

SWiSH™

FLETTIÐ, SNÚIÐ OG STAFLIÐ

Swish er skemmtilegur og hraður leikur í rýmishugsun! Færðu spilin í huganum til að sjá hvað passar saman. Framkvæmdu síðan skiptin – Swish!



INNIHELDUR:

- 60 gegnsæ Swish spil
- 1 poki til að geyma spilin í.

ALDUR:

8 ára og eldri, margir leikmenn

1

MARKMIÐIÐ:

Leikmenn keppast við hvorn annan um að ná flestum Swishum.

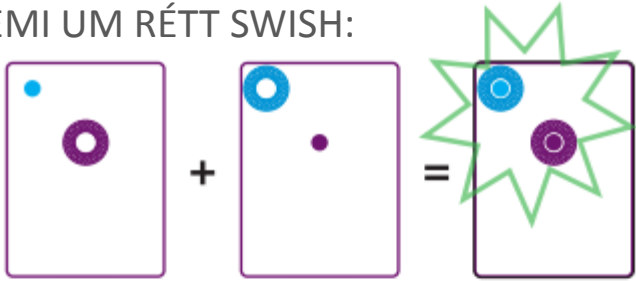
HVAÐ ER SWISH?

Swish er búið til með að leggja saman tvö eða fleiri spil á þann hátt að hver kúla leggst inn í gatið á hring í sama lit. Það má snúa og/eða fletta spilunum en þau verða að leggjast alveg saman og enginn stök kúla eða hringur standi eftir.

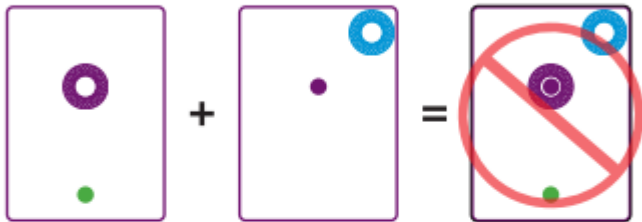
Meðan þið spilið er vert að hafa í huga að spilin sem þið safnið gilda sem stig. Það þýðir að því fleiri sem spilin eru í Swishi því fleiri stig!

2

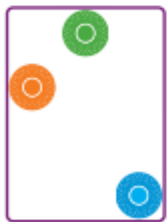
DÆMI UM RÉTT SWISH:



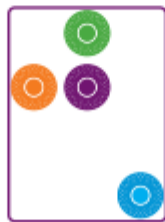
DÆMI UM RÖNG SWISH:



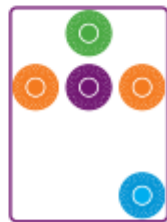
DÆMI UM SWISH MEÐ MÖRGUM SPILUM:



3 SPIL
3 STIG



4 SPIL
4 STIG

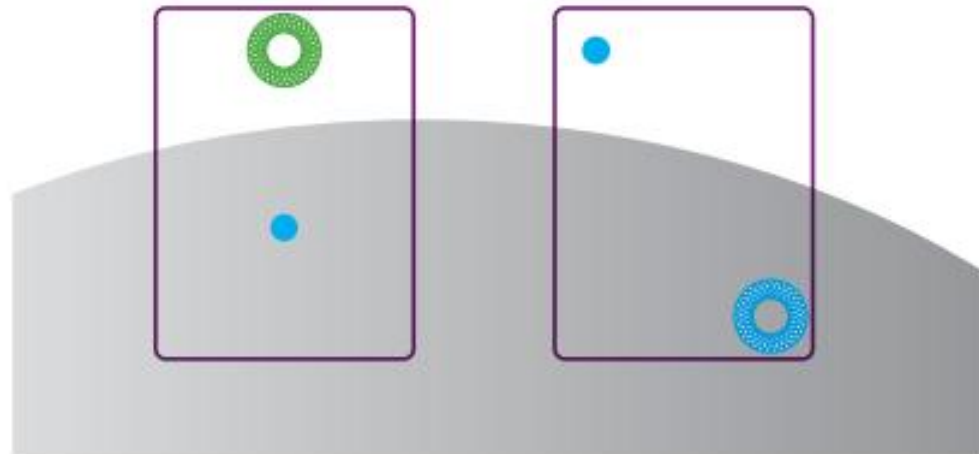


5 SPIL
5 STIG

UNDIRBÚNINGUR:

1. Veljið flatan spilaföt sem allir leikmenn sjá vel á.
2. Einn leikmaður er valinn gjafari. Hann/hún stokkar spilastokkinn.

ATHUGIÐ: Það er betra að spila á ljósum spilafleti en myndirnar á gegnsæu spilunum sjást þá betur.



SPILIÐ SJÁLFT:

1. Gjafarinn leggur niður 16 spil, fjórar raðir með fjórum spilum, á spilafletinn. Þegar síðasta spilið er lagt niður kallar gjafarinn „BYRJA“ og allir leikmenn reyna að finna Swish.
2. Leikmenn mega ekki snerta spilin meðan þeir leita af Swishum. Þeir verða að snúa þeim og fletta í huganum!
3. Leikmaður kalla „Swish!“ þegar hann/hún hefur fundið Swish.
4. Til að sanna að Swish er rétt, leggur hann/hún spilin saman ofan á hvort annað.
5. Ef Swish er gilt tekur leikmaðurinn spilin, sem mynduðu það, og setur í stigabunkann sinn. Gjafarinn leggur niður í staðinn ný spil úr stokknum.
6. Ef Swish er ekki gilt eru spilin lögð aftur á spilafletinn. Sem refsing verður spilari að taka eitt spil úr stigabunka sínum. Ef leikmaður á engin spil þá er engin refsing. Öll spil sem er hent eru lögð til hliðar og ekki notuð meir í spilinu.
7. Leikmenn verða að bíða þar til 16 spil eru á spilaborðinu til að kalla Swish. Þegar færri en 16 spil eru eftir í spilinu gildir þessi regla ekki.

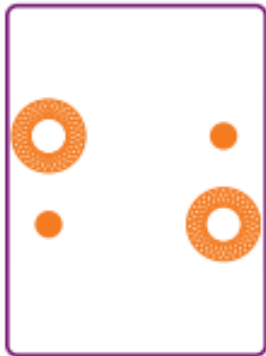
ATHUGIÐ: Ef allir eru sammála um að ekkert Swish sé finna, í spilunum sem eru á spilafletinum, skal gjafarinn skipta 4 af 16 spilunum út fyrir ný. Gömlu spilin fjögur eru stokkuð saman við stokkinn. Þessi staða kemur reyndar örsjaldan upp svo leitið vel!

SIGURVEGARINN:

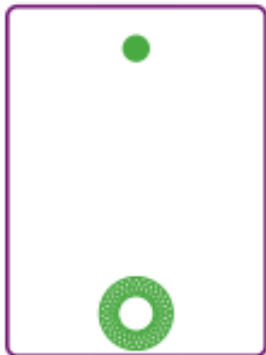
Spilinu lýkur þegar það eru ekki fleiri spil í stokknum og enginn finnur fleiri Swish í spilunum sem liggja enn á spilafletinum. Leikmaðurinn sem safnaði flestum spilum er sigurvegarinn!

ÁBENDINGAR:

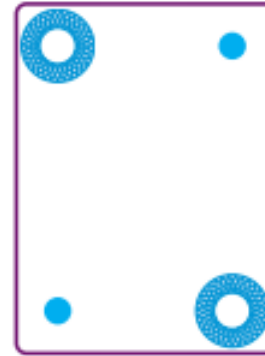
Til að ná góðum árangri í spilinu hjálpar það að skilja staðsetningarnar á kúlunum og hringunum á spilunum. Spilin eru hönnuð þannig að hringir og kúlur í sama lit eru staðsettir á sama svæði á hverju spili. Spil er skipt upp í fjórar raðir og þrjá dálka:



Appelsínugulir hringir og kúlur eru alltaf staðsettir á spili í miðröðunum í ytri dálkunum.



Grænir hringir og kúlur eru alltaf staðsettir á spili efst og neðst í miðju dálkinum.



Bláir hringir og kúlur eru alltaf staðsettir í hornunum.



Fjólubláu hringirnir og kúlur eru alltaf staðsettir í röðunum tveimur í miðjunni í miðdálkinum.

Þegar þið eru að reyna að finna Swish þurfið þið að passa upp á að allir litirnir stemmi. Það er því gott að vita hvar vissir litir eru staðsettir á spilum og það hjálpar að ná upp hraða í að finna Swish.

AÐRAR LEIÐIR TIL AÐ SPILA

BYRJENDA-SWISH

Leikmenn leita einungis að Swishum með 2 spilum, en ekki að stærra Swishum með 3 eða fleiri spilum. Reglurnar eru annars þær sömu. Þessi aðferð gefur byrjendum færi á að kynnast spilinu og þjálfar sig í að snúa og fletta spilum.

BLANDAÐ ERFIÐLEIKASTIG-SWISH

Ef leikmenn eru misgóðir í Swish getið þið breytt spilinu þannig að reynslumeiri leikmenn mega einungis finna Swish með þremur eða fleiri spilum. Reynsluminni leikmenn mega finna Swish með öllum fjölda spila.

REYNSLUBOLTA-SWISH

Reyndir leikmenn vilja ef til vill spila aðeins með 3, 4 og 5 spila Swish. Leikmenn geta byrja að ná tökunum á að finna 3 spila Swish og bæta síðan við spilum. Reglurnar eru nákvæmlega þær sömu og í grunnspilunum – Swish með færri spilum eru einfaldlega ekki tekin gild.

EINMENNINGS-SWISH

Með því að spila einn er hægt aukið færni sína og einbeitingu. Notaðu reglurnar fyrir grunnspilið og reyndu að finna eins mörg Swish og þú getur, eins hratt og auðið er. Stilltu skeiðklukku og reyndu að bæta tímann þinn í næsta spili. Ef þú telur að ekki sé hægt að mynda Swish með spilunum á borðinu, skaltu skipta út 4 spilum fyrir ný spil úr stokknum. Skemmtu þér við að búa til Swish þar til þú finnur ekki fleiri!

Þegar þú nærð betri tökum á spilinu skaltu reyna að búa aðeins til Swish úr þremur spilum, síðan fjórum. Þú getur reynt að búa til Swish með 12 spilum en það er erfitt.

SPILAHÖNNUÐURNIR

Auk þess að hanna frábæra hugsunarleiki eru Gali Shimoni og Zvi Shalem bæði kennarar sem útbúa sérhæft námsefni fyrir framúrskarandi nemendur. Margar hugmyndir af spilum koma upp þegar þau eru að reyna að finna nýjar leiðir til að vinna með nemendum sínum.



góða skemmtun