






QUALIROM

Tekijän nimi tai lyhenne: Henna Huttu		Romanikielen murre: Suomen romanimurre	
Koulutustaso: Alkeis	Oppilaiden ikä: 6-11	Kielen osaamisen taso: A1	

Pääteema (CFR): Ruoka ja vaatteet	
Sisältyvät teemat:	1. Vaatteet 2. Keittiö ja ruoka 3. Hampaat ja hammaslääkäri
Muut tähän liittyvät pääteemat CFR:ssä: Vuodenajat, minä itse, juhlat ja juhlatilaisuudet	

Tehtävät CFR:ssä – oppimistavoitteet:		
Liite:	Oleelliset määrittäjät CFR:n kieliverkossa & “Minä osaan” arvioinnit:	Sivut:
	<p>Pystyä tunnistamaan ja ymmärtämään tärkeiden vaatekappaleiden nimityksiä (takki, kengät jne.) Pystyä tunnistamaan ja ymmärtämään tärkeiden kouluvaatteiden nimityksiä. Pystyä tunnistamaan ja ymmärtämään tärkeiden ruokien nimityksiä, joita oppilaat ottavat usein kouluun (esim. voileipä, omena). Pystyä tunnistamaan ja ymmärtämään rutiininomaisia ohjeita ruoasta ja vaatteista (esim. Ottakaa kengät pois, jos ne ovat märät.)</p> <p>Pystyn ymmärtämään ylläni olevien vaatteiden nimityksiä. Pystyn ymmärtämään muiden ihmisten yllä olevien vaatteiden nimityksiä. Pystyn ymmärtämään niiden ruokien nimityksiä, joita syön koulussa tai kotona. Pystyn ymmärtämään, jos opettaja sanoo jotakin ruoasta tai vaatteista</p>	63, 65
	<p>Pystyä tunnistamaan ja ymmärtämään perusruokien nimityksiä. Pystyä tunnistamaan ja ymmärtämään perusvaatteiden nimityksiä.</p> <p>Pystyn lukemaan sanoja erilaisista ruoista. Pystyn lukemaan sanoja erilaisista vaatteista.</p>	63, 65
	<p>Osata pyytää perusruokia/juomia kouluruokalassa, torilla tai kaupassa. Pystyä kysymään, paljonko ruoka maksaa. Pystyä vastaamaan sanoja käyttämättä (esim. nyökkäyksellä tai pään pudistuksella), yksittäisillä sanoilla tai hyvin lyhyillä vastauksilla kysymyksiin ruoasta/juomasta ja vaatteista joista pitää tai ei pidä.</p> <p>Osaan pyytää ruokia tai juomia kaupassa, torilla tai luokkani roolipelissä. Osaan pyytää vaatetta kaupassa, torilla tai luokkani roolipelissä. Osaan kysyä, paljonko esine maksaa. Osaan sanoa, pidänpö jostakin ruokalajista. Osaan sanoa, mistä väristä pidän eniten vaatteessa.</p>	64, 65

	<p>Osata käyttää avainsanoja ja yksinkertaisia fraaseja/lauseita kuvailemiseen, mistä pitää ja ei pidä (esim. minä en pidä vihreistä omenoista. Minä pidän uudesta takistani.).</p> <p>Osaan sanoa, mistä ruoasta pidän tai en pidä. Osaan sanoa, mistä väristä tai vaatteesta pidän tai en pidä.</p>	64, 65
	<p>Osata kopioida tai kirjoittaa listoja erilaisista ruoista, lajitellen ne oikeisiin ryhmiin (hedelmät, vihannekset, lihat jne.) Osata kopioida tai kirjoittaa listoja vaatteista niiden käytön mukaan (esim. ulkovaate, sisävaate, kouluvaate, urheiluvaate).</p> <p>Osaan kirjoittaa listoja erilaisista ruoista niiden lajin mukaan Osaan kirjoittaa listoja vaatteista, joita käytetään eri tarkoituksiin.</p>	65, 65

Työskentely ELP:tä käyttäen		
Mitä osia ELP:stä käytetään?		Sivut:
Kielipassi:	A1 Breakthrough	6-7
Kielihistoria:	Ruoka ja vaatteet	28
Kansio:	Aktiveetti1: Vaate-pelin pohja, liite 8.1., Aktiveetti 4: vaatesanoja ja kuvia eri vaatetyypeittäin ryhmiteltyinä, liite 8.2., Aktiveetti 8: lempiväriympyrät, Aktiveetti 9: kopio luokan yhteisestä Hedelmä-huudosta, Aktiveetti 10: ammatteja koskevat piirroksat, Aktiveetti 12: ruuan aineslista (piirroksina tai sanalistana), Aktiveetti 14: kuvasanasto, Aktiveetti 15: hampaidenharjausruno	

KESKEINEN SANASTO – ALATEEMA 1: Vaatteet	
Aktiiven:	
Romani: tšohña ñolluja tieñña staadi gaad, bai kostymma tröijä ñolva nutta	Suomi: hame housut kenkä lakki paita puku röijy sukka takki
Passiivi:	
Romani: phikkengiire postin dummeskiiro, vestos tavartiina	Romani: henkselit turkki liivi esiliina

KESKEINEN SANASTO – ALATEEMA 2: Keittiö ja ruoka	
Aktiivinen:	
Romani: gafla ñirñilako tšeriba kaali matšesko tšeriba tuñni tšeriba glaasos mas roi thund piiri piiri phuujengiïro blanna khurmin riisos siiri drommesko paani (??) bou tšuuri paani	Suomi: haarukka hernekeitto kahvi kalakeitto kannu keitto lasi liha lusikka maito pannu pata peruna piimä piirakka riisi sipuli tee tomaatti uuni veitsi vesi
Passiivi:	
Romani:	Suomi:

KESKEINEN SANASTO – ALATEEMA 3: Hampaat ja hammaslääkäri	
Aktiivinen:	
Romani: khand- daan daanengo broñta daanengo thau daanengo drambeskiïro broñtav- onnosko sterdiba daanengo mas gulliba duk kärsuv- traññ- borrav- ñeu gullo tšunger	Suomi: haista hammas hammasharja hammaslanka hammaslääkäri harjata hengitys ien karkki kipu kärsiä pelätä porata reikä sokeri sylki

phagurv- skammin džoralo	särkyä tuoli vahva
<i>Passiivi:</i>	
Romani: juuros laser rettiba hujiba	Suomi: juuri laser oikominen tulehdus

<i>Tärkein kielioppi tässä kappaleessa:</i>	
<i>Aktiivi:</i>	<i>Passiivi:</i>

Refleksiivipronomini pes

obl.	pes	peen
dat.	pes-ke	pen-ge
abl.	pes-ta	pen-na
instr.	pes-sa	pen-sa
gen.	pes-ko	pen-go

Demonstratiivipronominien obliikvin muodot

yksikkö	monikko
daales 'tämä'	daalen 'näinä'
kooles 'tuo'	koolen 'nuo'
dooles 'se'	doolen 'ne'

Verbit

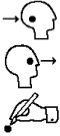
Primaariverbien preteriti




aah- 'olla'	tšeer- 'tehdä'	džamb- 'laulaa'
aah-t-om	tšer-d-om	džamb-id-om
aah-t-al	tšer-d-al	džamb-id-al
aah-t-as	tšer-d-as	džamb-id-as
aah-t-am	tšer-d-am	džamb-id-am
aah-t-e	tšer-d-e	džamb-id-e
aah-t-e	tšer-d-e	džamb-id-e


mekk- 'jättää'	ħa- 'syödä'	v- 'tulla'
mek-j-om	ħa-ijom	aul-j-om
mek-j-al	ħa-ijal	aul-j-al
mek-j-as	ħa-ijas	au-l-o
mek-j-am	ħa-ijam	au-jam
mek-l-e	ħaa--l-e	au-l-e
mek-l-e	ħaa-l-e	au-l-e


d- 'antaa'	l- 'ottaa; saada'	pi- 'juoda'
d-iijom	l-iijom	p-iijom
d-iijal	l-iijal	p-iijal
d-iijas	l-iijas	p-iijas
d-iijam	l-iijam	p-iijam
dii-l-e	l-iil-e	p-iil-e
dii-l-e	l-iil-e	p-iil-e


dža- 'mennä'	meer- 'kuolla'
dže-ijom	mu-ijom
dže-ijal	mu-ijal
dže-ijas, džee-l-o	mu-ijas, ,muu-l-o
dže-ijam	mu-ijam
džee-l-e	muu-l-e
džee-l-e	muu-l-e

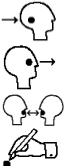
Oppitunti Nr: 1	Oppitunnin otsikko: Vaatepeli	Kesto: 20 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: vaatteet					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Lapset pelaavat vaatepeliä (liite 8.1.), jossa heidän täytyy heittää noppaa ja sitten nopan näyttämän luvun mukaan piirtää ja värittää mallihahmolle. Ennen kuin peli aloitetaan on hyvä käydä läpi vaatteiden kuvaukset ja muistuttaa oppilaita värejä merkitsevistä sanoista värittämällä ne oikealla värillä.			GW	28	liite 8.1.	8.1.

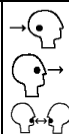
Oppitunti Nr: 2	Oppitunnin otsikko: Onko sinulla mustat sukat?	Kesto: 5 min				
	Kuluu sisältyvään teemaan: vaatteet					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Kun opettajan täytyy antaa jotakin oppilaille, on välillä hyvä käyttää sitä oppimistilanteena.Opettaja voi esimerkiksi kutsua lapset luokkahuoneen eteen antaen heille ohjeita kuten: “Tulkaa eteen saamaan valokopionne, jos teillä on mustat sukat. Mustat sukat, onko kenelläkään?”. Oppilaat voivat vastata: “Minulla on mustat sukat!” Opettaja voi onnitella heitä sanoen: “Onnittelut, Allan! Tule tänne hakemaan paperisi.”.		  	TC	28		

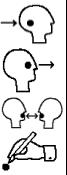
Oppitunti Nr: 3	Oppitunnin otsikko: Pane hattu päähän! -peli	Kesto: 15 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: vaatteet					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja jakaa oppilaat kahteen joukkueeseen. Keskellä luokkaa on pino vaatteita. Opettaja huutaa esimerkiksi: "Pane jalkaan yksi sukka!" Yksi oppilas kummastakin joukkueesta juoksee vaatepinolle ja yrittävät pukea sukan nopeasti. Voittaja on se, joka on nopein ja jolla on sukka jalassaan ensimmäiseksi. Jokaisesta voitosta joukkue saa yhden pisteen. Opettaja laskee pisteet loppuun ja ilmoittaa voittajajoukkueen.			GW	28		


Classroom Activity Nr: 4	Oppitunnin otsikko: Erilaisten vaatteiden lajittelu	Kesto: 15 min + writing 10min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: vaatteet					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja antaa oppilaille kuvia erilaisista vaatteista, joita hän on leikannut lehdistä, vaatekuvastosta tai liitteestä 8.2. Opettaja kirjoittaa taululle vaatteiden vaatteiden pääajit: kengät, ulkovaatteet, sisävaatteet, asusteet ja hatut. Oppilaiden tehtävä on ryhmitellä vaatekappaleet oikeiden pääkategorioiden alle ja lisätä niiden nimet kuvaan. Harjoituksen lopuksi kaikkien lasten täytyy kirjoittaa ainakin kaksi sanaa jokaisesta pääkategoriasta vihkoihinsa.			IW	28	liite 8.2.	8.2.

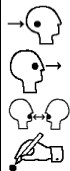
Oppitunti Nr: 5	Oppitunnin otsikko: Ota pallo kiinni! -peli	Kesto: 15 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: vaatteet					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Kaikki oppilaat valitsevat yhden vaatekappaleen nimen (valmis lista voi olla avuksi) ja kuiskaavat opettajalle valitsemansa sanan. Oppilaat seisovat ringissä ja opettaja seisoo keskellä ringiä ja heittää pallon ilmaan huutaen vaatetta merkitsevän sanan, esimerkiksi: "Pikkutakki!" Niiden oppilaista, jotka ovat kuiskanneet tämän sanan, täytyy yrittää saada pallo kiinni. Voi yrittää kolme kertaa saada palloa kiinni onnistumatta tai pudottaa pallon ennen kuin joutuu pois ringistä. Kun oppilas on saanut pallon kiinni oppilaat tai opettaja huutavat seuraavan sanan.			GW	28	pallo	

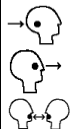
Oppitunti Nr: 6	Oppitunnin otsikko: Do you know, how much is the shirt? Do you know how much are the socks?						Kesto: 15 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: vaatteet										
Oppitunnin kuvaus:							Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja antaa kaikille oppilaille tarran, jossa lukee hinta (hinta voi olla mikä vain 1-50 € väliltä). Opettaja kiinnittää nämä tarrat oppilaiden vaatteiden taakse, esimerkiksi farkkuihin, puseroon tai sukkiin niin etteivät oppilaat itse näe niitä. Ensiksi oppilaiden täytyy kirjoittaa vihkoihinsa lyhyt lista vaatteista, joita heillä on yllään. Seuraavaksi oppilaat alkavat kävellä ympäriinsä luokassa, pysähtyvät, osoittavat vaatteitaan ja kysyvät luokkatoveriltaan: “Tiedätkö paljonko nämä farkut maksavat?” Oppilaat voivat tarkastaa tarrasta hinnan ja vastata sitten: “Tiedän. Ne ovat 10 euroa.” Saatuaan vastauksen oppilaan täytyy kirjoittaa hinta vihkoonsa ja jatkaa hintojen kysymistä muille vaatteilleen.								GW	28		

Oppitunti Nr: 7	Oppitunnin otsikko: Hedelmärinki-peli						Kesto: 20 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: Ruoka										
Oppitunnin kuvaus:							Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Oppilaat istuvat ringissä. Yksi oppilaista valitsee yhden hedelmän, osoittaa jotakuta ja sanoo ääneen hedelmän nimen. Tätä jatketaan, kunnes jokainen on sanonut hedelmän nimen. Opettaja voi kirjoittaa muistiin nimet ja hedelmät oikeassa järjestyksessä tarkistaakseen, muistavatko oppilaat omat hedelmänsä ja oikean järjestyksen, jossa sanat sanottiin, sen oppilaan, joka osoitti heitä ja sen, jota he osoittivat. Pelin tarkoitus on muistaa oikea järjestys hedelmien nimien toistamiselle. Kun jokainen on sanonut hedelmänsä nimen, ensimmäinen järjestyksessä aloittaa tarkastuskierron. Ne, jotka eivät muista, putoavat pelistä.								GW	28		





Oppitunti Nr: 8	Oppitunnin otsikko: Mikä on lempivärisi? - Muistivihkotehtävä							Kesto: 15 min			
	Kuuluu sisältyvään teemaan: Värit										
Oppitunnin kuvaus:							Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Oppilaat piirtävät ison ympyrän ja jakavat sen alueiksi, esimerkiksi kymmeneen osaan viivoittimella. He värittävät jokaisen osan eri värillä ja kirjoittavat siihen värin nimen. Heidän tehtävänsä on kysyä perheenjäsentensä tai luokkatovereidensa lempivärejä ja kirjoittaa heidän nimensä oikean värisiin alueisiin. Jos oppilaat eivät osaa vielä kirjoittaa hyvin, jokainen, jolta on kysytty lempiväriä, voi kirjoittaa oman nimensä. Jokainen voi nimetä vain 1 tai 2 suosikki-väriään.								IW / GW	28		



Oppitunti Nr: 9	Oppitunnin otsikko: Hedelmähuuto							Kesto: 10 min			
	Kuuluu sisältyvään teemaan: Hedelmät, vaatteet										
Oppitunnin kuvaus:							Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Monet lapset huutavat mielellään. Miksi ei siis hyödynnettäisi sitä? Valitse joitakin hedelmien tai vaatteiden nimiä ja värejä ja tee niistä hassu, rytmikäs huuto, jonka muistat ulkoa. Aloita pari oppituntia tällä huudolla ja voit olla varma, että lapset oppivat huutamaan värit ja hedelmien tai vaatteiden nimet. Huudot ovat myös erinomainen tapa ylittää pelko puhua romanikieltä.								GW	28		

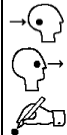
Oppitunti Nr: 10	Oppitunnin otsikko: Ammattivaatteet	Kesto: 20 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: vaatteet					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Oppilaat valitsevat aluksi jonkun ammatin, josta he pitävät paljon ja piirtävät siitä kuvan vihkoihinsa. Opettaja kerää nämä piirustukset ja jokaisen piirustus näytetään muille oppilaille, ja jokainen oppilas kertoo itse, mitä kuvassa tapahtuu. Jokaisen kuvan jälkeen opettaja tekee yhteenvedon kuvasta romaniksi parilla lyhyellä lauseella.			IW TC	28 20		

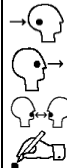
Oppitunti Nr: 11	Oppitunnin otsikko: Mitä puuttuu? -peli	Kesto: 15 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: keittiö ja ruoka					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja menee koulun keittiöön ja lainaa erilaisia pieniä keittiövälineitä, kuten haarukoita, veitsiä, lusikoita, purkinavaajia, kuppeja jne. Sopiva määrä on 10-15 esinettä. Jos luokka on iso, oppilaat voivat leikkiä tätä pienemmissä ryhmissä. Opettaja laittaa nämä esineet pöydälle yksitellen ja kertoo niiden romanikieliset nimet. Tämän jälkeen kaikki oppilaat sulkevat silmänsä ja opettaja tai yksi oppilaista ottaa yhden esineistä pois. Oppilaiden tehtävänä on arvata, mikä esine puuttuu. He voivat sanoa puuttuvan esineen nimen millä tahansa kielellä, mutta on olennaista, että kaikki peliin osallistujat toistavat yhdessä esineen romanikielisen nimen. Tämän jälkeen esine palautetaan paikalleen ja oikein arvannut voi ottaa			GW	28	keittiö- ja ruokailuvälineitä, hedelmiä tms.	

Oppitunti Nr: 11	Oppitunnin otsikko: Mitä puuttuu? -peli	Kesto: 15 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: keittiö ja ruoka					
seuraavan esineen pois. Merkiksi silmien sulkemisesta voi olla joku käsky, kuten “Nuku nyt!” tai “Sulje silmäsi!” ja merkiksi silmien avaamisesta “Herää nyt!” tai “Avaa silmäsi nyt!”.						

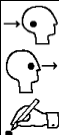
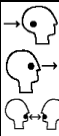
Oppitunti Nr: 12	Oppitunnin otsikko: Ruoan ainakset	Kesto: 30 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: keittiö ja ruoka					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Oppilaat ja opettaja valitsevat yhden ruoan ja kirjoittavat sen nimen taululle tai vihkoihin. Sitten opettaja alkaa piirtää ja värittää aineksia, keittiövälineitä ja tekemistä ilmaisevia asioita, joita tarvitaan sen ruoan valmistamisessa. Oppilaiden on kirjoitettava tai piirrettävä ainakin kuvia ruoan aineksista, muut asiat ovat ekstraa. Kotitehtävänä voi olla valita toinen ruokalaji ja piirtää ainekset, keittiövälineet ja tekemistä ilmaisevat asiat, joita sen valmistamisessa tarvitaan.		   	TC	28		

Oppitunti Nr: 13	Oppitunnin otsikko: Vihannekset	Kesto: 15min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: Ruoka					
Oppitunnin kuvaus:		Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja jakaa oppilaat ryhmiin. Hän panee oppilaat arvaamaan, mitä vihanneksia hän tarkoittaa. Hän antaa oppilaille vihjeitä, jotka he ymmärtävät sekä romanikielellä että enemmistökielellä, esimerkiksi: “Minä olen oranssi ja maukas. Minussa on myös vihreää väriä. Minä kasvan riveissä. Jänikset pitävät minusta.” Oppilaat piirtävät vastauksensa ja he, jotka osaavat, myös kirjoittavat sanat romanikielellä.		 	TC GW	28 32		



Oppitunti Nr: 14	Oppitunnin otsikko: Lyhyt satu ruoasta					Kesto: 30 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: ruoka									
Oppitunnin kuvaus:						Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja valitsee jonkin sadun, jonka oppilaat tuntevat hyvin, esimerkiksi Kolme karhua ja Kultakutri tai Pieni Punahilkka. Opettaja alkaa lukea yksinkertaista versiota sadusta enemmistökielellä, mutta hän on korvannut joitakin avainasioita ja ruokien nimiä romanikielisillä sanoilla. Koska he jo tuntevat tarinan, oppilaat pystyvät ymmärtämään noiden sanojen merkitykset. Sadun jälkeen oppilaiden tehtävä on tehdä kuva ja sanaluettelo romanikielisistä sanoista.							TC IW	28 16		

Oppitunti Nr: 15	Oppitunnin otsikko: Good teeth- bad teeth poem				Kesto: 20 min				
	Kuuluu sisältyvään teemaan: teeth and dentist								
Oppitunnin kuvaus:					Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Opettaja kirjoittaa runon romanikielellä siitä, kuinka hoidetaan hampaita. Runosta puuttuu joitakin sanoja, mutta runossa on kuvavihjeitä vastauksena, esimerkiksi: “Harjaa hampaasi joka ____ ja _____. (aamua ja iltaa symboloivat kuvat), Ei liikaa _____ ja liikaa ____ (limsaa ja karkkeja kuvaavat kuvat), Älä pure _____ äläkä pure _____ (pullonkorkin ja tölkin kuvat), Hampaasi ei ole työkalu. ____ hampaitasi. (rakastamista symboloiva sydämen kuva) ____ hampaitasi (suojelemista symboloiva kuva) Terveet, valkoiset hampaat ovat ____ “(ylpeys, rikkaus, kaunis asia). Oppilaat voivat itse valita, mitä sanoja he lisäävät runoon.						TC GW	28 14 30		

.... all in all: at least 15 classroom activities ...
→ please copy and paste the frame of the table!

Number of sample lesson plan: 1		Topic of LP: Ruoka				Kesto: 45 min	
CA-Nr.	Time	Sample Lesson Plan	Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
14	30	Opettaja valitsee jonkin sadun, jonka oppilaat tuntevat hyvin, esimerkiksi Kolme karhua ja Kultakutri tai Pieni Punahilkka. Opettaja alkaa lukea yksinkertaista versiota sadusta enemmistökielellä, mutta hän on korvannut joitakin avainasioita ja ruokien nimiä romanikielisillä sanoilla. Koska he jo tuntevat tarinan, oppilaat pystyvät ymmärtämään noiden sanojen merkitykset. Sadun jälkeen oppilaiden tehtävä on tehdä kuva ja sanaluettelo romanikielisistä sanoista.		TC IW	28 16		
11	15	Opettaja menee koulun keittiöön ja lainaa erilaisia pieniä keittiövälineitä, kuten haarukoita, veitsiä, lusikoita, purkinavaajia, kuppeja jne. Sopiva määrä on 10-15 esinettä. Jos luokka on iso, oppilaat voivat leikkiä tätä pienemmissä ryhmissä. Opettaja laittaa nämä esineet pöydälle yksitellen ja kertoo niiden romanikieliset nimet. Tämän jälkeen kaikki oppilaat sulkevat silmänsä ja opettaja tai yksi oppilaista ottaa yhden esineistä pois. Oppilaiden tehtävänä on arvata, mikä esine puuttuu. He voivat sanoa puuttuvan esineen nimen millä tahansa kielellä, mutta on olennaista, että kaikki peliin osallistujat toistavat yhdessä esineen romanikielisen nimen. Tämän jälkeen esine palautetaan paikalleen ja oikein arvannut voi ottaa seuraavan esineen pois. Merkiksi silmien sulkemisesta voi olla joku käsky, kuten “Nuku nyt!” tai “Sulje silmäsi!” ja merkiksi silmien avaamisesta “Herää nyt!” tai “Avaa silmäsi nyt!”.		GW	28	keittiö- ja ruokailuvälineitä, hedelmiä tms.	

Number of sample lesson plan: 1		Topic of LP: Ruoka						Kesto: 45 min				
CA-Nr.	Time	Sample Lesson Plan						Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.
Learning objectives:		→ Oppilaat oppivat päättämään romanikielisen sanan merkityksen tarinan kontekstin perusteella. → Oppilaat oppivat keittiö- ja ruokailuvälineiden sekä hedelmien nimiä.										

Number of sample lesson plan: 2		Topic of LP: Vaatteet					Kesto: 45 min		
CA-Nr.	Time	Sample Lesson Plan	Taito	SF	ELP	Mat. / Res.	Att.		
4	25	Opettaja antaa oppilaille kuvia erilaisista vaatteista, joita hän on leikannut lehdistävaatekuvastosta tai liitteestä 8.2. Opettaja kirjoittaa taululle vaatteiden vaatteiden pääajit: kengät, ulkovaatteet, sisävaatteet, asusteet ja hatut. Oppilaiden tehtävä on ryhmitellä vaatekappaleet oikeiden pääkategorioiden alle ja lisätä niiden nimet kuvaan. Harjoituksen lopuksi kaikkien lasten täytyy kirjoittaa ainakin kaksi sanaa jokaisesta pääkategoriasta vihkoihinsa.		IW	28	liite 8.2.	8.2.		
5	15-20	Ota pallo kiinni!-leikki: Kaikki oppilaat valitsevat yhden vaatekappaleen nimen (valmis lista voi olla avuksi) ja kuiskaavat opettajalle valitsemansa sanan. Oppilaat seisovat ringissä ja opettaja seisoo keskellä ringiä ja heittää pallon ilmaan huutaen vaatetta merkitsevän sanan, esimerkiksi: "Pikkutakki!" Niiden oppilaista, jotka ovat kuiskanneet tämän sanan, täytyy yrittää saada pallo kiinni. Voi yrittää kolme kertaa saada palloa kiinni onnistumatta tai pudottaa pallon ennen kuin joutuu pois ringistä. Kun oppilas on saanut pallon kiinni oppilaat tai opettaja huutavat seuraavan sanan.		GW	28	pallo			
Learning objectives:		→ Oppilaat oppivat vaatteiden nimet ja luokittelemaan niitä eri tavoin, esimerkiksi ulko- ja sisävaatteisiin, kenkiin ja asusteisiin. → Oppilaat oppivat tunnistamaan ja lausumaan vaatteiden nimet							

... feel free to create more sample lesson plans than at least two of them ... :o) !

Sources (pictures, texts, links, ...):