




# Ekapeli-Matikka

oppimispeli esi- ja alkuopetusikäisten  
lasten matemaattisten  
taitojen tukemiseen



# ILMAINEN Lukimat-verkkopalvelun ([www.lukimat.fi](http://www.lukimat.fi)) kautta saatava tietokonepeli



Tietoverkkovälitteinen peruslukutaidon sekä matematiikan oppimisvalmiuksien oppimis- ja arviointiympäristö.

lukeminen **matematiikka** keskustelut tiedotteet sanasto

## Matematiikka

- ▶ Vanhemmalle
- ▶ Tietopalvelu
- ▶ Materiaalit
  - » Tietokoneohjelmat
    - » Numerorata
    - » Ekapeli-Matikka
    - » Neure
    - » LukiMat-ohjelmien oppaat
  - » Tulostettava materiaali
- ▶ Kirjoituksia
- ▶ Asiantuntijat
- ▶ Monimat

Pääsivu → Matematiikka → Materiaalit → Tietokoneohjelmat

### Tietokoneohjelmat

Täältä löydät tietoa tietokoneavusteisista menetelmistä, joilla pyritään tukemaan lapsen matematiikan oppimista. Menetelmät ovat käyttäjille ilmaisia.

#### Numerorata

Numerorata on tietokonepeli, jolla pyritään vahvistamaan lasten lukujonotaitoja, lukumäärän ja sitä ilmaisevan numerosymbolin vastaavuutta sekä yhteen- ja vähennyslaskutaitoja. Numerorata -kansion sisältämistä peliohjeista löydät tarkat tiedot, kuinka peliä pelataan ja kuinka voit ladata sen omalle koneellesi. Samasta kansioista löydät myös tutkimukseen perustuvaa tietoa siitä, miten peli on vaikuttanut suomalaisten esikoululaisten matematiikan taitoihin.



[Numerorata-pelin peliohjeet](#)  
[Miten saan Numerorata-pelin?](#)

#### Ekapeli-Matikka

Ekapeli-Matikka on tietokonepeli, joka on tarkoitettu niille esi- ja alkuopetusikäisille lapsille, joille matematiikan oppiminen on haasteellista. Peli sisältää tällä hetkellä tunnistamista, vertailua, järjestämistä, lukusanan, -määrän ja -symbolin vastaavuutta sekä lukujonotehtäviä ja yhteenlaskua lukualueella 0-10.

Ekapeli-Matikan oppaasta löydät tarkat ohjeet pelin käyttöönotosta ja sen pelaamisesta.

[Ekapeli-Matikan opaskirja](#)





# EKAPELI-MATIKKA

- Ekapeli-Matikka on tarkoitettu niille esi- ja alkuopetusikäisille lapsille, joille matematiikan oppiminen on haasteellista.
- Ekapeli-Matikka on tietokonepeli, joka harjoittaa yksi-yhteen vastaavuutta, vertailua, järjestämistä, lukusanan, -määrän ja numerosymbolin vastaavuutta sekä lukujono- ja yhteenlaskutaitoja lukualueella 0-10.
- Ekapeli-Matikka kuuluu Ekapelien tuoteperheeseen ja sen käyttäminen vaatii ilmoittautumisen Ekapelikäyttäjäksi ([www.ekapeli.fi](http://www.ekapeli.fi)).

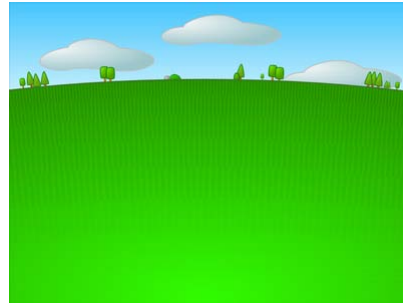
# Pelitasot

Jokainen pelaaja aloittaa pelin ensimmäisestä kentästä ja etenee ennalta asetetussa kenttäjärjestyksessä.

Tämä vaatii kuitenkin sen, että lapsi pääsee kentän läpi. Jokaisessa kentässä on asetus, että tehtävistä tulee saada tietty määrä oikein, jotta seuraava kenttä avautuu.



Luontoretki:  
Lukumäärät 0-5  
(kentät 1-24)



Maatila:  
Symbolit 0-5  
(kentät 25-57)

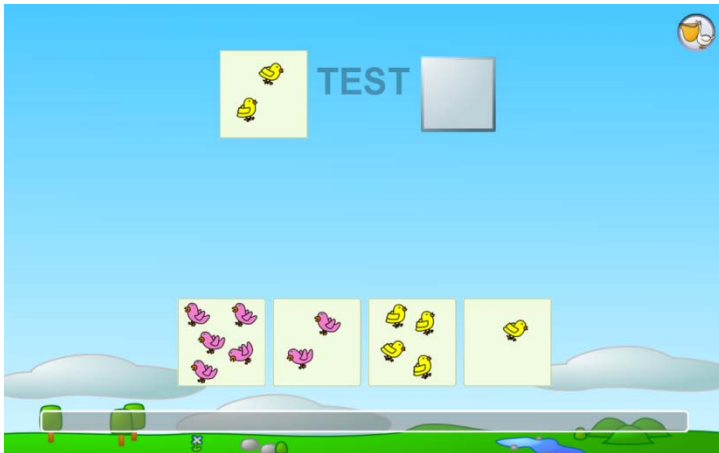


Kummitustalo:  
Lukumäärät 5-10  
(kentät 58-75)

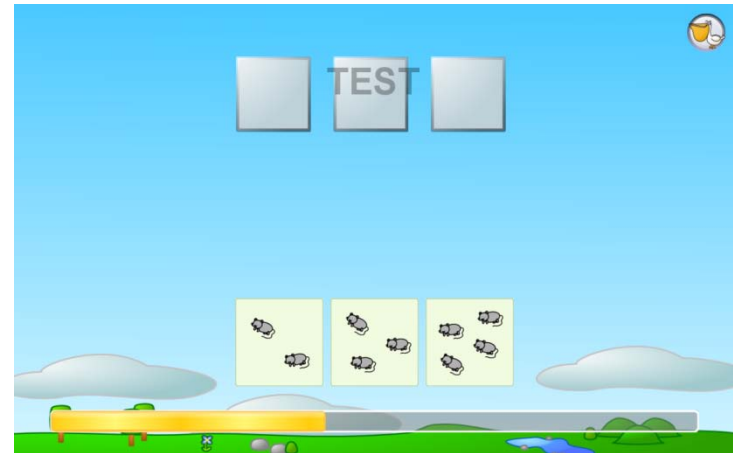


Aarresaari:  
Symbolit 5-10  
(kentät 76-106)

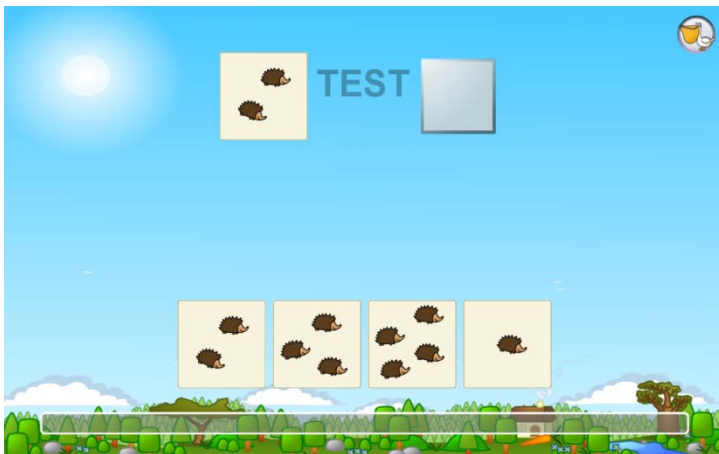
## Esimerkkejä Luontoretki-pelitasosta



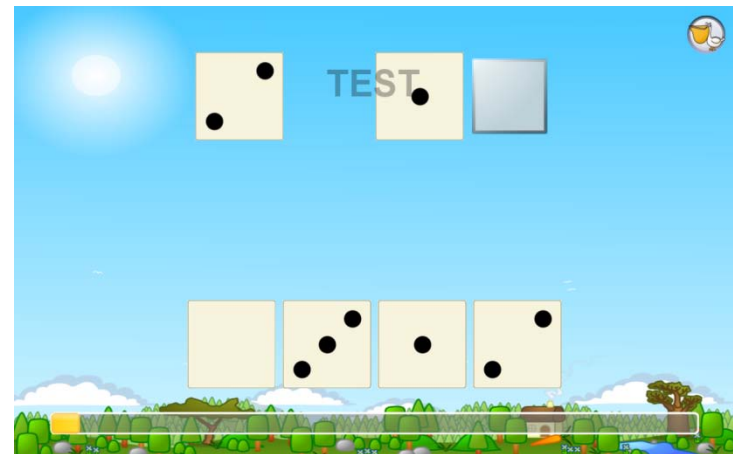
Kenttä 2: "Missä on yhtä monta?"



Kenttä 7: "Järjestä. Eniten ensin."

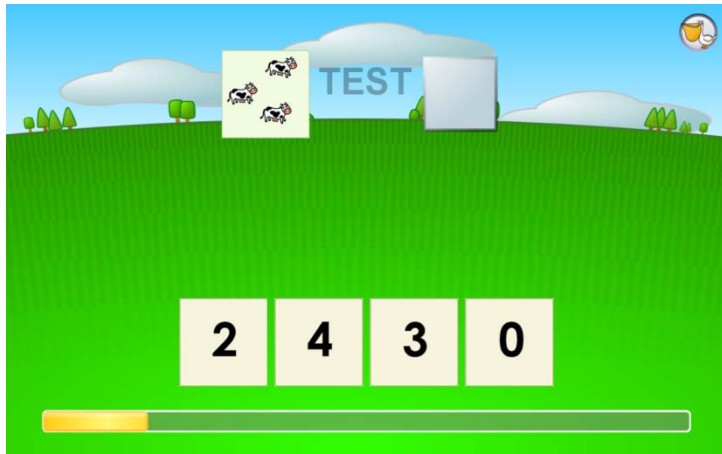


Kenttä 14: "Missä on yksi enemmän?"

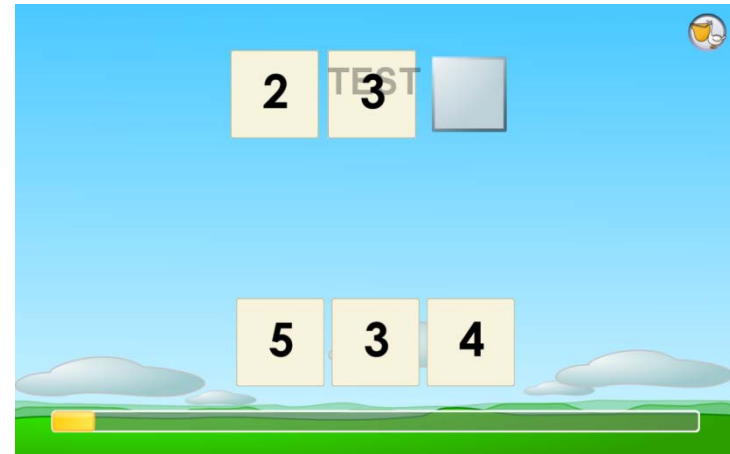


Kenttä 21: "Valitse niin, että saat yhteensä yhtä monta."

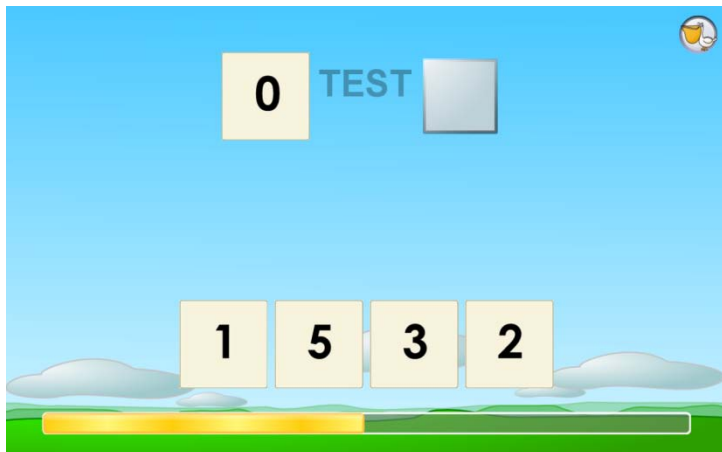
## Esimerkkejä Maatila-pelitasosta



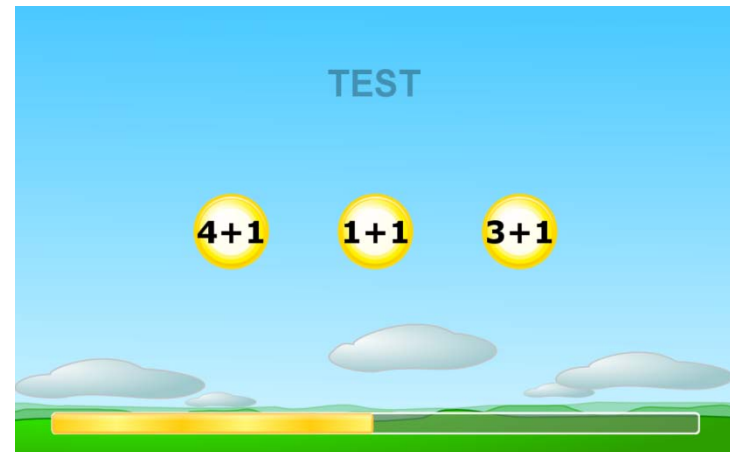
Kenttä 28: "Missä on yhtä monta?"



Kenttä 40: "Jatka lukujonoa."

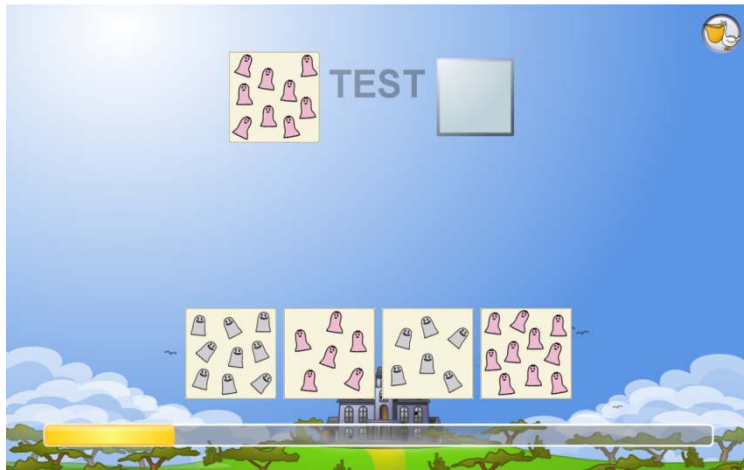


Kenttä 50: "Missä on kaksi enemmän?"

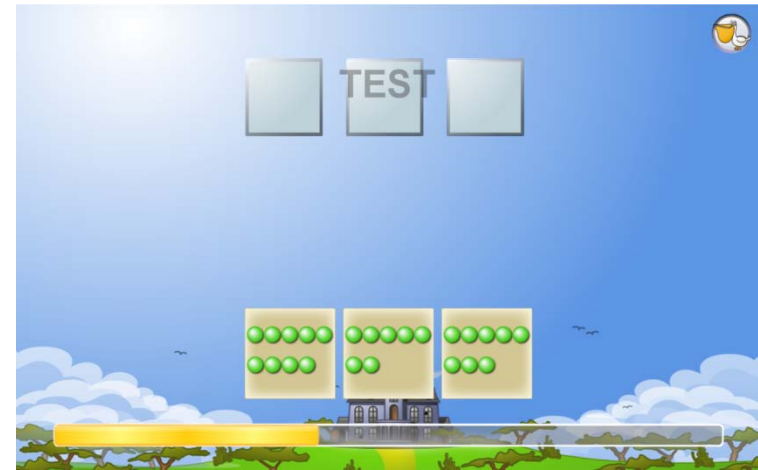


Kenttä 56: "Kuulet vastauksen. Valitse sille sopiva lasku."

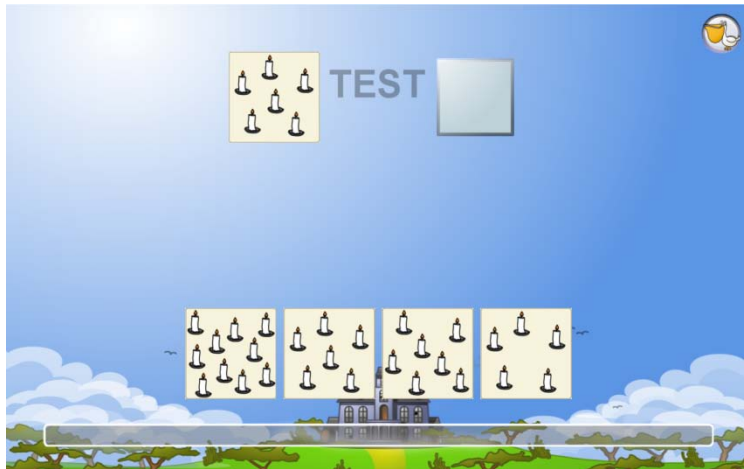
## Esimerkkejä Kummitustalo-pelitasosta



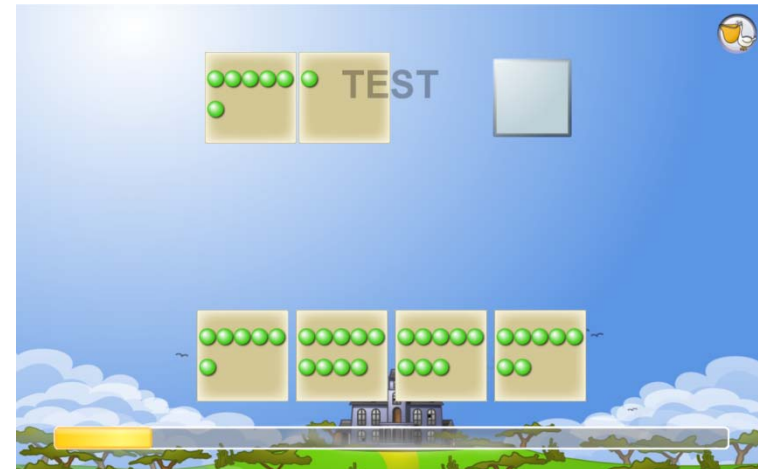
Kenttä 59: "Missä on yhtä monta?"



Kenttä 66: "Järjestä. Eniten ensin."

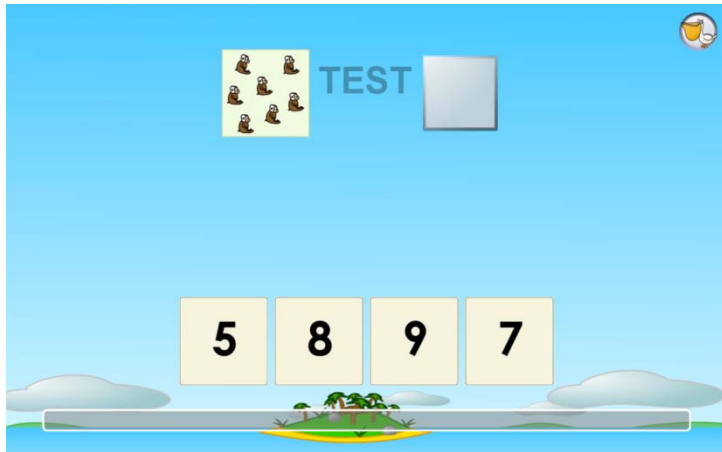


Kenttä 71: "Missä on yksi vähemmän?"

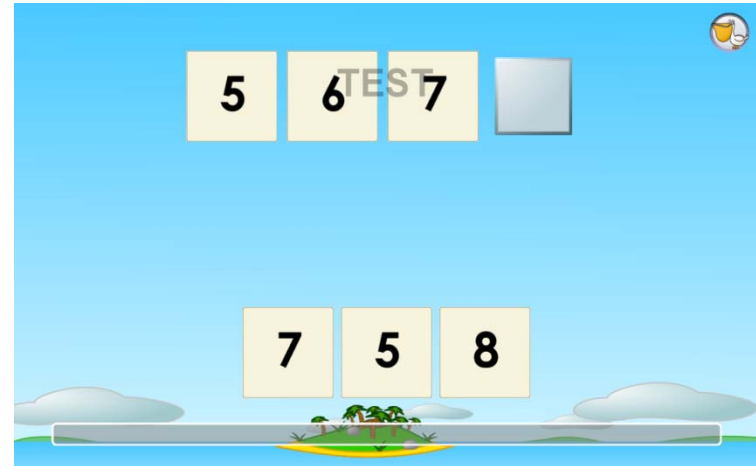


Kenttä 74: "Missä on yhtä monta?"

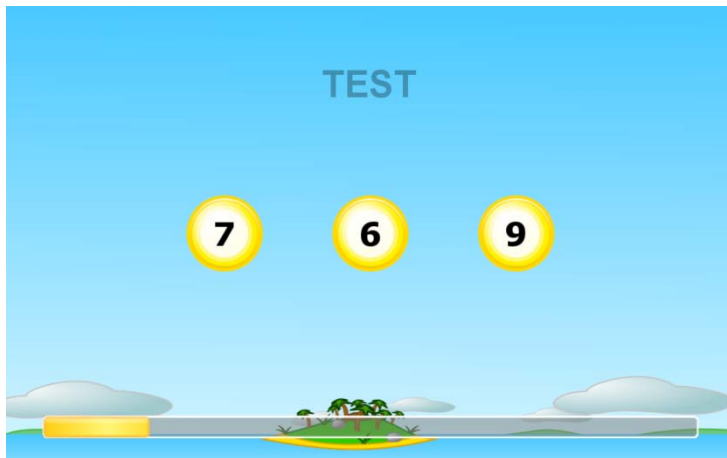
## Esimerkkejä Aarresaari-pelitasosta



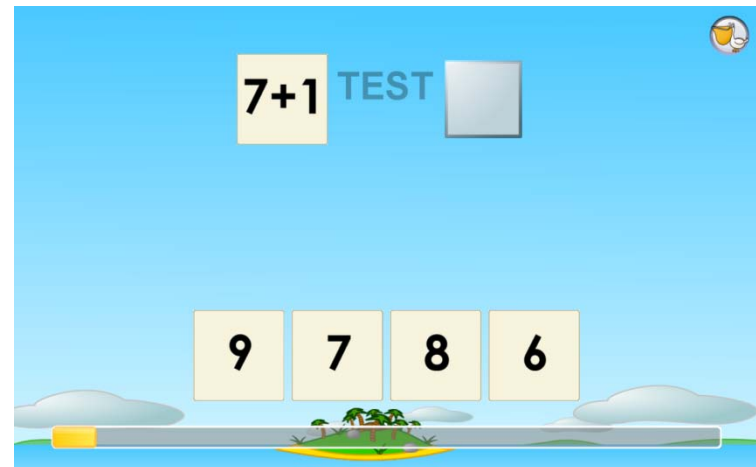
Kenttä 79: "Missä on yhtä monta?"



Kenttä 90: "Jatka lukujonoa."



Kenttä 95: "Ennen numeroa x"



Kenttä 103: "Missä on yhtä monta?"



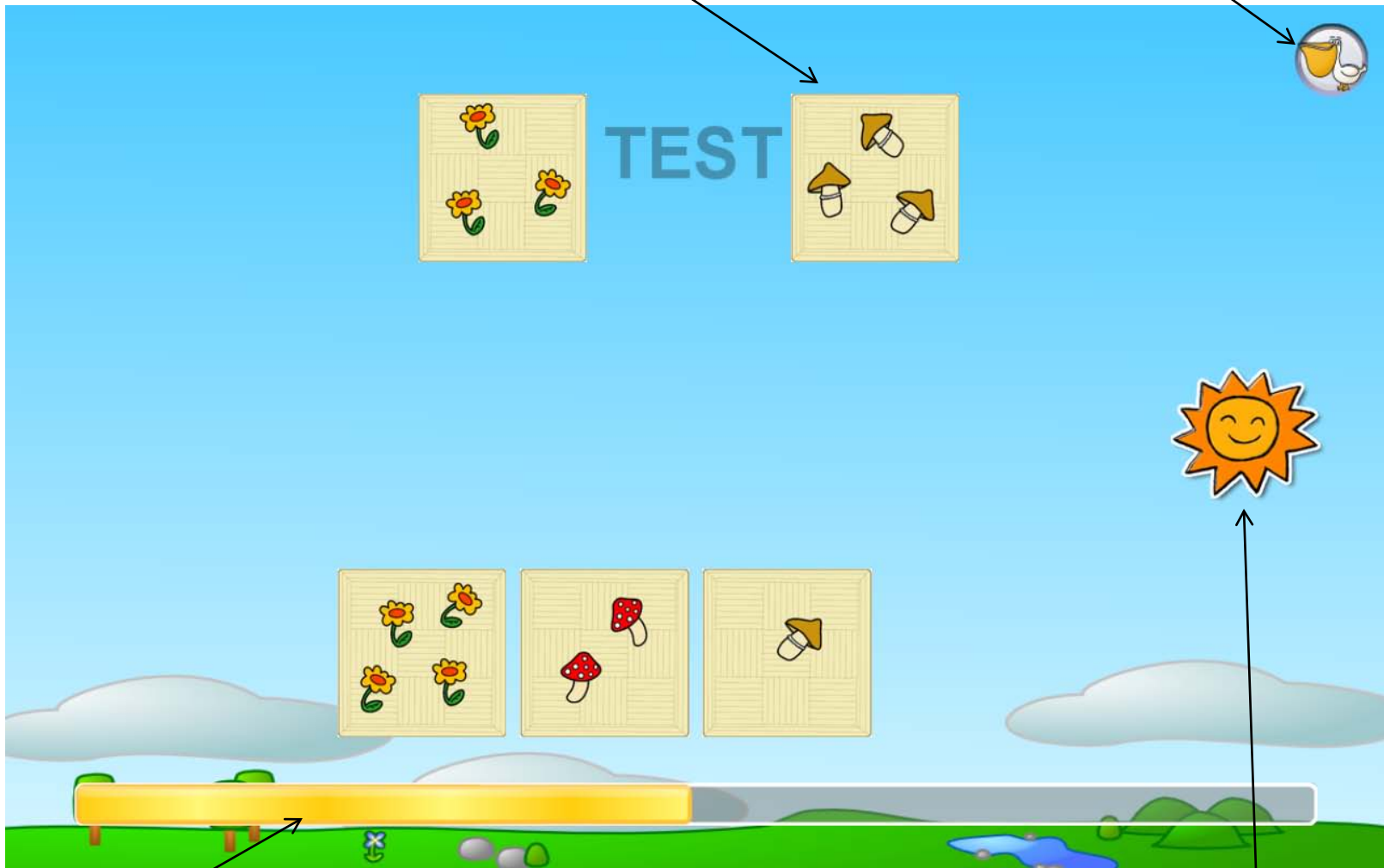
# Pelin idea

- Pelin jokaisessa kentässä kuuluu aina ääniohje, jonka perusteella lapsen tulee valita esitetyistä vaihtoehdoista oikea.
- Yhdessä kentässä on 4-20 tehtävää
- Jokaisen kentän Peliruutu -näkömön alaosassa on vaakasuora palkki. Kentässä edistymistä kuvataan keltaisella "etenemisviivalla", joka pitenee palkissa aina oikean vastauksen jälkeen.
- Lapsi saa aina kentän päätyttyä valita itselleen tarran tarrakirjaansa. "Tarran valinta" -ruutu avautuu lapselle automaattisesti kentän päätyttyä.
- Tarrojen alapuolelta löytyvät tiedot siitä, kuinka monta tehtävää lapsi ratkaisi oikein ja kuinka monta meni väärin.



Valinta tapahtuu klikkaamalla hiirellä kuvaa.  
Valinnan voi perua klikkaamalla kuvaa uudestaan.

Kuuntele ohje uudelleen,  
klikkaamalla Sini-pelikaania.



Etenemisviiva

Tarkista vastauksesi klikkaamalla  
aurinkoa, kuuta tai ankkuria.

# Palaute tehtävässä

Riippuen tehtävätyypistä:

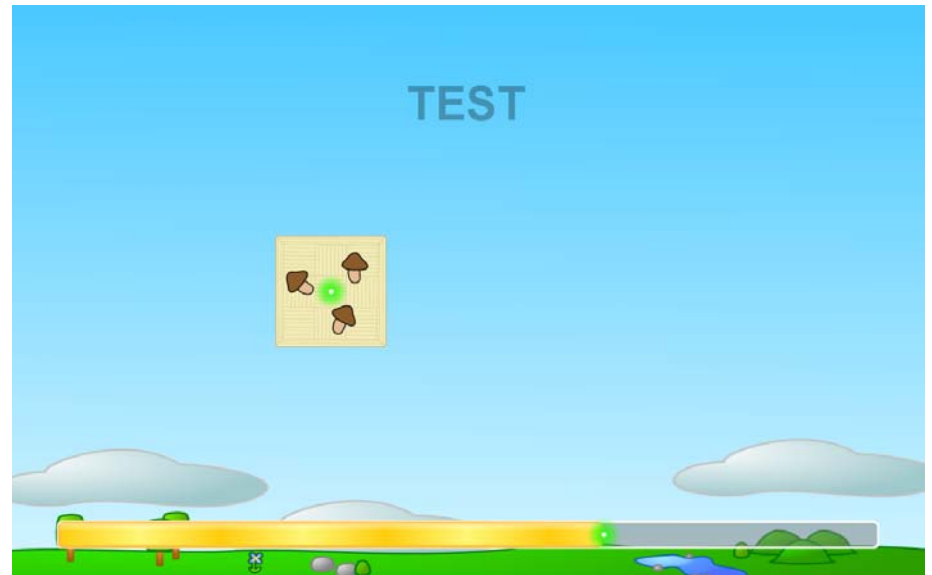
## OIKEIN

Tarkistuksen jälkeen:

→ ”Hyvä” –ääni pelikaanilta

Etenemispalkki: vihreä merkki

Valittu kuva: vihreä merkki



## VÄÄRIN

Tarkistuksen jälkeen: → ”Ei ihan” –ääni pelikaanilta

→ lapsi valitsee uudelleen

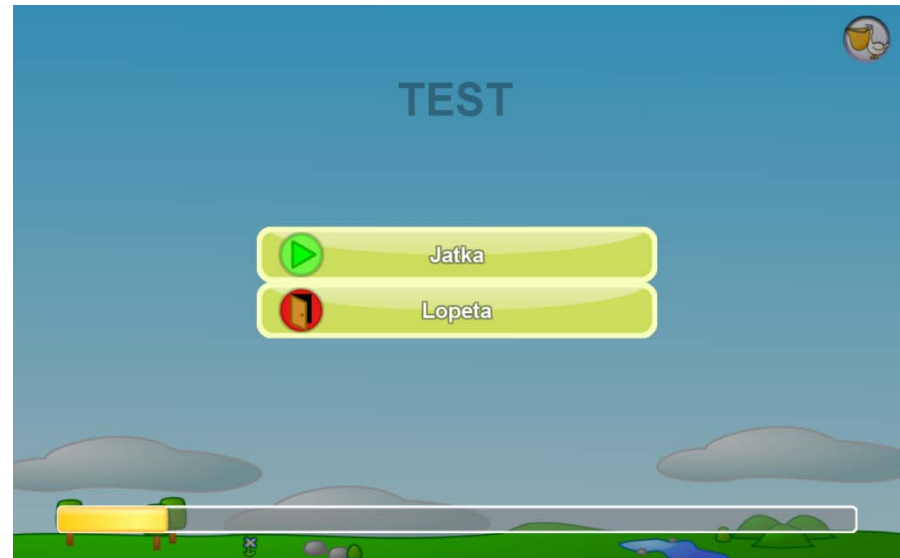
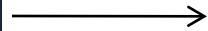
Etenemispalkki: ei vihreää merkkiä

Kolmen peräkkäisen virheen jälkeen samassa tehtäväkohdassa, väärät vastaukset lukittuvat ja lapsi voi valita ainoastaan oikean vastauksen.

# Pelin lopettaminen

Pelaamisen voi lopettaa missä tahansa pelin vaiheessa. Pyri kuitenkin lopettamaan pelaaminen aina läpipelatus kentän jälkeen. Tällöin pelaajan tiedot tallentuvat parhaiten peliin ja hän voi jatkaa seuraavalla kerralla uudesta kentästä.

**esc** –näppäin:  
Peli paussille kesken kentän **tai** pelin lopettaminen kokonaan.



# Tekniset vaatimukset

- Windows XP, Windows Vista tai Linux käyttöjärjestelmä
- verkkoyhteys
- kuulokkeet
- pelin pitäisi toimia moitteettomasti kaikilla vuoden 2000 jälkeen hankituilla koneilla

## **Huomioitavia seikkoja!**

- ilmoittautumislomakkeessa vaaditaan toimivaa sähköpostiosoitetta
- Ekapeli-Matikka ei toimi Windows 98:lla tai Windows ME:llä
- kaikki verkon kautta tapahtuva toimii automaattisesti ja suojatusti
- jos mikrotuki tai vastaava asentaa Ekapeli-Matikan koneellesi, kerro hänelle: "Pelillä on oltava tallennusoikeus siihen hakemistoon, johon peli on asennettu."

ONGELMATAPAUKSISSA ota yhteyttä esim. Ekapeli-tukeen ([www.ekapeli.fi](http://www.ekapeli.fi)) tai kirjoita viesti LukiMatin Keskustelufoorumiin!

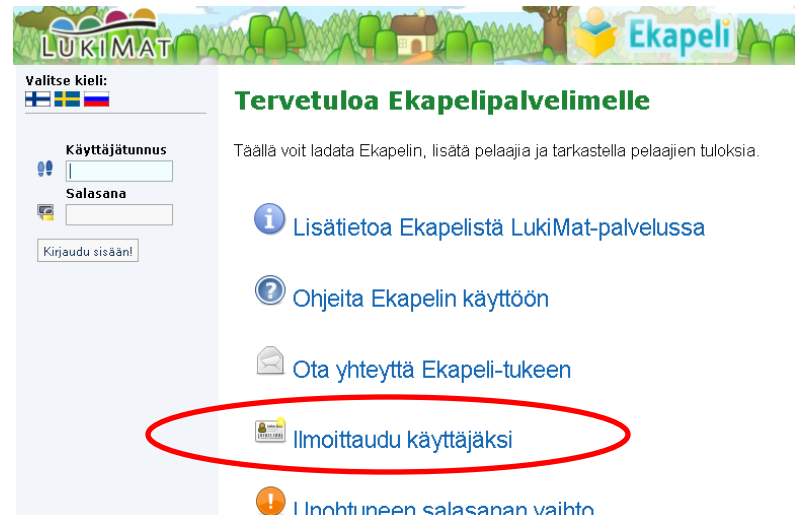
# Miten saan Ekapeli-Matikan?

## UUSI KÄYTTÄJÄ (ei käytössä mitään Ekapelejä)

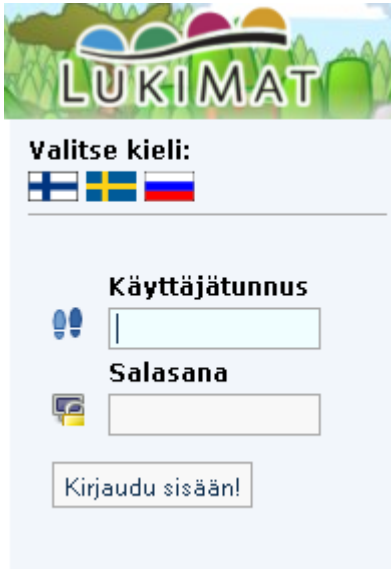
- Ekapeli-Matikan käyttöönotto edellyttää ilmoittautumista Ekapelin käyttäjäksi .
- Täytä sähköinen ilmoittautumislomake ([www.ekapeli.fi](http://www.ekapeli.fi)) ja hyväksy käyttöehdot.
- Ilmoittautumislomakkeen täyttämisen jälkeen saat sähköpostiviestin tunnuksesi aktivointia ja salasanan luomista varten.
- Tämän jälkeen Ekapelit ovat ladattavissa.

## VANHA KÄYTTÄJÄ (käytössä jokin Ekapeleistä)

- Kirjaudu tunnuksillasi Ekapelipalvelimelle ja lataa peli.



# Pelin lataaminen (ks. tarkemmin [www.lukimat.fi](http://www.lukimat.fi) , Ekapeli-Matikka –opas: kohta 8)





1. Kirjaudu sisään Ekapelipalvelimelle ([www.ekapeli.fi](http://www.ekapeli.fi)) omalla käyttäjätunnuksellasi ja salasanallasi.

2. Valitse  **Lataa peli**

3. Valitse käyttöjärjestelmä (Windows, Linux tai Mac)

4. Valitse Ekapeli-Matikan kohdalta PELAA tai LATAA

Pelaa-linkit  käynnistävät pelin Web Start -version. Web Start -versiota ei tarvitse erikseen asentaa, vaan se latautuu ja käynnistyy automaattisesti, mikäli koneelle on asennettu Java Web Start. Web Start -pelit päivittyvät automaattisesti.

Lataa-linkit  lataavat pelin asennuspaketin. Peli pitää itse asentaa asennuspaketista, jonka jälkeen pelin voi käynnistää. Nämä pelit eivät päivity automaattisesti.

# Pelaajien lisääminen omien tunnusten alle

**HUOM!** Ammattilaisen (esim. opettaja, tutkija) ilmoittautumislomakkeessa tulee sitoutua siihen, että **vanhemmilta pyydetään lupa lapsen pelaamiseen.**

- Vanhempien lupalomakkeen saa ilmoittautumisen yhteydessä suoraan sähköpostiin. Sen voi tulostaa sieltä tai osoitteesta: [www.lukimat.fi/lupalomakevanhemmille](http://www.lukimat.fi/lupalomakevanhemmille).
- Lomake lähetetään lapsen mukana kotiin vanhemman täytettäväksi ja allekirjoitettavaksi. Ohjaaja säilyttää lasten palauttamat lupalomakkeet. Tietoja tarvitaan, kun ohjaaja lisää uuden pelaajan.

**Jos lapsen vanhemmat ovat antaneet jo luvan Ekapelin Lukemispelin pelaamiseen, uutta lupaa ei tarvitse kysyä, koska pelit kuuluvat samaan tuoteperheeseen.**



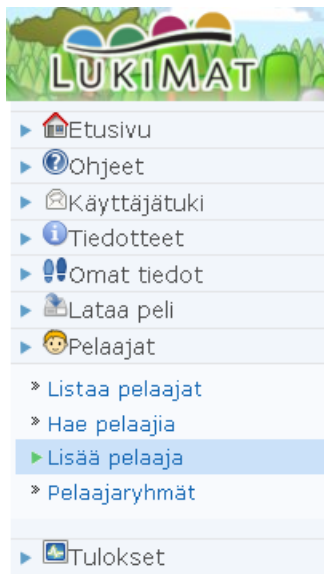
# Pelaajien lisääminen omien tunnusten alle

Ohjaajaa varten pelissä on testipelaaja, jolla pelin toimintaa voi kokeilla, mutta jokainen oikea pelaaja pitää syöttää peliin.

*Pelaajia voi lisätä sekä palvelimen että pelin kautta.*

Pelaajalle annetaan oma pelaajanimi ja valitaan pelihahmo. Pelaajat voivat pelata vain niitä pelejä, joihin heillä on pelaamisoikeus.

## Palvelimen kautta ([www.ekapeli.fi](http://www.ekapeli.fi))

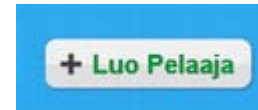


- pelaajanimeksi kannattaa valita sellainen nimi, jonka pelaaja varmasti osaa kirjoittaa oikein
- valitse pelit, joita pelaajan on tarkoitus pelata
- täytävä tarvittavat tiedot lapsesta
- kun käynnistät pelin seuraavan kerran, on lisäämäsi pelaajanimi ilmestynyt peliin, ja voitte valita pelaajalle pelihahmon

# Pelaajien lisääminen omien tunnusten alle

## Pelin kautta

- kirjautu sisään Ekapeli-Matikka -peleihin
- pelin käynnistyttyä klikkaa "Luo Pelaaja" –nappulaa
- täytä perustiedot lapsesta
- kun kaikki kysymykset on käyty läpi, on pelaaja luotu peliin ja siten myös palvelimelle
- pelihahmon pääsee ensimmäisellä kerralla valitsemaan klikkaamalla kyseisen pelaajan pelaajanimeä
- **pelihahmo valitaan vain kerran**, eikä sitä voi myöhemmin vaihtaa.



# Jos lapsi pelaa useampia Ekapelejä

**Jokaista eri peliä varten ei tarvitse syöttää lapsen tietoja uudelleen.**

Jo olemassa oleville pelaajille voidaan lisätä pelaamisoikeuksia eri peleihin. Käyttäjä voi lisätä ohjauksessaan oleville pelaajille pelaamisoikeuksia niihin peleihin, joihin hänellä itsellään on oikeudet. Oikeuksien lisääminen onnistuu Ekapelin pelipalvelimelta:

- Mene *Omat tiedot* -sivulle ja valitse sieltä *Näytä pelaajat* TAI *Pelaajat* -sivulle ja valitse sieltä *Listaa pelaajat*.
- Valitse se pelaaja, jolle haluat lisätä oikeuksia.
- *Pelaajan tiedot* -sivulla on kohta *Lisää pelaajaprofiili ja oikeudet peliin*.
- Valitse alavetovalikosta se peli, johon pelaamisoikeudet halutaan.
- Paina *Lisää pelaamisoikeus*.

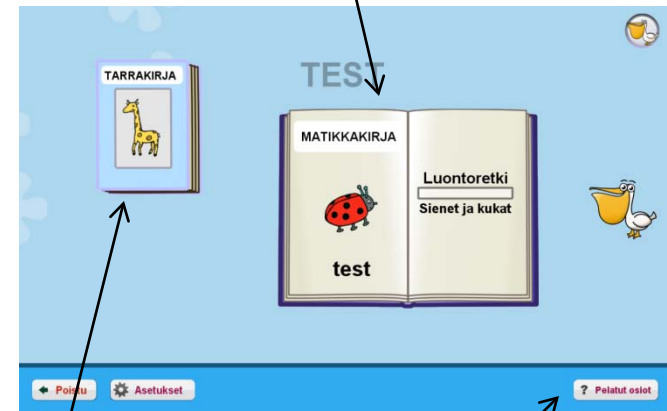
# Pelaaminen koulussa ja kotona

- Pelaaja voi pelata samalla pelaajanimellä ja pelihahmolla myös eri käyttäjien ohjauksessa (esimerkiksi kotona ja koulussa).
  - Esimerkiksi jos lapsi on aloittanut pelaamisen koulussa ja hänen halutaan pelaavan myös kotona, vanhempi ilmoittautuu käyttäjäksi, jonka jälkeen pelaaja voidaan yhdistää vanhempiensa ohjaukseen. Lapsi voi jatkaa pelaamista kotona tai koulussa aina siitä mihin on edellisessä paikassa viimeksi jäänyt sekä pelata aina samalla pelaajanimellä ja pelihahmolla.
  - Pelaajan saa yhdistettyä kahden ohjaajan välillä siten, että lähettää Ekapeli-tukeen pelaajan yhdistämispyyntön, jolloin he yhdistävät pelaajan haluttuun käyttäjään.
- Pelaajan yhdistämislomake löytyy pelipalvelimen *Lisää pelaaja* -kohdasta. Sivun alussa on teksti, jossa kehoitetaan painamaan linkkiä, jos pelaaja pelaa jo jossain muualla.

**Huom.** Jos lapsi pelaa Ekapeliä jo jossain muualla, älä lisää uutta pelaajaa. [Klikkaa tästä.](#)

# Pelin aloittaminen jatkossa

1. Kirjaudu peliin omilla tunnuksillasi.
2. Lapsi valitsee oman pelihahmonsa, kirjoittaa pelaajanimensä ja pääsee pelaamaan



MATIKKAKIRJASTA  
pääsee uuteen  
tehtävään

TARRAKIRJASTA  
pääsee katsomaan  
kerättyjä tarroja

PELATUT OSIOT  
kohdasta voi  
pelata  
uudelleen jo  
pelattuja kenttiä

# Pelin tekninen tuki

## Mistä apua, jos kohtaa ongelmia Ekapeli-Matikan lataamisessa, käynnistämisessä tai pelaamisessa?

Ekapelipalvelimella ([www.ekapeli.fi](http://www.ekapeli.fi)) ohjeisiin ”usein kysytyt kysymykset (UKK)” on koottu lista kysymyksiä, joita käyttäjät ovat usein kysyneet aloittaessaan Ekapelin pelaamisen.

Mikäli usein kysytyistä kysymyksistä ei löydy ratkaisua ongelmaan, voi yhteyttä ottaa Ekapeli-tukeen yhteydenottolomakkeella. Teknistä tukea voi myös saada lähettämällä sähköpostia osoitteeseen [ekapeli\(at\)lists.jyu.fi](mailto:ekapeli(at)lists.jyu.fi).

Myös Lukimat -sivuston Keskustelufoorumissa käydään Ekapeli-Matikkaan liittyviä keskusteluja.

