

adamigo®

mój zegar



liczba
graczy
1-4

wiek
3+

Elementy gry



duży zegar
z ruchomymi wskazówkami



24 dwustronne
tafelki z zajęciami



24 dwustronne
tafelki z zapisem godzin



4 dwustronne plansze
z planem dnia dzieci



Gra 1 - Jak minął dzień?

Zadaniem graczy jest odkrycie, co robił bohater z ilustracji w ciągu dnia. W grze może uczestniczyć od 2 do 4 dzieci. Każde z nich otrzymuje jedną planszę i układa ją przed sobą. Osoba prowadząca grę losuje jeden z 24 kartoników z zajęciami i czyta godzinę z zegara, znajdującego się na rewersie. Prowadzący może ustawić tę godzinę na dużym zegarze, tak aby wszyscy uczestnicy mogli ją zobaczyć. Ten z graczy, który ma tę godzinę na swojej planszy, zgłasza się, odbiera od prowadzącego kartonik i zakrywa nim zegar ze swojej planszy (ilustracją do góry). Prowadzący losuje kolejne tafelki, do momentu, aż któryś z graczy uzupełni całą planszę. Dziecko, które jako pierwsze uzupełni swoją planszę, zgłasza się i opowiada czym zajmował się jego bohater z ilustracji.

Dzieci mogą w prosty sposób sprawdzić, czy zadanie wykonały poprawnie. Po ułożeniu wszystkich ilustracji odwracają kartoniki i porównują zegary z kartoników, z tymi na planszy.

Gra 2 - Znajdź zegar

Wszystkie kartoniki z zajęciami układa się na stole, zegarami do góry. Każde z dzieci otrzymuje po jednej planszy i układa ją przed sobą. Na znak startu wszyscy jednocześnie próbują odnaleźć godziny ze swojej planszy wśród kartoników. Ten z graczy, który odnajdzie wszystkie sześć zegarów jako pierwszy, wygrywa.

Gra 3 - Która godzina?

Niebieskie i zielone kartoniki układa się na stole lub podłodze zapisem cyfrowym do góry. Prowadzący nastawia na dużym zegarze jedną z godzin zapisaną na kartonikach. Wszyscy uczestnicy zabawy starają się odszukać kartonik z właściwą godziną. Dziecko, które go

odnajdzie, zgłasza się, a później odwraca kartonik i sprawdza, czy zegary wskazują tę samą godzinę. Jeżeli tak, gracz ten ma prawo do zabrania kartonika. Jeżeli nie, szansę na wskazanie prawidłowej godziny otrzymuje kolejne dziecko. Grę zwycięża ten z graczy, który zdobędzie największą liczbę kartoników.

Prowadzący, dla utrudnienia zabawy, może ustawiać godziny, których nie ma na kartonikach. To z dzieci, które jako pierwsze zorientuje się, że pytanie jest podchwytliwe i nie ma prawidłowej odpowiedzi, także otrzymuje jeden z kartoników.

Jak można wykorzystać zestaw edukacyjny do nauki posługiwania się zegarem?

1. Dzieci losują zielone tafelki z pełnymi godzinami i próbują je odczytać i ustawić na dużym zegarze. Po opanowaniu umiejętności czytania pełnych godzin, można zachęcić dzieci do korzystania z niebieskich kartoników.
2. Rozkładamy plansze z porami dnia przed dziećmi i próbujemy posortować kartoniki z godzinami, układając je na odpowiednich planszach. Na planszy przedstawiającej poranek, można położyć godziny od 6:00 do 12:00, na planszy przedstawiającej dzień, godziny południowe i popołudniowe, np. od 12:00 do 18:00, i tak dalej.
3. Korzystając z plansz przedstawiających pory dnia można zachęcić dzieci do zaplanowania swojego dnia. Na planszach można układać kartoniki z godzinami i ilustracjami aktywności.

MÓJ ZEGAR - loteryjka edukacyjna

Pomysł i tekst: Julia Pogorzelska

ilustracje: Dorota Szoblik

Opracowanie merytoryczne: Antonina Kwasek

Opracowanie graficzne: STUDIO adamigo



www.adamigo.pl

5 902410 007165