

FRUI10

FIN

Pelaaja: 2–5

Ikäsuositus: 5+, 9+

Pelaika: 10–15 minuuttia

Pelin säännöt



Hedelmäinen ja värikäs peli opettaa nopeaa yhteen- ja vähennyslaskua lukualueella 0–10.

Pelin tavoite

Etsi kahdesta kortista hedelmiä, joiden luvuista muodostuu kymppi!

Voittaja

Pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten kortteja.

Sisältö:

- 35 pyöreää korttia, jossa on sininen tausta.
- 15 pyöreää korttia, joissa on keltainen tausta (käytetään pelin helpommassa versiossa – Frui5).
- Ohjevihko.

Peruspeli (7+)

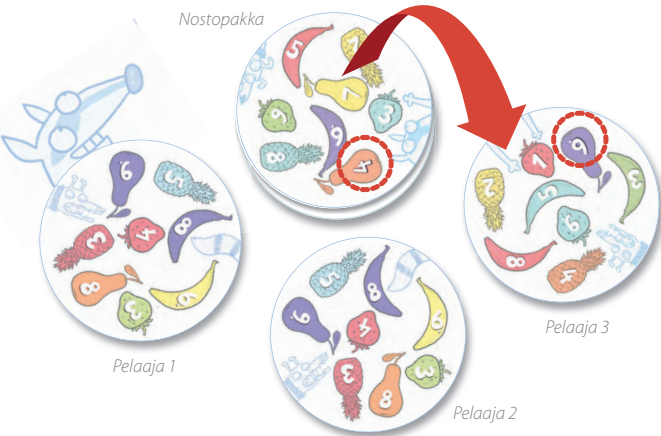
Ennen peliä

Sekoita pakka ja jaa jokaiselle pelaajalle yksi kortti kuvapuoli alaspäin. Aseta loput kortit nostopakaksi pöydän keskelle kuvapuoli ylöspäin.



Pelin kulku

Pelaajat kääntävät korttinsa kuvapuoli ylöspäin jakajan käskystä ja yrittävät muodostaa kympin hajotelman oman korttinsa ja nostopakan päällimmäisen kortin luvuista.



Hajotelman pitää muodostua kahdesta tai useammasta hedelmästä niin, että hedelmät ovat eri kortteilla. Hajotelman voi muodostaa siten, että siinä on yksi hedelmä yhdestä kortista, toinen toisesta, tai kaksi hedelmää yhdestä kortista ja kolmas toisesta, ja niin edelleen. (Huom! Hajotelman muodostamisessa pitää käyttää vähintään kahta korttia!)

Hajotelma pitää muodostaa joko samanlaisista (esim. kaksi banaania, kolme mansikkaa, jne.) tai saman värisistä (kaksi vihreää hedelmää, kolme sinistä hedelmää) hedelmistä. Heti hajotelman havaitessaan pelaajan pitää ilmoittaa siitä muille pelaajille, ja kertoa, kuinka hajotelma muodostui.

Jos pelaaja huomaa hajotelman, joka muodostuu samanlaisista hedelmistä, hän huutaa "Mansikkakymppi!" tai "Päärynäkymppi!". Jos hajotelma muodostuu samanvärisistä hedelmistä, pelaaja huutaa "Vihreä kymppi!" tai "Punainen kymppi!"

Esimerkkejä:



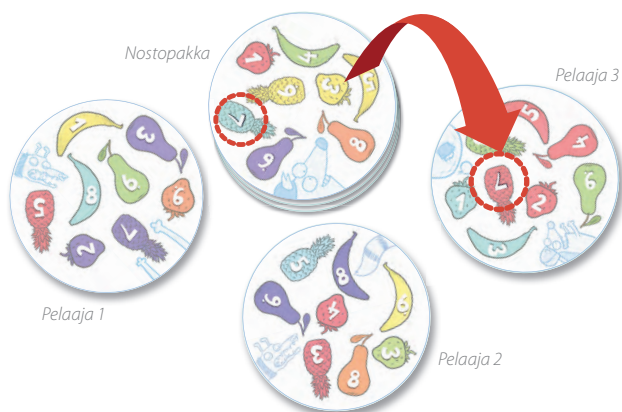
Hajotelma muodostuu kahdesta punaisesta hedelmästä, joissa on luvut 4 ja 6. Tässä tapauksessa mukaan ei lasketa punaista hedelmää, jossa on luku 7.

Hajotelma voidaan muodostaa yhdistämällä kaksi tai useampi samanlainen hedelmä.

Löydettyään ensimmäisenä kympin hajotelman, pelaaja saa nostaa nostopakan päällimmäisen kortin ja asettaa sen oman korttinsa päälle. Nostopakan päällimmäisenä on nyt uusi kortti ja kaikki pelaajat voivat etsiä uusia hajotelmia. Peli jatkuu, kunnes nostopakasta loppuvat kortit.

Muita pelitapoja Pienemmille sopiva peli (5+)

Pelaajat, jotka ovat oppineet lukumäärät, mutta vasta opettelevat yhteenlaskua, voivat myös pelata Frui10-peliä.



Pelin kulku

Hajotelmien etsimisen sijaan pelaajat etsivät pareja, jotka muodostuvat hedelmistä, jotka ovat joko samanlaisia tai saman värisiä ja sisältävät saman luvun.

Parin löytäessään pelaaja ilmoittaa siis hedelmän ja luvun tai värin ja luvun, esimerkiksi "Violetti 4!" tai "Ananas 1!".

Frui10-peruspelin sääntöjä voidaan helpottaa. Jokaiselle pelaajalle jaetaan kaksi korttia pakasta. Pelaajien pitää löytää kympin hajotelma kahdesta kortistaan. Löytäessään hajotelman, pelaaja ilmoittaa siitä jakajalle. Jakaja jakaa pelaajalle kaksi uutta korttia.

"Kolmesta viiteentoista ja takaisin" (9+)

Pelin tavoite

Tässä pelitavassa pyritään yhteen- ja vähennyslaskun avulla tavoiteltuun lukuun, joka vaihtuu joka kierroksella.

Ennen peliä

Tee samat valmistelut kuin peruspelissä.

Pelin kulku

Pelin alussa pelaajat etsivät lukuja, joista muodostuu yhteen- tai vähennyslaskulla luku 3, sitten 4, ja 5, ja 6, ja niin edelleen, kunnes tavoiteltu luku on 15. Kun 15 yhdistelmä on muodostettu, peli loppuu, ja pelaaja, joka on kerännyt eniten kortteja, voittaa. Vaihtoehtoisesti peliä voidaan jatkaa siten, että tavoiteluku alkaa taas laskea kohti lukua 3 (esimerkiksi 15, 14, 13, ja niin edelleen, kunnes summa on 3).

Tärkeää: Tavoiteluvun voi muodostaa paitsi yhteen- myös vähennyslaskun avulla! Esimerkiksi, jos tavoiteluku on 3, sen voi muodostaa luvuista 2 ja 5 ($5 - 2 = 3$).

Mahdollisimman iso (9+)

Pelin tavoite

Tässä pelitavassa pelaajat eivät etsi kympin hajotelmaa, vaan suurimman lukumäärän yhdessä muodostavia saman värisiä tai samanlaisia hedelmiä.

Ennen peliä

Pakan kaksi ylintä korttia asetetaan kuvapuoli ylöspäin pöydälle. Peliä voidaan helpottaa käyttämällä vain yhtä korttia ja vaikeuttaa käyttämällä kolmea korttia.

Pelin kulku

Pelaajat etsivät samanlaisia tai saman värisiä hedelmiä, joiden luvuista muodostuu suurin mahdollinen summa.

Pelaajat yrittävät vuorollaan muodostaa suurimman mahdollisimman summan mahdollisimman nopeasti (jokainen pelaaja saa yrittää vain kerran!)

Summan löytäessään pelaajan pitää ilmoittaa siitä ja näyttää, mistä hedelmistä summa muodostuu. Pelaaja voi myös sanoa "Ohi" jos on sitä mieltä, että suurin summa on jo sanottu.

Korkeimman summan ensimmäisenä oikein sanonut pelaaja saa käytetyt kortit.



Esimerkkejä:



«Fruis»-kortit

Korteissa on keltainen tausta ja lukuja väliltä 1–4, jolloin niitä voidaan käyttää pienempien lasten kanssa. Pelin säännöt ovat samat kuin Frui10-pelissä, mutta tavoitteena on muodostaa luvun 5 hajotelma.



Lisää oppimispelejä
www.thebrainyband.com

V.3 2019