

Lausekepelin ohjeet

Tarvikkeet: Pelilauta, noppa ja kahdenlaisia pelimerkkejä

Peli on tarkoitettu kahdelle hengelle tai kahdelle pienelle joukkueelle.

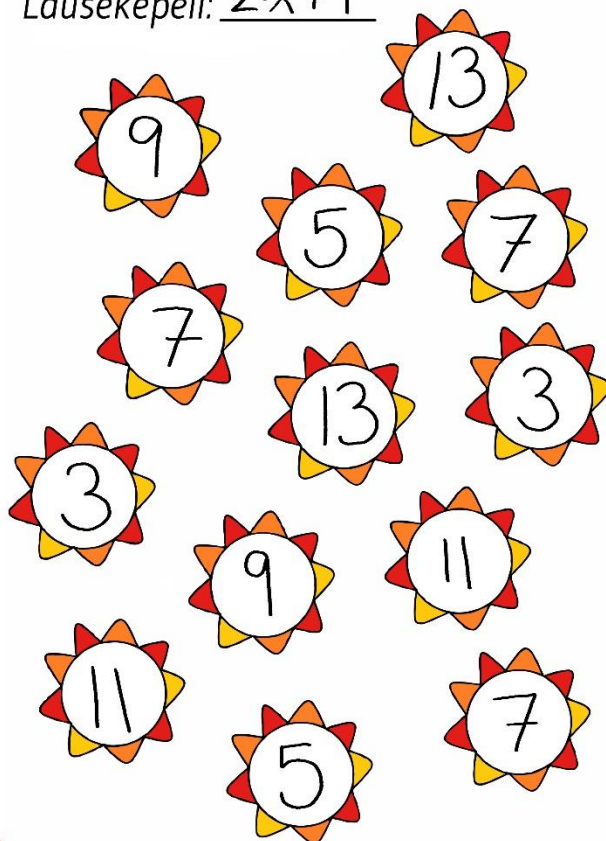
Opettaja tai oppilaat keksivät sopivan lausekkeen, esimerkiksi

$$2 \cdot x + 1.$$

Se kirjoitetaan pelilaudan yläosaan.

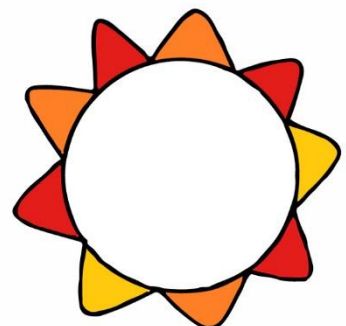
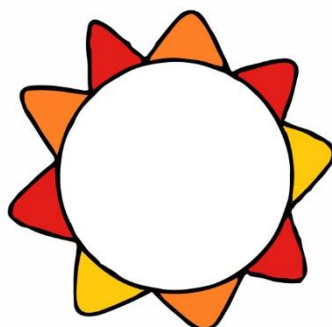
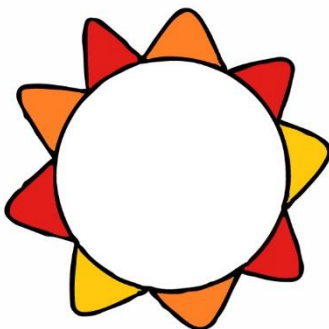
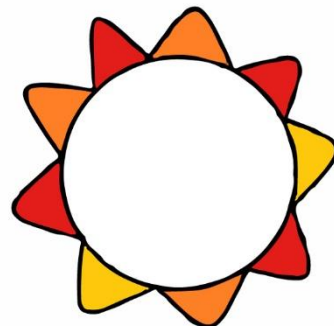
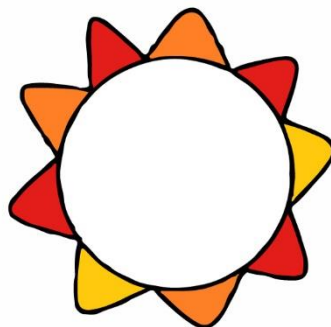
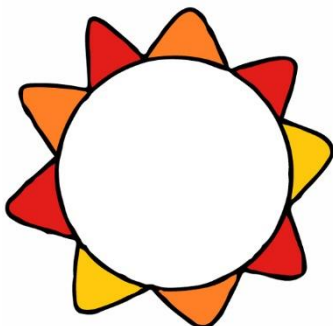
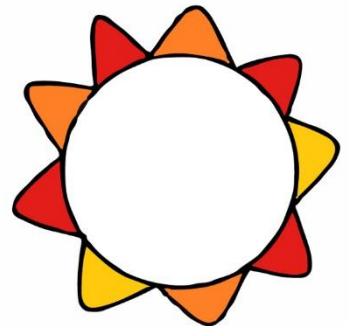
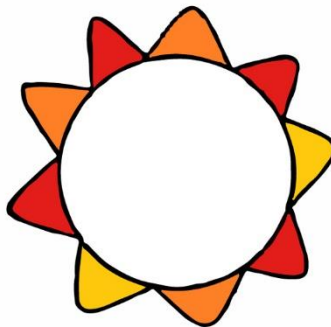
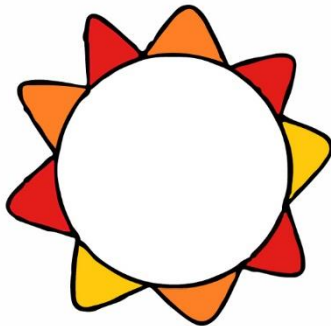
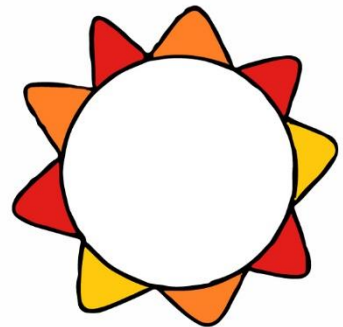
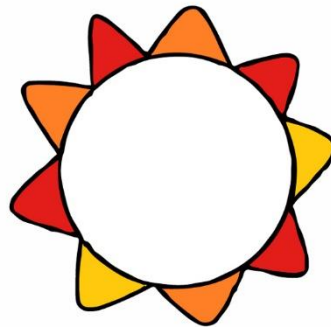
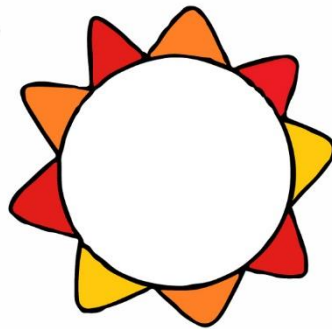
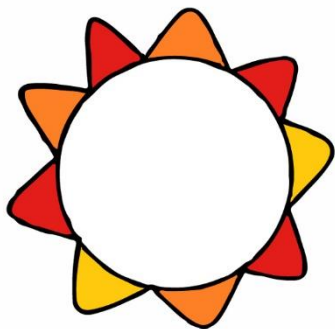
Lasketaan lausekkeen arvo muuttujan arvoilla 1, 2, 3, 4, 5, ja 6. Kukin näistä lausekkeen arvoista sijoitetaan kahden pelilaudalla sijaitsevan auringon sisään. Yksi arvo kirjoitetaan kolmeen kertaan.

Lausekepelin: $2 \cdot x + 1$



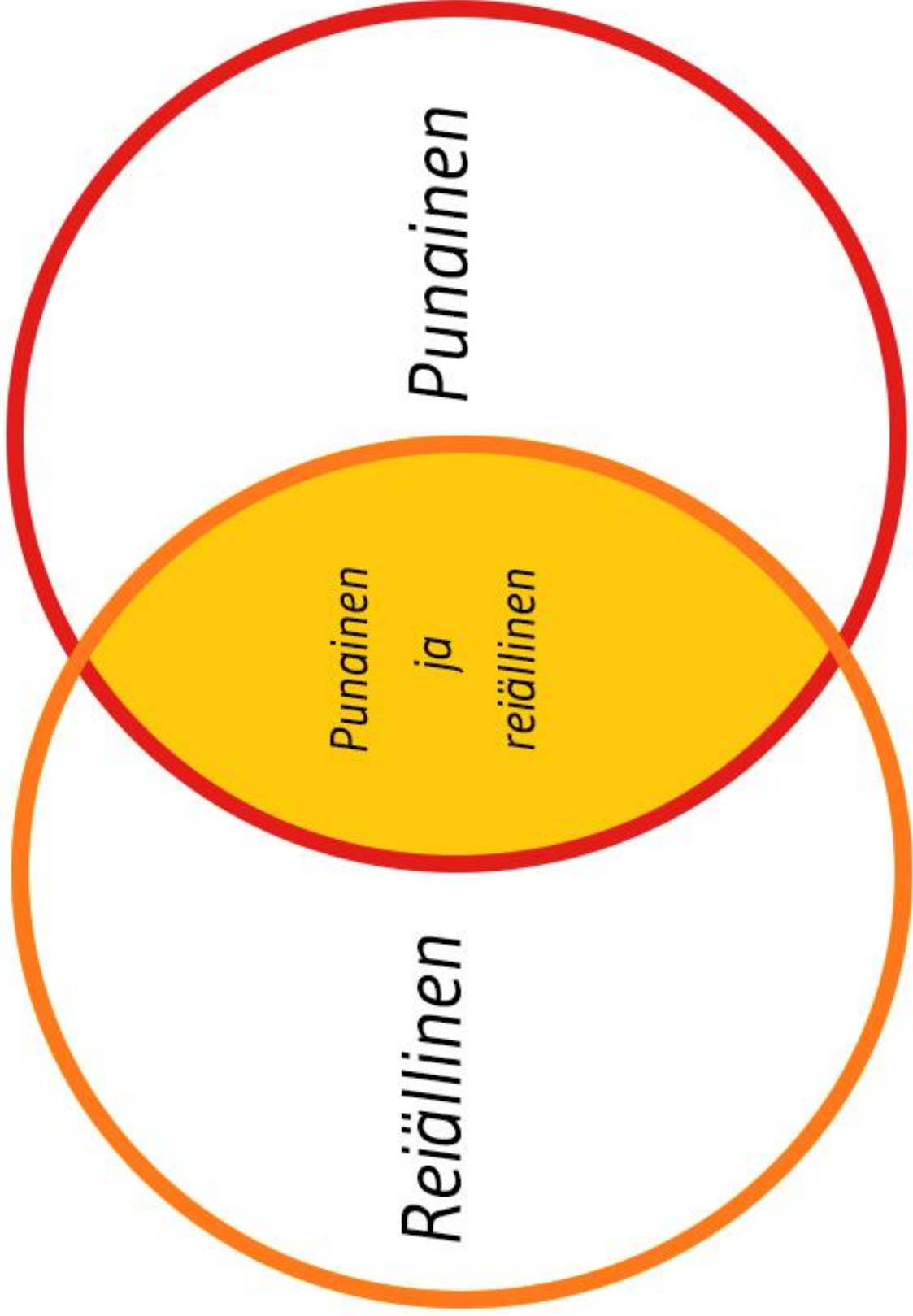
Nuorempi pelaaja aloittaa, tai aloittaja voidaan myös arpoa. Hän heittää noppaa, sijoittaa saadun silmäluvun lausekkeeseen muuttujan x paikalle ja laskee lausekkeen arvon. Hän asettaa oman pelimerkinsä aurinkoon, jossa on kyseinen luku. Vuoro vaihtuu. Jos laskettua lausekkeen arvoa vastaava aurinkoa ei ole pelilaudalla vapaana, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Näin jatketaan, kunnes kaikki auringot on miehitetty. Voittaja on se, jolla on enemmän pelimerkkejä laudalla.

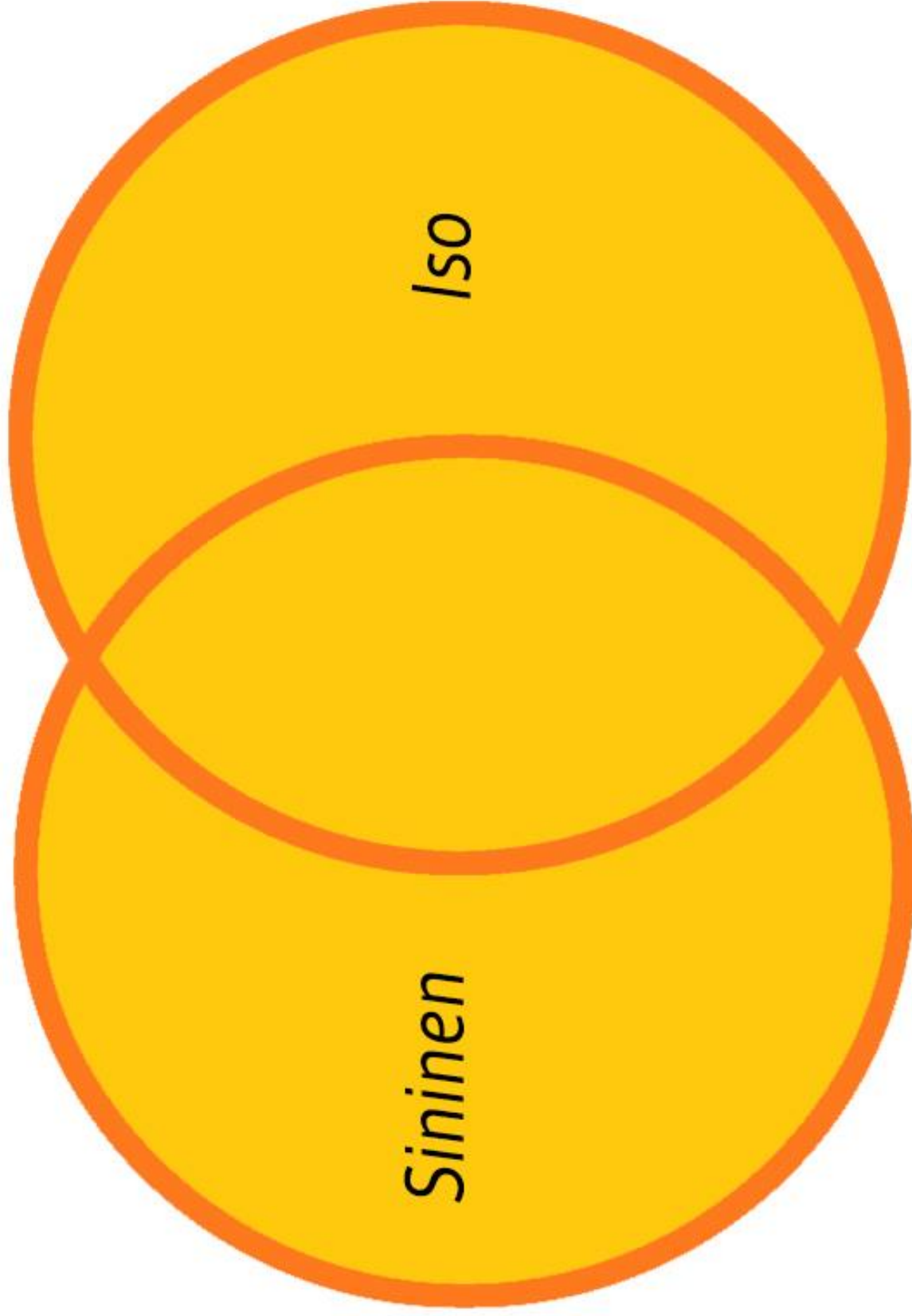
Lausekepele: _____



Ei reikää

Reikä





Sininen tai iso