

SPILL OG LÆR

Lær på en morsom måte



Utviklet i samarbeid med pedagoger



Individuelle tilpasninger

Hvem kan klokken?

Lek med timer og minutter gjennom et helt døgn

Ravensburger® spill nr. 24 451 5
Illustrasjon: Ulf Marckwort
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign

Dette spillet fremmer:

- klokkeslett
- selvstendighet
- tidsfølelse

Øk kunnskapen med "Spill og Lær"-spillene fra Ravensburger.

Øk kunnskapen – det er mottoet for våre lærespill. Med disse spillene kan du fremme barnas utvikling i de årene de skal lære mest. Spillene gir barna glede av kunnskapen og gir dem lyst til å lære mer. Samtidig formidler spillene viktige teoretiske basiskunnskaper som bidrar til ditt barns personlige utvikling. Disse spillene blir selvfølgelig utviklet i samarbeid med pedagoger.

Vil du ha et optimalt spille- og læretilbud til ditt barn? Her er det!

Hvem kan klokken?

Pusle- og reaksjonsspill for 1 til 4 spillere fra 6 år

Klokkeslettene følger barna hver eneste dag fra de står opp til de legger seg igjen. Å lære seg klokken og få forståelse for tid er et viktig skritt i barnas utvikling som bidrar til å gjøre dem gradvis mer selvstendige.

Med spillet **Hvem kan klokken?** kan barna nærme seg dette viktige temaet på en morsom måte. Her forbindes klokkeslett med kjente situasjoner fra barnas hverdag.



I disse rammene finner du tips til variasjon og flere utfordringer.

Innhold:

24 puslebrikker "dag og natt"

- 1 stor klokke med bevegelige visere
- 1 timeglass
- 36 klokkekort

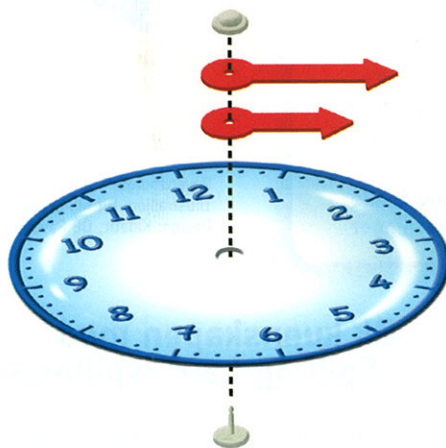
Kjære barn,

på puslebrikkene ser dere en rødhåret gutt, Per. Han opplever mye som dere også kjenner til, for eksempel når han blir vekket om morgenen eller når faren leser for ham om kvelden. Noen ting skjer alltid om morgenen og ettermiddagen, andre ting skjer om kvelden og natten.

Se nøye på klokken når han begynner på skolen eller leker med venner. Da lærer dere klokken og vet snart hvor mye klokken er når vekkerklokken ringer eller når dere kommer hjem fra skolen.

Forberedelse

Ta klokkekortene forsiktig løs fra platene. Fest viserne på klokken, som vist på tegningen.



Kjære foreldre, klokken og tiden er et omfattende tema. Her er noen tips til hvordan dere kan gå gjennom spillmaterialet sammen med barna og gjøre dem kjent med klokken.

Spillebrettet består av 24 puslebrikker som danner en dagsirkel og en nattsirkel, samt en stor klokke med visere som legges i midten.

På forsiden av puslebrikkene er det bilder av Per. Bildene med gul kant viser hva han gjør om dagen. De danner den ytterste sirkelen. Bildene med blå kant viser hva Per gjør om kvelden og natten. De danner den innerste sirkelen. Overgangen mellom dag- og nattsirkelen er mellom klokken 17 og 18. Den er markert med en rød pil. Det samme er overgangen mellom natt- og dagsirkelen, mellom klokken 05 og 06.

Baksiden av puslebrikkene har to forskjellige farger, brikker i dagsirkelen er gule og brikker i nattsirkelen er blå. Dette gjør det lettere å sortere brikkene for å sette sammen spillebrettet.



Sett sammen spillebrettet sammen med barna. Begynn ytterst. Bruk bildet der Per står opp, som startfelt. La barna se nøye på alle bildene for å finne ut hvordan Pers dag er, mens dere setter sammen dagsirkelen. Etterpå settes nattsirkelen sammen. Når denne er ferdig, kan klokken settes på plass i midten.

Slik er Pers dag:

Dagsirkel		Nattsirkel	
Klokken 6	Stå opp	Klokken 18	Kveldsmat
Klokken 7	Frokost	Klokken 19	Pusse tenner
Klokken 8	Skole: Matte	Klokken 20	Legge seg, lese bok
Klokken 9	Skole: Kunst og håndverk	Klokken 21	Sove
Klokken 10	Skole: Friminutt	Klokken 22	Sove
Klokken 11	Skole: Gym	Klokken 23	Sove
Klokken 12	Hjem fra skolen	Klokken 24	Sove
Klokken 13	Varm lunsj/middag	Klokken 1	Sove
Klokken 14	Lekser	Klokken 2	Sove
Klokken 15	Spille fotball	Klokken 3	Sove
Klokken 16	Gå på rulleskøyter	Klokken 4	Sove
Klokken 17	Leke	Klokken 5	Sove



Den **store klokken** har en urskive med tallene 1 til 12 og to visere. De viser tiden.

- Den **lille viseren** viser timene. Derfor heter den også timeviser. På en time går den fra ett tall til det neste.
- Den **store viseren** viser minutter, kvarter og halvtimer. Den heter også minuttviser. Prikkene på urskiven viser minuttene som har gått. Etter 60 minutter er en time over. På en time går minuttviseren en runde rundt urskiven.

Dag og natt har til sammen 24 timer. Disse 24 timene kalles også et døgn. På urskiven er det imidlertid bare 12 timer. Derfor går den lille viseren to ganger rundt urskiven i løpet av ett døgn, en runde om dagen og en om natten. Derfor kan man ikke se på viserne om det er dag eller natt. Fra klokken 12 om formiddagen teller vi derfor videre: 13, 14, 15... også videre helt til 24.



En analog klokke viser



En digital klokke viser



De **fargerike klokkekortene** viser 36 forskjellige klokkeslett.

- På forsiden er klokker med urskive og visere avbildet. De kalles analoge klokker.
- Baksiden viser også klokkeslett, men uten urskive og visere. Her vises bare tall i et display. Klokker, som viser tiden på denne måten og teller til 24, kalles digitale klokker. De to første tallene viser timene, de to siste minuttene. På en digital klokke heter det klokken 2 om natten og klokken 14 om dagen. Det ser du også på den lille solen og månen.

Slik sier man det:



klokken to (om natten)



klokken 14 eller to (om dagen)



La barna sortere klokkekortene etter kvarter, halvtimer og hele timer. Oppfordre dem til å sammenligne og beskrive visernes stilling.



Klokken er 1.



Klokken er kvart over ett, den er 01.15.



Klokken er halv to, den er 01.30.



Klokken er kvart på to, den er 01.45.



Klokken er 2.

Introduksjonsspill med puslebrickler og den store klokken

Dag- og nattpussel for 2 til 4 barn fra 6 år

Mål med spillet er å sette sammen dag- og nattsirkelen.

Forberedelse

Legg puslebrickene med bildet opp på bordet. Bli enige om hvem som skal pusle dagsirkelen og hvem som skal pusle nattsirkelen. Er det flere enn to spillere, danner dere lag.

Slik spiller man

Begge gruppene skal samtidig finne brikkene til sin sirkel og sette dem sammen.

Tips: Dette kan du også gjøre alene. Lag først dagsirkelen og deretter nattsirkelen. Nå kan du se hva Per gjør i løpet av en dag.

Slutt på spillet

Straks en gruppe er ferdig med sin sirkel, er spillet over og denne gruppen har vunnet. Etterpå setter dere de to sirklene sammen og setter klokken i midten.



Oppfordre barna til å studere sirklene og klokken. Bildene fra Pers dag er koblet til bestemte klokkeslett. Ytterst ser barna hva Per gjør fra klokken 6 om morgenen til klokken 17 om ettermiddagen. Innerst ser de hva han gjør fra klokken 1800 om kvelden til klokken 5 om morgenen. Snakk med barna om begrepene morgen, formiddag, ettermiddag, kveld og natt.

Spill 1: Hvor mange er klokken?

Reaksjons- og letespill
for 2 til 4 barn fra 6 år

Mål med spillet er å være først til å finne klokkekortene med riktig klokkeslett og samle dem.

Forberedelse

Sett sammen spillebrettet. Sett timeglasset ved siden av.

Til dette spillet trenger dere alle klokkekortene som viser hele timer. Legg dem med klokken opp på bordet. De andre kortene blir i esken. Sett dere i en halvsirkel slik at dere ser tallene på den store klokken godt.



La sanden i timeglasset renne ned en gang mens barna ser på. Når sanden har rent ned, har det gått et minutt. På denne måten får barna en følelse av hvor lenge et minutt er.

Slik spiller man

Den yngste spilleren begynner og spillet følger klokken. Start timeglasset ved å snu det og sette det på et tilfeldig felt i sirkelen. Fortell de andre hva Per gjør der. Den neste spilleren flytter timeglasset videre og forteller hva Per gjør der. Slik fortsetter dere. **Pass på!** Når sanden har rent ned, blir timeglasset stående. Hvor mange er klokken på det feltet timeglasset står? Alle spillerne leter etter klokkekortet med det rette klokkeslettet. Den første som finner det, legger hånden sin på det og sier hvor mange klokken er. Han viser kortet til de andre. Hvis klokken på kortet stemmer med klokkeslettet der timeglasset står, får spilleren dette kortet. Hvis den ikke stemmer, legges kortet tilbake

på bordet. Hvis dere ikke finner ut hva som er riktig, kan dere ta puslebrikken forsiktig løs og se på baksiden. Der står klokkeslettet.

Slutt på spillet

Når en spiller har samlet fire klokkekort, er spillet over og denne spilleren har vunnet.

Tips for proffer: Bruk de digitale klokkeslettene på klokkekortene. Når en spiller har funnet et kort, sier han begge klokkeslettene og viser hvilket som gjelder for feltet timeglasset står på. Hvis alt er riktig, får han beholde kortet.

Spill 2 Kan du klokken?

Konsentrasjonsspill
for 2 til 4 spillere fra 7 år

Mål med spillet er å stille klokken på riktig klokkeslett og samle flest klokkekort.

Forberedelse

Sett sammen spillebrettet. Finn frem klokkekortene som viser hele og halve timer og legg dem i esken. De andre kortene legges vekk. Velg en spilleleder.

Slik spiller man

Spillelederen tar esken med kortene. Han trekker et kort og passer på at ingen ser klokkeslettet på det. Nå har han to muligheter, han kan si klokkeslettet om dagen eller natten.

Spillelederen sier enten "Klokken er 16.30" eller "Klokken er 4.30"



Den yngste spilleren stiller inn dette klokkeslettet på klokken. Når det er gjort legger lederen kortet ned, slik at alle kan sammenligne klokkeslettene på kortet og klokken. Hvis klokken er stilt riktig, får spilleren kortet. Hvis klokken er stilt galt, legges kortet tilbake i esken. Lederen tar et nytt kort fra esken og leser klokkeslettet og den neste spilleren stiller klokken på spillebrettet.

Slutt på spillet

Når en spiller har samlet fire klokkekort, er spillet over og denne spilleren har vunnet.

Tips for proffer: Bruk alle klokkekortene.

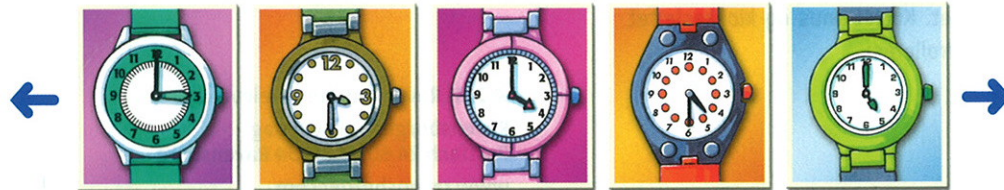
Spill 3 Klokkeslangen

Leggespill
for 1 til 4 barn fra 7 år

Mål med spillet er å legge en klokkeslange med stigende klokkeslett.

Forberedelse

Finn frem klokkekortene som viser hele og halve timer. Legg et kort med klokken opp midt på bordet. Dette er startkortet. Bland de andre kortene og fordel dem mellom spillerne. Alle spillerne legger kortene sine foran seg med viserne opp.



Slik spiller man

Den yngste spilleren begynner og spillet følger klokken. Han ser på kortene sine og leter etter et kort han kan legge til startkortet. Han må altså ha et kort med et klokkeslett som er en halv time **før** eller **etter** klokkeslettet på startkortet. Hvis han har et slikt kort, legger han det ut og turen går videre til neste spiller. Hvis spilleren som står for tur, ikke har et kort som passer, går turen direkte videre til neste spiller.



Lag gjerne en klokkeslange sammen med barna før de spiller dette spillet. Legg alle klokkekortene på bordet og prat sammen om hvilke klokkeslett som kommer etter hverandre.

Eksempel: Hvis kortet på bordet viser klokken 4, kan kortet som viser klokken 3.30 eller 4.30 legges ut. På denne måten dannes en lang slange med hele og halve timer i riktig rekkefølge.

Slutt på spillet

Spillet er over når alle spillerne har lagt ut kortene sine slik at klokkeslangen er komplett. Den første som fikk lagt ut alle sine kort, vinner spillet.

Tips for proffer: Bruk alle klokkekortene eller bruk de digitale klokkeslettene.



Se på klokkeslangen sammen med barna. Snakk med dem om begrepene "på" og "over" slik at de lærer å plassere klokkeslettene og får forståelse for hva "før" og "etter" er.

- Stemmer det? Flott, spilleren får beholde kortet.
- Stemmer det ikke? Dumt, kortet legges tilbake.

Slutt på spillet

Når en spiller har samlet fire klokkekort, er spillet over og denne spilleren har vunnet.

Spill for proffer: Finn klokken!

Konsentrasjons- og reaksjonsspill
for 2 til 4 spillere **fra 8 år**

Legg alle klokkekortene med de digitale klokkeslettene opp på bordet. Legg den store klokken midt på bordet. Velg en spilleleder.

Mål med spillet er å finne klokkeslettet som stilles inn på klokken, raskest mulig på klokkekortene.

Slik spiller man

Lederen stiller inn et av klokkeslettene på kortene på den store klokken.

Pass på! Hvem oppdager kortet som passer? Alle leter etter det. Den som først ser det roper "Stopp!" og legger hånden på kortet. Kortet snus og klokkeslettet kontrolleres:

© 2011 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com