



## MATEMATYKA KSZTAŁTOWANIE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNYCH – ZEGAR

Z doświadczenia w pracy z dziećmi wiemy, że posługiwanie się zegarem wskazówkowym sprawia im nie lada problem. Niestety nie tylko dzieciom- istnieje grono ludzi dorosłych, którzy przyznają się do trudności w odczytywaniu wskazań zegara i obliczaniu upływu czasu.

Problem ten może mieć swoje podłoże w niewystarczających ćwiczeniach w tym zakresie, gdyż dużo łatwiej posługiwać się zegarem elektronicznym (często umieszczonym w telefonie komórkowym). Ale także zaburzenia w obrębie percepcji wzrokowej i orientacji przestrzennej u osób (dorosłych i dzieci) mogą również generować kłopoty w nabywaniu tego rodzaju umiejętności. Warto wówczas, obok zadań związanych z zegarem, wykonywać ćwiczenia i w tym zakresie.

Poniżej przedstawiamy kilka propozycji **jak kształtować umiejętności posługiwania się zegarem wskazówkowym**.

### Wykorzystywanie zegara w codziennych sytuacjach

- w domu warto mieć zegar wskazówkowy, czy powieszony na ścianie czy stojący gdzieś na półce – wówczas będzie okazja do codziennego treningu,
- jeśli kupujemy dzieciom zegarki na rękę zaproponujmy ten wskazówkowy, nie elektroniczny – wówczas będzie okazja do codziennego treningu,
- na co dzień pytajmy dzieci o to, która aktualnie jest godzina, przy większych trudnościach wspólnie ją odczytujemy,
- prośmy dzieci o podawanie czasu jaki pozostał np. do wspólnego, zaplanowanego wyjścia czy rozpoczęcia ulubionego rodzinnego filmu,
- prośmy dzieci o zapisywanie czasu (np. rozpoczęcia wspólnej gry i jej zakończenia) i obliczanie jego upływu (np. podanie czasu przez jaki graliśmy),
- pytajmy dzieci o szacunkowy upływ czasu, np. „Jak myślisz ile czasu zajęło nam układanie puzzli?” (warto wówczas zapisać czas rozpoczęcia danej czynności).

### Zegarowa loteria

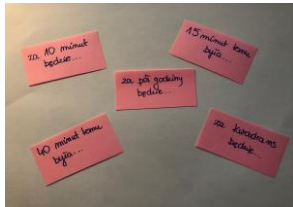
Potrzebne przybory: przygotowane kartki (mogą być kolorowe) o niewielkich rozmiarach (np. 7 cm x3,5 cm), zegar wskazówkowy.

Na przygotowanych kartkach zapisujemy pojęcia dotyczące upływu czasu (np. za 10 minut będzie.., 15 minut temu była.., za kwadrans będzie.., 40 minut temu była.., itp.). Karteczki umieszczamy w dowolnym pojemniku do losowania.

Przynajmniej dwie osoby.

Dziecko starsze może ćwiczyć samodzielnie, ale wskazana jest kontrola dorosłego.

## Przebieg gry:



Zegar ustawiamy na wybraną godzinę startową, np. 12.00. Dziecko losuje karteczkę, odczytuje zadanie i określa, którą godzinę będzie wskazywał zegar, zgodnie z treścią wylosowanego zadania i ustawia taką godzinę na zegarze. Np. gdy wylosuje karteczkę „15 minut temu była..” odpowiada „11.45/za 15 minut dwunasta” i tak ustawia zegar.

Pamiętajmy jednak, że zadania należy dostosować do wieku i możliwości dziecka. W przypadku dzieci młodszych, początkowo możemy używać pełnych godzin, wpisując na karteczkach np. „2 godziny wcześniej, 3 godziny później, itp.”. Gdy dziecko zrealizuje zadanie zabiera kartonik jako punkt.

Można wprowadzić pewne utrudnienie, by zwiększyć atrakcyjność gry – w przypadku, gdy dziecko się pomyli lub poda błędną odpowiedź wylosowana karteczka jako punkt wędruje do przeciwnika (np. rodzica).

Cel gry: zebranie jak największej punktów – karteczek z zadaniami.

## Zegarowy spinner

Potrzebne przybory: wydrukowana bądź narysowana tarcza zegara bez wskazówek, ułożona na kartonie lub grubej tekturze, duża i mała agrafka, pinezka.

Na tarczy zegara układamy agrafki, wbijamy ich końcówki za pomocą pinezki na środku tarczy.

Przynajmniej dwie osoby.

Przebieg gry:

Pierwsza z osób kręci agrafkami (wskazówkami zegara), odczytuje i zapamiętuje wylosowaną godzinę. W przypadku większej ilości uczestników, godziny można zapisywać. Kolejny gracz robi to samo. Następnie porównujemy wyniki. Ten, kto wylosował późniejszą/wcześniejszą godzinę, zdobywa punkt.

Grę można dowolnie modyfikować, wykorzystując wykonany samodzielnie zegar. Jednym z zadań może być np. obliczanie upływu czasu pomiędzy dwiema wylosowanymi godzinami.

Cel gry: zdobycie jak największej ilości punktów.



# Zegarowe bingo

Potrzebne przybory: wydrukowane lub narysowane table do gry w bingo (3x3) z tarczami zegara wskazującymi różne godziny, kartoniki z zapisem cyfrowym czasu, żetoniki/monety.

Przynajmniej dwie osoby. Im więcej, tym weselej.

Przebieg gry:



Dzieci kładą przed sobą table do gry w zegarowe bingo. Osoba prowadząca odczytuje godzinę z wylosowanego przez siebie kartonika. Jeśli któryś z graczy ma w swojej tabeli zegar wskazujący dokładnie taką samą godzinę, kładzie na tym polu żeton. Gra toczy się dalej, do momentu, aż ktoś krzyknie „BINGO”.

Cel gry: jak najszybsze zakrycie trzech pól planszy w rzędzie (pionowym, poziomym lub po skosie) - BINGO.

# Kalambury

Potrzebne przybory: brak, ewentualnie patyki/rurki różnej długości, które będą służyły za wskazówki zegara.

Przynajmniej dwie osoby. Im więcej, tym weselej.

Przebieg gry:

Jedna z osób za pomocą swojego ciała próbuje pokazać wymyśloną przez siebie godzinę. Ręce tworzą wskazówki, jako centrum zegara uznajemy klatkę piersiową. Dla ułatwienia jako wskazówki można wykorzystać patyki różnej długości (środek tułowia jest wówczas centrum zegara). Pozostałe osoby odgadują pokazywany czas. Punkt zdobywa osoba, która wskaże dokładną, lub jak najbliższą wskazywanej, godzinę.

Cel gry: zebranie jak największej punktów.

Gra, poza utrwalaniem znajomości zegara, doskonali planowanie ruchu i orientację przestrzenną.



Gry wspomagające pracę w domu:

- ✓ zestaw PUS+ książeczka „Zegar i kalendarz”,
- ✓ Ortograffiti. Gry matematyczne
- ✓ Zegarowe lotto

Opracowanie Maria Siemiątkowska  
Małgorzata Siemiątkowska