

PELI-IDEOITA LUKUAVARUUSMATTOON

Valtauspele

Tarvikkeet: Numerokortit 1-100, jokaiselle pelaajalle tai joukkueelle eriväriset kortit (15x15 cm). Kortit on helppo valmistaa A4-kokoisesta värillisestä kopiopaperista leikkaamalla se kuuteen yhtä suureen osaan. Tavallinen pistenoppa (1-6) tai kymmenjärjestelmänoppa (1-9). Tehtäväkortteja, joissa on tekstejä: suurempi, pienempi, lähin parillinen, lähin pariton, lähin suurempi kymppi, lähin pienempi kymppi.

Pelin kulku:

1. Pelaaja nostaa numerokortin ja valtaa ruudun laittamalla värikorttinsa vastaavaan ruutuun.
2. Seuraavaksi hän nostaa tehtäväkortin ja etsii matolta kortissa pyydetyn luvun suurempi ja pienempi kortti: pelaaja heittää noppaa ja kertoo, mikä luku on nopan silmäluvun verran suurempi tai pienempi kuin luku, jossa hänen korttinsa on. Lähin parillinen tai pariton kortti: pelaaja kertoo mikä on hänen lukuun lähin parillinen tai pariton luku. Pelaaja saa itse päättää valitseeko suuremman vai pienemmän lähimmän luvun.
3. Vastattuaan oikein, hän valtaa vastaavan ruudun matolta värikortillaan. Jos vastaus on väärä, valtausta ei tapahdu.
4. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka toimii samoin. Kerran vallattua ruutua ei voi vallata uudestaan ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
5. Pelin voittaja on se, joka saa eniten vallattua omalla värillään lukuavaruusmaton ruutuja.

Pelivariaatioita:

1. Kukin pelaaja tai joukkue nostaa kaikki tehtäväkortit omalla vuorollaan, yksi kerrallaan, jolloin peli etenee nopeammin. Vuoro siirtyy kuitenkin heti seuraavalle, jos ruutu on jo peitetty, eikä omaa värikorttia saa laitettua matolle.
2. Numerokorttien sijaan otetaan hernepusi, jota heittämällä määräytyy oma luku.
3. Numerokorttien sijaan heitetään kahta kymmenjärjestelmänoppaa (0-9), joista vihreä noppa kertoo kymmit ja keltainen ykköset.

Kympit ja ykköset-pele

Tarvikkeet: Vihreä ja keltainen kymmenjärjestelmänoppa (1-9). Jokaiselle pelaajalle tai joukkueelle eriväriset kortit (15x15 cm). Kortit on helppo valmistaa A4-kokoisesta värillisestä kopiopaperista leikkaamalla se kuuteen yhtä suureen osaan. Kankainen kymmenjärjestelmälusta.

Pelin kulku:

1. 2-4 pelaaja tai joukkuetta. Jokaiselle joukkueelle annetaan eriväriset kortit.
2. Pelaaja heittää noppia. Vihreä noppa kertoo kymmit, keltainen ykköset.
3. Pelaaja kertoo ääneen, minkä luvun sai. Jos paikkajärjestelmä on vielä vakiintumaton, pelaaja asettaa nopat kymmenjärjestelmälustalle oikeisiin sarakkeisiin ja muodostaa oikean luvun sen avulla. Tukena voidaan käyttää myös kymppisauvoja ja ykkösiä.
4. Pelaaja etsii luvun lukuavaruusmatolta ja peittää sen värikortillaan.
5. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle tai joukkueelle.
6. Kerran peitettyä ruutua ei peitetä uudestaan. Jos omaa korttia ei voi laittaa, vuoro siirtyy toiselle.

Pelivariaatioita:

1. Pikapelissä pelaajat heittävät noppia vuorotellen ja se, kumpi nopeammin sanoo noppien muodostaman luvun, saa peittää ruudun.

PELI-IDEOITA LUKUAVARUUSMATTOON

Mikä luku?

Tarvikkeet: 100 lappua, väreillä ei ole väliä. (15x 15 cm). Kortit on helppo valmistaa A4-kokoisesta kopiopaperista leikkaamalla se kuuteen yhtä suureen osaan. Numerokortit 1-100.

Pelin kulku:

1. Peitetään lapuilla lukuvaruuden jokainen ruutu.
2. 2-4 pelaajaa tai joukkuetta.
3. Ensimmäinen joukkue nostaa numerokortin ja paljastaa matolta vastavan ruudun nostamalla lapun sen päältä. Jos vastaus on oikein, he saavat pisteen (lapun). Jos vastaus on väärin, lappu palautetaan matolle ja vuoro siirtyy toiselle.
4. Muut joukkueet toimivat vuorollaan samalla tavalla. Voittaja on se, joka on kerännyt eniten lappuja.

Kärpäsjahhti

Tarvikkeet: Numerokortit 1-100, kärpäslätkät jokaiselle pelaajalle tai joukkueelle.

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 numerokortti ja sanotaan se kuuluvasti ääneen. Pelaajat yrittävät läppäistä sanottua numeroa mahdollisimman nopeasti.
4. Ensimmäisenä oikeaa numeroa läpässyt 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.

Numeroviidakko

Tarvikkeet: Erilaisia tehtäväkortteja, joissa on tehtäviä: Joka toinen luku, parilliset luvut, parittomat luvut, kolmen välein, neljän välein, viiden välein, luetellen luvut 100-1, luetellen luvut 1-100, kympit pienimmästä suurimpaan, kympit suurimmasta pienimpään, viiden kertotaulun vastaukset jne.

Pelin kulku:

1. Pelaajat asettuvat jonoon maton reunalle.
2. Kukin pelaaja nostaa vuorollaan ja suorittaa kortin tehtävän. Kortti luetaan ääneen sanoen sen eteen: "Askella". Esim. Askella parilliset luvut.
3. Pelaajan on selvitävä numeroviidakosta saamansa ohjeen mukaan eli askellettava matto läpi pyydetyllä tavalla.
4. Jos pelaaja ei selviä viidakosta, hän joutuu hyppimään yhdellä jalalla luokan toiseen päähän ja takaisin ennen jonon perään menoa.

Pelivariaatioita:

1. Tämä peli on oivallinen osa kokonaisuutta, jossa on muitakin iloisen oppimisen ihmemaan pelipisteitä, kuten ruutuhypelymatto, ja ristinollamatto.
2. Jos koko luokka tai iso ryhmä on pelaamassa, pelaajat voivat tulla jonoon istuinjärjestyksessä esim. jono tai rivi kerrallaan, muut voivat tehdä sillä aikaa kirjatehtäviä, ja tulla jonoon taas, kun oman jonon tai rivin vuoro koittaa.