

JÁTÉKSZABÁLY

A játék célja:

Legyél Te az első, aki befedi a teljes Zingo! 1-2-3 táblát az odaillő számlapocskákkal!

A játék előkészítése:

1. Vedd le a Zingo! 1-2-3 adagoló tetejét, vedd ki a számlapocskákat, és keverd jól össze őket.
 2. Rakd vissza az adagolóba a számlapocskákat egyformán elosztva, tedd vissza rá a tetejét.
 3. A játék elkezdése előtt győződjek meg róla, hogy mindenki jól látja, és könnyen eléri a Zingo! 1-2-3 adagolót.
 4. Minden játékos válasszon magának Zingo! 1-2-3 táblát, de fontos, hogy egy játék során mindenki az azonos színű oldalát használja a tábláknak.
- Zöld oldal:** Minden egyes mezőben képek egy csoportja található, alá pedig betűvel kiírva, hogy hány darab szerepel a képen az adott tárgyból.

Piros oldal: Minden mezőben ugyanazon tárgyakat két csoportba bontva láthatjuk, középen egy összeadás jellel. Ezen az oldalon nem szerepelnek számok, így a játékosoknak saját kiszámolt eredményükben kell bízniuk. (Haladó szintű játékosok számára ajánljuk.)

A játék menete:

1. Döntsétek el, hogy mindig ugyanaz a játékos fogja-e adagolni a számlapocskákat, vagy minden húzásnál más és más, hogy mindenki kipróbálhassa az adagolót. A mi javaslatunk az, hogy először egy felnőtt vagy egy idősebb gyerek ossza a lapocskákat.
2. Az osztó előre majd hátra húzza az adagolót,

megmutatva így 2 db számlapocskát.

3. Ha egy játékos ugyanolyan számot lát a sárga lapocskán, mint amilyen a Zingo! 1-2-3 tábláján van, hangosan kimondja a nevét, elveszi a lapocskát, és a Zingo! 1-2-3 tábláján a megfelelő képre helyezi. A fel nem használt lapocskákat az osztó visszahelyezi az adagolóba a nyíláson keresztül.

4. Ha kettő vagy több játékos szeretné ugyanazt a lapocskát megszerezni, azé lesz, aki a leghamarabb kimondja a nevét. Ha az osztó úgy dönt, hogy döntetlen, a számlapocskát visszarakja a Zingo! 1-2-3 adagolóba.

5. Ha egy játékos úgy mondja ki a lapocskán szereplő számot, hogy arra nincs szüksége, a lapocska azé a játékosé lesz, akinek valóban szerepel a tábláján és helyesen kimondta a számot is.

6. A győztes az lesz, akinek az összes képet a Zingo! 1-2-3 tábláján számlapocskák borítanak, és hangosan kimondja, hogy ZINGO, ezzel megnyerve a játékot.

7. A következő játékban a győztes lesz az osztó.

Különböző játékváltozatok:

Próbáljátok ki a Zingo! 1-2-3 különböző variációit is!

Mini Zingo! 1-2-3: Az győz, akinek 3 számlapocskája lesz egy sorban vízszintesen, függőlegesen vagy keresztben, vagy négyzetben.

Bolondos Zingo! 1-2-3: Jelöljétek ki mintákat, amelyek szerint kell gyűjteni a sárga számlapocskákat. Az nyer, aki először lefedi az adott mintát!



„Képeret”



„X Forma”



„4 Sarok”



„Z mint Zingo”

Több táblás Zingo! 1-2-3: Használjatok kettő vagy több Zingo táblát is egyszerre egy játék során. A győztes az lesz, aki elsőként kitölti legalább egy kártyáját.

A Zingo! 1-2-3 adagoló feltöltése:

Mikor már a felénél is kevesebb számlapocska van az adagolóban, vegye le az adagoló tetejét, és tölts fel a sárga lapocskákkal. Ha még több mint a számlapocskák fele benne van az adagolóban, csúsztassa be a lapocskákat egyenként az adagolón található nyílásokon keresztül.



ÚTMUTATÓ SZÜLŐKNEK

A szórakoztató Zingo! 1-2-3 adagoló és a lendületes párosítás teszi a Zingo! 1-2-3 játékot egyszerre szórakoztatóvá és fejlesztővé is, hiszen segít elsajátítani több matematikai, tanulási, és szociális alapképességet. A gyerekek 3 éves koruk körül elkezdnek érdeklődni a számok és a számolás iránt, számolgatnak és csoportosítanak. Kezdi alkalmazni a számokat a mennyiségek meghatározására, és szívesen kihasznál minden adódó alkalmat a gyakorlásra, fejlődésre. Pontosan ebből az okból kifolyólag a Zingo! 1-2-3 játékban a zöld táblákon képek és betűvel leírt számok szerepelnek.

Ahogy a gyerekek egyre idősebbek lesznek a matematika tanulás korai szakaszában szerzett tapasztalataik is gyarapodnak. A fejlődés során képesek lesznek bonyolultabb számtani műveletek megértésére is, mint a becslés, szorzás és a matematikai szimbólumok

használata. Amikor a gyermek már kellő gyakorlatot szerzett a játékban, fordítsa a Zingo! 1-2-3 táblákat a piros oldalukkal felfelé. A haladó szintű játék során a gyermek izgalmas, a képi összeadás képességét fejlesztő tapasztalatra tehet szert.

Noha a gondolkodási képesség a maga természetes útján, a növekedés és felfedezés hatására fejlődik, fontos, hogy a gyerekek gyakran és változatos módon kapjanak lehetőséget képességeik felmérésére, akár új utak bejárása által is. A társasjáték nagyszerű módja a kognitív és szociális képességek fejlesztésének, amely képességek végig kísérik, segítik majd a gyermeket a további élete során.

Néhány ötlet, hogyan fejlesztheti gyermeke gondolkodását a Zingo! 1-2-3 társasjáték segítségével!

1. **Ismerje meg a játékot!** Kezdjék a Zingo! 1-2-3 megismerését kötetlen játékkal. Próbálják ki a Zingo! 1-2-3 adagolót, fedezzék fel, hogy milyen információkat rejtenek a Zingo! 1-2-3 táblák, vizsgálják és nevezzék meg közösen a sárga lapocskákon található számokat. A Zingo! 1-2-3 adagoló egy kiváló szórakoztató eszköz, a gyerekek sosem fogják megenni. Újra és újra ki akarják majd próbálni működés közben. Adja meg a lehetőséget a gyerekeknek, hogy megismerjék a játékot, és megbarátkozzanak a kártyákon szereplő számokkal és képekkel, majd kezdődhet is a játék.

2. **Ösztönzés a számokkal való játékra:** Kihaszánálva, hogy a gyermekek számfelismerő képessége gyorsan fejlődik, a Zingo! 1-2-3 fantasztikus lehetőség a számtani alapok gyakorlására. Fejlessze gyermeke gondolkodását azzal, hogy egymás mellé fekteti a lapocskákat és megkéri őt, hogy csoportosítsa, vagy rendezze