



Hankkeessa toteutettu luonnontieteen opetus-kokonaisuus: Matematiikkapeli

AIHE: MATEMATIIKKA. MATEMATIIKAN HARJOITTELUA PELAAMISEN AVULLA.

IKÄLUOKKA: 8. luokka. Muokattavissa jokaiselle luokka asteelle sopivaksi.

TAVOITTEET:

Matematiikan, oppiminen/harjoittelu, ryhmätöitä, kehittämisen, liikkuminen.

- T1 vahvistaa oppilaan motivaatiota, myönteistä minäkuvaa ja itseluottamusta matematiikan oppijana
- T2 kannustaa oppilasta ottamaan vastuuta matematiikan oppimisesta sekä yksin että yhdessä toimien
- T3 ohjata oppilasta havaitsemaan ja ymmärtämään oppimiensa asioiden välisiä yhteyksiä
- T5 tukea oppilasta loogista ja luovaa ajattelua vaativien matemaattisten tehtävien ratkaisemisessa ja siinä tarvittavien taitojen kehittämisessä
- T7 rohkaista oppilasta soveltamaan matematiikkaa muissakin oppiaineissa ja ympäröivässä yhteiskunnassa
- T10 ohjata oppilasta vahvistamaan päättely- ja päässälaskutaitoa ja kannustaa oppilasta käyttämään laskutaitoaan eri tilanteissa



ARVIOINTI:

Ryhmätöitä, tiedon hallinta

TARVIKKEET:

- Pelilauta
- pelinappulat
- noppa
- tehtävälaput rasteille



Tarvikepaketti on lainattavissa Päijät-Hämeen LUMA-keskuksesta: phluma@helsinki.fi, Niemenkatu 73, 15140 Lahti. Lainaaja hoitaa noutamisen ja palautuksen.

KESTO: 1 oppitunti

ESIVALMISTELUT:

Rastien asetteleminen alueelle. Jokamiehen oikeuksista on hyvä jutella luokan kanssa, jos siirrytte pihaympäristöön (Liitteenä tietoisku aiheesta).

MILLAISIIN ASIOIHIN ERITYISESTI KIINNITETTÄVÄ HUOMIOITA:

Huomioitava, että oppilaat ovat käyneet läpi matikan tunneilla rasteissa esiintyvät matematiikantehtävät.

KUVAUS TOTEUTUKSESTA:

1. Tilaan, jossa peli pelataan jaetaan ympärille 30-50 lappua. Jokaisessa lapussa on tehtävä, joka peliä pelattavien joukkueiden tulee suorittaa oikein edetäkseen pelilaudalla, joka asetetaan keskelle tilaa, jossa peliä pelataan.
2. Ryhmä jaetaan noin 3-5 hengen joukkueisiin.
3. (Joukkueet saavat valita joukkueelleen nimen) Jokainen joukkue saa pelinappulan, joka asetetaan pelilaudalle lähtöruutuun.
4. Ensimmäisellä kierroksella jokainen joukkue heittää vuorollaan noppaa, jonka mukaan siirtävät pelinappulaansa pelilaudalla.
5. Kun kaikki joukkueet ovat saaneet siirrettyä pelinappulaansa pelilaudalla johonkin ruutuun (ruuduissa numerot 1-30), lähtevät he yhtä aikaa etsimään ympäristöstään sen numeroista lappua, missä ruudussa heidän pelinappulansa on.
6. Löydettyään oikean lapun, heidän tulee suorittaa lapussa oleva tehtävä.
7. Tämän jälkeen heidän tulee palata opettajan luokse kertoakseen vastauksensa, joka tarkistaa onko vastaus oikein.
8. Jos vastaus on oikein, joukkue saa heittää uudelleen noppaa ja edetä pelissä samalla tapaa.
9. Voittaja on se joukkue, joka pääsee pelilaudalla maaliin ensimmäisenä.

LISÄTIETOJA: