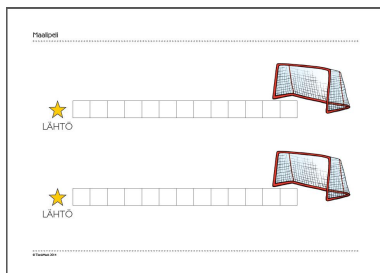


## TAVOITE

- pienen lukumäärän tunnistaminen nopeasti, ilman yksittäistä laskemista
- lukumäärän näyttäminen sormilla
- lukusana–lukumäärä-vastaavuuden vahvistaminen

## MATERIAALI

- noppa ja pelimerkkejä
- Liite: Maalipeli



## TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Peli kahdelle pelaajalle. Pelaajat valitsevat oman peliväylänsä pelialustalta ja asettavat pelimerkinsä lähtöruutuun. Pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja sanoo nopan silmäluvun sekä näyttää sormillaan vastaavan lukumäärän. Hän siirtää pelimerkkiä nopan silmäluvun verran kohti maalia. Jos pelaaja saa silmäluvun 6, hän ei etene ollenkaan (eli  $6 = 0$ ). Se, kumpi saa pelimerkin ensimmäisenä maaliin, voittaa pelikierroksen.

Peliä voidaan pelata useita kierroksia. Tällöin saadut maalit voidaan kirjata tukkimiehen kirjanpidolla ( $3 = III$ ). Voittaja on esimerkiksi se, joka saa ensimmäisenä viisi maalia (IIII). Vaihtoehtoisesti voidaan kerätä tyhjään viiden kolon munakennoon pelimerkkejä. Se, jonka kenno on ensin täynnä, on voittaja.

### HUOMIOITAVAA

- Anna pelin ja tukkimiehen kirjanpidon ohjeet lapsille ensin yhteisesti mallintamalla pelitilanne jonkun lapsen kanssa.