



esi- ja alkuopetus, 3.-6. lk



Luonnontieteet

**Matematiikka**

Teknologia

lukuarvo, yhteenlasku, kertolasku, strategia, toiminnallinen matematiikka

## Stratematiikka-peli

Stratematiikka on lipunryöstön idean ympärille rakentuva liikunnallinen ja taktinen ulkona pelattava joukkuepeli. Pelissä tehdään laskutoimituksia ja lukuarvojen vertailua kaksintaistelutilanteissa. Pelaajat kantavat pelissä kortteja, joiden arvot ovat numeroita, summia tai tuloja lukuvälillä 0–100. Nuoremmille pelaajille (esi- ja alkuopetus) peliä voi soveltaa ottamalla peliin mukaan vain kokonaisluvut. Vanhemmille peliä voi soveltaa ottamalla peliin mukaan myös murtolukuja ja jakolaskuja. Peliohjeet ja tulostettavat kortit löytyvät seuraavilta sivuilta.

### Tarvikkeet

- 2 kpl lippuja, viirejä tai kartioita
- pelikenttä
- tulostetut ja laminoidut kortit

Esa Liinamaa

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKau-  
pallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.



### Peliohjeet:

**Mitä:** Lipunryöstöpohjainen opettavainen strategiapeli

**Pelaajien lkm:** 10–50

**Ikäsuositus:** 5–12 vuotiaalle

Stratemiikka on lipunryöstön idean ympärille rakentuva liikunnallinen ja taktinen ulkona pelattava joukkuepeli. Pelissä on kaksi joukkuetta, Oranssi ja Sininen, joilla kummallakin on oma lippu omassa tukikohtassa. Lippua tulee suojella vastapuolen pelaajilta, jotka yrittävät kaapata sen ja siirtää sen juoksemalla lipun kanssa omaan tukikohtaansa. Joukkue muodostuu pelaajista ja yhdestä päälliköstä, joka ei osallistu peliin muuten kuin jakamalla kortteja pelaajilleen sekä suorittamalla taktisia kortinvaihtoja oman joukkueensa pelaajien kanssa. Päällikön paikka on pelialueen päädyssä ympyrän takana.

Pelissä ei joukkueilla ole omia alueita, vaan vastapuolen pelaajan saa ottaa kiinni missä tahansa pelialueella. Pelaajan jäädessä kiinni seuraa kaksintaistelu, jonka voittaa se pelaaja, jolla on parempi kortti. Korttien arvot ovat numeroita, summia tai tuloja lukuvälillä 0–100 ja X. Isompi numero voittaa pienemmän, X voittaa jokaisen numeron paitsi nollan, joka voittaa X:n. Hävinnyt pelaaja joutuu luovuttamaan korttinsa voittaneelle, joka sitten vie saadun kortin omalle päällikölle. Hävinnyt pelaaja hakee uuden kortin päälliköltään, joka jakaa kortteja niin kauan kuin niitä riittää. Kun kortit loppuvat, pelaajat putoavat pois pelistä yksi kerrallaan. Korttien arvon ollessa samansuuruiset, pelaajat vaihtavat keskenään kortteja, ja vievät sitten saamansa kortin päällikölle. Jokaiselle pelaajalle annetaan pelin aluksi yksi kortti, eikä pelaajalla voi kerrallaan olla useampaa korttia.

Joukkueen tukikohta muodostuu ympyrästä, jonka säde on 3 metriä, ja jonka sisään oman joukkueen pelaajat eivät saa mennä. Vastapuolen pelaajan päästyä ryöstämään lipun hän pyrkii juoksemaan lipun kanssa oman lippunsa luo. Mikäli lipun kanssa juokseva pelaaja saadaan kiinni, joutuu hän laskemaan lipun maahan siinä kohdassa, jossa hänet on otettu kiinni. Vaikka hän voittaisi kiinniottoa seuranneen kaksintaistelun, hän ei saa jatkaa pakomatkaansa lipun kanssa, ennen kuin on toimittanut voittamansa kortin päällikölle. Joukkue voittaa pelin joko kuljettamalla vastustajan lipun omaan tukikohtaansa tai viemällä kaikki vastustajan kortit.

Peliä voidaan pelata myös useamman erän verran, jolloin erä loppuu aina, kun jompikumpi joukkue on saanut kuljetettua vastustajan lipun omaan ympyräänsä ja joukkue saa pisteen. Erän alkaessa kaikkien pelaajien tulee olla pelialueen päädystä oman ympyränsä vieressä.

12	45	80
2	3	40
54	90	99
72	36	69
13	52	57

$4 + 8$	$6 \times 3$	$50 + 2$
$7 \times 8$	$10 \times 10$	$11 \times 2$
$14 + 60$	$61 + 3$	$96 + 1$
$5 \times 7$	$6 \times 8$	0
0	X	X

12	45	80
2	3	40
54	90	99
72	36	69
13	52	57

$4 + 8$	$6 \times 3$	$50 + 2$
$7 \times 8$	$10 \times 10$	$11 \times 2$
$14 + 60$	$61 + 3$	$96 + 1$
$5 \times 7$	$6 \times 8$	0
0	X	X

