

LOOMARIIK

Korrutamine arvudega 2 – 5

Õpetaja jagab õpilased nelja rühma. Iga õpilane saab endale loomariigi sektordiagrammi (vaata lk 2). Seejärel hakkab õpetaja õpilastelt korrutustehteid küsima kasutades numbrite asemel loomade nimesid. Ka vastuseks peab olema looma nimi.

räim korda ronk / nastik

räim korda vaskuss / koer

luik korda rohukonn / tigu

räim korda lehm / rästik

ronk korda ronk / haug

luik korda nastik / kägu

vaskuss korda rabakonn / ei olegi, + 5 punkti

ronk korda luik / rästik

räim korda rohukonn / kirp

vaskuss korda nastik / kits

ronk korda rohukonn / lest

räim korda nastik / haug

luik korda lehm / hunt

vaskuss korda rohukonn / ei olegi, + 5 punkti

räim korda rabakonn / hunt

luik korda luik / rabakonn

vaskuss korda koer / karu

luik korda räim / lehm

ronk korda rabakonn / siig

räim korda koer / part

luik korda ronk / rästik

räim korda räim / ronk

ronk korda vaskuss / part

räim korda luik / lehm

vaskuss korda vaskuss / ei olegi, + 5 punkti

ronk korda räim / nastik

luik korda vaskuss / kiil

vaskuss korda lehm / siga

luik korda rabakonn / orav

vaskuss korda räim / koer

luik korda koer / siga

ronk korda lehm / kägu

vaskuss korda ronk / part

ronk korda koer / kits

vaskuss korda luik / kiil

ronk korda nastik / tuvi

Rühm, kes ütleb kõige kiiremini õige vastuse, saab punkti. Vastata võib ükskõik milline rühmaliige või lepitakse kokku üks kindel õpilane, kes esindab kogu rühma.

Kui sektordiagrammis pole õiget vastust, siis esimene rühm, kes selle avastab, saab 5 punkti.

Vale vastuse korral lahutatakse rühma tulemusest maha 1 punkt (v.a siis, kui rühma tulemus on 0).

Õpetaja märgib kõik punktid tahvlile, et rühmadel oleks koguaeg hea ülevaade oma tulemusest.

Mängu võidab rühm, kellel on mängu lõppedes kõige rohkem punkte.

Auhinnaks võib olla hinne „5“ või mingi maius.

Loomariigi sektordiagramm sobib ka tunnikontrolli läbi viimiseks. Hiljem, kui mäng on juba selge, võivad õpilased korrutamist/jagamist harjutada paarides või väiksemas rühmas.

