

Tic Tac

– MÓJ PIERWSZY ZEGAREK –

Ravensburger Spiele nr 24 407 2
Gra dla 1-6 graczy w wieku 4-9 lat

Przy użyciu tej gry dzieci uczą się poprzez zabawę. Poznają układ zegara i uczą się rozpoznawać godziny. Dzięki różnym formom gry dzieci poznają pełne godziny, półgodziny oraz minuty.

Zawartość:

1 zegar z ruchomymi wskazówkami
27 kartoników z godzinami

Przygotowanie:

Przed rozpoczęciem pierwszej gry wyłamujecie poszczególne elementy z kartonika.

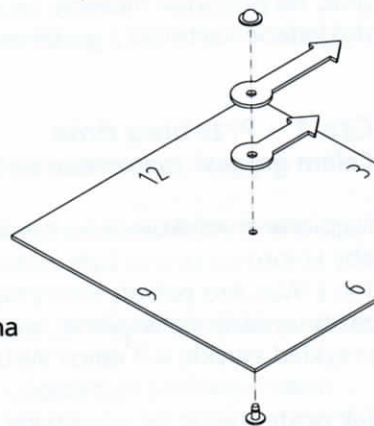
Budujecie duży zegar, tak jak jest to pokazane na obrazku.

Na dużym zegarze, z ruchomymi wskazówkami, możecie nastawić godziny.

Duża wskazówka pokazuje minuty. Wykonuje ona w ciągu godziny pełen obrót dookoła tarczy zegara. Jeśli znów znalazła się na 12, wiemy, że minęła jedna godzina.

Mała wskazówka pokazuje godziny. W trakcie jednej godziny przechodzi ona z jednej cyfry na następną.

Wskazówki poruszają się zawsze tylko w jednym kierunku. Duża i mała wskazówka pokazują razem, którą mamy godzinę.
Na 27 kartonikach widzicie różne godziny.





Na kolorowej stronie przedniej znajduje się rysunek zegarka. Teraz jest druga godzina.



Na niebieskiej stronie spodniej jest ta sama godzina, ale w cyfrach, tak jak na zegarze cyfrowym. O godzinie 2:00 jest jeszcze noc, o godzinie 14:00 jest dzień.

Przed każdą grą wyszukujecie wspólnie kartoniki, przy użyciu których chcecie grać. Na początek możecie zacząć grać tylko pełnymi godzinami. Później dokładacie kartoniki z godzinami, które już poznaliście.

Gra 1 – Przebieg dnia

Celem gry jest zapoznanie się (przy użyciu zegara) z przebiegiem dnia.

Najpierw wyszukujecie kartoniki, którymi chcecie zagrać. Teraz układacie je tak, aby kolorowa strona była widoczna i kładziecie je według kolejności godzin. Ten z Was, kto potrafi, odczytuje godzinę na pierwszym kartoniku. Teraz zastanawiacie się wspólnie, co zwykle o tej porze dnia robicie. Co robicie na przykład zwykle o 7 rano? Wstajecie? Jecie śniadanie?

Tak postępujecie ze wszystkimi wyłożonymi kartonikami.

Gra 2 – Nastawiamy zegar

Celem gry jest prawidłowe nastawienie godziny.

Najpierw wyszukujecie kartoniki, którymi chcecie zagrać. Kartoniki układacie w wieczku pudełka niebieską stroną do góry. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego wypada kolejka bierze jeden kartonik z pudełka tak, aby inni gracze nie widzieli nastawionego zegarka. Mówi głośno godzinę, którą wskazuje zegar.

Jego sąsiad bierze duży zegar i nastawia odpowiednią godzinę.

Teraz porównywane są wskazówki dużego zegara ze wskazówkami zegara na kartoniku. Jeśli gracz nastawił duży zegar prawidłowo, otrzymuje odpowiedni kartonik. O ile nastawił zegar nieprawidłowo, to kartonik zostaje odłożony ponownie do wieczka.

Wówczas następny gracz bierze z wieczka nowy kartonik i odczytuje godzinę.

Gra jest zakończona, gdy wszystkie kartoniki zostały rozdzielone pomiędzy graczy. Gracz, który posiada najwięcej kartoników wygrywa.

Gra dla jednego dziecka:

W grę może grać również tylko jedno dziecko.

Bierze ono kartonik z wieczka i próbuje nastawić zegar na podstawie czasu przedstawionego na zegarze cyfrowym.

Następnie odwraca kartonik i porównuje zegary.

Gra 3 – Szybki czas

Celem gry jest szybkie rozpoznanie godziny.

Wszystkie kartoniki są ułożone na stole, kolorowym obrazkiem do góry.

Rozpoczyna najstarszy gracz. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego wypada kolej ustawia duży zegar, obojętnie na jaką godzinę.

Następnie pokazuje pozostałym graczom zegar i odczytuje godzinę. Potem liczy głośno do dziesięciu.

W tym czasie wszyscy jednocześnie szukają wśród wyłożonych kartoników tego kartonika, który ich zdaniem, jest „najbliższy” nastawionej godzinie. Gdy już każdy z graczy wziął kartonik ze stołu, każdy kolejno odczytuje czas na swoim kartoniku. Następuje porównanie – który kartonik pasuje najbardziej do czasu nastawionego na dużym zegarze.

Gracz, który znalazł najbardziej pasujący kartonik, kładzie go przed sobą; pozostałe kartoniki zostają ponownie odłożone na stół.

Wówczas duży zegar jest oddawany następnemu graczowi i gra toczy się dalej. Ten, kto jako pierwszy posiada odłożone 3 kartoniki, wygrywa grę.