

GeometriaTwister

Avainsanat: geometria

Luokkataso: 1.-6. lk

Välineet: väritulostus, kontaktointi/laminointi, teippiä

GeometriaTwisterissä opetellaan tunnistamaan geometrisiä tasokuvioita hausalla ja liikunnallisella tavalla alkuperäisen Twister-pelin tapaan. Peli soveltuu matematiikan opetussuunnitelman sisältöön 3: *Geometria ja mittaaminen*, ja toteuttaa tavoitetta *T9: tutustuttaa oppilas geometrisiin muotoihin ja ohjata havainnoimaan niiden ominaisuuksia.*

Alkuvalmistelut

Tulosta ja laminoi tai kontaktoi lattiakuviot. Jokaista kuviota tulostetaan 6 kappaletta. Voit käyttää Twister-mattoa ja teipata kuviot siihen tai teipata ne suoraan lattiaan. Helpoiten teippaaminen käy, kun taitat teipin kaksipuoleiseksi kuvion takapuolelle. Kuviot asetellaan seuraavalla sivulla olevan kuvan mukaisesti. Twister-pelilaudan hyrrän pyörittämisen sijaan käskyt nostetaan kahdesta laatikosta (laatikko 1: oikea käsi, oikea jalka, vasen käsi ja vasen jalka, laatikko 2: kolmio, neliö, viisikulmio ja ympyrä).

Pelin kulku

Pelaajien lukumäärä: 2-3 pelaajaa ja 1 pelinvetäjä

GeometriaTwister-peliä pelataan, kuten alkuperäistä Twisteriä eli käsi tai jalka siirretään oikean kuvion päälle käskyjen mukaisesti. Pelinvetäjä arpoo jokaisella kierroksella uudet käskykortit ja kaikki pelaajat siirtävät käskyn mukaan oikean tai vasemman kätensä tai jalkansa kuvion päälle. Häviöjä on se pelaaja, joka ei yllä tai kykene siirtämään kättään tai jalkaansa, tai jonka muu osa kehosta kuin kämmen tai jalkapohja, osuu lattiaan. Jos saman värin kaikki kuusi kuviota ovat varattuja ja arvonnassa tulee käskyksi jälleen kyseinen väri, kortti arvotaan uudelleen.

Pelin aloitustilanne:

2 pelaajaa: pelaajat asettuvat toisiaan vastapäätä pelialueen päätyihin siten, että jalat ovat reunimmaisen neliön ja viisikulmion päällä (kuvassa Pelaaja 1 ja Pelaaja 2).

3 pelaajaa: kaksi pelaajaa asettuu yllä mainitulla tavalla ja kolmas pelaaja asettaa jalkansa keskimmäisten kolmioiden päälle (kuvassa Pelaaja 3).

