



## OR 015 Mondd meg, hány óra van

### Mókás fejlesztő játékok

#### Lottózva tanuljuk az órát

Mondd ki hangosan, hány óra van, s keresd meg a játéktábládon. A gyermekek mind az analóg, mind a digitális órát megismerhetik ezzel a játékkal.

#### Fejlesztési célok

Az Orchard *Mókás fejlesztő játékok* serkentik a gyermekek egymás közti kommunikációját, közös élményt nyújtanak, erősítik a köztük lévő kapcsolatot. Ez a játék különösen a következő területek fejlesztésére szolgál:

- megfigyelés és nyelvi készségek
- szociális készségek, személyiség
- alapfokú matematikai ismeretek

**Ajánlott életkor:** 5-9 éveseknek

**A játékosok száma:** 2-4 gyermek

**A készlet tartalma:** 4 játéktábla, 24 időkártya, útmutató

**A játék célja,** hogy befedd a játéktábládat a megfelelő órákártyákkal.

#### A játék menete

A játék elején emlékeztessük a gyermekeket, hogy a nagymutató mutatja a percet, a kismutató az órát.

- Minden játékos választ egy játéktáblát.
- A kártyákat összekeverjük, és lefelé fordítva egymásra rakjuk őket az asztalon.
- A legfiatalabb játékos kezd. Felveszi a legfelső kártyát, megfordítja, és hangosan elolvassa, hány óra van rajta.
- A többiek ellenőrzik a táblájukat, s aki megtalálja a kártya párját, elkiáltja magát: "Itt az idő!" Elveszi a kártyát, és lefedi vele a tábláján lévő megfelelő mezőt.
- A játék az óra járásával egyező irányban folytatódik, mindaddig, míg valakinek megtelik a táblája.
- Aki az utolsó, még hiányzó kártyát rakja fel a táblájára, elkiáltja magát: "Lejárt az idő!"

#### Ki a győztes?

Az nyer, aki elsőként fedi le a tábláját a megfelelő hat kártyával.

#### Anyanyelvi vagy angol nyelvi foglalkozásokon

a kártyákon lévő képekről, szövegekről, a gyermekek napirendjéről beszélgethetünk

Délelőtt (a.m.)	Délután (p.m.)
7.00 - ideje felkelni	12.30 - harapjunk valamit
7.30 - sétáltassuk meg a kutyát	1.00 - menjünk bowlingozni
8.00 - a reggeli ideje	1.30 - ebéidő
8.30 - levelet írunk	2.15 - menjünk biciklizni
8.45 - indulás az iskolába	2.45 - együnk egy fagyálót
9.00 - menjünk görkorizni	3.30 - eregessünk sárkányt
9.15 - hallgassunk zenét	5.15 - süssünk valamit
9.45 - menjünk a vidámparkba	4.00 - menjünk sétálni a parkba
10.15 - olvassunk egy könyvet	5.30 - vacsoraidő
11.00 - játsszunk a számítógépen	6.30 - nézzünk tévét
11.45 - hívjunk fel egy jó barátot	7.30 - bulizzunk
déli 12 - iskolai kirándulásra indulunk	7.45 - ideje lefeküdni

Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101.

Tel./Fax: 46 22 388/ 387

E-mail: [katica@katica.hu](mailto:katica@katica.hu), Web: [www.katica.hu](http://www.katica.hu)



## OR 015 Mondd meg, hány óra van

### Mókás fejlesztő játékok

#### Lottózva tanuljuk az órát

Mondd ki hangosan, hány óra van, s keresd meg a játéktábládon. A gyermekek mind az analóg, mind a digitális órát megismerhetik ezzel a játékkal.

#### Fejlesztési célok

Az Orchard *Mókás fejlesztő játékok* serkentik a gyermekek egymás közti kommunikációját, közös élményt nyújtanak, erősítik a köztük lévő kapcsolatot. Ez a játék különösen a következő területek fejlesztésére szolgál:

- megfigyelés és nyelvi készségek
- szociális készségek, személyiség
- alapfokú matematikai ismeretek

**Ajánlott életkor:** 5-9 éveseknek

**A játékosok száma:** 2-4 gyermek

**A készlet tartalma:** 4 játéktábla, 24 időkártya, útmutató

**A játék célja,** hogy befedd a játéktábládat a megfelelő órákártyákkal.

#### A játék menete

A játék elején emlékeztessük a gyermekeket, hogy a nagymutató mutatja a percet, a kismutató az órát.

- Minden játékos választ egy játéktáblát.
- A kártyákat összekeverjük, és lefelé fordítva egymásra rakjuk őket az asztalon.
- A legfiatalabb játékos kezd. Felveszi a legfelső kártyát, megfordítja, és hangosan elolvassa, hány óra van rajta.
- A többiek ellenőrzik a táblájukat, s aki megtalálja a kártya párját, elkiáltja magát: "Itt az idő!" Elveszi a kártyát, és lefedi vele a tábláján lévő megfelelő mezőt.
- A játék az óra járásával egyező irányban folytatódik, mindaddig, míg valakinek megtelik a táblája.
- Aki az utolsó, még hiányzó kártyát rakja fel a táblájára, elkiáltja magát: "Lejárt az idő!"

#### Ki a győztes?

Az nyer, aki elsőként fedi le a tábláját a megfelelő hat kártyával.

#### Anyanyelvi vagy angol nyelvi foglalkozásokon

a kártyákon lévő képekről, szövegekről, a gyermekek napirendjéről beszélgethetünk

Délelőtt (a.m.)	Délután (p.m.)
7.00 - ideje felkelni	12.30 - harapjunk valamit
7.30 - sétáltassuk meg a kutyát	1.00 - menjünk bowlingozni
8.00 - a reggeli ideje	1.30 - ebéidő
8.30 - levelet írunk	2.15 - menjünk biciklizni
8.45 - indulás az iskolába	2.45 - együnk egy fagyálót
9.00 - menjünk görkorizni	3.30 - eregessünk sárkányt
9.15 - hallgassunk zenét	5.15 - süssünk valamit
9.45 - menjünk a vidámparkba	4.00 - menjünk sétálni a parkba
10.15 - olvassunk egy könyvet	5.30 - vacsoraidő
11.00 - játsszunk a számítógépen	6.30 - nézzünk tévét
11.45 - hívjunk fel egy jó barátot	7.30 - bulizzunk
déli 12 - iskolai kirándulásra indulunk	7.45 - ideje lefeküdni

Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101.

Tel./Fax: 46 22 388/ 387

E-mail: [katica@katica.hu](mailto:katica@katica.hu), Web: [www.katica.hu](http://www.katica.hu)