lekolar®

16473 XXL Papillon

Hauska noppapeli sisällä ja ulkona pelattavaksi

Pelin valmistelu

Aseta ensin 6 perhoslaattaa lattialle (tai maahan) kaikkien pelaajien ulottuville. Ne voidaan asettaa mihin tahansa järjestykseen. Niiden järjestyksestä riippuen pelin vaikeustaso vaihtelee.

- levitä perhoslaatat lattialle/maahan
- aseta nahkakuulat, pistenappulat ja noppa maahan
- päätä, mihin noppaa heitetään

Nahkakuulat, pistenappulat ja noppa asetetaan esille. Lasten tulee olla hiukan kauempana perhoslaatoista, sillä he tähtäävät niihin nahkakuulilla. Pelaajien lähtöpiste päätetään ennen pelin aloittamista. Lähtöpiste voi vaihdella pelaajien iän ja pelin vaikeustason mukaan.

Pelin pelaaminen

Pelaaminen ilman noppaa:

Ensimmäinen pelaaja ottaa kuulan ja ilmoittaa aluksi, mihin perhoseen hän tähtää. Nuoremmat pelaajat voivat ilmoittaa perhosen värin, vanhemmat sen numeron.

Esimerkiksi: Ensimmäinen pelaaja haluaa osua violettiin perhoseen. Hän heittää kuulan sen suuntaan. Jos kuula pysähtyy kyseisen perhosen päälle tai perhoslaatan päälle, heitto lasketaan onnistuneeksi. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

- tähtää valitsemaasi perhoseen
- heitto on onnistunut, jos kuula pysähtyy perhosen tai perhoslaatan päälle

Kun perhosen päälle on pysähtynyt yhtä monta kuulaa kuin perhosessa on pisteitä, viimeinen perhosen päälle pysähtynyt kuula saa kaikki pistenappulat. Pistenappuloiden määrä riippuu perhosen pisteiden määrästä; kun esimerkiksi violetti perhonen on "valmis", pelaaja voittaa neljä nappulaa.

- heti kun perhonen on "valmis", viimeisen kuulan heittänyt pelaaja saa vastaavan määrän pistenappuloita
- heitetyt kuulat jäävät perhosen päälle. Kukaan ei saa enää tähdätä "valmiiseen" perhoseen.

Kun perhonen on "valmis" ja pistenappulat on annettu pelaajalle, heitetyt kuulat jäävät perhosen (perhoslaatan) päälle. Kyseinen perhonen ei ole enää pelissä mukana eivätkä pelaajat saa enää tähdätä siihen.

Huom:

Jos pelaaja on nimennyt maalitaulukseen vihreän värin tai numeron 6 mutta osuukin toiseen perhoseen tai jos kuula vyöryy pois laatalta, kuula poistetaan pelistä ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Pelin päättyminen

Peli jatkuu, kunnes kaikki perhoset ovat "valmiita" ja pistenappulat on jaettu pelaajien kesken. Eniten pistenappuloita kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Vaativa peliversio

Suosittelemme tätä peliversiota lapsille, jotka ovat jo harjoitelleet heittämistä ja tähtäämistä jonkin verran. Peli vaatii tarkkuutta ja taidokkuutta.

Tässä versiossa käytetään noppaa. Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja tähtää kuulan siihen perhoseen, jonka pistemäärä vastaa nopan pistemäärää. Seuraavat vaihtoehdot ovat mahdollisia tässä vaiheessa:

1. Kuula osuu oikeaan perhoseen (tai sen laattaan) ja pysyy siinä.

2. Kuula ei osu nopan osoittamaan perhoseen (tai sen laattaan), tai osuu siihen ja vierii pois. Tällöin kyseinen kuula poistetaan pelistä eikä pelaaja saa yrittää uudestaan.

Jos pelaajan heitto täydentää perhosen päälle olevien kuulien määrän niin, että se vastaa perhosen pisteiden määrää, pelaaja voittaa perhosen pisteiden verran pistenappuloita. Jos noppa osoittaa "valmiiseen" perhoseen, pelaaja saa heittää noppaa uudestaan.

Pelin päättyminen

Peli jatkuu, kunnes kaikki 21 kuulaa on heitetty. Pistenappulat lasketaan tämän jälkeen. Eniten pistenappuloita kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Vinkkejä opettajille:

Pelin eri versiot ovat yhtä lailla soveltuvia päiväkotilapsille tai vammaislapsille.

Työstä välivärejä lasten kanssa

Anna lapsille välivärejä vastaavien päävärien sormivärejä. Aseta päävärilliset laatat maahan/lattialle ja ota huomioon valitsemasi väriyhdistelmät. Anna lasten valita oikeat päävärit ja sekoittaa ne. Etsi sitten yhdessä lasten kanssa laatoille vastaavat väriyhdistelmät.

Liikuntakäyttö

Tee eri liikkeiden symboleita sisältäviä kortteja lasten kanssa. Aina, kun lapsi heittää kuulan eikä osu perhoseen tulee lapsen tehdä tietty liike. Toistojen määrä riippuu nopan osoittamasta perhosesta. Esimerkiksi: Lapsi on heittänyt nopalla numeron kaksi, muttei osu kahden pisteen perhoseen (tai sen laattaan). Kaikki lapset esim. hyppivät, taputtavat käsiään tai haarahyppäävät kahdesti yhdessä.

Vinkkejä opettajille:

Numerot, määrät ja muodot

Vaihtoehto 1: Määrien jakautuminen ja jakaminen

Yhdistämällä eri perhoslaattoja voit luoda eri määriä. Näin tutustutat lapset eri numerovaihtoehtoihin, mitä perhosten siipien pisteet vahvistavat. Voitte näin tutustua ensimmäisiin matematiikan sääntöihin.

1. Näytä sininen ja punainen perhonen yhdessä violetin perhosen kanssa. Tästä saadaan laskelma 5+3=8. Perhosen numero 4 on täsmälleen puolet numerosta 8.

2. Punainen ja keltainen perhonen näytetään yhdessä oranssin perhosen kanssa, mistä saadaan laskelma 3+1=4. Oranssin perhosen numero 2 on täsmälleen puolet numerosta 4.

3. Sininen ja keltainen perhonen näytetään yhdessä vihreän kanssa. Tästä saadaan laskelma 5+1=6. Vihreän perhosen numero 6 on sama, kuin sinisen ja keltaisen perhosten pistemäärät yhteensä.

Vaihtoehto 2: Määrien vertailu

Perhoslaatat numerosta 1 numeroon 6 ovat "talonumeroita". Kerää riittävä määrä sopivia materiaaleja. Jokainen lapsi saa "talonumeron", jonka perusteella lapsen tulee valita oikea määrä esineitä, esim. kiviä, tikkuja, palikoita ja vaatteita siten, että ne vastaavat perhosen pistemäärää.

Vaihtoehto 3: Numerot 1-10

Työskentele lasten kanssa numeroiden 1-10 parissa. Lasten tehtävänä on järjestää laatat eri tavoin, jotta niistä syntyy numero 10. Seuraavat vaihtoehdot ovat mahdollisia:

5+3+2	6+4	1+2+3+4
5+1+4	6+3+1	