



# Kielikarhun noppapeli

- 1 Pablo meinaa myö-häs-ty-ä en-sim-mäi-sis-tä jal-ka-pal-lo-har-kois-taan. Odota yksi heit-to-vuo-ro.
- 2 Pablolla on har-kois-sa huip-pu-haus-kaa. Jatka matkaa kolme as-kel-ta e-teen-päin.
- 3 Jen-gi-läi-set eivät pelaa jouk-ku-e-pe-li-ä. Heitä noppaa uu-del-leen.
- 4 Kukaan pe-laa-jis-ta ei syötä Pablolle. Palaa kolme as-kel-ta taak-se-päin.
- 5 Pablo tree-naa lau-ko-mis-ta ko-ti-pi-hal-la. Odota yksi heit-to-vuo-ro.
- 6 Ot-te-lun en-sim-mäi-nen puo-li-ai-ka menee huo-nos-ti. Palaa kolme as-kel-ta taak-se-päin.
- 7 Pablo aikoo ”rä-jäyt-tää potin” toi-sel-la puo-li-ajal-la. Jää yhden heit-to-vuo-ron a-jak-si suun-nit-te-le-maan, miten se tehdään.
- 8 Pablo tekee mes-ta-ruus-ot-te-lus-sa kaksi maalia. Saat siir-ty-ä neljä as-kel-ta e-teen-päin.
- 9 Pablo päättää lopettaa jal-ka-pal-lon pe-laa-mi-sen ja alkaa har-ras-taa hiihtoa. Palaa viisi as-kel-ta taak-se-päin.
- 10 Jal-ka-pal-lo on maailman suo-si-tuin ur-hei-lu-la-ji. Saat heittää noppaa uu-del-leen.