

Alan valtaus ympyröillä

Avainsanat: harppi, pinta-ala

Luokkataso: 4–6

Välineet: Harppi ja kynä, kaksi noppaa, A4-kokoinen paperiarkki, viivain

Tavoitteet:

Pelissä vallataan alaa paperilta piirtämällä sille erisäteisiä ympyröitä. Nopan silmäluvu kertoo ympyrän säteen. Se voittaa, joka saa piirrettyä arkille viimeisen ympyrän. Ympyröitä voi piirtää sisäkkäin, kunhan piirit eivät leikkaa toisiaan.

Pelin myötä opitaan käsittelemään harppia paremmin ja ymmärtämään säteen käsite.

Esimerkkitoteutus:

Peliä pelataan pareittain. Molemmille pelaajille annetaan oma noppa. Pelin aloittaja arvotaan heittämällä omaa noppaa. Suuremman silmäluvun saanut aloittaa.

Hän piirtää harpilla ympyrän, jonka säde on silmäluvun osoittama luku sentteinä, esimerkiksi silmäluvu 2 tuottaa säteeksi 2 cm. Ympyrän piirtämisen jälkeen hän heittää noppaa uudelleen, ja vuoro vaihtuu. Noppa jää siis odottamaan piirtäjän seuraavaa vuoroa, mikä tuo paperin täytyessä peliin siirtojen ennakkointia.

Toinen pelaaja piirtää aloitusarvonnassa saamansa silmäluvun mukaisen ympyrän. Uusi ympyrä ei saa leikata edellistä, mutta aiempaa ympyrää voidaan sivuta tai uusi ympyrä voidaan piirtää aiemmin piirretyn sisään. Vuoronsa päätteeksi hän heittää noppaa.

Silmäluvun 1 heittänyt voi valita säteekseen minkä tahansa säteistä 2cm, 3cm, 4cm, 5cm, 6cm (sillä säteellä 1cm harpin käsittely on huomattavan vaikeaa).

Peliä voidaan muuttaa myös niin, että heitetään kerralla kahta noppaa. Tällöin heittäjä voi valita, kumman nopan silmäluvu määrittää säteen. Tässä pelimuodossa vastapelaajan vuoron ennakkointi jää pois.