

PYRAMIDIN ALLA -PELI (lisää 1 tai 2)

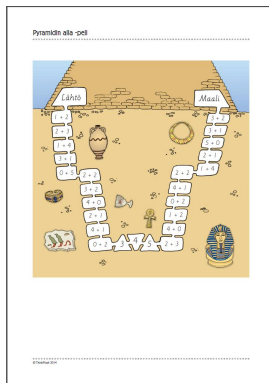


TAVOITE

- yhteenlaskujen vahvistaminen lukualueella 1–5

MATERIAALI

- noppa, jossa lukumäärät 4, 5 ja 6 on teipattu piiloon ja niiden kohdalle teippiin on piirretty pistemäärät 1, 2 ja 3, kyniä ja paperia, pelimerkkejä, pieniä esineitä (esim. tikkuja tai palikoita aarteiksi)
- Liite: Pyramidin alla –pele



TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Pelaajat kaivautuvat pelissä pyramidin alle, jossa on aarteita. Pelaajat etenevät pelilaudalla nopan osoittaman luvun verran ja ratkaisevat ruudussa olevan yhteenlaskun. Oikein ratkaistusta laskusta saa yhden pelimerkin eli aarteen. Osuessaan ruutuun, jossa on vain luku (esim. luku 4), pelaajan tehtävänä on merkata kyseisestä luvusta niin monta yhteenlaskua kahdella luvulla kuin hän muistaa (esim. $3 + 1$, $2 + 2$). Jokaisesta oikeasta ratkaisusta pelaaja saa yhden pelimerkin eli aarteen. Kun pelaajat pääsevät pois pyramidin alta takaisin pyramidiin, he laskevat, kuinka monta aarretta saivat kerättyä. Pelin voittaa se, kummalla on enemmän aarteita.