

Unkarilainen noppapeli

Avainsanat: allekkainlasku, yhteenlasku

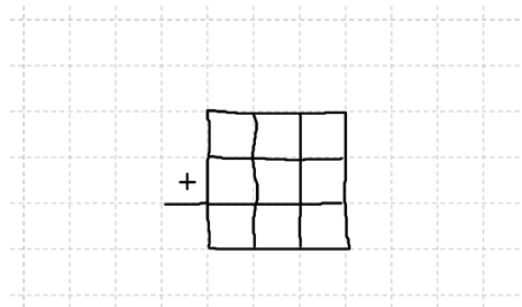
Luokkataso: 1.-2. luokka, 3.-5. luokka

Välineet: noppa, paperia, kynä

Kuvaus: Noppapeli, jossa harjoitellaan allekkain laskua, lukujen suuruusvertailua, kymmenjärjestelmää ja parhaassa tapauksessa myös ongelmanratkaisutaitoja! Noppapeli on kehitetty Unkarissa, jossa matematiikkaa opetetaan nk. Varga-Neményi-menetelmällä.

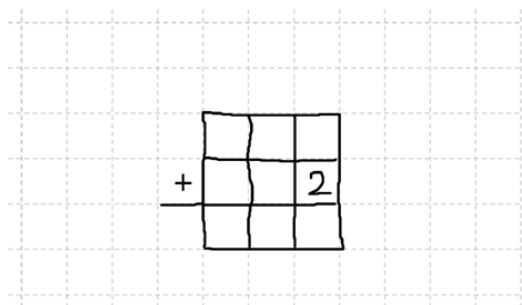
Toteutusehdotus

Pelin tavoitteena on muodostaa mahdollisimman suuri (tai pieni) summa nopan määräämistä summattavista. Kukin pelaaja piirtää aluksi itselleen 3×3 -ruudukon.



Aloitusruudukko.

Pelin vetäjä alkaa heittää noppaa. Pelaajat merkitsevät kunkin heiton jälkeen silmäluvun haluamaansa kohtaan ruudukon kahdelle ylimmälle riville. Luvun paikkaa ei saa myöhemmin vaihtaa!



Ensimmäisen heiton silmäluku on kaksi. Pelaaja on päättänyt sijoittaa sen alemman rivin kolmanteen sarakkeeseen.

Kuuden heiton jälkeen pelaajien kaksi ylintä riviä ovat täynnä. Kukin pelaaja laskee kolminumeroisten lukujen summan alimmalle riville. Se voittaa, jolla on suurin summa!



Vaihtoehtoisesti voidaan sopia, että voittaja on se, jonka summa on pienin. Tarvittaessa pelaajia voi johdatella keksimään voittostrategiaa. Voidaan esimerkiksi keskustella siitä, minne numero kuusi kannattaa sijoittaa, jos tavoitteena on saada mahdollisimman suuri (tai pieni) summa. Entä numero yksi?

