

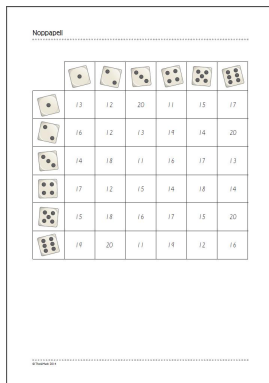
# NOPPAPELI

## TAVOITE

- lukujen 11–20 tunnistaminen ja nimeäminen

## MATERIAALI

- pelimerkkejä kahta eri väriä tai kaksi eriväristä värikynää, kaksi noppaa
- Liite: Noppapeli



## TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Pelaaja heittää vuorollaan kahta noppaa. Hän katsoo pelialustasta noppien määrämässä risteyskohdassa olevan luvun ja sanoo sen ääneen. Esimerkiksi heitettyään luvut 5 ja 2 pelaaja voi valita, sanooko luvun 14 vai 18. Jos pelaaja sanoo luvun oikein, hän laittaa oman pelimerkinsä ruutuun tai rastittaa sen värikynällään. Jos peliruutu on jo "vallattu", pelivuoro vaihtuu. Peli päättyy, kun kaikissa ruuduissa on pelimerkki tai kun kaikki ruudut on rastittu. Pelin voittaa se, jolla on enemmän pelimerkkejä tai merkittyjä ruutuja ruudukossa.

### HUOMIOITAVAA

- Anna lapsille peliohjeet ensin yhteisesti mallintamalla pelitilanne jonkun lapsen kanssa.