



Profesor
GRANNA
POLECA

KTORA GODZINA?

Zapraszamy do nauki połączonej ze świetną zabawą!

Która godzina? to zestaw gier i ćwiczeń, które w przystępny sposób przybliżą zagadnienia związane z odczytywaniem godzin i zrozumieniem ich zapisu.

Poszczególne warianty gry zostały ułożone według poziomu skomplikowania – od najprostszych, aż po trudniejsze. Każda grupa wiekowa znajdzie coś dla siebie, a zawarte w grze zadania pomogą utrwalić zdobytą wiedzę.

Wszystkie warianty pozwalają na samodzielną zabawę, jak i grę drużynową.

Najważniejszymi elementami gry są żetony z zapisem godzin.

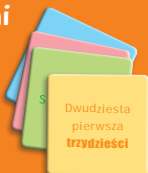
W grze jest 48 takich żetonów i są one podzielone na pary, np.:

Oznacza to, że gra zawiera 24 żetony ze słownym zapisem godziny i 24 żetony ze wskazaniem zegara.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

48 żetonów z godzinami



20 żetonów punktów



instrukcja

4 dwustronne plansze gracza



zegar z ruchomymi
wskazówkami



WIEK: 6-11

iq
GRANNA

1-4 GRACZY

KTÓRA GODZINA?

Nakręć zegar

Wymagane elementy

- 24 żetony ze słownym zapisem godzin
- Zegar



Ten wariant gry przeznaczony jest dla młodszych dzieci i wymaga pomocy opiekuna. Przygotowujemy 24 żetony ze słownym zapisem godzin i losujemy pięć z nich. Spośród wybranych żetonów opiekun wybiera jeden i odczytuje zapisaną na nim godzinę. Zadaniem dziecka jest ustawienie wskazówek zegara tak, aby zgadzały się z odczytaną godziną. Kiedy dziecko ustawi zegar poprawnie, próbuje zmierzyć się z pozostałymi czterema żetonami.

Pora dnia

Wymagane elementy

- 4 plansze gracza
- 24 żetony ze słownym zapisem godzin
- 24 żetony z zapisem godzin w formie zegara



Ten wariant gry przeznaczony jest dla młodszych dzieci i wymaga pomocy opiekuna. Spośród czterech plansz gracza należy wybrać jedną i obrócić ją tak, by strona z ilustracjami znalazła się u góry. Teraz gracz losuje osiem żetonów z oznaczeniem czasu. Mogą to być żetony ze słownym zapisem godzin lub żetony z zegarem. Można również uatrakcyjnić zadanie i pomieszać żetony.

Na wybranej wcześniej planszy gracza znajdują się cztery obrazki – każdy z nich przedstawia czynność wykonywaną o innej porze dnia (rano, przedpołudnie, popołudnie i wieczór). Zadaniem gracza jest przyporządkowanie żetonów godzin do odpowiednich obrazków. Rolą opiekuna jest przedyskutowanie z młodym graczem słuszności jego wyborów.



KTÓRA GODZINA?

Czaso-memory

Wymagane elementy

- 24 żetony ze słownym zapisem godzin
- 24 żetony z zapisem godzin w formie zegara



Spośród 24 par żetonów należy wybrać osiem par (czyli po osiem żetonów z zapisem słownym i odpowiadające im osiem żetonów ze wskazaniem zegara). Pobrawszy żetony, układamy je tak, aby oznaczone na nich godziny nie były widoczne dla graczy, a następnie mieszamy je. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze gracz odstawia dwa dowolne żetony. Jeśli uda mu się znaleźć parę (zapis słowny i odpowiadające mu wskazanie zegara), to bierze ją i kładzie przed sobą. Jeśli w swojej turze nie uda mu się znaleźć pary, to ponownie zaśnie żetony, zostawiając je w tym samym miejscu na stole. Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie pary zostaną zebrane. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzbierał największą liczbę par.

Która to godzina?

Wymagane elementy

- 4 plansze gracza
- 24 żetony ze słownym zapisem godzin
- 24 żetony z zapisem godzin w formie zegara
- Żetony punktacji



Każdy z graczy losuje jedną planszę gracza i kładzie ją przed sobą tak, aby widoczna była strona z zapisem 24 godzin. Następnie każdy gracz losuje 5 żetonów z zapisem godzin tak, aby widoczny był jedynie rewers żetonów. Do gry można użyć zarówno jednego z dwóch zestawów żetonów (zapis słowny lub w formie zegara), jak i zdecydować się na ich pomieszenie.



KTORA GODZINA?

Na trzy cztery gracze obracają żetony na stronę z zapisem godziny i starają się przyporządkować je do odpowiedniego miejsca na planszy.

Gdy wszyscy gracze ułożą swoje godziny na planszy, następuje podliczenie i przyznanie żetonów punktów:

Jeśli w grze bierze udział **dwóch graczy**, najszybszy gracz otrzymuje 1 punkt, a drugi – 0.

Jeśli w grze bierze udział **trzech graczy**, najszybszy gracz otrzymuje 2 punkty, drugi – 1, a trzeci – 0.

Jeśli w grze bierze udział **czterech graczy**, najszybszy gracz otrzymuje 3 punkty, drugi w kolejności – 2, trzeci – 1, a czwarty – 0.

Po podliczeniu punktów należy przetestować i ponownie rozdać żetony. Kolejna runda toczy się na tych samych zasadach.

Zwycięzcą gry zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie:

- 3 punkty – gdy grają dwie osoby,
- 6 punktów – gdy grają trzy osoby,
- 9 punktów – gdy grają cztery osoby.



W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Autorki gry: Renata Korolczuk,
Małgorzata Zambrowska
Projekt serii: Huddleston
Ilustracje: Sławomir Bejda,
Marcin Piwowarski
Redaktor prowadzący:
Michał Herman



GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
© GRANNA 2016
Wszelkie prawa zastrzeżone

00276/3

granna.pl

Pełna oferta gier GRANNY
sklep.granna.pl