

## 330860 Hatturosvo lukusuorapeli

### 1. Tornipeli

- Pelissä opetellaan yksi-yhteenvastaavuutta, käsitteitä isompi-pienempi-yhtä suuri
- 2-4 osallistujaa tai kaksi pientä ryhmää
- Peliin tarvitaan kaikki hatut ja pistenoppa

Kaikki hatut asetetaan pelaajien keskelle. Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja sanovat ääneen nopan osoittaman silmäluvun. Tämän tehtyään pelaaja saa ottaa silmäluvun osoittaman määrän hattuja. Pelaaja asettaa ottamansa hatut päällekkäin torniksi. Seuraavalla kierroksella pelaaja tekee ottamistaan hatuistaan uuden tornin. Näin jatketaan, kunnes kaikki hatut on otettu pöydältä.

Seuraavaksi pelaajat vertailevat hattutornejaan. Onko kaikilla pelaajilla saman verran torneja? Jos ei, niin ne pelaajat, joilla on muita enemmän torneja joutuvat luopumaan pienimmistä torneistaan.

Lopulta, kun kaikilla pelaajilla on saman verran hattutorneja, pelaajat kasaavat kaikki torninsa päällekkäin. Kenellä on korkein torni? Pelaajat voivat ensin arvata, kenellä on korkein torni, mutta pelin loppuksi pelaajat purkavat torninsa riviksi ja laskevat, kuinka monta hattua kenelläkin on. Voittaja on se, kenellä on eniten hattuja. Lopuksi voidaan vielä vertailla, kuinka monta hattua enemmän voittajalla on kuin toiseksi tulleella.

### 2. Hatturosvo

- Pelissä opetellaan lukualuetta ja lukusuoraa 0-25, yhteenlaskua, vähennyslaskua, puolittamista, parillisia ja parittomia numeroita
- 2-4 pelaajaa tai kaksi pientä ryhmää
- Peliin tarvitaan kaikki lukukortit ja lähtö(start)-kortti, numeronoppa, kaikki keltaiset hatut. Jokainen pelaaja valitsee oman värin (valkoinen, musta, punainen, sininen tai vihreä) ja saa 2/3/4 oman värinsä mukaista hattua, kun pelaajia on 4/3/2

Lukukorteista rakennetaan lukusuora ja lähtö(start)-kortti asetetaan sen alkuun. Jokaiselle lukukortille asetetaan yksi keltainen hattu. Vanhin pelaaja aloittaa heittämällä noppaa. Hän liikkuu lukusuoralla nopan silmäluvun osoittaman määrän lukuja eteenpäin ja nappaa lukukortilla olevan hatun asettamalla oman hattunsa sen päälle. Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.

Pelaajat tuovat omia hattujaan lukusuoralle samalla tavalla. Pelaaja voi omalla vuorollaan joko liikuttaa jo aiemmin peliin ottamaansa hattua eteenpäin tai tuoda uuden hatun lukusuoralle. Kun kaikki hatut ovat pelissä mukana, pelaajat saavat alkaa liikuttaa hattujaan myös taaksepäin lukusuoralla nopan silmäluvun verran. Aina kun pelaaja siirtää hattunsa lukukortille, jossa on keltainen hattu, hän saa varastaa hatun siirtämällä sen oman hattupinonsa pohjimmaisiksi.

Jos lukukortilla, johon pelaaja siirtää hattunsa on jo toisen pelaajan hattu, pelaaja saa varastaa kortilla jo olleen pelaajan hattuja. Jos kortilla aiemmin olleella pelaajalla on hattupinossaan parillinen määrä keltaisia hattuja, kortille tullut hattuvaras saa niistä puolet. Jos kortilla aiemmin olleella pelaajalla on pariton määrä keltaisia hattuja pinossaan, hän joutuu antamaan niistä vain yhden hatturosvolle.

Jos pelaaja siirtää hattunsa lukukortille, jossa on jo hänen oma hattunsa, hän joutuu ”syömään” omat hattunsa: kaikki kortilla olleen hattupinon keltaiset hatut poistetaan pelistä.

Kun kaikki keltaiset hatut on napattu, pelaajat voivat alkaa siirtyä maaliin. Ensimmäisenä maaliin halajavan pelaajan on päästävä sinne tasaluvulla. Ensimmäisenä maaliin siirtyneen hatun jälkeen pelaajat saavat tulla maaliin myös ilman tasalukua, mutta he menettävät keltaisia hattujaan samassa suhteessa ylimääräisten askelten kanssa: esim. jos pelaajalla on 4 askelta maaliin ja hän heittää kutosen, pelaaja joutuu jättämään kaksi hattuaan lukusuoralle matkallaan maaliin. Tällöin maaliin myöhemmin tulevat pelaajat voivat yrittää napata hatut pysähtymällä lukukorteille, joissa hatut ovat.

#### Lisäsääntöjä:

- Jos pelaaja heittää numeronopalla kruunun kuvan, hän saa valita itse liikkumansa askelten määrän väliltä 1-10.
- Lukukortit 10 ja 20 ovat turvasatamia, joissa kortille myöhemmin tuleva pelaaja ei saa varastettua hattuja kortilla jo olevilta pelaajilta.

#### Pelivaihtoehto:

Vaihda kultaiset hatut kaikille sinisille lukukorteille. Tällöin pelissä kisaillaan keltaisten hattujen keräämisen lisäksi myös sillä, kenellä on eniten kultaisia hattuja.

### 3. Tuplakupla

- Pelissä opetellaan lukualuetta ja lukusuoraa 0-20, parittomia ja parillisia numeroita, yhteenlaskua, vähennyslaskua, puolittamista sekä tuplaamista
- 2-4 pelaajaa tai kaksi pientä ryhmää
- Peliin tarvitaan kaikki numerokortit 0-20, numeronoppa, kaikki keltaiset ja kultaiset hatut. Jokainen pelaaja valitsee oman värin (valkoinen, musta, punainen, sininen tai vihreä) ja saa 2/3/4 oman värinsä mukaista hattua, kun pelaajia on 4/3/2

Lukukorteista rakennetaan lukusuora. Siitä poistetaan kaikki parittomat numerot, jolloin jäljelle jäävät vain parilliset numerot välillä 0-20.

Kaikki hatut jaetaan korteille, aloittaen kultaisista, seuraavalla tavalla: Jokainen osallistuja heittää vuorollaan numeronoppaa. Aina saatuaan silmäluvun, pelaaja tuplaa sen, esim. jos hän heittää 3, hän saa asettaa yhden hatun lukukortille 6. Kun kaikki keltaisetkin hatut on saatu tällä tavalla asetettua lukukorteille, pelaajat saavat alkaa asettaa pöydälle omia hattujaan. Omat hatut asetetaan korteille samoin kuin kultaiset ja keltaiset: pelaaja heittää numeronoppaa, tuplaa siitä saamansa silmäluvun ja asettaa hattunsa vastaavalle lukukortille.

Jos lukukortilla, johon pelaaja asettaa hattunsa on jo toisen pelaajan hattu, pelaaja saa varastaa kortilla jo olleen pelaajan hattuja. Jos kortilla aiemmin olleella pelaajalla on hattupinossaan parillinen määrä keltaisia ja kultaisia hattuja, kortille tullut hattuvaras saa niistä puolet. Jos kortilla aiemmin olleella pelaajalla on pariton määrä keltaisia ja kultaisia hattuja pinossaan, hän joutuu antamaan niistä vain yhden hatturosvolle.

Jos pelaaja asettaa hattunsa lukukortille, jossa on jo hänen oma hattunsa, hän joutuu ”syömään” omat hattunsa: kaikki kortilla olleen hattupinon keltaiset ja kultaiset hatut poistetaan pelistä.

Kun kaikki pelaajien omat hatut on tuotu pelilaudalle, alkavat pelin viisi viimeistä kierrosta. Kun pelaaja heittää numeronopalla parillisen luvun, hän saa siirtyä yhtä monta eteen- tai taaksepäin. Tavoitteena on tietenkin siirtyä lukukortille, jossa on mahdollisimman paljon vapaita tai jonkun muun pelaajan hattuja varastettavana. Jos pelaaja heittää parittoman luvun, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Kun näin on pelattu viisi täyttä kierrosta, pelaajat laskevat nappaamiensa hattujen määrän. Eniten hattuja kerännyt voittaa.

#### Lisäsääntöjä:

- Viimeisten kierrosten määrää voidaan joko lisätä tai vähentää tarvittaessa.
- Kultaisista hatuista saa kaksi pistettä, keltaisista vain yhden.

## 4. Vähennetään

- Pelissä opetellaan vähentämistä luvusta kymmenen. Voidaan käyttää myös muita lukuja
- 2-4 pelaajaa tai kaksi pientä ryhmää
- Peliin tarvitaan lukukortit 0-10, numeronoppa, kaikki keltaiset hatut, 4 samanväristä hattua jokaiselle pelaajalle

Lukukortit sekoitetaan ja asetellaan pöydälle tai lattialle. Lukukortti, jossa on luku 10 on lähtöruutu, joten se asetetaan niin, että kaikki varmasti näkevät sen.

Keltaiset hatut asetellaan lukukorteille seuraavalla tavalla. Jokainen pelaaja heittää vuorollaan numeronoppaa. Pelaajan pitää vähentää heittämänsä silmäluvu numerosta kymmenen, eli jos pelaaja heittää nopalla luvun 3, hänen pitää laskea  $10 - 3 = 7$ . Tällöin pelaaja asettaa yhden keltaisen hatun lukukortille, jossa on luku 7.

Kun kaikki keltaiset hatut on aseteltu tällä tavalla lukukorteille, pelaajat saavat alkaa siirtää omia hattujaan peliin samalla tavalla, eli heittäessään nopalla luvun 6, pelaaja laskee  $10 - 6 = 4$ , ja laskee oman hattunsa lukukortille 6, saaden hattupinoonsa kaikki lukukortilla olevat hatut.

Jos lukukortilla, johon pelaaja asettaa hattunsa on jo toisen pelaajan hattu, pelaaja saa varastaa kortilla jo olleen pelaajan hattuja. Jos kortilla aiemmin olleella pelaajalla on hattupinossaan parillinen määrä keltaisia hattuja, kortille tullut hattuvaras saa niistä puolet. Jos kortilla aiemmin olleella pelaajalla on pariton määrä keltaisia hattuja pinossaan, hän joutuu antamaan niistä vain yhden hatturosvolle.

Kun kaikki pelaajien omat hatut ovat pelissä, peli loppuu ja voittaja on se, jolla on eniten keltaisia hattuja.

**Vinkki!** Jos punaiset ja vihreät hatut eivät ole pelissä mukana, rakenna niistä pelaajille aputorni vähennyslaskuihin. Laita torniin ensin neljä vihreää hattua, sitten yksi punainen, jonka jälkeen taas neljä vihreää hattua, ja taas yksi punainen. Pelaajat voivat visualisoida vähennyslaskujaan aputornin avulla.

**Vinkki!** Kirjoittakaa tekemänne vähennyslaskut ylös.

#### Pelivaihtoehto:

Voitte valita väheneväksi luvuksi myös jonkin muun luvun kuin 10.

## 5. Onnenumero 13

- Pelissä opetellaan yhteenlaskua lukualueella 0-13
- 2-3 pelaajaa tai kaksi pientä ryhmää
- Peliin tarvitaan lukukortit 0-13

Lukukortit sekoitetaan ja asetetaan pöydälle lukupuoli alaspäin. Pelaajat nostavat vuorotellen kaksi korttia, yrittäen muodostaa niistä parin, jonka summaksi tulisi 13. Aina löytäessään parin, pelaaja saa pitää kortit. Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pareja, kun kortit loppuvat.

### Pelivaihtoehtoja:

- Valitkaa jokin toinen yhteenlaskun tulos kuin 13. Peliin tarvitaan aina kaikki kortit nollan ja yhteenlaskun tavoitellun tuloksen välillä.
- Voidaan myös sopia, että pelaajat voivat tehdä vähennyslaskuja. Esimerkiksi, jos tavoitetulos on 13: Jos pelaaja nostaa pöydältä kortit 20 ja 7, hän pääsee tavoitteeseen laskemalla  $20 - 7 = 13$  ja saa kortit itselleen. Tähän pelin versioon tarvitaan kaikki lukukortit.

## 6. Kaikki yhteen

- Pelissä opetellaan lukusuoraa alueella 0-24 sekä käsitteitä yksi enemmän – yksi vähemmän
- 2-4 pelaajaa tai kaksi pientä ryhmää
- Peliin tarvitaan lukukortit 0-24

Lukukortit 7 ja 17 asetetaan pöydän keskelle, 7 oikealle ja 17 vasemmalle. Loput kortit sekoitetaan, jokaiselle pelaajalle annetaan niitä käteen 4 ja loput korit asetetaan pinoon pöydälle.

Pelaajat yrittävät päästä korteistaan eroon asettamalla ne pöydälle kiinni korttiin, jossa on joko yksi pelaajan korttia suurempi luku tai yksi pelaajan korttia pienempi luku. Jos pelaaja ei pysty laittamaan korttia pöydälle, hän joutuu nostamaan kortin pakasta ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Ensimmäisenä kaikki korttinsa pöydälle asettanut pelaaja voittaa pelin.