

Tuhattaituri

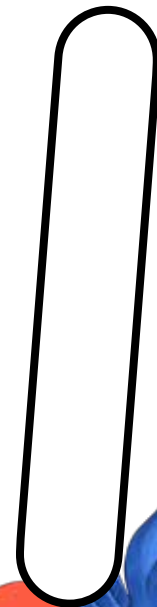
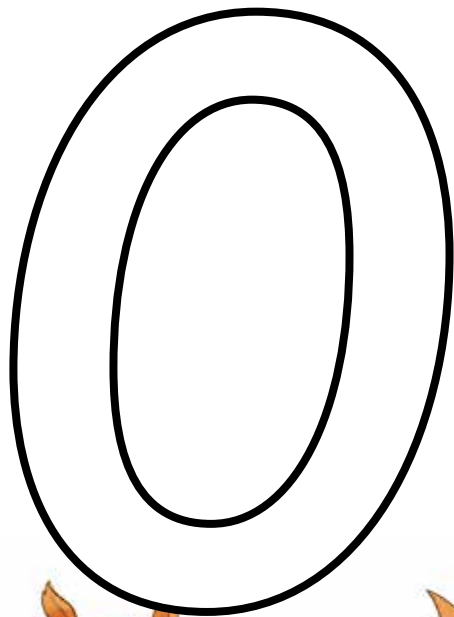
Matematiikan leikkivinkit



Kaikkiin leikkeihin tarvitaan Tuhattaiturin A5-kokoiset numerokortit.

Leikkejä voi leikkiä järjestyksessä tai opettaja voi suunnitella matematiikkatuokion leikkivinkkien pohjalta. Leikit tukevat oppilaan innostusta ja kiinnostusta matematiikka kohtaan sekä myönteisen minäkuvan ja itseluottamuksen kehittymistä. Leikkien avulla opettaja voi myös havainnoida oppilaiden lukukäsitteen hallintaa, ryhmässä toimimista ja toiminnanohjauksen taitoja.

TULOSTA TÄSTÄ NUMEROKORTIT



2



3



4



5



6



7



8



9



Tuhattaituri

Matematiikan leikkivinkit

LEIKKI 1

Kassen ja Kurren lukutunnistus

Opettajalla on kädessään numerokortit 0-9 viuhkana. Oppilas vetää yhden kortin ja näyttää kortin muille. Taputetaan lukumäärä yhdessä. Opettaja asettaa numerokortin taululle tai lattialle kuvapuoli ylöspäin seuraavaa leikkiä varten.

Harjoitus kehittää numeromerkin ja lukumäärän yhteyden ymmärtämistä.

LEIKKI 2

Kassen ja Kurren numeroiden tarkkailutehtävä

Oppilaat ovat piirissä. Numerokortit ovat lattialla piirin keskellä. Oppilaat muuttuvat kiviksi ja menevät kyykkyyntä kädet silmillä, kasvot alas kohti lattiaa. Opettaja ottaa pois yhden korteista ja sanoo: "Nyt!" Oppilaat nousevat nopeasti seisomaan ja huutavat, mikä kortti puuttuu. Taputetaan yhdessä puuttuva lukumäärä. Voidaan pelata myös niin, että kortit ovat seinällä.

Harjoitus kehittää havainnointia sekä numeromerkin ja lukumäärän yhteyden ymmärtämistä.

LEIKKI 3

HERKKUNUMERO

Yksi oppilas menee luokan ulkopuolelle. Muu luokka valitsee taululle kiinnitetystä numerokorteista yhden herkkunumeron. Oppilas tulee luokkaan ja alkaa luetella taululla olevia lukuja, samalla koskettaen niitä. Kun oppilas koskettaa herkuksi valittua korttia, koko luokka huutaa: "HERKKU!"

Harjoitus kehittää numeromerkin ja lukusanan yhteyden ymmärtämistä.

LEIKKI 4

Etsivä löytää

Tarvikkeet: A5-kokoiset numerokortit 0-9, jotka on leikattu kahtia.

Oppilaille jaetaan numerokortin puolikas (tai oppilas nostaa numerokortin puolikkaan salaisuuspussista). Oppilaat lähtevät hiippailemaan luokassa. Aina kohdatessaan oppilaat näyttävät kortteja toisilleen. Jos kortin puolikkaista muodostuu oikea numeromerkki, oppilaat menevät parijonoon. Lopuksi oppilasparit järjestäytyvät lukujen mukaiseen suuruusjärjestykseen 0-9 näyttäen numerokortteja.

Harjoitus kehittää lukujonotaitoja ja lukujen suuruusvertailua.

LEIKKI 5

Robotti ja ohjelmoija

Voidaan jatkaa edellisen leikin jälkeen, tai tehdä itsenäisenä leikkinä. Jos jatketaan edellisen leikin jälkeen, niin toiminnon suorittaa se pari, jolla on kyseinen numerokortti.

Opettaja on ohjelmoija ja oppilaat toimivat robotteina ohjelmoijan komennon mukaisesti. Esimerkiksi: "Hyppää 3 tasajalkahyppyä." "Taputa 6 kertaa." "Napsauta sormia 2 kertaa."

Harjoitus kehittää numeromerkin, lukusanan ja lukumäärän yhteyden ymmärtämistä sekä harjaannuttaa oppilasta seuraamaan toimintaohjetta ja toimimaan ohjeen mukaan.

LEIKKI 6

Etsi numerokortti

Opettaja pyytää kymmenen oppilasta luokan eteen riviin. Oppilaat sulkevat silmänsä ja samalla opettaja piilottaa luokkaan numerokortit 0-9. Oppilaiden tehtävä on etsiä piilotetut numerokortit ja järjestäytyä lukujen mukaiseen suuruusjärjestykseen 0-9 näyttäen numerokortteja. Leikitään kunnes kaikki halukkaat oppilaat ovat päässeet etsimään kortteja.

Harjoitus kehittää lukujonotaitoja ja lukujen suuruusvertailua.

LEIKKI 7

Kassen ja Kurren numeroralli

Tarvikkeet: Numerokortteja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä.

Oppilaat istuvat piirissä tuoleilla tai tyynyillä. Jokaisella on kädessään oma numerokortti. Useammalla oppilaalla on sama numero, jotta he voivat vaihtaa paikkaa keskenään. Yksi oppilas seisoo keskellä ja sanoo jonkin numeron, jolloin kyseiset oppilaat vaihtavat paikkaa keskenään. Keskellä ollut oppilas yrittää saada itselleen vapaan paikan. Ilman paikkaa jäänyt oppilas jää keskelle ja sanoo taas jonkin numeron. Kun keskellä oleva oppilas sanoo "numeroralli", kaikki oppilaat vaihtavat paikkaa.

Harjoitus kehittää numeromerkin ja lukusanan yhteyden ymmärtämistä.

Leikkien jälkeen voidaan tehdä Tuhattaiturin koulutulokasmoniste.