

## KYMPIN KERTOLASKUT OSIIN

**Harjoiteltavat taidot:** kertolaskun osittaminen, kun kertojana on 10

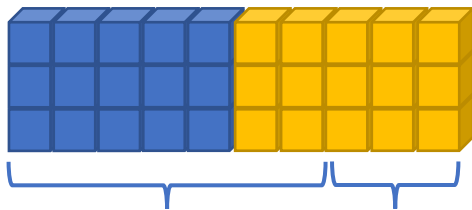
**Taitovaatimus:** yhteenlasku, kertolasku

**Pelaajien määrä:** 2 – 4

**Tarvikkeet:** Toisiinsa kiinnittyviä rakentelukuutioita kahta eri väriä, 0–9-noppa, jokaiselle paperia ja kynä

**Pelin tavoite:** Tavoitteena on kerätä eniten pisteitä.

**Alkuvalmistelut:** sovitaan, mikä kertotaulu rakennetaan linkkikuutioista, esim. 3.



Tehdään 10 kolmen kuution tornia siten, että 5 vierekkäistä tornia on keskenään samenvärisiä hahmottamisen helpottamiseksi.

### Pelin kulku:

Jokainen heittää noppaa vuorollaan. Nopan silmäluku määrää ensimmäisen kertojan. Jos nopan silmäluku on esimerkiksi 7, erottaa pelaaja kuutiolaatasta kertolaskun  $7 \cdot 3$  ja  $3 \cdot 3$ .

Pelaaja kirjoittaa laskun paperille kahden tulon summana:

$$\begin{aligned} &10 \cdot 3 \\ &= 7 \cdot 3 + 3 \cdot 3 \\ &= 21 + 9 \\ &= 30 \end{aligned}$$

Pelataan sovittu määrä kierroksia.

Arvotaan viimeiseksi onnenluku.

Jos noppa näyttää lukua 0, arvotaan uusi onnenluku.

Voittaja on se, jolla ko. luku esiintyy laskuissa useimmin.