



Godziny i minuty

Edukacyjne gry i zabawy dla najmłodszych





Seria Mały Odkrywca to gry edukacyjne dla dzieci w wieku od 2 do 6 lat. Wszystkie gry zostały przygotowane przez specjalistów, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dzieci: rozwijają myślenie logiczno-matematyczne, stymulują zdolności komunikacyjne i wzbogacają słownictwo, ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową, trenują pamięć i koncentrację, pobudzają wyobraźnię oraz kreatywność. Nasze gry są połączeniem zabawy i nauki, dlatego korzystanie z nich jest świetnym pomysłem na twórcze spędzenie czasu z dzieckiem.

Godziny i minuty

Edukacyjne gry i zabawy dla najmłodszych

Godziny i minuty to wesoła zabawa, która pozwala dzieciom poznać działanie zegara oraz uczy przyporządkowywać różne czynności odpowiednim porom dnia i dniom tygodnia.

W grze zastosowano ilustracje nawiązujące do codziennych aktywności dzieci, aby łatwiej było im przyswoić koncepcję czasu i jego upływu. Dzięki kolejnym elementom dzieci mogą uczyć się planowania i określania kolejności zdarzeń. W ciekawy i angażujący sposób ćwiczy podstawowe umiejętności klasyfikowania, układania ciągów logicznych i wyciągania wniosków. Dziecko rozwija słownictwo i ćwiczy koncentrację uwagi. Do gry dołączone są scenariusze i propozycje aktywności do wykorzystania przez rodziców. Produkt dostarcza wielu pomysłów na zabawę – dziecko ma możliwość gry w pojedynkę, jak również w grupie rówieśników lub z opiekunem.



**Zdolności
poznawcze**



Koncentracja



**Logiczne
myślenie**



Słownictwo

Produkt polecany dla dzieci od czwartego roku życia.

Opakowanie zawiera:

- tarczę zegara z ruchomymi wskazówkami
 - tor i żeton dni tygodnia
 - tor i żeton pogody
- żetony z małymi zegarami do nauki godzin i minut
 - 3 kartoniki pór dnia
- 21 kartoników aktywności

Propozycje zabaw

1. Poznajemy zegar

Składaj zegar razem z dzieckiem. Pokaż mu, z czego on się składa i jak funkcjonuje (np. mała wskazówka pokazuje godziny, duża – minuty). Wspólnie odczytajcie godziny. Opowiedz o tym co to jest doba. Pokaż, że każda godzina składa się z 60 minut, a każda godzina jest wskazywana przez zegar 2 razy w ciągu dnia.

2. Aktywności

Rozkładamy wszystkie kartoniki obrazkami do góry. Zadaniem dziecka jest opowiedzenie, co przedstawia każdy obrazek. Kiedy dziecko już pozna zegar, może obok aktywności położyć żeton z zegarem pokazującym odpowiadającą czynności godzinę.

3. Pory dnia

Teraz obejrzyjcie kartoniki pór dnia – rano, południe i wieczór. Zadaniem dziecka jest pogrupowanie kartoników aktywności tak, by pasowały do jednej z tych trzech pór dnia. Możecie też zakryć kartoniki aktywności, odkrywać je po kolei, i odkładać do jednej z trzech grup wokół kartoników z porami dnia. Spróbujcie ustalić kolejność aktywności w każdej grupie – co dzieje się najpierw? Najpierw myję zęby czy wstaję z łóżka? Teraz losujcie po jednym żetonie z zegarem – jaką pokazuj godzinę? Czy to wcześnie czy późno? Dołóżcie żeton z zegarem do odpowiedniego kartonika z porą dnia i wylosujcie następny.

4. Dni tygodnia

Każdy dzień różni się trochę od innych, ale są pewne stałe elementy. Rozłóżcie kartoniki aktywności obrazkami do góry.

Na torze dni tygodnie połóżcie żeton na poniedziałku. Zadaniem dziecka jest ułożenie swojego typowego poniedziałku z kartoników aktywności. Na zegarze zaznaczajcie orientacyjne godziny zdarzeń, ustalone



wspólnie z dzieckiem. Przesuńcie żeton na wtorek. Dziecko opowiada czy wtorek różni się czymś od poniedziałku, itd. Może w sobotę pobudka jest nieco później, a w niedzielę zawsze idziecie całą rodziną na spacer? Kiedy dziecko opowie o swoim dniu, rodzic może zrobić to samo zmieniając godziny na zegarze i używając tych kartoników aktywności, które nadadzą się również dla jego opowieści.

5. Zaplanuj dzień

Na torze dni tygodnia zaznaczcie żetonem dzisiejszy dzień.

Na torze pogody zaznaczcie aktualną pogodę. Na zegarze zaznaczcie aktualną godzinę. Zadanie polega na opowiedzeniu jak do tej pory przebiegał dzień i jakie są plany na później. A jakie są plany na jutro? Czy wczorajszy dzień różnił się od dzisiejszego?

Jaka była pogoda? W trakcie opowiadania używajcie żetonów z zegarami i kartoników z pasującymi aktywnościami, które mogą pomóc w tworzeniu opowieści. Żetony i kartoniki z aktywnościami powinny leżeć rozłożone obrazkami na stole, tak aby każdy uczestnik zabawy mógł je widzieć i z nich korzystać.



6. Która godzina?

Rozłóżcie żetony zegarów stroną z elektronicznym zapisem godziny do góry. Zadanie polega na ustawieniu pokazywanej na żetonie

godziny na dużym zegarze. W tą zabawę dziecko się bawić samodzielnie, po odwróceniu żetonu dziecko sprawdza czy poprawnie wykonało zadanie.

7. Opowieści

Rozłóżcie wszystkie kartoniki aktywności obrazkami do dołu. Dziecko losuje trzy. Zadanie polega na ułożeniu ich w kolejności – co dzieje się najpierw, a co później? Następnie dziecko opowiada krótką historyjkę na podstawie wylosowanych obrazków.

8. Wymarzony dzień!

Zadanie polega na opowiedzeniu, które czynności w ciągu dnia dziecko lubi najbardziej. Jak wyglądałby wymarzony dzień? Jaka byłaby pogoda? Co po kolei by się działo? O której? Zaznaczajcie godziny na zegarze. Możecie również porozmawiać o czynnościach, które w takim wymarzonym dniu na pewno nie miałyby miejsca!

9. Tik Tak

Rozdajcie każdemu uczestnikowi zabawy po dwa żetony zegarów. Gracze układają je przed sobą stroną z zegarami z wskazówkami do góry i w sposób widoczny dla innych. Pierwszy gracz wybiera, którą godzinę ze swoich dwóch żetonów chce pokazać i próbuje to zrobić. Pozostali gracze próbują odgadnąć, która to godzina!

10. Mistrz zegara (dla starszych dzieci)

Kartoniki aktywności połóżcie zakryte na stole. Zadanie polega na wylosowaniu jednego kartonika i pokazaniu - przesuważąc

wskazówkę minutową między godziną rozpoczęcia a zakończenia czynności - ile czasu wg graczy zajmują wylosowane aktywności. Na przykład: obiad trwa 20 minut, od 13.30 do 13.50.

11. Historyjki-zagadki (dla starszych dzieci)

Zadanie polega na rozwiązywaniu zagadek dotyczących upływu czasu, zadanych przez rodzica.

Przykłady:

- Helenka wyszła z domu o 11.00 i wróciła za 2 godziny.
O której była w domu?
- Franek poszedł na plac zabaw o 10 i był tam 30 minut.
O której wrócił?
- Julka poszła z tatą do kina na 16.00. Film trwał 1 godzinę i 30 minut.
O której się skończył?
- Gabryś o 7.30 siada do śniadania a wstaje pół godziny wcześniej.
O której wstaje Gabryś?
- Zuzia pojechała do babci o 10.00. Wróciła po 4 godzinach.
O której była w domu?
- Szymon bawił się klockami od 14.00 do 15.00. Ile trwała zabawa?

12. Różne zegary

Porozmawiajcie o tym, jakie znamy zegary, np. zegarek na rękę, na ścianę, budzik, zegar słoneczny, klepsydra, zegar z kukułką. Które z tych zegarów macie w domu?



Produkty z serii *Mały Odkrywca* są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych.

Dziękujemy dyrekcji i nauczycielom z gdyńskich przedszkoli za opiniowanie naszych produktów:



Patronaty:



Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce

W serii *Mały Odkrywca* polecamy nowości:



Autor gry:
Paulina Kortas

Zespół:
Jacek Zdybel, Monika Rutowska-Leśniewska,
Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:
Adam Strzelecki, Sebastian Goyke



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland