

# SALAPOLIISIPELI (lisää 1 tai 2)

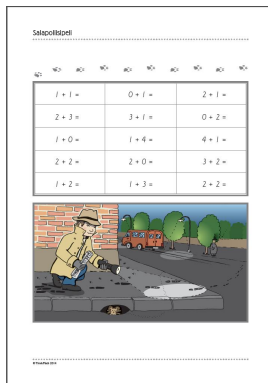


## TAVOITE

- lisää 1 tai 2 -laskujen vahvistaminen

## MATERIAALI

- kaksi eriväristä kynää ja noppa (jossa on pisteet tai numerot)
- Liite: Salapoliisipeli



## TEHTÄVÄSSÄ ETENEMINEN

Peli kahdelle pelaajalle. Pelaajilla on edessään Salapoliisi-pelialusta ja noppa sekä molemmilla omat värikynät. Pelaajat ovat salapoliiseja, joiden tehtävänä on ratkaista, mikä lasku sopii annettuun vastaukseen.

Toinen pelaajista heittää noppaa. Saadessaan luvun 1–5 hän rastii pelialustasta omalla värillään laskun, johon nopasta saatu luku sopii vastaukseksi. Esimerkiksi heitettyään luvun 4 hän voi merkata itselleen laskun  $2 + 2$  tai  $3 + 1$ , kuitenkin vain yhden laskun pelivuorollaan. Toisen pelaajan on hyvä tarkkailla, ratkaiseeko salapoliisi laskun oikein. Pelivuoro vaihtuu. Jos nopasta tulee luvuksi kuutonen, pelaaja ei saa merkata pelialustalta mitään laskua. Jos sopivaa vastausta ei löydy pelialustalta, pelivuoro vaihtuu. Peli päättyy, kun salapoliisit ovat saaneet ratkaistua kaikki pelialustan laskut. Se salapoliiseista, kumpi on saanut ratkaistua enemmän laskuja, voittaa pelin.