

TAVOITE

- kahden lukumäärän yhdistäminen
- vaihdannaisuuden pohjustaminen

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, kaksi eriväristä kynää
- Liite: Avaruuspele A



TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Pelaajat heittävät vuorotellen kahta noppaa. Vuorossa oleva pelaaja sanoo noppien silmäluvuista muodostuvan yhteenlaskun ja sen vastauksen. Esim. jos nopissa on silmäluvut 3 ja 2, hän sanoo: "Kolme ja kaksi on (tai on yhtä suuri kuin) viisi." Toisen tehtävänä on tarkastella, meneekö lasku oikein. Pelaaja etsii pelialustasta laskun vastausta vastaavan luvun ja värittää/merkkää tähden omalla värillään. Jos pelialustasta ei enää löydy vastausta, ei pelialustaan merkata mitään. Peli päättyy, kun jokainen luku pelialustasta on väritetty. Pelin voittaa se, kumpi on saanut enemmän väritettyä tähtiä.

HUOMIOITAVAA

- Pelin aikana voi kysyä lapsilta, onko sillä väliä, missä järjestyksessä noppien silmäluvut lasketaan. Lasten on hyvä oivaltaa, että laskettaessa lukumääriä tai lukuja yhteen ei järjestyksellä ole väliä – yhteenlasku on vaihdannainen. Tämä tehostaa laskemista myöhemmin (se, että suurempaan lukuun lisätään pienempi, vähentää laskemista, ja jos muistaa esim. laskun $8 + 2$, tietää myös vastauksen laskuun $2 + 8$). Vaihdannaisuuteen palataan tarkemmin myöhemmissä opetustuokioissa.