

## Zingo! 1-2-3

### Leikreglur

### Tölubingó

Zingo! 1-2-3 er skemmtilegt og víxlverkandi talnasamstæðuspil með hraða og lærdómsgildi hefðbundins Bingó! Leikmenn bíða þess ákafir að ýta á ZINGO! tækið til að nýjar skífur komi í ljós. Fyrsti leikmaðurinn til að fylla út í alla reitina á ZINGO! spjaldinu sínu vinnur spilið!

ZINGO! 1-2-3 skífur sýnar tölur frá 0-12. Spjöldin eru tvíhliða, önnur hliðin auðveldari en hin erfiðari svo hægt er að velja erfiðleikastig leiksins. Reitirnir á auðveldu hliðinu sýna fjölda hluta ásamt viðeigandi töluorði. Reitirnir á erfiðu hliðinni sýna mismunandi fjölda hluta ásamt plús-merki í miðjunni til að æfa samlagningu.

### ZINGO! 1-2-3 Hæfni

ZINGO! 1-2-3 hjálpar börnum að öðlast færni á eftirfarandi sviðum sem tengjast stærðfræði, félagslegri færni og lærdómsfærni:

- Talning
- Einföld samlagning
- Töluskyn
- Samanburður og mat
- Mynstur og samstæður
- Orðaforði
- Fínhyfingar og samhæfing
- Að fylgja leiðbeiningum
- Að skiptast á
- Að sigra og tapa

### Innihald:

- 72 ZINGO! talnaskífur
- 6 tvíhliða ZINGO! spjöld
- 1 ZINGO! tæki

### Að setja ZINGO! skífunar 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.

## **Leikreglur**

### **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 skífum vel saman.
2. Raðaðu skífum 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. Spjöldin hafa mismunandi erfiðleikastig á hvorri hlið. Allir leikmenn ættu láta sömu hlið snúa upp.

Græna hliðin: Hver reitur á þessari hlið sýnir myndir með ákveðnum fjölda hluta og samsvarandi töluorði.

Rauða hliðin: Hver reitur á þessari hlið sýnir tvenns konar myndasett og plús merki fyrir samlagningu. Þessi hlið sýnir ekki samsvarandi töluorð svo leikmenn treysta á samlagningargetu til að búa til samstæðu.

### **Gangur leiksins:**

#### **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 með tölu sem passar við mynd á spjaldinu sínu, kallar hann/hún upp töluna 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.

### **Leiktilbrigði:**

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

### **Mini-ZINGO! 1-2-3**

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

### **Zany ZINGO! 1-2-3**

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

### **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 spjaldi. Leikmaðurinn sem er fyrstur til að fylla út öll spjöldin sín vinnur spilið!

## **Handbók foreldra**

Skondið tæki og hraðar samstæður gerta ZINGO! 1-2-3 að skemmtilegri leið til að hjálpa barninu að þjálfra stærðfræðikunnáttu, lærdómsgetu og félagsfærni. Í kringum 3ja ára aldur byrja börn að læra á tölur með því að telja og flokka. Þau byrja að skilja og nota töluorð fyrir fjölda og þau læra mikið af því að æfa sig í verki við að telja og nefna hluti. Þess vegna sýnir græna hlið ZINGO! 1-2-3 spjaldanna myndir og töluorð. ZINGO! 1-2-3 byggir á vaxandi áhuga barnsins á talnaleikjum og náttúrulegum áhuga á samstæðuleikjum til að búa til skemmtilega leikreynslu með notagildi.

Eftir því sem börn eldast og fá reynslu í einfaldri stærðfræði, munu þau skilja flóknari hugmyndir um tölur, eins og að áætla, leggja saman og nota stærðfræðileg tákni. Þegar barnið er tilbúið geturðu snúið ZINGO! 1-2-3 spjöldunum á rauðu hliðina og deilt með því nýjum og spennandi þrautum með einfaldri samlagningu!

Þó hugsun þjálfist náttúrulega með vexti og athygli, er mikilvægt að börn fái mörg og mismunandi tækifæri til að prófa getu sína á nýjan hátt. Leikir og spil eru frábær til að styðja við lærdómsreynslu og þjálfun í félagsfærni sem mun reynast barninu vel í gegnum lífið.

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

1. Að þekkja spilið: Byrjið á því að leika frjállega með ZINGO! tækið, skoða spilin, telja myndirnar á reitunum, skoða textann og nefna tölurnar á skífunum. Tækið er mjög skemmtilegt og börn þreytast aldrei á að æfa renni-hreyfinguna aftur og aftur. Ef börn fá færi á að skoða spilið og venja sig við tölurnar og myndirnar, eru þau betur undirbúnari fyrir leikinn!
2. Hvettu til talnaleikja: Skilningur barnsins þíns á tölum þróast hratt og að spila ZINGO! 1-2-3 er frábært tækifæri til að hjálpa því að æfa grundvallaratriði í stærðfræði! Víkkaðu huga barnsins með því að biðja það um að raða upp öllum talnaskífunum og flokka þær eða raða

þeim frá þeirri hæstu niður í þá lægstu. Farið í talnaleit um húsið og leitið að hlutum í samsvarandi fjölda og tölunnar á skífunum sýna (2 skór! 12 egg!). Notið ímyndunaraflíð, möguleikarnir á að efla talnaskilning eru endalausir!

- 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 biðdu 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.
- Að setja leikkænsku í orð: Biðdu barnið að lýsa hugsanaferlinu sem það notar til að para saman skífu og mynd á spjaldinu. Að setja hugsanaferlið í orð hjálpar barninu að skilja hvað það er að gera og hvers vegna. Skoðar það mismunandi reiti á spjaldinu eftir því hvort um er að ræða háa eða lága tölu? Getur það greint ákveðna tölu undir eins? Ung börn læra það sem er fyrir þeim haft, svo deildu með því þínum leiðum líka.
- Styrktu lestrargetu barnsins: Grænu hliðar ZINGO! 1-2-3 spjaldanna eru hannaðar til að sýna myndir af ákveðnum fjölda hluta ásamt töluorðinu til hjálpa leikmönnum að mynda hugsanatengslin á milli þeirra tveggja. Ungum lesendum finnst þeir mjög klárir þegar þeir geta lesið töluna svo hvettu barnið til að lesa hverja tölu þegar það myndar samstæðu og „lesa spjaldið“ í lok umferðar. ZINGO! 1-2-3 hjálpar barninu að mynda tengingar á milli talna og orða og með æfingu geta leikmenn lært að mynda samstæður, ekki aðeins með því að telja, heldur einnig (og oft hraðar) með því að lesa!
- Að leita að mynstrum: Eftir því sem leikmenn verða kunnugri leikreglum ZINGO! 1-2-3, geta þeir farið að greina mynstur sem auðveldi leikinn. Myndir 1-6 eru hannaðar til að endurspeglar punktana á tening eða dómínókubbum og að þekkja þetta mynstur getur verið gagnlegt tól þegar parað er saman. Sumir leikmenn gætu tekið eftir að ákveðin gerð myndar samsvarar alltaf ákveðnum fjölda (t.d. það eru alltaf 12 hjörtu) og aðrir sjá tengingu á milli myndarinnar með 3x3 settinu og tölunnar 9.
- Heilbriggt keppnisskap: Ungir leikmenn eru rétt að byrja að færa sig frá hliðstæðum leikjum og kynnast keppnisleikjum. Börnin læra að skiptast á, vera þolinmóð og taka sigri eða tapi með yfirvegum og virðingu. ZINGO! 1-2-3 hjálpar leikmönnum að upplifa þessar hæðir og lægðir í öruggu og skemmtilegu umhverfi.
- Samvera með fjölskyldunni: Þótt ZINGO! 1-2-3 sé sérlega hannað til að styrkja börn við lærdóm er það skemmtilegt fyrir alla aldurshópa! Hraðinn og mismunandi erfiðleikastig gera þetta að góðum leik til að deila með allri fjölskyldunni. Jafnið leikinn með því að breyta örlítið reglum – láttu eldri börnin fá tvö spjöld til að fylla í stað eins, eða spilið í leiðum – börn á móti fullorðnum. Verið skapandi og skemmtið ykkur!
- Fagnið velgengni: Búðu til skemmtilegar venjur með barninu þegar það myndar samstæðu. Það gæti verið fimma, leynilegt handtak, dansspor eða hvað sem ykkur dettur í hug! Hláturinn ómar þegar leikmaður vinnur umferð og kallar sigurglaður „ZINGO!“.
- Skemmtið ykkur! ZINGO! 1-2-3 er frábær rökhugsunarleikur fyrir alla aldurshópa. Hið sérstæða ZINGO! tæki bætir við skemmtilegri kærskuleið! Við vonum að ZINGO! 1-2-3 bjóði upp á margar klukkustundir af lærdómi og skemmtun fyrir þig og barnið þitt!