

SEIKKAILU VIIDAKOSSA

Välineet:

Seikkailu viidakossa -pelilauta, 4 noppaa, 9 samanväristä pelimerkkiä jokaiselle pelaajalle ja 2 kaikille pelaajille yhteistä pelimerkkiä

Pelaajien lukumäärä:

2-4

Tavoitteet:

Pelaajien tavoitteena on löytää aarre saaren kolmesta (3–4 pelaajan pelissä) tai neljästä (kaksinpelissä) sarakkeesta. Samalla tutustutaan todennäköisyyteen.

Esivalmistelut:

Tulosta pelilauta ja pelimerkit. Leikkaa pelimerkit irti toisistaan ja jaa 9 samanlaista merkkiä aina yhdelle pelaajalle. Pelimerkkeinä voi käyttää myös esimerkiksi samanvärisiä lasihelmiä. Tämän lisäksi pelaajat käyttävät kahta yhteistä pelimerkkiä (tulosteessa ne ovat merirosvomerkkit).

Pelin säännöt:

Nuorin pelaaja aloittaa. Hän heittää neljää noppaa ja pyrkii muodostamaan niistä kaksi paria. Tämän jälkeen pelaaja asettaa yhteiset merirosvomerkkit laudalle kyseisten numeroiden päälle.

(Esimerkki: Jaakko heittää noppia ja saa numerot 2, 2, 5 ja 6. Hän tekee niistä parit 7 ja 8 ja asettaa merirosvomerkkit laudalle numeroiden 7 ja 8 päälle.)

Tämän jälkeen pelaaja päättää, heittääkö hän noppia uudestaan vai lopettaako hän vuoronsa tähän. Mikäli hän lopettaa, hän poistaa yhteiset merirosvomerkkit laudalta ja laittaa niiden tilalle omat pelimerkkinsä. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle.

Mikäli pelaaja jatkaa, hän heittää noppia uudelleen. Nyt hän pyrkii muodostamaan edes yhden parin, joka täsmää merirosvomerkkien numeroihin. Jos pelaaja saa yhden tai kaksi sopivaa paria, hän liikuttaa merirosvomerkkejä laudalla yhtä monta pykälää. Jos pelaaja ei saa täsmäävää paria, hän poistaa merirosvomerkkit laudalta, mutta ei laita omia merkkejään tilalle. Täten hän ei etene tällä vuorolla. Jokaisen onnistuneen heiton jälkeen pelaaja saa päättää, heittääkö hän noppia uudelleen vai ei.

Esimerkki: Jaakko ei lopetakaan, vaan jatkaa noppien heittämistä. Hän heittää numerot 1, 3, 3 ja 5. Hän tekee niistä parin 8 ja liikuttaa numeron 8 kohdalla olevaa merirosvomerkkiä yhden pykälän eteenpäin. Noppatuloksilla 1 ja 3 Jarkko ei tee mitään, sillä niiden pari 4 ei auta häntä liikkumaan. Jarkko päättää heittää noppia vielä kerran ja heittää numerot 1, 1, 2 ja 2. Hups! Hän ei saa paria 7 tai 8, joten hän ei pysty liikutamaan kumpaakaan merirosvomerkkiä. Tällöin hän poistaa molemmat merirosvomerkkit, eikä aseta tilalle omia pelimerkkejään.)

Kun pelaajan vuoro myöhemmin tulee, hän heittää noppia ja muodostaa uudet parit. Jos jompikumpi pareista on rivillä, jossa on jo pelaajan vanha merkki, hän asettaa yhteisen merirosvomerkkin kyseisen merkin yläpuolelle. Kun pelaaja lopettaa, hän poistaa yhteiset merirosvomerkkit ja siirtää rivillä alempana olevan oman merkkinsä ylemmäksi siihen ruutuun, johon hän eteni. Muuten vuoro etenee samalla tavalla.

Esimerkki: Liisa heittää numerot 2, 3, 4 ja 6. Hän muodostaa numeroista parit 5 ja 10. Hänellä on jo omat pelimerkit edellisiltä kierroksilta laudalla sarakkeissa 5, 8 ja 10. Hän asettaa merirosvomerkkit sarakkeisiin 5 ja 10, muttei aloita alusta, vaan asettaa merirosvot omien pelimerkkien yläpuolelle. Nyt hän saa jatkaa peliä tai lopettaa. Hän lopettaa, ottaa merirosvomerkkit pois ja siirtää sarakkeissa olevat vanhat pelimerkit merirosvomerkkien tilalle.)

Mikäli jossain vaiheessa pelaajan on edettävä ja hänen edessään on jonkun toisen pelaajan nappula, hän hyppää tämän nappulan yli. Pelimerkit eivät siis koskaan ole päällekkäin.

Jos pelaaja saa merirosvomerkkinsä rivin viimeiseen ruutuun ja päättää lopettaa, hän asettaa oman merkkinsä normaalisti rivin ruutuun. Nyt hän on löytänyt kyseisen rivin aarteen! Tällöin muiden pelaajien merkit poistetaan samalta riviltä ja se lukkiutuu. Kukaan ei voi enää edetä kyseisellä rivillä. Peli päättyy, kun joku pelaajista löytää, pelaajamäärästä riippuen, joko kolme tai neljä aarretta.

Pelin käyttö tunnin alustuksessa:

Opettaja heijastaa pelilaudan oppilaille dokumenttikameralla tai piirtoheittimellä ja jakaa kaksi noppaa muutamalle tai kaikille oppilaille. Tässä vaiheessa jokainen oppilaasta saa kirjoittaa ylös arvauksen siitä, mikä laudan numeroista (2–11) ehtii sarakkeensa loppuun ensin. Tämän jälkeen oppilaat heittävät noppia ja kertovat opettajalle tuloksensa. Mikäli tulokseksi tulee 2 tai 12, oppilas heittää noppia uudelleen. Opettaja raxii laudalta numeroa vastaavan rivin kohdalta niin monta laatikkoa, kuin numeroita oppilailla esiintyi. Peli loppuu, kun joku numeroista täyttää kaikki sarakkeensa laatikot. Tämä tehtävä sopii hyvin alustukseksi, kun selitetään lapsille todennäköisyyksiä ja normaalijakaumaa.