

AARREPELI

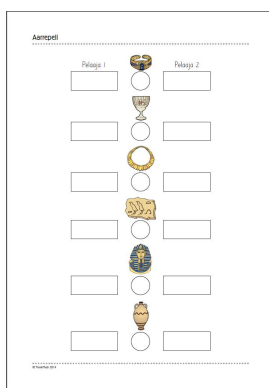


TAVOITE

- vaihdannaisuuden ymmärtäminen (kahden eri yhteenlaskun muodostaminen kahdesta luvusta)

MATERIAALI

- jokaiselle parille kaksi noppaa, joissa lukumäärät 4, 5 ja 6 on teipattu piiloon ja niiden kohdalle teippiin on piirretty pistemäärät 1, 2 ja 3, kyniä (laskin)
- Liite: Aarrepeli



TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Pelaajat heittävät samanaikaisesti molemmat yhtä noppaa. Tämä määrää, kuinka monta pelialustalla olevaa aarretta pelaajat saavat. Aarteiden määrä voidaan laskea kahdella tavalla. Toinen parista kirjoittaa ensin omaan laatikkoonsa noppien osoittamista luvuista yhteenlaskun ja sanoo laskun ääneen. Jos nopissa on vaikka silmäluvut 2 ja 3, laatikkoon kirjoitetaan joko $2 + 3$ tai $3 + 2$. Toinen parista miettii samoista luvuista erilaisen laskun omaan laatikkoonsa. Jos toinen parista on merkannut $2 + 3$, merkkää toinen parista $3 + 2$. Tarvittaessa voidaan vaihtaa noppien paikkaa, jolloin havainnollistuu laskun tekijöiden "paikan vaihtaminen". Pari laskee yhdessä, mikä vastaus molemmista laskuista saadaan, ja merkitsee sen vastauslaatikkoon, ympyrään. Vastaus on siis saatujen aarteiden määrä. Sama määrä saatiin kahdella erilaisella laskulla.

Lisähaaste: Laskimen avulla voidaan lopuksi laskea kaikkien aarteiden yhteismäärä (eli ympyröissä olevat luvut yhteen). Onko väliä, missä järjestyksessä aarteiden lukumäärät syöttää laskimeen?