

# Kertotaulubingo

Avainsanat: kertotaulu, päässä lasku

Luokkataso: 3.-5. luokka, 6.-9. luokka

Välineet: bingotaulukot (liitteenä), nopat, kynä, värikyniä

Kuvaus: Pelin tavoitteena on kerätä bingorivejä kertomalla nopan silmäluvut keskenään ja voittaa pelikaveri.

## Aluksi

Peliä voidaan pelata joko lukujen 1-6 kertotauluilla tai lukujen 1-10 kertotauluilla. Bingotaulukoista on kaksi eritasoista versiota. Vaikeammassa bingotaulukoissa on mukana hämäysnumeroita, jotka eivät ole minkään saatavilla olevien lukujen (joko 1-10 tai 1-6) tuloja. Näissä taulukoissa on vaikeampi saada bingoriviä, sillä vastaan saattaa tulla luku, jota ei voi saada millään yhdistelmällä.

Luvuilla 1-6 pelattavaan bingoon tarvitaan kaksi tavallista noppaa ja luvuilla 1-10 pelattaessa kaksi 10-tahkoista noppaa. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää myös pussia, jossa on kaksi kertaa numerolaput ykkösestä kuuteen tai ykkösestä kymmeneen tai satunnaislukugeneraattoria.

## Pelin kulku

Peliä pelataan parin kanssa samalla bingotaulukolla. Pelaaja heittää vuorollaan kahta noppaa ja raksii niiden muodostaman tulon bingotaulukosta. Pelaajien kannattaa käyttää merkitsemiseen erivärisiä kyniä tai erilaisia merkkejä (esimerkiksi rasti ja ympyrä). Tarkoituksena on kerätä omista rasteista bingorivi. Bingorivi voi muodostua taulukkoon pystyyn, vaakaan tai kulmasta kulmaan ja sen pituudesta voidaan sopia pelaajien kesken. Pelaamisen voi aloittaa esimerkiksi viidestä perättäisestä rastista ja pituutta voi kasvattaa, jos tuntuu, että voitto saavutetaan liian nopeasti.

Se, joka on ensimmäisenä saanut bingorivin, voittaa. Jos jokin numero on loppunut taulukosta, sovitaan pelaajien kesken, miten menetellä. Vuoro voi joko siirtyä toiselle pelaajalle tai sama pelaaja voi heittää noppia uudestaan niin kauan kunnes saa tulon, joka mahtuu taulukkoon.

Vinkki: Sen lisäksi, että pelaaja yrittää saada oman bingon, hän voi yrittää estää vastustajaa saamasta omaa riviään valmiiksi. Lisäksi haastavammassa taulukoissa tarvitaan suunnitelmallisuutta, sillä täytyy tarkkailla, että valitun ruudun ympärillä on sellaisia lukuja, jotka voidaan raksia kertomalla kaksi saatavilla olevaa lukua keskenään.



## Liitteet

- Bingotaulukot

Bingo: kahden nopan silmälukujen tulo

1	4	12	2	16	36	30	10	1	8
16	15	6	36	4	24	8	3	24	12
20	9	3	24	10	30	25	12	8	4
25	12	5	15	16	1	6	30	9	18
30	6	10	24	5	8	10	4	5	25
2	10	12	9	18	2	20	9	6	3
6	4	16	5	36	4	3	12	10	4
5	20	2	16	10	9	15	36	1	6
18	25	6	3	15	12	30	5	18	24
8	3	36	20	1	24	6	16	12	15

Bingo: kahden luvun (1-10) tulo

1	5	40	6	24	21	10	14	30	2	27	45
14	21	2	100	48	72	40	56	6	18	8	16
16	28	8	18	5	42	7	28	90	54	3	35
40	70	49	81	25	12	63	42	36	4	20	18
64	14	80	21	4	30	2	10	8	12	15	50
10	42	24	49	6	54	21	18	27	32	1	36
72	35	27	9	70	12	24	16	4	36	80	6
90	8	36	18	20	32	10	24	60	45	64	12
5	54	45	15	7	24	64	36	12	32	9	81
32	9	4	60	90	3	48	20	7	28	30	56
10	18	63	27	9	81	42	40	6	100	15	72
50	63	20	3	56	8	36	16	48	9	35	30



## Vaikeampi bingo: kahden nopan silmälukujen tulo

1	18	4	3	14	2	36	8	5	19
9	6	20	6	24	8	30	25	12	6
2	30	12	5	36	9	3	16	2	15
8	5	18	1	15	12	8	4	10	21
4	12	10	16	24	2	36	6	20	18
15	9	4	18	9	6	16	11	12	10
20	18	30	3	12	24	2	8	18	3
3	7	12	16	36	25	4	13	9	1
8	5	15	4	30	10	1	16	5	24
12	4	22	20	6	16	23	25	15	6

## Vaikeampi bingo: kahden luvun (1-10) tulo

1	5	40	6	34	21	10	14	30	2	27	52
14	21	22	100	48	72	40	56	6	18	8	16
16	28	8	18	5	42	7	28	90	54	33	35
40	70	49	81	25	12	63	42	36	4	39	18
46	14	80	21	4	30	2	10	8	23	15	50
10	42	24	49	6	54	21	18	27	32	11	36
17	35	29	9	70	12	24	16	4	36	80	6
90	8	36	38	20	32	44	24	60	45	64	12
5	54	45	15	7	24	64	36	12	32	19	81
32	9	4	26	90	3	48	20	7	28	30	37
10	18	63	27	9	81	42	40	6	100	15	72
55	63	20	13	56	8	31	16	48	9	35	30

