

Thinkfun®

Zingo!

“Hány óra?”

Zingo játékszabály és
használati útmutató



FIGYELMEZTETÉS!

Fulladásveszély! Apró alkatrészeket
tartalmaz, ezért 3 éves kor alatt tilos!

5+

5 éves kortól ajánlott
2-6 játékos számára

Zingo![®]

“Hány óra?”

Játsz a kedvenc Zingo játékkal, és közben tanuld meg leolvasni az időt! A Zingo! egy szórakoztató, lendületes, interaktív játék, amely izgalmat és tanulást visz a klasszikus bingó játékba! A “Hány óra?” verzióban a játékosok megtanulják leolvasni a kis és nagy óramutató állását egy hagyományos órán, és ezzel együtt megértik a digitális óra működését is. A két választható nehézségi szint jó lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek egyszerűen meg tudják tanulni, hogyan kell leolvasni az időt, de a játék később is szórakoztató maradjon számukra!



A Zingo! "Hány óra?" a következő készségeket fejleszti:

- Az idő leolvasása: a hagyományos és a digitális óra megismerése
- Párosítás
- Koncentráció és memória
- Finommotorika és koordináció
- Szabálykövetés
- Szocializáció
- Győzelem, vereség

A DOBOZ TARTALMA:

32 darab

órát mutató

laposka



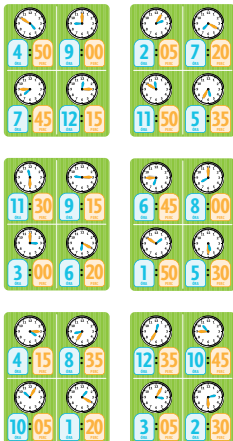
32 darab

percet mutató

laposka



6 darab két oldalas Zingo!
"Hány óra?" kártya



Zöld oldal: Kezdő

Piros oldal: Haladó



1 darab Zingo! adagoló



A laposkák újratöltése:



Amikor már a felénél is kevesebb laposca van az adagolóban, vedd le az adagoló tetejét, és töltsd fel a laposkákkal.



Ha több, mint a laposkák fele benne van az adagolóban, csúsztasd be a laposkákat egyenként az adagolón található nyílásokon keresztül.

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ:

A játék célja:

Legyél te az első, aki befedi a teljes Zingo! "Hány óra?" táblát az odaillő óra és perc lapocskákkal, úgy, hogy helyesen olvasod le a táblán lévő négy óra állását.

A játék előkészítése:

1. Vedd le a Zingo! adagoló tetejét, vedd ki a 64 lapocskát, és keverd jól össze őket.
2. Radd vissza az adagolóba a lapocskákat. Balra a kék óra lapocskákat, jobbra a narancssárga perc lapocskákat helyezd, majd tedd vissza rá a tetejét.
3. A játék elkezdése előtt győződjetek meg róla, hogy mindenki jól látja, és könnyen eléri a Zingo! adagolót.
4. Minden játékos válasszon magának egy Zingo! "Hány óra?" táblát. A kártyák két oldalasak a két nehézségi szintnek megfelelően. A játékosok válasszák ki, melyik oldallal szeretnének játszani.
 - a. A zöld oldal kezdők részére ajánlott. Ezen az oldalon digitálisan és hagyományosan is fel van tüntetve az idő. A játékosoknak párosítaniuk kell az óra és perc lapocskákat a táblán szereplő digitális órával.
 - b. A piros oldal a haladók részére ajánlott. Ez az oldal csak a hagyományos órán mutatja az időt. A játékosoknak kell leolvasni az órát, és kiválasztani a megfelelő lapocskákat, hogy a digitális óra is a pontos időt mutassa.



FIGYELEM! Nem kell minden játékosnak ugyanazt az oldalt használnia!

A JÁTÉK MENETE:

1. Döntsétek el, hogy mindig ugyanaz a játékos adagolja-e a lapocskákat, 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 lapocskát.



3. Ha egy játékos ugyanolyan órát vagy percet lát a lapocskán, mint amilyen az ő tábláján is szerepel, hangosan kimondja pontosan az időt (például: 6 óra, vagy 30 perc), elveszi a lapocskát, és a tábláján a megfelelő számra 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 pontosan az időt. Ha az osztó úgy dönt, hogy döntetlen, a lapocskát visszarakja az adagolóba.

5. Amikor egy játékos kirak a táblán egy időpontot, tehát lefedi MIND az óra és a perc helyét is, hangosan is ki kell mondania, hogy pontosan mennyit mutat az óra.



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

7. A győztes az lesz, akinek az összes időpontot a tábláján lapocskák borítanak, és hangosan kimondja, hogy ZINGO!, ezzel megnyerve a játékot.

8. A következő játékban a győztes lesz az osztó.

Különböző játékváltozatok:

“Zingo!”



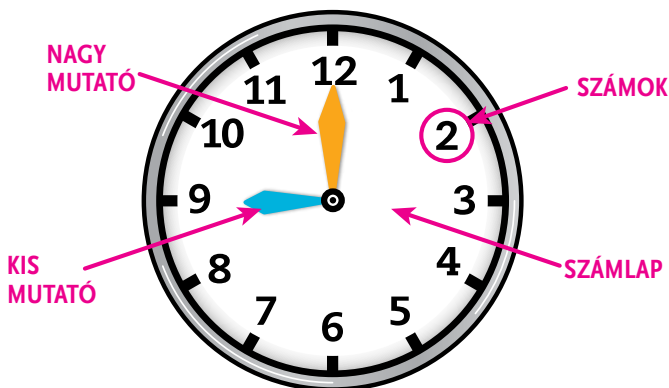
Percek vagy Órák: Ebben a verzióban a győztes az, aki először befedi az összes kék óra helyét, vagy az összes narancssárga perc helyét a kártyáján. Mindig a játék megkezdése előtt döntsétek el, hogy a percek vagy az órák számítanak.

Múlt és lesz: Amikor egy játékos lefed egy időpontot, és hangosan kimondja, azt csak úgy teheti, hogy a “múlt” kifejezést használja (pl.: 4 óra múlt 50 perccel). Játshatjátok úgy is, hogy a “múlt” kifejezés helyett a “lesz” kifejezést használjátok (pl.: 5 óra lesz 10 perc múlva).

TANULÁSI SEGÍTSÉG:

Néhány ötlet, hogyan lehet játékosan tanulni a Zingo! "Hány Óra?" játék segítségével:

- Hagyományos óra leolvasása:** Mutassa meg a játékosoknak a hagyományos óra részeit, úgy mint a számlap, a kis mutató, a nagy mutató. Magyarázza el, hogy mit mutatnak a mutatók.



- Digitális óra leolvasása:** a táblák zöld oldalának segítségével magyarázza el, hogyan olvassuk le az időt egy digitális óráról, és hogyan kapcsolódnak a digitális óránál használt kifejezések a felette lévő hagyományos órán is látható idővel.



Számolás ötösével: Figyeljük a nagy mutatót. Számoljon ötösével, és a nagy mutató segítségével mindig mutasson rá a kimondott perckre. Gyakorlásként a percek meghatározásához számoljon a kártyán látható mind a négy órán ötösével addig, ahol a nagy mutató áll. Játék közben mindig tartsa szem előtt, hogy a kisebb gyerekek számára milyen nagy feladat a perc lapocskák megszerzése.



Mit mutat a kis mutató: Most figyeljük a kis mutatót. Magyarozza el, hogy a kis mutató gyakran a számok közé mutat, ami azzal függ össze, hogy hány perc telt el az adott órából. Magyarozza el, hogy az óra olvasása közben, mindig azt a számot nézzük, amelyet a kis mutató éppen elhagyott.



Memória és koncentráció fejlesztése: Javasolja a játékosoknak, hogy még a játék megkezdése előtt tanulmányozzák a táblájukon szereplő órákat, mert ez nagyban megkönnyíti majd a lapocskák gyűjtését. A játék közepénél tartsanak egy kis szünetet, hogy mindenki elmondja, még milyen lapocskákra van szüksége. Nagy segítségükre lehet a játék során azzal, ha gyakran figyelmezteti őket figyelmük összpontosítására, az elérendő célra, illetve az előttük álló feladatra.



Szabályok betartása: Ebben a korban a gyerekek már nem csak egyedül – vagy egymás mellett – szeretnek játszani, hanem kezdik elsajátítani a közös játék szabályait, és a versenyszellemet. Ahhoz, hogy megtanulják, hogy mindenki sorra kerül, türelemmel várják a sorukat, örülni tudjanak mások sikerének, sok gyakorlásra van szükségük. A Zingo!, játék közben segít meg tapasztalni ezeket az érzéseket.



Összehozza a családot: Annak ellenére, hogy a Zingo! "Hány óra?" társasjátékot elsősorban gyerekeknek tervezték, minden korosztály számára szórakoztató. A lendületes játékmenet, a kétféle nehézségi szint az egész család számára nagyszerű szórakozást nyújt.



Szórakozás: Annak ellenére, hogy a Zingo! egy remek fejlesztő játék, elsősorban azért készült, hogy mindenkinek nagyszerű szórakozást biztosítson. Az óra leolvasását nem könnyű megtanulni, de a tanuláshoz a kedvet mindig őrizzük meg azzal, hogy ha sikerül valamit megtanulni, azt megjutalmazzuk egy pacsival, tapssal, simogatással. Egy kis nevetés mindig segít a tanulásban!

A Fejlesztőről:

A Theora Design egy családi vállalkozás, amit Ora és Theo Coster vezet, velük dolgozik két fiúk Boaz és Gideon is. A Theora Design már több mint 150 játékot fejlesztett, főleg társas- és kirakós játékokat, köztük a ThinkFun kedvenceket a Zingo-t, a S'Match-et és a FlipOver-t.

Tetszik a Zingo "Hány óra?"?



Nézze meg a Zingo! játékok teljes választékát a:
www.ThinkFun.com oldalon.

A ThinkFun játékok célja: Használd az eszed!

A ThinkFun cég a világ vezető gyártója azon játékok piacán, amelyek edzik és gondolkodásra serkentik az agyadat. Nem csak a kicsiket tanítják meg gondolkodni, hanem jó szórakozást biztosítanak az egész család számára. A ThinkFun újító játéakai és mobil applikációi gondolkodtatnak, és mosolyt csalnak mindenki arcára.



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2013 ThinkFun Inc. Minden jog fenntartva! Származási ország: Kína, 109. #7705-HU. IN01.