

PELI-IDEOITA KERTOTAULU-PELIALUSTAAN

Kertotaulu-noppapeli, 1-6:n kertotaulut

Tarvikkeet: Kaksi noppaa, eriväriset pelimerkit kummallekin pelaajalle tai joukkueelle.

Pelin kulku:

1. Heitä molemmat nopat. Kerro keskenään noppien silmäluvut ja kerro vastaus selkä pelialustaan päin. Oikeasta vastauksesta saa laittaa pelimerkinsä ruutuun. Jos vastaa väärin tai ei osaa, tulee vastaus tarkistaa pelialustasta, muttei siihen saa laittaa pelimerkkiä. Vuoro siirtyy toiselle.
2. Jos ruutu on varattu, vuoro siirtyy toiselle.

Pelivariaatiot:

1. Peliin voi ottaa kymmenjärjestelmänopat (1-9).
2. Pelialustaan laitetaan pelimerkki vain niihin kohtiin, joita ei osaa. Tällöin pystyy arvioimaan, mitä tulee vielä harjoitella.

Kertotaulu laivanupotus

Tarvikkeet: Kaksi kertotaulualustaa, oma kummallekin pelaajalle. Eriväriset pelimerkit pelaajille. Paperista leikatut laivat kooltaan: 1x4 ruutua, 2x3 ruutua, 3x2 ruutua ja 4x1 ruutua.

Pelin kulku:

1. Pelaajat asettavat omalle alustalleen laivansa siten, ettei vastapelaaja näe niitä. Laivat eivät saa koskea toisiinsa.
2. Pelaajat yrittävät selvittää vastapelaajan laivojen paikat arvailemalla vuorotellen niiden sijaintia kertotaulujen avulla. Ensin sanotaan pystyriivin numero, sitten vaakariivin numero (esim. 7x6).
3. Vastapelaaja kuittaa kertotaulun vastauksella (Esim. 7x6 on 42) ja ilmoittaa osuiko ammus. Ampumisvuorossa oleva merkitsee omaan pelialustaansa punaisella pelimerkillä osumat, ja valkoisella pelimerkillä ohi menneet.
4. Pelaajat "ampuvat" vuoron perään. Osuman saadessaan, saa uuden ampumisvuoron. Kun laivan jokaiseen ruutuun on osunut ammus, laiva uppoaa. Uponneesta aluksesta on ilmoitettava.
5. Voittaja on se, joka ampuu ensimmäisenä kaikki vastapelaajan alukset.

Kertotaulupeli

Tarvikkeet: Kertotaulukortit, eriväriset pelimerkit jokaiselle pelaajalle.

Pelin kulku:

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

Pelivariaatioita:

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

Mikä kertotaulu, mikä vastaus?

Pelin kulku:

Pelaaja luettelee jonkin kertotaulun vastauksia, 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. Ruudukosta peitetään kertotaulujen vastauksia, ja pelaajat keksivät ne.
3. Samalla idealla voidaan pitää testi kertotaulujen hallinnasta. Peitetään osa vastauksista ja kirjoitetaan vastaukset paperille.