

GEOMETRIAPELI SALAMA

Avainsanat: geometria

Luokkataso: 1–5

Välineet: pelimateriaali, laminointimahdollisuus tai kartonkia

Tavoitteet:

Geometriapeli Salaman avulla voidaan harjoitella geometrinen muotojen tunnistamista. Lisäksi pelin avulla voidaan kehittää reaktiokykyä.

Alkuvalmistelut:

Tulosta ja laminoi kortit tai tulosta ja liimaa ne kartongille.

Tulosta geometriset palat paksulle paperille tai valmistaa ne kartongista. Voit käyttää myös valmiita puisia tai muovisia geometrisia paloja tai valmistaa muodot itse esimerkiksi vanerista.

Pelin säännöt:

Pelaajat asettuvat pelivälineiden (geometriapalat + korttipakka) ympärille.

Pelissä on viisi geometristä muotoa: neliö, ympyrä, kolmio, suunnikas ja viisikulmio.

Jokaisessa kortissa on kaksi muotoa, joista toisen väri on aina väärä. Toisen muodon väri voi olla oikea tai väärä.

Jos kortissa on jokin muoto oikean värisenä, pelaajien on napattava kyseinen muoto pelialueelta itselleen. Jos kummankin muodon väri on väärä, pelaajien on napattava se kortista puuttuva muoto, jonka väriä ei näy kortissa.

Jos kortissa on vaikkapa keltainen ympyrä ja vihreä kolmio, pelaajien on napattava harmaa suunnikas, koska keltaisen viisikulmion ja vihreän neliön värit esiintyvät kortissa ja kortissa esiintyvät myös muodot ympyrä ja kolmio.

Jos nappaa oikein, saa kortin itselleen pisteeksi. Toiset pelaajat tarkistavat onko nappaus oikein. Jos pelaaja nappaa väärin, hän ei saa osallistua seuraavan kortin pelaamiseen. Peliä voittaa se, jolla eniten pisteitä pelin lopussa.

Peliä voi pelata myös käyttämällä vuoroja. Tällöin kilpailu nopeudesta jää pois.

Peliä voi myös vaikeuttaa seuraavasti: Jos kortissa on geometrisen pala oikean värisenä, pelaajien ei kuulu napata muotoa, vaan heidän on sanottava sen nimi. Muuten säännöt ovat samat kuin aiemminkin. Pelaajat voivat sopia keskenään saako väärän muodon sanonut osallistua seuraavan kortin pelaamiseen.