

"ME VALTAAMME" –PELI (peliohje: Edugrafi, Elina Karstu)

Pelivälineet: Joukkuepeli, jossa 2-4 joukkuetta. Jokaiselle joukkueelle eriväriset pelimerkit, kooltaan max 15x15 cm, numerokortit 1-100, Bee-Bot ohjelmoitava robotti, ohjelmointimatto.

Vinkki: Pelimerkit on helppo valmistaa värillisestä A4.kokoisesta kartongista leikkaamalla se kuuteen yhtä suureen osaan.

Peliohjeet: Jaa oppilaat neljään joukkueeseen. Jokaiselle joukkueelle annetaan eriväriset pelimerkit. Ennen pelin alkua sovitaan yhteisesti mistä Bee-Bot lähtee liikkeelle ja asetetaan se lähtöruutuun. Ensimmäisen vuorossa oleva joukkue nostaa numeron väliltä 1-100 ja ohjelmoi robotin kulkemaan matolla olevaan vastaavaan numeroruutuun. Jos ohjelmointi onnistuu oikein, saa joukkue vallata ruudun laittamalla siihen oman pelimerkinsä. Jos ohjelmointi epäonnistuu, valtaus jää tekemättä ja vuoro siirtyy seuraavalla joukkueelle. Seuraava joukkue jatkaa ohjelmointia aina siitä kohtaa, mihin Bee-Bot on edelliseltä joukkueelta jäänyt. Vallattuun ruutuun ei saa enää mennä, vaan se tulee kiertää. Peli muuttuu jokaisen vuoron jälkeen vaikeammaksi. Jos joukkue saa numeron, jonne ei enää pääse kulkemaan, vuoro siirtyy seuraavana vuorossa olevalla joukkueelle. Peli loppuu jos Bee-Bot jää pottiin, eikä pääse enää liikkumaan. Jos peliä halutaan vielä jatkaa, opettaja tai muu puolueeton tuomari voi siirtää sen paikkaa. Pelin lopuksi lasketaan, montako valtausta kukin joukkue sai. Voittaja on eniten valtauksia saanut joukkue. Vaativampana versiona joukkueet saavat päättää minne numeroon pyrkivät ja voivat siten kehittää erilaisia joukkuestrategioita, joilla päästä valtaamaan mahdollisimman paljon tai potittamaan muut joukkueet. Peliä voi varioida ja kehitellä tilanteen mukaan. Oppilailta tulee usein hyviä ideoita pelin kehittelyyn.

LUKUJONOTAITOJEN KEHITTÄMINEN: Valtauksen yhteydessä voidaan vallata useampia ruutuja sovitun säännön mukaisesti. Opettaja voi kysyä mikä on seuraava suurempi tai pienempi kymmenluku, viisi suurempi tai pienempi luku jne. Tällöin pelialue tulee vallattua nopeammin.

Mukaan voi ottaa myös nopan ja plus/miinus (+/-) kortin. Valloitusta jatketaan ohjelmoimalla Bee-Bot nopan osoittaman verran suurempaan tai pienempään suuntaan.

LUKI-TAITOJEN KEHITTÄMINEN

Yksilö- tai joukkueitoiminta

Matolle levitetään kuvakortteja kuvapuoli alaspäin. Ennen pelin alkua sovitaan yhteisesti mistä Bee-Bot lähtee liikkeelle ja asetetaan se lähtöruutuun. Oppilas tai joukkue ohjelmoi robotin haluamansa kortin luokse, nostaa kortin, tavuttaa kuvan osoittaman sanan ja kirjoittaa sen. Opettajan kanssa sovitaan etukäteen missä vaiheessa kirjoitettu sana tarkistetaan. Tässä harjoitteessa oppilaat kulkevat luokassa edestakaisin ohjelmointimaton ja oman paikkansa välillä. Matolla voi olla myös useampia Bee-Botteja yhtä aikaa. Seuraava oppilas/joukkue jatkaa ohjelmointia aina siitä kohtaa, mihin Bee-Bot on edelliseltä oppilaalta/joukkueelta jäänyt. Peli päättyy kun kaikki kortit on kerätty ja kirjoitettu.

Kortteja voi laittaa myös kiertoradan kuvioiden päälle. Kiertoradalle pääsee vain pyrstötähtien kautta, mikä tekee ohjelmoinnista haastavampaa. Osuessaan kirjaimen kohdalle, voidaan eriyttää kirjoitustehtävää. Esim. kirjoitettavassa sanassa tulee esiintyä mahdollisimman monta tätä kirjainta, sanan tulee alkaa tällä kirjaimella, nostetun kortin lisäksi tulee kirjoittaa ylimääräisenä tällä kirjaimella alkava sana jne. Peliin voi ottaa myös muutaman nopan mukaan. Tällöin oppilaat saavat liikkua robotilla vain enintään noppien silmäluvun osoittaman ruutumäärän verran.