

## PELI-IDEOITA KERTOTAULUMATTOON

### Tulon tekijät

Tarvikkeet: Kertotaulukortit, kahdet numerokortit 1-10. Numerokortti voi olla kaulaan ripustettava.

Pelin kulku:

1. Pelaajille (max 20 kpl) jaetaan jokaiselle yksi numerokortti, jonka he pitävät kaulassaan tai kädessään siten, että numeron näkee.
2. Pelaajat jaetaan kahdelle maton sivulle siten, että molemmilla sivuilla on numerot 1-10, kuten matossakin.
3. Sovitaan etukäteen, että ensin sanotaan maton vasen pystyrivi ja sitten yläreunan vaakarivi.
4. Nostetaan pajasta kertotaulukortti, joka sanotaan kuuluvasti ääneen. Esim: 6x7.
5. Oppilaat joilla on vastaavat numerot sanovat vastauksen mahdollisimman nopeasti ja lähtevät kulkemaan omasta numerosta keskelle mattoa, kunnes kohtaavat pyydetyn kertolaskun luona.
6. Kohtaamisen ja vastauksen sanomisen jälkeen he siirtyvät odottamaan seuraavaan kertolaskua.

### Kärpäslätkä

Tarvikkeet: Kärpäslätkä jokaiselle pelaajalle tai joukkueelle (4kpl), kertotaulukortit.

Pelin kulku:

1. 2-4 pelaajaa tai joukkuetta. Sovitaan etukäteen, montako erää pelataan.
2. Ensimmäiset pelaajat jokaisesta joukkueesta asettuvat tasaisesti maton jokaiselle reunalle seisomaan kärpäslätkä kädessään.
3. Nostetaan kertotaulukortti ja sanotaan se kuuluvasti ääneen. Pelaajat yrittävät läppäistä sanottua numeroa mahdollisimman nopeasti ja sanovat oikean vastauksen.
4. Ensimmäisenä oikeaa numeroa läpännyt pelaaja/joukkue saa pisteen. Jos voittajaa on vaikea ratkaista, voidaan piste antaa useammalle pelaajalle/joukkueelle.
5. Toiseen erään vaihtuvat uudet pelaajat. Peli jatkuu niin kauan, kunnes sovitut erät on pelattu.
6. Voittaja on se, joka sai eniten pisteitä.

### Kertotaulupeli

Tarvikkeet: Kertotaulukortit, eri väriset värikortit (15 x 15 cm jokaiselle pelaajalle tai joukkueelle).

Pelin kulku:

1. Pelaajat nostavat pakasta vuorotellen kertotaulukortin ja ratkaisevat siinä olevan kertolaskun selkä peliin päin. Toinen pelaaja tarkistaa menikö oikein.
2. Oikeasta vastauksesta saa laittaa oman värikorttinsa ruutuun. Jos vastaa väärin tai ei osaa, vuoro siirtyy toiselle.

Pelivariaatioita:

1. Peliin voidaan määrittellä aikarajoitus, esim. kolme sekuntia, jonka aikana vastaus on sanottava.

## PELI-IDEOITA KERTOTAULUMATTOON

### Mikä kertotaulu, mikä vastaus?

Pelin kulku:

1. Pelaaja luettelee jonkin kertotaulun vastauksia matolta, ja toisen on mahdollisimman nopeasti kerrottava, mistä kertotaulusta on kyse. Pelaajat vaihtavat vuoroja.

Pelivariaatioita:

1. Toinen pelaaja valitsee kertotaulun, ja toisen pitää luetella sen vastaukset.
2. Matosta peitetään kertotaulujen vastauksia, ja pelaajat keksivät ne.
3. Samalla idealla voidaan pitää testi kertotaulujen hallinnasta. Peitetään osa vastauksista ja kirjoitetaan vastaukset paperille.