

Zingo!

– *Bingó sem hvíssi*

SPILALEIÐBEININGAR OG
HANDBÓK FYRIR FORELDRA

Fyrir 4ja ára og eldri



Zingo!
BINGO with a ZING!

ZINGO! er skemmtilegt og víxlverkandi samstæðuspil með hraða og lærdómsgildi hefðbundins Bingó! Leikmenn bíða ákafir þess að ýta á ZINGO! tækið til að nýjar skífur koma í ljós. Fyrsti leikmaðurinn til að fylla út í alla reitina á ZINGO! spjaldinu sínu vinnur spilið! ZINGO! skífur og spjöld eru bæði með myndum og orðunum, þannig að leikurinn hentar bæði ólæsum krökkum sem og þeim sem hafa lært að lesa (orðin eru á ensku).

ZINGO! kunnátta:

Þegar krakkar spila ZINGO! þjálfar þau einnig færni sína í eftirfarandi lærdóms- og félagsatriðum:

- Að þekkja myndir og orð
- Að para saman
- Orðaforða
- Eftirtektasemi og skilningi
- Einbeitingu og minni
- Sambandinu milli bókstafa og hljóðs
- Fínhyfingum og samhfæingum
- Fylgja leiðbeiningum
- Skiptast á
- Að vinna og tapa

Innihald:

72 ZINGO! skífur með myndum báðum megin.



(3 skífur fyrir hverja mynd)

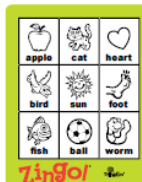
6 ZINGO! spjöld með myndum báðum megin.



Spjald nr. 1



Spjald nr. 2



Spjald nr. 3



Spjald nr. 4



Spjald nr. 5



Spjald nr. 6



Græna hliðin: Lægra erfiðleikastig
Rauða hliðin: Hærra erfiðleikastig

Að setja ZINGO! skífurnar í tækið:



Þegar *meira* en helming af skífunum vantar í tækið, skaltu taka lokið af og raða þeim í.

Þegar *minna* en helming af skífunum vantar í tækið, skaltu ýta skífunum í gegnum rifuna á lokinu.

SPILAREGLUR

Markmiðið:

Leikmaðurinn sem er fyrstur til að fylla ZINGO! spjaldið sitt með samsvarandi skífum vinnur spilið!

Undirbúningur:

1. Taktu lokið af ZINGO! tækinu og blandaðu öllum 72 skífunum vel saman.
2. Raðaðu skífunum í tækið í tvo jafna stafla og settu lokið aftur á.
3. Allir leikmenn eiga að koma sér fyrir þannig að þeir geta séð vel á ZINGO! tækið.
4. Hver leikmaður velur sér ZINGO! spjald. Spjaldið er með myndum báðum megin en hliðarnar eru með mismunandi erfiðleikastig.



Græna hliðin: Þessi hlið er LÉTTARI þar sem spjöldin eru með fáar eins myndir. Þessi hlið hentar því betur yngri leikmönnum.

Rauða hliðin: Þessi hlið er ERFIÐARI. Rauðu spjöldin eru með mun fleiri eins myndum, þ.a.l. verða leikmenn að bregðast fljótt við til að eigna sér skífur. Þessi hlið hentar því betur eldri og reyndari leikmönnum.

Gangur spilsins

Nokkur einföld skref:

1. Einn leikmaður getur verið gjafari og séð alfarið um ZINGO! tækið. Tækið getur einnig gengið á milli leikmanna, sem skiptast á að gefa úr vélinni. Við mælum með því að fullorðinn eða eldra barn sé fyrsti gjafarinn.
2. Gjafarinn rennir tækinu fram og til baka og tvær skífur birtast.



3. Þegar leikmaður sér skífu sem passar saman við mynd á spjaldinu sínu, kallar hann/hún upp nafnið á skífunni, tekur hana og lætur yfir myndina á spjaldinu sínu.

Gjafarinn lætur þær skífur sem enginn þarf aftur í tækið í gegnum raufina efst á því.



4. Ef fleiri en einn þurfa sömu skífuna, vinnur sá skífuna sem fyrstur kallar upp nafnið á henni. Ef leikmenn kalla jafnir upp nafnið, lætur gjafarinn skífuna aftur í ZINGO! tækið.
5. Ef leikmaður kallar upp nafn á skífu sem hann þarf síðan ekki, fer skífan til þess næsta sem kallar upp nafnið á henni.
6. Sá sem er fyrstur til að fylla út alla 9 reitina á spjaldinu sínu hrópar „ZINGO!“ og vinnur spilið.
7. Sigurvegarinn byrjar næstu umferð sem gjafari.

Tilbrigði við spilið

Þegar þú ert búin/n að læra hefðbundið ZINGO! getur þú reynt við ný og spennandi tilbrigði við spilið.

Mini-ZINGO!

Leikmaðurinn sem er fyrstur til að fylla út myndir í röð - yfir, upp, niður eða á ská – vinnur spilið!

Zany ZINGO!

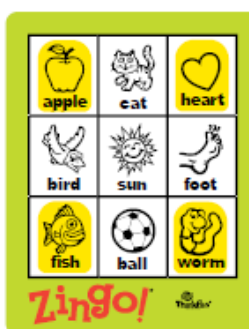
Sérstakt munstur er valið sem á að fylla út í. Leikmaðurinn sem er fyrstur til að ná tilteknu munstri vinnur spilið!



„Myndarammi“



„X sýnir staðinn“



„Fjögur horn“



„Z fyrir ZINGO!“

Multi-spjalda ZINGO!

Tvö eða fleiri spjöld eru notuð í hverri umferð. Það er t.d. hægt að spila með einu grænu og einu rauðu spjalda. Leikmaðurinn sem er fyrstur til að fylla út öll spjöldin sín vinnur spilið!

Góða skemmtun!
 Nordic Games,
www.nordicgames.is
 Maí 2011

HANDBÓK FORELDRA

ZINGO! er frábært tækifæri fyrir krakka að læra með leik. Þetta hraða samstæðuspil með ZINGO! tækinu þjálfar krakka í að tengja saman myndir og orð, eykur orðaforðann þeirra og þau æfa sig í að para saman á skemmtilegan hátt.

Frá þriggja ára aldri laðast krakkar sérstaklega að spilum sem snúast um að para saman hluti og eru með því að leggja grunninn að lestrarnámi. Þegar krakkarnir verða eldri, eykst áhugi þeirra á að leika sér með tungumál og bæta við nýjum orðum í ört vaxandi orðasafn þeirra. Upprennandi lestrarhestar elska að „lesa“ í umhverfið sitt, koma orðum á hverdagslega hluti og að læra hljóð bókstafa. ZINGO! tengir því saman áhugann á samstæðuspilum og að leika sér með orðum á skemmtilegan og auðgandi máta.

Meðan færni krakka til að hugsa rökrænt er að þróast í gegnum vöxt og könnun, er mikilvægt að þau fá mörg og ólík tækifæri til á að reyna á getu sína. Að spila spil er góð aðferð til að hlúa að vitsmunum barnsins og félagsfærni þess, en það mun hann/hún bera með sér alla ævina.

Ábendingar um hvernig nota skal ZINGO! til þess að bæta færni barnsins þíns til að hugsa rökrænt.

- Að þekkja spilið:** Það er mikilvægt fyrir krakka að kynnst spilinu áður en byrjað er að spila það í samvinnu eða í samkeppni við aðra. Við höfum komist að það er svo skemmtilegt að nota ZINGO! tækið, að það er leikur út af fyrir sig að hlaða tækið og gefa skífurnar! Ungir krakkar elska að renna tækinu til og frá og forviða sig yfir því hvernig skífurnar birtast á undraverðan hátt – en fyrir þau er það upplifun útaf fyrir sig að skilja hvernig tækið virkar! Þú skalt hvetja barnið til að skoða skífurnar og æfa sig í að finna samsvarandi myndir á spjaldinu sínu. Þegar barnið þekkir alla þætti spilsins er það tilbúið að spila það.
- Byggðu upp minni og einbeitingu barns:** Láttu leikmenn skoða ZINGO! spjöldin vel áður en spilið hefst en það hjálpar þeim að einblína á þær myndir sem þeir þurfa. Í upphafi spilsins skaltu biðja leikmenn að nefna þær skífur sem þá vantar. Gerðu síðan hlé í miðju spilinu og biddu leikmenn að nefna þær skífur sem þá vantar ennþá. Að minna leikmenn á að einbeita sér að þeim skífum sem þá vantar, hvetur þá að hugsa um markmiðið og að einbeita sér að spilinu.
- Heilbrigt keppnissskap:** ZINGO! er hægt að nota til að þjálfra upp heilbrigt keppnissskap! Minntu barnið þitt á að veita spilinu athygli, en ekki bara að sínu eigin spjaldi heldur einnig að skoða hvaða myndir hinir leikmennirnir þurfa til að geta unnið spilið. Ef leikmenn vita hvað af þeirra myndum eru eins og hinna, þá eru þeir líklegri til að bregðast fljótar við þegar þær koma upp. Hraðinn getur borgað sig í þessu spili – sérstaklega þegar spilað er með rauðu hliðinni.
- Styrktu lestrargetu barnsins:** ZINGO! skífurnar og spjöldin er með myndir af hverdagslega hlutum ásamt orðunum. Slíkt hjálpar ungum krökkum til að tengja saman orð og myndir (orðin eru á ensku). Til að styðja á bak við mynda/orða tenginguna er hægt að spila „**nafnið á ZINGO skífunni!**“. Renndu þá skífu hægt inn í ZINGO! tækið en stoppaðu þegar aðeins orðið sést en ekki myndin. Barnið getur nú reynt að para saman orðið við réttu myndina á spjaldinu sínu.
- Orðaleikir:** Tungumálhæfni barnsins þíns þróast hratt en það að spila ZINGO! er frábær leið til að auka orðaforða hans/hennar. Þú skalt hvetja barnið þitt til að æfa ný orð með því að búa til kjánalegar setningar með framandi orðum. Notaðu prentuðu orðin til að benda á hvernig lík orð eru stafsett og hvernig stafir hljóma. Að kanna ZINGO! orðin sem hluti af leik hjálpar

upprennandi lestrarhestum að læra stutta og langa sérhljóða (cat vs. cake) og skilja hvernig samsettir stafir tákna stundum mismunandi hljóð.

6. **Góð íþróttamennska:** Ungir leikmenn eru líklegast búnir að ná tökunum á því að leika saman en eru enn að læra að keppa á móti hvor öðrum. Það að skiptast á, sýna þolinmæði og fagna góðum árangri annarra leikmanna krefst æfingar. ZINGO! hjálpar leikmönnum að upplifa allar þær góðu og slæmu tilfinningar sem fylgir því að keppa á öruggan og skemmtilegan máta. Ræddu við barnið þitt um hvernig því líður þegar það vinnur og tapar og sýndu honum/henni hvernig hægt er að bera virðingu fyrir tilfinningum annarra meðan spilað er.
7. **Fjölskyldustund:** Þó ZINGO! er hannað aðallega með lærdómsþroska yngri barna í huga hentar það öllum aldurshópum! Hraðinn og tvö erfiðleikastig gerir þetta að skemmtilegu spili fyrir alla fjölskylduna. Við höfum meira að segja heyrt af foreldrum sem hafa haldið áfram að spila löngu eftir að börnin eru farin í háttinn.
8. **Fagna sigri:** Eigið sameiginlega sigurstund í hver skipti sem hann/hún nær skífu. Til dæmis með því að slá saman lófum, leynihandtak, upphrópun eða ykkar eigin sigurathöfn! Innilegur hlátur ætti þá ávallt að fylgja þegar leikmaður vinnur umferð og kallar sigri hrósandi „ZINGO!“
9. **Lof frá hjartarrótum:** Þetta er okkar besta ráð – hældu barninu þínu, ekki fyrir hversu gáfað það er, heldur frekar fyrir hversu mikið það lagði á sig að hugsa og einbeita sér í spilinu og þeim árangri sem hann/hún náði með því.
10. **Góða skemmtun!** ZINGO! er frábært spil sem krefst mikillar einbeitingar en er skemmtilegt fyrir allan aldur. Við vonum að ZINGO! gefi þér og barninu þínu ótalmargar klukkustundir af skemmtun!