

PELI-IDEOITA LUKUAVARUUS-PELIALUSTAA

Kolmen nopan yhteenlaskupeli

Tarvikkeet: Kolme noppaa (esim. punainen ja 2 valkoista). Eriväriset pelimerkit kummallekin pelaajalle tai joukkueelle (n. 20 kpl).

Pelin kulku:

1. Heitä kaikki kolme noppaa. Punainen kertoo kympit ja valkoiset ykköset. Valitse punaiselle nopalle toinen valkoinen noppa pariiksi. Mieti mitkä luvut niistä muodostuu. Esim. 3 ja 6 = 36. Laske sitten noppien luvut yhteen, esim. $36 + 5 = 41$.
2. Valitse ruutu, jossa on saamasi luku ja peitä se pelimerkilläsi.
3. Jos et osaa laskea laskua tai lasket väärin, ruutua ei saa peittää ja jää pisteettä. Tämän jälkeen vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä.

Pelivariaatiot:

1. Voit helpottaa peliä jättämällä kympit pois, ja laskea noppien silmäluvut yhteen. (kymmenylityksen harjoittelu)
2. Voit ottaa kaksi joukkuetta peliin yhtäaikaan, pisteen saa nopeimmin oikein vastannut joukkue.

Yhteenlaskuralli

Tarvikkeet: Punainen ja valkoinen noppa. Eriväriset pelimerkit kummallekin pelaajalle tai joukkueelle (n. 20 kpl).

Pelin kulku:

1. Heitä punaista ja valkoista noppaa. Punainen kertoo kympit, valkoinen ykköset. Esim. kolme ja kuusi = 36.
2. Valitse ruutu, jossa on saamasi luku ja peitä se kortillasi.
3. Tämän jälkeen vuoro siirtyy toiselle joukkueelle, joka toimii samoin. Jo vallattuun ruutuun ei saa mennä. Jos niin käy, vuoro siirtyy toiselle joukkueelle ja jää pisteettä.
4. Seuraavalla kierroksella nopista saatu luku lisätään edellisellä kierroksella saatuun lukuun. Esim. $36 + 25 = 61$. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä sataan tai pois matolta.

Vähennyslaskupeli

Tarvikkeet: Punainen ja valkoinen noppa. Eriväriset pelimerkit kummallekin pelaajalle tai joukkueelle (n. 20 kpl).

Pelin kulku:

1. Heitä kaksi noppaa. Punainen kertoo kympit, valkoinen ykköset. Esim. 3 ja 6 = 36. Vähennä saamasi luku sadasta ($100 - 36 = 64$).
2. Valitse ruutu, jossa on saamasi luku ja peitä se pelimerkilläsi. Jos ei osaa laskea laskua tai laskee väärin, ruutua ei saa peittää ja jää pisteettä.
3. Tämän jälkeen vuoro siirtyy toiselle joukkueelle, joka myös aloittaa vähentämisen sadasta. Jo vallattuun ruutuun ei saa mennä. Tällöin vuoro siirtyy toiselle joukkueelle ja jää pisteettä.
4. Seuraavalla kierroksella vähentämistä jatketaan edellisellä kierroksella saadusta luvusta. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä maton alkuun lukuun 1 tai pois matolta.

Numerovaltaus –noppapeli

Tarvikkeet: Numerokortit 1-100, eri väriset pelimerkit jokaiselle pelaajalle, noppa, jossa on merkit + ja -, kaksi tavallista noppaa.

Pelin kulku:

1. Nosta numerokortti. Etsi vastaava numero ja aseta siihen oma pelimerkkisi. Ruutu on nyt vallattu. Heitä kaikkia noppia. Jos tulee +, lisätään vallattuun ruutuun pistenoppien yhteenlaskettu summa, ja vallataan ruutu. Jos tulee -, vähennetään vallatusta ruudusta pistenoppien yhteenlaskettu summa, ja vallataan ruutu. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
2. Kerran vallattua ruutua ei voi vallata toiseen kertaan, silloin pelivuoro siirtyy toiselle pelaajalle.
3. Voittaja on se, joka on vallannut eniten ruutuja.

Pelivariaatioita:

1. Käytetään +, - nopan rinnalla vain yhtä pistenoppaa.
2. Nostetaan pakasta tehtäväkortteja, joiden mukaan vallataan. (Esim. mikä luku on 10 suurempi? Mikä luku on 10 pienempi? Mikä on suurin seuraava kymmen? Mikä on seuraava pienempi pariton luku?)