

Настольная игра-ходилка

ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры: первым дойти до финиша.

Подготовка к игре:

Сложите в стопку или в мешочек двусторонние карточки с вопросами. Первым ходит игрок, выбросивший максимальное количество очков на кубике.

Ход игры: Игроки бросают кубик и двигаются по игровой дорожке. Когда игрок попадает на клетку с картинкой часов, его задание – назвать вид часов (будильник, часы с кукушкой, песочные, электронные, настольные, наручные, шахматные, водяные, солнечные, умные часы).

Если игрок попал на клетку с «?» нужно взять карточку из мешочка и ответить на вопрос или посчитать количество предметов.

Когда игрок попадает на клетку с красной или синей стрелкой, он перемещает свою фишку на другое поле по стрелке.



Пазл-часы:

Соберите пазл, наклейте плёнку, скрепляющую детали пазла, и установите стрелки:

- проденьте основание в центральную деталь пазла;
- установите минутную стрелку;
- установите часовую стрелку;
- закрепите сверху колпачком.

Изучайте с ребёнком время, меняя положение стрелок на часах.



Пазлы «Времена года»

Найдите, к какому времени года относится та или иная картинка, и соберите пазлы.



Домино «Часы»

Это уникальное развлечение, которое поможет вашему ребёнку научиться ориентироваться во времени, используя механические часы.

В легкой игровой форме научите ребенка определять время по часам со стрелками и сопоставлять с электронными часами.

Игра строится на принципе «Домино», когда к одной фишке необходимо подобрать другую по значению: найдите время с такими же часами, подберите к электронным часам механические, показывающие одинаковое время, или наоборот.

В наборе 24 фишки: на одной половине изображен циферблат с часовой и минутной стрелками, а на другой – экран электронных часов. Для удобства стрелки и цифры, указывающие минуты и часы, разного цвета.

В игре есть 4 особые фишки, которые указывают определенную четверть часа. Эти фишки выкладываются в цепочку с другими фишками, но поперёк необходимого значения – минутная стрелка должна быть в указанной четверти часа.

Например, если показана первая четверть, то подойдут любые часы со значением 00, 05, 10, 15 минут любого часа. К особым фишкам следующие фишки можно присоединять с любых сторон.

С помощью этой игры ребенок изучит понятие «циферблат» и расположение цифр на нем, виды стрелок и как их отличать. Расскажите малышу, что широкая и короткая стрелка нужна для

определения часа, а длинная и тонкая – для минут. Поясните, что бывает и секундная стрелка. Одна секунда – это время, которое понадобится малышу, чтобы хлопнуть в ладоши.

Научившись определять и сопоставлять время на электронных и механических часах, ребенку будет проще ориентироваться в окружающем мире, и правильно строить свой распорядок дня.

