



Kielikarhun noppapeli

- 1 Onneli ja Anneli jäävät jut-te-le-maan koulun pi-hall-e. Odota yksi heit-to-vuo-ro.
- 2 Annelin kotona on sii-vo-us-päi-vä. Jatka matkaa kolme as-ke-l-ta e-teen-päin.
- 3 Onnelin äiti ei huomaa Onnelia. Heitä noppaa uu-del-leen.
- 4 Kukaan ei saat-ta-nut Annelia kouluun. Palaa kolme as-ke-l-ta taak-se-päin.
- 5 Tytöt löy-tä-vät kir-je-kuo-ren ja jää-vät miet-ti-mään, mitä sille te-ki-si-vät. Odota yksi heit-to-vuo-ro.
- 6 Tytöt eivät rii-te-le koskaan. Saat siir-ty-ä neljä askelta e-teen-päin.
- 7 Anneli menee i-sän-sä luokse Pih-la-jan-mar-ja-ka-dul-le. Siirry kolme as-ke-l-ta taak-se-päin.
- 8 Löysit ys-tä-vä-si kanssa kir-je-kuo-res-ta nipun rahaa. Jäät yhden heit-to-vuo-ron ajaksi miet-ti-mään, mitä te-ki-sit-te rahalla.
- 9 Onneli ja Anneli menevät po-lii-si-a-se-mal-le. Palaa viisi as-ke-l-ta taak-se-päin.
- 10 Pidot niin paljon ker-to-muk-ses-ta, että saat heittää noppaa uu-del-leen.