

# Годинник

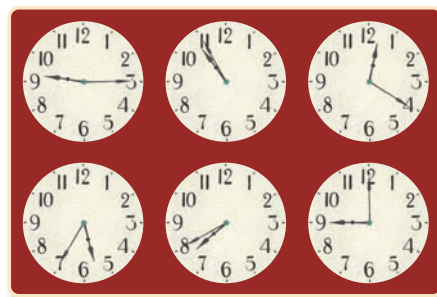
## Навчальна гра

### Правила



#### Вміст гри:

- Двосторонній годинник (з одного боку години від 1.00 до 12.00, з іншого – від 13.00 до 24.00; стрілки кріпляться з обох боків годинника за допомогою гвинта)
- 4 двосторонні гральні дошки
  - ✓ аверси гральних дошок – 2 дошки, що складають один малюнок «У майстерні годинникаря» та 2 дошки, що разом укладають зображення «План дня Юльки та Франка»; на кожній гральній дошці є 6 записів часу
  - ✓ реверси (зворотні сторони) гральних дошок – 4 дошки із 6 аналоговими циферблатами



- 36 фішок, із зображенням аналогових годинників
  - ✓ 12 блакитних фішок
  - ✓ 12 зелених фішок
  - ✓ 12 червоних фішок

Перш ніж розпочати гру, уважно роздивіться гральні дошки з планом дня Юльки та Франка. Що брат і сестра роблять на початку та в кінці дня? Чим вони займаються разом, а чим окремо в садочку та школі? Що роблять раніше, а що пізніше? Спробуйте встановити години їхніх дій на годиннику.

#### Варіанти гри

##### 1. Наввипередки з часом

Підготовка до гри: використовуємо аверси гральних дошок (сторони з малюнками), 12 блакитних фішок та 12 зелених.

Кількість гравців: 2–4.



Кожен гравець навмання бере одну дошку і кладе її перед собою. Всі фішки розкладаємо в центрі аверсами вгору (таким чином, щоб було видно години). Завдання кожного гравця – якнайшвидше знайти всі фішки, що представляють годинники на його дошці та розмістити їх поруч із нею – хто перший, в того перевага.

# Годинник

## Навчальна гра

### Правила



Складніший варіант: фішки кладемо не біля дошки, а безпосередньо на малюнку, на відповідних годинниках.

Увага: у цьому варіанті варто зіграти другий раунд, після обміну дошками, щоб кожен гравець припасував фішки з гральних дошок як з аналоговим, так і цифровим записом часу (години).

## 2. Колекціонер годин

Підготовка до гри: використовуємо аверси гральних дошок (сторони з малюнками), 12 блакитних фішок та 12 зелених.

Кількість гравців: 2–4.

Кожен гравець навмання бере одну дошку і кладе її перед собою. Всі фішки кладемо у центрі реверсом (логотипом Kapitan Nauka) вгору. Гру починає наймолодший гравець, який відкриває одну фішку, голосно вимовляє відображений на ній час та показує її іншим. Якщо фішка відповідає зображенню на його гральній дошці, гравець кладе її поруч (або у відповідне місце на малюнку) та має право виконати ще один хід. Якщо не відповідає – гравець кладе її на те саме місце, а хід переходить до наступного гравця. Перемагає той, хто першим припасує всі годинники зі своєї дошки.

Увага: у цьому варіанті варто зіграти другий раунд, після обміну дошками, щоб кожен гравець припасував фішки з гральних дошок як з аналоговим, так і цифровим записом часу (години).

## 3. Котра година?

Підготовка до гри: використовуємо аверси 2 гральних дошок (сторони із малюнком «У майстерні годинникаря»), годинник та довільні фішки.

Кількість гравців: 2 або 2 команди.

Гравці (команди) навмання вибирають для себе гральні дошки. Перший гравець (перша команда) зчитує одне з визначень години зі своєї дошки, вказуючи чи це час, це перша чи друга половина дня (напр. 01:00 або 13:00). Другий гравець (друга команда) відповідно встановлює стрілки годинника на вибраній стороні годинника (з годинами першої чи другої половини дня). Якщо гравець (команда) правильно встановив час, в нагороду отримує довільну фішку. Потім гравці (команди) міняються ролями. Гра триває до тих пір, поки один з гравців (команда) не збере 6 фішок.

## 4. Майстер запам'ятовування

Підготовка до гри: використовуємо реверси (зворотні сторони) гральних дошок (лише з циферблатами), 12 блакитних фішок і 12 зелених.

Кількість гравців: 2–4.



Кожен гравець навмання бере одну дошку і кладе її перед собою. Всі фішки кладемо у центрі реверсом (логотипом Kapitan Nauka) вгору. Гравці по черзі перевертають їх, не показуючи іншим. Якщо фішка підходить до їхньої дошки, вони кладуть її біля неї або на відповідному циферблаті на дошці. Якщо ні, відкладають її на місце реверсом вгору. Перемагає той,

# Годинник

## Навчальна гра

### Правила



хто першим збере всі свої годинники. Варто пам'ятати, які годинники вже були відкриті, щоб не повторювати неточний хід.

Додатковий варіант: на відміну від варіанта вище, після того як випадково витягнуті фішки були відкриті, та перед тим, як розмістити їх на гральній дошці або покласти назад, показуємо їх усім гравцям. У цьому варіанті варто запам'ятати, де знаходяться фішки, що відповідають нашій дошці, але не підійшли іншим.

#### 5. Годинники до пари (гра на розвиток пам'яті)

Підготовка до гри: використовуємо 12 червоних фішок і 12 зелених (у простішому варіанті використовуємо 6 червоних та 6 зелених, що їм відповідають).

Кількість гравців: 2 та більше.

Розкладаємо фішки реверсом (логотипом Kapitan Nauka) вгору. Наймолодший гравець відкриває дві обрані фішки таким чином, щоб їх могли побачити всі. Якщо годинники на фішках показують однаковий час, гравець забирає їх та відкриває наступні дві. Якщо ні, відкладає фішки на те саме місце, а хід переходить до наступного гравця. Виграє той, хто збере найбільшу кількість пар фішок. У разі нічиєї рекомендується здійснити догравання за тими ж правилами.

#### 6. Заводимо годинники

Підготовка до гри: використовуємо 12 блакитних фішок, 12 зелених та годинник.

Кількість гравців: 2 та більше.

Всі фішки кладемо у центрі реверсом (логотипом Kapitan Nauka) вгору. Наймолодший гравець навмання бере одну фішку та голосно називає вказаний на ній час одним із можливих способів (напр. це 7.20 або 19.20) не показуючи її. Завдання наступного гравця – встановити цю годину на відповідному циферблаті. Потім звіряємо встановлений час за допомогою фішки. Якщо гравець правильно виконає завдання, він забирає фішку, якщо ні – вона залишається у того, хто її витягнув. Виграє той, хто збере найбільшу кількість фішок.

Увага: якщо участь у грі приймає більш ніж 4 гравця, можна грати всіма 36 фішками (тоді деякі години будуть повторюватися).

#### 7. Хто найближче?

Підготовка до гри: використовуємо 12 блакитних фішок, 12 зелених та годинник.

Кількість гравців: 2 та більше.

Кожен гравець отримує однакову кількість фішок (2 гравці отримують по 12 фішок, 3 гравці отримують по 8 тощо) і кладе їх перед собою реверсом (логотипом Kapitan Nauka) вгору.

Гру починає наймолодший гравець, встановлюючи довільну годину на циферблаті годинника від 1 до 12. Усі гравці (в т. ч той, хто починає) одночасно розкривають одну зі своїх фішок, по черзі називаючи свою годину та перевіряючи, яка із фішок представляє найближчу годину до встановленої на годиннику (враховується час як до, так і після цієї



# Годинник

## Навчальна гра

### Правила



години). Власник фішки, що перемагає, збирає всі відкриті фішки. У разі нічиєї обидва переможці отримують додаткову фішку. Потім час на годиннику встановлює наступний гравець. Виграє той, хто збере найбільшу кількість фішок.

#### 8. Невидимий хранитель часу

Підготовка до гри: використовуємо аверси гральних дошок (сторони з малюнками), 12 блакитних фішок та 12 зелених.

Кількість гравців: 1 або одна команда.

Гравець (команда) обирає 2 довільні дошки. Інші 2 малюнки призначені для «уявного» гравця. Гравець (команда) кладе всі фішки реверсом (логотипом Kapitan Nauka) вгору. Потім навмання витягує фішку. Якщо вона відповідає його гральним дошками, він бере її собі. Якщо ні, він віддає її «уявному гравцю». Потім таким самим чином навмання витягує наступні фішки, поки один із «гравців» не збере 6 фішок. У командній грі гравці вибирають та називають годину послідовно.

#### 9. Безлад у майстерні годинникаря

Підготовка до гри: використовуємо аверси 2 гральних дошок (сторони з малюнком «У майстерні годинникаря» та відповідні для них фішки (6 блакитних і 6 зелених).

Кількість гравців: 2 або 2 команди.

Гравці розташовують на дошках фішки відповідно до часу на циферблатах. Потім кожен гравець вибирає одну дошку і міняє всі фішки місцями, щоб жодна з них не була розміщена на своєму місці. Зробивши такий безлад, гравці обмінюються дошками – хто перший правильно розставить фішки, той і виграє.

