

Mahtavaa matematiikkaa! - teematunnit

Kiva, että osallistut Varga–Neményi ry:n historian ensimmäiseen Mahtavaa matematiikkaa-teemapäivään 5.11.2020. Tämä tuntisuunnitelma on laadittu siten, että kuka tahansa pystyy ohjeiden avulla järjestämään innostavan metsämatematiikan tunnin. Oppitunnin sisällöt on valittu siten, että kaikki oppilaat voivat opetusmenetelmästä tai etenemistahdista riippumatta osallistua.

Oppitunnilla tarvitset joitakin erikoisvälineitä, kuten VaNe-neliömetrin. Tutustu tunnin sisältöön huolellisesti etukäteen.

Jos otat oppitunnilla valokuvia ja jaat niin somessa, käytäthän hastageja #varganemenyi ja #mahtavaamatematiikkaa.

Innostavaa matikkapäivää!

T. Laura Merenvainio

Varga–Neményi ry

Mahtavaa matikkaa -päivä - Ulkomatikkatunti 5.-6. lk

Kerto, jako ja laskujärjestys - 45 min

Pelejä voi pelata koulun pihassa tai lähimetsässä

Tarvikkeet: tötsät, hyppikset, pyykkipojat, VaNe-neliömetrimatot, [0-100 -lukukortit](#), laskulistat, kertolasku-, jakolasku- tai [laskujärjestys-laskukortit](#)

Pelilista:

Metsäkimble kerto- ja/tai jakolaskuista

Pikalukuhippa laskukorteilla

Neljän suora laskujärjestys -laskukorteilla

Monikertojen metsästys

[Myrkkymarjaa / MURR!a](#)

- “vaikeilla kerto- ja jakolaskuilla”
- “Sano se kymmenkertaisena / satakertaisena”
- “Sano siitä kymmenesosa / sadasosa”

- **Metsäkimble kerto- ja/tai jakolaskuista**

Tarvikkeet: tötsät peliradaksi, hyppis / rengas pelimerkiksi, laskulistat joukkueille

Ohjeet: Tötsät (4 kpl x 4 eri väriä) asetetaan ympyrän kehälle. Kullekin joukkueelle laitetaan kotipesä neljän tötsän päähän toisistaan. Kullakin joukkueella on pelimerkinä esim, renkaaksi solmittu hyppynaru. Kullakin joukkueella on kyselijä, joka kysyy vastustajajoukkueelta vuorotellen kerto- / jakolaskuja. Jos pelaaja vastaa oikein, hän saa siirtää pelimerkkiä seuraavalle tötsälle ja juosta koko kierroksen takaisin kotipesään. Kyselijää kysyy seuraavalta pelaajalta seuraavan laskun. Se joukkue, joka on ensin takaisin kotipesässä, on voittaja. Kyselijää vaihdetaan kierrosten jälkeen.

- **Pikalukuhippa laskukorteilla**

Tarvikkeet: kertolasku-, jakolasku- tai laskujärjestys-laskukortit

Ohjeet: Jokainen leikkijä saa itselleen yhden laskukortin. Leikissä kaikki leikkijät ovat hippoja ja ottavat kaikkia kiinni. Kun leikkijä saa toisen leikkijän kiinni, he asettuvat vastakkain, laskevat yhteen ääneen kolmeen ja paljastavat korttinsa. Leikkijöiden on mahdollisimman nopeasti nimettävä toistensa korteissa olevan laskun vastaus. Se leikkijöistä, joka sanoo lukumäärän nopeammin, voittaa itselleen toisen pelaajan kortin. Voitettu kortti asetetaan oman korttipinon päällimmäiseksi ja samalla kortilla pelataan seuraavan kerran kiinnijäädessä/-ottaessa. Jos häviävällä leikkijällä on useampia kortteja, antaa hän voittajalle vain päällimmäisen. Mikäli häviävällä leikkijällä on vain yksi kortti, jonka hän antaa pois, saa hän hakea leikinjohtajalta uuden kortin, jolla voi jatkaa peliä. Peli päättyy, kun leikinjohtajalta loppuvat kortit.

- **Neljän suora laskujärjestys -laskukorteilla**

Tarvikkeet: laskujärjestys-laskukortit, pyykkipojat, VaNe -neliömetrimatot
Lähialueelle kiinnitetään pyykkipojilla kortteja, joihin on kirjoitettu laskuja. Jokaisesta ryhmästä yksi kerrallaan saa lähteä hakemaan jonkin kortin. Kun kortissa oleva lasku on laskettu, sijoitetaan kortti sitä vastaavaan ruutuun sataruudukolle. Ryhmän tavoitteena on saada laskukorteista neljän suora pystyyn, vaakaan tai viistoon. Peliä voidaan pelata kunnes ensimmäinen ryhmä saa neljän suoran tai kunnes kortit loppuvat ja lasketaan millä ryhmällä on neljän suoraa eniten.

- **Monikertojen metsästys**

Tarvikkeet: 0-100 -lukukortit, pyykkipojat, VaNe -neliömetrimatot

Ohjeet: Lukukortit 1–100 kiinnitetään pyykkipojilla lähiympäristöön. Jokaisella ryhmällä on oma neliömetrialusta, jota käytetään sataruudukkona. Merkin saatuaan jokaisesta ryhmästä lähtee yksi jäsen kerrallaan etsimään ryhmälle nimetyn luvun monikertoja. Seuraava saa lähteä etsimään uutta korttia, kun edellinen monikerran metsästäjä palaa. Neliömetrialustan luona odottelevat ryhmänjäsenet sijoittavat löydetyt kortit sataruudukkoon oikeille paikoille. Kierros päättyy, kun monikertoja ei enää löydy. Voidaan pelata heti perään toinen kierros ja etsiä toisten lukujen monikertoja. Peliä voidaan pelata, kunnes kaikkien lukujen 2–10 monikerrat on metsästetty.

- [Myrkkymarjaa / MURR!a](#)

a) “vaikeilla kerto- ja jakolaskuilla”

Tarvikkeet: kerto- ja jakolaskukortit, keppi

Ohjeet: Laskut laitetaan maahan ryhmän nähtäville. Yksi leikkijä poistuu korttien luota ja ryhmä sopii sillä aikaa yhdessä, mikä laskuista on myrkkymarja / MURR! Kauempana ollut leikkijä palaa ja osoittaa kepillä yhtä laskua. Muut kertovat yhteen ääneen osoitettujen laskujen vastauksia, kunnes vastaan tulee yhdessä sovittu lasku eli MURR/myrkkymarja. Kaikki huutavat MURR! ja juoksevat sovittuun paikalle kilpaa. Arvuuttelija yrittää saada jonkun kiinni. Kiinni jääneestä tulee uusi arvuuttelija.

b) “Sano se kymmenkertaisena / satakertaisena”

c) “Sano siitä kymmenesosa / sadasosa”

Tarvikkeet: 0-100 -lukukortit tai omat lukukortit, keppi

Ohjeet: Muuten samat ohjeet kuin ensimmäisessäkin versiossa, mutta laskujen sijaan maahan laitetaan lukuja. Kun kauempana ollut leikkijä palaa ja osoittaa kepillä yhtä lukua, muut sanovat yhteen ääneen sopimuksesta riippuen sen kymmenkertaisena, satakertaisena tai siitä kymmenesosan tai sadasosan.

