

PELI-IDEOITA RISTINOLLA-MATTOON

Ristinolla viestikisa

Tarvikkeet: Hernepusseja kahta eri väriä 3+3 kpl.

Pelin kulku:

1. Jakaudutaan kahteen joukkueeseen.
2. Joukkueet asettuvat jonoon viivan taakse. Kummankin joukkueen kolmelle ensimmäiselle pelaajalle annetaan hernepussi. Kummallakin joukkueella on oma väri.
3. Pelaajat lähtevät samanaikaisesti juoksemaan kohti ristinolla-mattoa ja asettavat hernepussinsa yhteen ruutuun, palaavat lähtöpisteeseen ja lähettävät seuraavan pelaajan matkaan.
4. Pelin ideana on saada muodostettua matolle pysty-,vaaka-, tai vinosuuntaan kolmen suora.
5. Ellei se ole muodostunut kolmen ensimmäisen pelaajan aikana, seuraavat pelaajat siirtävät omalla vuorollaan hernepussia toiseen ruutuun. Jokaisella pelaajalla on yksi siirtovuoro.
6. Peliä jatketaan, kunnes jompikumpi joukkue saa suoran ja voittaa pelin.

Pelivariaatiot:

1. Mikäli voittaja löytyy nopeasti, eivätkä kaikki ole päässeet pelaamaan, aloitetaan toinen peli siten, että jonossa seuraavana vuorossa oleva on ensimmäinen.
2. Etukäteen voidaan sopia, että pelataan niin monta kierrosta, että kaikki ovat saaneet osallistua.

Ristinollaa kertotauluilla

Tarvikkeet: Hernepusseja kahta eri väriä 3+3 kpl. Kertotaulukortit.

Pelin kulku:

1. Peliä pelataan samalla tavalla kuin ristinolla viestikisaa, pienin muutoksin.
2. Matolle laitetaan kertotaulukortteja kuvapuoli ylöspäin.
3. Hernepussin saa asettaa ruutuun vasta, kun kertotaulun vastaus on sanottu oikein. Jos pelaaja ei tiedä vastausta, hän voi kysyä apua joukkueeltaan.

Pelivariaatioita:

1. Kertolaskujen sijaan voidaan laittaa kertolaskujen vastauksia ja etsiä tulon tekijöitä.
2. Kertolaskujen sijaan voi laittaa peliin muita kortteja. (Esim. yhteen-tai vähennyslaskuja, englannin sanoja, tavukortteja, sanakortteja)
3. Ruudukolla voi pelata myös erilaisia bingo-pelejä.

PELI-IDEOITA RISTINOLLA-MATTOON

Ohjelmointi

Tarvikkeet: Opeteltavaan aiheeseen liittyviä kortteja, esim. numerot. Muistiinpanovälineet.

Pelin kulku:

1. Jakaudutaan pareittain.
2. Laitetaan matolle numerokortteja kuvapuoli ylöspäin.
3. Molemmat pelaajat laativat ohjelmointiradan vastapelaajalle, eli kirjaavat ylös ruudut, joita pitkin pelaajan on liikuttava. Koska opeteltavana on numerot, voi koodinkin tehdä numeroilla: esim. 6-7-5-4-3-8
4. Ruuduissa ei saa liikkua sivuittain, vaan ainoastaan vaaka- ja pystysuunnassa.
5. Koodin tekemisessä on huomioitava, että kulkureitti muodostaa tien maton läpi, siten että on selkeä lähtöruutu ja poistumisruutu. Ohjelmointi ei voi alkaa, eikä päättyä ruudukon keskelle.
6. Kun molemmat pelaajat ovat saaneet koodinsa kirjoitetuksi, laput vaihdetaan ja molemmat liikkuvat koodin mukaan matolla.
7. Matolla liikkuva pelaaja sanoo ääneen englanniksi numeron, jonka päällä on. Jos hän ei tiedä vastausta, pari saa auttaa.
8. Jos koodi oli virheellinen, tai vastapelaaja ei osannut liikkua sen mukaan, jää pisteettä.
9. Oikein koodatusta ja oikein liikutusta suorituksesta saa pisteen.
10. Voittajapari on se, joka sai eniten pisteitä.

Pelivariaatioita:

1. Ohjelmointia voi tehdä useiden eri oppiaineiden tunneilla. Korttien käytöstä löytyy lisävinkkejä tämän ohjelehtisen lopusta, kohdasta: "Ideoita korttien käyttöön".

Kertolaskujen harjoittelu

Tarvikkeet: Kortteja, joissa on kertolaskutehtävä ja kortteja, jossa on vastaukset niihin. Eri väriset pelimerkit esim. A4- kokoiset väripaperit tai hernepussit jokaiselle pelaajalle.

Pelin kulku:

1. Laita ruutuihin kortteja, joissa on sekä kertolaskutehtäviä että niiden vastauksia. Yksi kortti/ruutu.
2. Peitä pelimerkilläsi yksi ruutu. Seuraavan pelaajan tulee etsiä sille pari ja peittää se omalla pelimerkillään.
3. Peli loppuu, kun kaikki ruudut on peitetty.

Pelivariaatiota:

1. Peitetään ruutu, mikä kertolasku tai vastaus on piilossa?
2. Pelaaja hyppää ruutuun ja toinen etsii nopeasti sen parin ja hyppää siihen.
3. Toinen pelaaja kysyy kertolaskun, toinen hyppää vastauksen päälle.
4. Toinen kysyy kertolaskun, toinen läpsäyttää vastausta nopeasti.

PELI-IDEOITA RISTINOLLA-MATTOON

Korttitehtävä

Tarvikkeet: Opeteltavaan aiheeseen liittyviä kortteja, kirjoituspaperi ja -välineet.

Pelin kulku:

1. Levitä matolle kortteja kuvapuoli alaspäin.
2. Pelaaja tai joukkue nostaa kortin ja tekee kortissa olevan tehtävän omalla paikallaan.
3. Tehtävän suoritettuaan tarkistuttaa sen opettajalla sovitun mukaisesti ja palaa taas matolle nostamaan seuraavaa korttia.
4. Tässä työskentelymallissa pelaajat kulkevat ristinolla-maton ja oman paikkansa välillä. Opettaja voi pysyä paikallaan.
5. Peli päättyy, kun kaikki kortit on kerätty, tai tekemiseen varattu aika ilmoitetaan päättyneeksi.

Ideoita korttien käyttöön:

- Kortteja voi lisätä tekemisen lomassa vähitellen.
- Lukemaan opettelu: Kirjainkortit, tavut, sanat, tasosta riippuen. Helppo tapa eriyttää, jos kortit ovat eri väreisiä. Ohjataan oppilaat keräämään tietyn väreisiä kortteja. Kortin sisällön voi myös kirjoittaa.
- Geminaattaharjoitus tai sanatason kirjoittaminen: (kuva-tai sanakortti) Tavuta kortissa oleva sana. Kirjoita se ja tarkista kirjoitus tavuttamalla.
- Lausetason kirjoittaminen: Hae matolta kortti, sisällytä kortin sana kirjoittamaasi virkkeeseen.
- Tarinan kirjoittaminen: Nosta vinkkisanoja matolta, joita voit käyttää tarinassasi. Päähenkilöt, tapahtumapaikat ja juonen käänteet voivat olla erivärisillä korteilla.
- Yhdyssanakortit. (Ruudussa on kaksi korttia, jotka muodostavat yhdessä yhdyssanan) Pelaaja nostaa molemmat kortit ja miettii miten niistä saa yhdyssanan. Korteissa voi olla perusmuodossa olevia sanoja, tai kuvia. Esim. Kala ja kukko, pankki ja rosvo. Myös lapset voivat valmistaa kortit.
- Sanaluokkakortit: Minkä sanaluokan sana? Luokassa voi olla valmiina paikat eri sanaluokan sanoille tai pelaajalla/joukkueella on tehtäväpaperi, jonne sana kirjoitetaan.
- Äänneopetus: Pelaaja nostaa äänneopetusharjoituksen matolta ja tekee harjoituksen peilin edessä.
- Vieraan kielten sanojen harjoittelu: Opeteltavat sanat ovat matolla suomeksi ja/tai englanniksi. Jos tietää sanan, sen saa nostaa, jos ei tiedä, pitää selvittää oikea vastaus ja palauttaa kortti takaisin matolle.