

KertolaskuTwister

Avainsanat: kertolasku

Luokkataso: 1.-5. lk ja 6.-9. lk

Välineet: väritulostus, kontaktointi/laminointi, teippiä

KertolaskuTwisterissä harjoitellaan sujuvaa päässä-laskua yhteen-, vähennys- ja kertolaskuilla hausalla ja liikunnallisella tavalla alkuperäisen Twister-pelin tapaan. Peli soveltuu matematiikan opetus suunnitelman sisältöön *S2: Luvut ja laskutoimitukset*, ja toteuttaa erityisesti tavoitetta *T8: ohjata oppilasta kehittämään sujuvaa peruslaskutaitoa luonnollisilla luvuilla ja käyttämään erilaisia päässä-laskustrategioita*.

Alkuvalmistelut

Tulosta ja laminoi tai kontaktoi lattiamerkit. Voit käyttää Twister-mattoa ja teipata merkit siihen tai teipata ne suoraan lattiaan. Helpon teippaaminen käy, kun taitat teipin kaksipuoleiseksi merkin takapuolelle. Merkit asetellaan lattiaan satunnaisessa järjestyksessä kuuden riveihin (esimerkkikuva seuraavalla sivulla). Twister-pelilaudan hyrrän pyörittämisen sijaan käskyt nostetaan kahdesta laatikosta (laatikko 1: oikea käsi, oikea jalka, vasen käsi ja vasen jalka, laatikko 2: kertolaskut).

KertolaskuTwister 1.-5. lk: lattiamerkkeinä käytetään lukuja 0, 2, 4, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 24, 25, 30, 32, 36, 40, 45, 49, 50, 56, 64, 81, 100.

KertolaskuTwister 6.-9. lk: lattiamerkkeinä käytetään lukuja 0, 20, 28, 36, 39, 40, 42, 48, 49, 54, 56, 66, 72, 108, 110, 132, 150, 160, 180, 190, 202, 275, 300, 891.

Pelin kulku

Pelaajien lukumäärä: 2-3 pelaajaa ja 1 pelinvetäjä

KertolaskuTwister-peliä pelataan, kuten alkuperäistä Twisteriä eli käsi tai jalka siirretään oikean merkin päälle käskyjen mukaisesti. Pelinvetäjä arpoo jokaisella kierroksella uudet käskykortit ja kaikki pelaajat siirtävät käskyn mukaan oikean tai vasemman kätensä tai jalkansa merkin 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.

Lattialla on yksi kutakin oikeaa vastausta. Nopein siirtää kätensä tai jalkansa oikealle vastaukselle, muut sitä lukua lähimpänä (ei fyysisesti lähimpänä, vaan arvoltaan) olevan luvun päälle.

Esimerkki: Käsky: Oikea jalka, 9x9. Pelaaja 1 siirtää oikean jalkansa luvun 81 päälle. Vapaana olevat luvut lattialla ovat 4, 14, 18, 24, 45, 50, 64 ja 100. Pelaajien 2 ja 3 täytyy siirtää jalkansa lukujen 100 ja 64 päälle, koska ne ovat arvoltaan lähimpänä lukua 81.

Pelin aloitustilanne:

2 pelaajaa: pelaajat asettuvat toisiaan vastapäätä pelialueen päätyihin siten, että jalat ovat keskimmäisten merkkien päällä (alla olevassa esimerkissä lukujen 25, 36, 30 ja 81 päällä).

3 pelaajaa: kaksi pelaajaa asettuu yllä mainitulla tavalla ja kolmas pelaaja asettaa jalkansa ylimmäisen rivin keskimmäisten merkkien päälle (alla olevassa esimerkissä lukujen 9 ja 14 päälle).

Esimerkki lattiamerkkien asettelusta:

KertolaskuTwister 1.-5. lk

