TUOTE: 436441 Laskupop

- **Pelityyppi:** matemaattinen peli
- **Pelaajat:** 2-4 pelaajaa
- **Ikäsuositus:** yli 4-vuotiaille

SISÄLTÖ / PELIVÄLINEET

- 90kpl pyöreää lukukorttia (luvut 0-9)
- 10kpl “POP”-pelikorttia
- 1kpl hyrrä

PELI OPETTAA

Pelissä harjoitellaan erilaisia lukumääriä, käsitteitä suurempikuin ja pienempikuin sekä lukujen järjestämistä suuruusjärjestykseen.

PELIN ESITTELY

Innostava matemaattinen peli, jossa pelivuorot eivät kestä liian kauan. Pelin aikana pelaajat nostavat laatikosta numeroituja purkkapalloja ja pyöräyttävät hyrrää. Pelissä on kolme eri tasoa.

PELIN KULKU

Peli 1

Aseta purkkalaatikko keskelle pöytää ja kaikki purkat sen sisälle. Ota hyrrä valmiiksi. Pyöräytä hyrrää nähdäksesi, kuinka monta purkkakorttia sinun tulee nostaa.

Saitko lukukortin?

Pelaajan tulee ratkaista kortissa oleva laskutehtävä. Jos tehtävä onnistutaan ratkaisemaan, saa pelaaja pitää kortin. Mikäli ratkaisua ei löytynyt, on kortti laitettava erilliseen pinoon, jotta ne voidaan käydä läpi myöhemmin lisäharjoittelua varten.

Saitko “POP”-kortin?

Palauta kaikki ansaitsemasi lukukortit takaisin laatikkoon ja poista “POP”-kortti muiden korttien joukosta.

Peli jatku kunnes purkkalaatikko on tyhjä. Pelaaja, joka on onnistunut keräämään eniten kortteja itselleen pelin loputtua, on voittaja.

Tevella Oy
Pihkanokankatu 6
33900 TAMPERE
Puh. (03) 380 5300
Faksi (03) 380 5353
www.tevella.fi
S-posti: myynti@tevella.fi
Y-tunnus: 2575744-8

TUOTE: 436441 Laskupop

Taso 2

Peli on sama kuin taso 1, suraavaa poikkeusta lukuunottamatta. Hyrrän pyöräytyksen sijaan pelaaja ottaa laatikosta yhden kortin.

Pyöräytä hyrrää. Nimeä hyrrän osoittaman lukumäärän verran (1, 2, 3) matemaattisia laskukaavoja, joista saadaan sama vastaus kuin pelaajan nostamassa purkkakortissa. Esimerkiksi : Kortissa lukee “8-2“ ja pelaaja pyöräyttää hyrrällä 3, tulee hänen kertoa 3 muuta matemaattista laskukaavaa, joista tulee vastaus 6. (esim. 4+2; 9-3; 3+3). Jos pelaaja onnistuu löytämään kaikki kolme uutta laskukaavaa, voi hän pitää kortin. Muussa tapauksessa on toimittava kuten edellä.

Taso 3

Vaihtoehtoisia tapoja pelata:

- Tuo peliin lisää haastetta ottamalla mukaan aikaraja. Pelaaja, kenellä on ajan päätyttyä eniten kortteja, on voittaja.
- Pelaaja, kenellä on ensimmäisenä 10 korttia, on voittaja.
- Jos pelaaja nostaa laatikosta “POP“-kortin, menettää hän kaikki siihen asti keräämänsä kortit. Menetetyt kortit kasataan pinoon ja poistuvat pelistä.
- Tee asiat päinvastoin! Kun pelaaja nostaa laatikosta ”POP”-kortin, saa hän ottaa itselleen kaikki vastustajan kortit.

Tevella Oy
Pihkanokankatu 6
33900 TAMPERE
Puh. (03) 380 5300
Faksi (03) 380 5353
www.tevella.fi
S-posti: myynti@tevella.fi
Y-tunnus: 2575744-8