

PELI-IDEOITA RUUTUHYPPELYMATTOON

Kymmenylityspeli

Tarvikkeet: Kaksi noppaa.

Pelin kulku:

1. Pelaajat ovat itse pelinappuloita, jotka liikkuvat matolla.
2. Heitä kahta noppaa. Kerro mitkä luvut sait. Siirry noppien yhteenlasketun silmäluvun verran eteenpäin. Esim. $4+5=9$. Tuplaruuduissa pelaaja saa itse valita kumpaan ruutuun hyppää ensin. Molemmat ruudut lasketaan.
3. Tämän jälkeen vuoro siirtyy toiselle pelaajalle.
4. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä ruudukon päähän, lukuun 20.

Pelivariaatioita:

1. Voittaja on se, kumpi pääsee ensimmäisenä ruutuhyppelelymaton päästä päähän.
2. Peliin voidaan ottaa useampi noppa, ja laskea niiden silmäluvut yhteen.
3. Ruutuhyppelely voidaan tulla takaisin päin vähentämällä noppien summat luvusta 20.

10 täyteen- peli

Tarvikkeet: Noppa, kummallekin pelaajalle eri väriset pelimerkit (esim. A4-kokoinen väripaperi)
Taita matto kahtia, siten että näkyviin jää 10 ruutua.

Pelin kulku:

1. Heitä noppaa. Ota nopan silmäluvun verran pelimerkkejä, hypi ruudukossa nopan silmäluvun verran eteenpäin, ja laita matkalla jokaiseen ruutuun oma pelimerkkisi. Tuplaruudussa pelaaja saa itse valita kumpaan ruutuun merkkinsä laittaa. Molemmat ruudut lasketaan.
2. Vuoro siirtyy toiselle. Hän saa hyppien laittaa pelimerkkinsä vapaaksi jääviin ruutuihin.
3. Voittaja on se, kumpi sai enemmän pelimerkkejä ruudukkoon.

Pelivariaatioita:

1. Sovitaan etukäteen, että pelataan kymmenen pelikierrosta. Jokaisesta voitetusta pelistä saa voittomerkin. Voittaja on se, kummalla on kymmenen pelin jälkeen enemmän voittomerkkejä. Pelaajat aloittavat pelit vuorotellen.

Lukujono 1-20

Tarvikkeet: Numerokortit 1-20, noppa.

Pelin kulku:

1. Laita kortit ruutuhyppelelymattoon oikeaan järjestykseen 1-20. Tuplaruudussa pelaaja saa itse valita miten päin numerot laittaa. Numerot luetellaan yhdessä oikeassa järjestyksessä 1-20.
2. Heitä noppaa. Siirry nopan silmäluvun verran eteenpäin. Pelaaja kertoo, minkä numeron päällä on. Jos osaa oikein, saa kääntää numerokortin kuvapuoli alaspäin.
3. Vuoro siirtyy toiselle pelaajalle. Hän heittää noppaa ja tekee samoin.
4. Kun kuljetaan käännetyin kortin päältä, tulee sanoa, mikä numero kortin alla on piilossa ennen kuin matkaa voi jatkaa. Jos ei tiedä, pitää katsoa oikea vastaus ja jäädä siihen paikalleen sen pelivuoron ajaksi.
5. Peliä pelataan edes-takaisin, kunnes kaikki numerokortit on peitetty.

PELI-IDEOITA RUUTUHYPPELYMATTOON

Opetellaan kertotauluja- peli

Tarvikkeet: Kertotaululaskukortteja (20kpl), pelinappulat, noppa.

Pelin kulku:

1. Laita jokaiseen ruutuun kertolaskukortti laskupuoli alaspäin.
2. Heitä noppaa. Siirry saamasi silmäluvun verran eteenpäin. Nosta ruudussa oleva kortti ja anna kertolaskuun vastaus. Jos osaa, saa kortin itselleen. Jos vastaa väärin tai ei osaa, pitää vastaus selvittää ja laittaa kortti takaisin ruutuun.
3. Vuoro siirtyy seuraavalle.
4. Jokaisesta kortista saa pisteen. Voittaja on eniten pisteitä saanut pelaaja.

Lukupeli

Tarvikkeet: Tavukortteja n. 40 kpl, noppa, pelinappula jokaiselle pelaajalle tai joukkueelle.

Pelin kulku:

1. Laita jokaiseen ruutuun yksi kortti kuvapuoli alaspäin.
2. Heitä noppaa. Siirry matolla silmäluvun verran eteenpäin. Nosta tavukortti ja lue se. Oikeinluetun kortin saa itselleen.
3. Vuoro siirtyy seuraavalle. Saaduista tavukorteista muodostetaan sanoja.
4. Voittaja on se, joka saa eniten sanoja.

Pelivariaatioita:

1. Lisätään peliin kortteja aina vapaisiin ruutuihin.
2. Kirjoitetaan sanat paperille. Samoja tavuja voi käyttää monta kertaa.
3. Kortteja saa vaihtaa toisen pelaajan kanssa.
4. Voidaan pelata joukkuepelinä.
5. Voidaan pelata ilman voittajan julistamista ja ryhmätyönä.

Kirjoitamme virkeitä

Tarvikkeet: Noppa, kortteja tarinan kerronnan tueksi. (Kuvakortteja, sanakortteja) Kirjoituspaperit, kynät ja kumit.

Pelin kulku:

1. Laita jokaiseen ruutuun kortti kuvapuoli alaspäin.
2. Heitä noppaa. Etene silmäluvun osoittamaan ruutuun, nosta kortti. Mene paikallasi kirjoittamaan. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
3. Kirjoita virke, johon sisältyy jossain muodossa kortin antama kuva tai sana.
4. Heitä noppaa ja hae seuraava kortti. Kirjoita uusi virke jossa esiintyy kortin antama kuva tai sana.
5. Lopuksi luetaan virkkeet toisille.

Pelivariaatioita:

1. Kirjoitetaan yksittäisiä sanoja. Tavutetaan ja tarkistetaan ne huolellisesti.
2. Muodostetaan korttien sanoista juonellinen tarina.
3. Lisätään peliin kortteja aina vapaisiin ruutuihin.

PELI-IDEOITA RUUTUHYPPELYMATTOON

Kertolaskupeli

Tarvikkeet: Kertolaskukortit 20 kpl.

Pelin kulku:

1. Laita jokaiseen ruutuun kertolaskukortti, tehtäväpuoli ylöspäin.
2. Etene ruutu kerrallaan ja kerro vastaus kertolaskuun. Jokaisesta oikeasta vastauksesta saa kortin itselleen. Jos vastaa väärin tai ei osaa, siirtyy vuoro toiselle.
3. Peli loppuu, kun kaikki kortit on kerätty. Lopuksi pelaajat kertovat kertolaskujensa vastaukset. Jos kertoo väärän vastauksen, menettää kortin. Voittaja on se, joka sai eniten kortteja.

Pelivariaatioita:

1. Sovitaan etukäteen, että pelataan kymmenen pelikierrosta. Jokaisesta voitetusta pelistä saa voittomerkin. Voittaja on se, kummalla on kymmenen pelin jälkeen enemmän voittomerkkejä. Pelaajat aloittavat pelit vuorotellen.

Kertolaskuralli

Tarvikkeet: Kertolaskukortit 20 kpl, sekuntikello.

Pelin kulku:

1. Laita jokaiseen ruutuun kertolaskukortti tehtäväpuoli ylöspäin.
2. Pelaaja lähetetään liikkeelle ja sekuntikello käynnistetään.
3. Pelaaja etenee matolla sanoen kertolaskujen oikeat vastaukset mahdollisimman nopeasti ja kerää kortin pois ruudusta. Jos ei tiedä, tai vastaa väärin, oikea vastaus pitää selvittää.
4. Peli loppuu, kun kaikki kortit on kerätty.
5. Pelaajan käyttämä aika kirjataan ylös.
6. Seuraavalle pelaajalle laitetaan kortit ruudukkoon ja toistetaan sama.
7. Voittaja on parhaan ajan saanut.

Pelivariaatioita:

1. Pelaaja voi kilpailla itseään vastaan vertaamalla omia tuloksiaan.
2. Joukkuepelissä voi kukin joukkueen jäsen edetä vuorollaan ja nostaa ne kortit joihin tietää vastauksen. Peli loppuu, kun kaikki kortit on kerätty. Se joukkue voittaa, joka kerää kaikki kortit nopeimmassa ajassa.