

# KUMMITUSTALOPELI

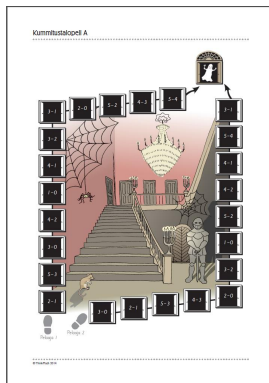


## TAVOITE

- vähennyslaskujen vahvistaminen lukualueella 1–5

## MATERIAALI

- pelimerkit pelaajille, kaksi noppaa (nopissa vain silmäluvut 1–3 kaksi kertaa)
- Liite: Kummitustalopeli



## TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Pelaajat valitsevat oman pelireittinsä asettamalla pelimerkinsä lähtöruutuun. Kummitustalossa pääsee etenemään vain, jos saa ratkaistua vähennyslaskuja oikein ja näin aukaistua oven seuraavaan huoneeseen. Pelin voittaa se, joka pääsee ensin iloisen kummituksen luokse.

Pelaaja heittää kahta noppaa. Jos jommankumman nopan luku (1, 2 tai 3) on huoneessa olevan laskun vastaus, pelaaja pääsee etenemään seuraavaan huoneeseen. Tämän uuden huoneen laskua hän pääsee ratkaisemaan seuraavalla vuorollaan. Jos kummankaan nopan silmäluke ei ole laskun vastaus, pelaaja ei siirrä pelimerkkiään, vaan yrittää saada laskuun oikean vastauksen seuraavalla vuorollaan.