

**K**ellonaikojen oppiminen on tärkeää ja myös moni lapsi haluaisi mielellään osata tuntea kellon. Se voi kuitenkin olla hiukan haastavaa – opittavaa on kerralla niin paljon. Vanhemman ei myöskään ole helppoa selittää asiaa loogisella ja ymmärrettävällä tavalla. Siksi on olemassa TIKTAK! Peli lähtee liikkeelle lapsen maailmasta käsin ja etenee kellon oppimisessa vaihe kerrallaan yksinkertaisella ja pedagogisella tavalla.



Peli on tietysti tärkeää, se houkuttelee lapsen kellon pariin ja pitää yllä jännitystä. Mutta kaikkein tärkeintä on pohtia kaikessa rauhassa vuorokauden aikoja. Sitä että kellon viisarit ehtivät kiertää kaksi kierrosta kellotaulun ympäri vuorokaudessa. Ja sitä että syömmme aamiaista aamulla – mitä kello silloin on? Mihin aikaan illasta meillä on tapana lähteä jalkapallo- ja tanssiharrastuksiin?

### VALMISTELUT

**Kootkaa kello yhdessä:** Asettakaa pikkuosat kelloon takaapäin, kiinnittäkää ensin tuntiviisari ja sitten minuuttiviisari ja lukitkaa ne paikalleen pienellä keskikapselilla. Kootkaa kolme suurta mustaa kappaletta levyksi. Asettakaa kello sen päälle. Asettakaa viikonpäiväpalapeli toistaiseksi sivuun.

**Käykää läpi toimintokortit, jotta kaikki osallistujat tietävät, mitä kuvat esittävät.**

### ASETTAKAA TOIMINTOJEN KUVAT SELITYSTEN VIEREEN

AIKA NOUSTA YLÖS AAMULLA



AIKA MENNÄ NUKKUMAAN



AIKA SYÖDÄ AAMIAISTA



AIKA LÄHTÄÄ ESIKOULUUN  
TAI KOULUUN



AIKA KATSOA LASTENOHJELMIA



?????



AIKA SYÖDÄ LOUNASTA



AIKA LEIKKIÄ



AIKA SYÖDÄ ILTAPALAA



TOIMINTOJEN KELLONAJAT  
VOI TIETENKIN SOVITTA  
VASTAAMAAN TEIDÄN OMAA  
PÄIVÄRYTMIANNE.

Keskustelkaa siitä, mihin aikaan päivästä teillä on tapana tehdä näitä eri asioita. Sekoittakaa kortit ja asettakaa ne pinoon pöydälle kuvapuoli alaspäin. Asettakaa merkit pinoon siten, että kello on ylöspäin.

## PELI ALKAA!

Pelinjohtaja (joku, joka osaa kellonajat) ottaa ylimmän kortin ja esittää arvausleikkinä (esittämällä elein, mutta käyttämättä sanoja) toimintaa, jota kortti esittää. Pelaajat arvaavat, onko aika leikkiä, mennä nukkumaan, syödä aamiaista tai aika tehdä jotain muuta.



Oikein – on aika syödä aamiaista! Se joka ensimmäisenä arvaa oikein, asettaa kortin oikealle paikalleen kellon ympärille sen ajan kohdalle, jolloin hän yleensä syö aamiaista. Kun kortti on sijoitettu oikeaan paikkaan, avun kanssa tai ilman apua (kaksi vaikeusastetta), pelaaja saa merkin palkinnoksi.

**HELPPO VAIHTOEHTO: PELINJOHTAJA AUTTAA PELAAJAA ASETTAMAAN KORTIN OIKEAN KELLONLYÖMÄN KOHDALLE. PALKINNOKSI HÄN SAA MERKIN.**

**VAIKEA VAIHTOEHTO: LAPSI ASETTAA KORTIN ITSE PAIKALLEEN ILMAN APUA. JOS HÄN ASETTAA KORTIN OIKEAAN PAIKKAAN, HÄN SAA MERKIN, MUTTA JOS KORTTI OSUU VÄÄRÄÄN PAIKKAAN - LAPSI EI SAA MERKKIÄ.**

Osaako lapsi asettaa kellon viisarit oikeaan aikaan? Tässä on ihan OK saada hiukan apua.

Poistakaa toimintokortteja sitä mukaa kuin tila käy ahtaaksi ja sekavaksi.

Kun kaikki yhdeksän toimintokorttia ovat olleet kellon ympärillä, se jolla on eniten merkkejä voittaa. Jos useammalla pelaajalla on sama määrä merkkejä, voittajia on useita!

### Viikonpäivät

Ottakaa viikonpäiväpalapeli esille ja kootkaa se yhdessä. Selitä, että jokainen kortti vastaa yhtä päivää. Kääntäkää merkit, sekä ne jotka pelaaja on voittanut, että ne jotka ovat edelleen jäljellä kasassa. Toisella puolella on kuvattu eri toimintoja. Ne lapset saavat asettaa eri viikonpäivien kohdalle. Esimerkiksi juhlat sunnuntaina, hammaslääkäri keskiviikkona, voimisteluharjoitukset torstaina ja niin edelleen.

### Tyhjät merkit

Käyttäkää tyhjiä merkkejä omien toimintojen tekemiseen! Voitte piirtää itse tai leikata irti sopivia kuvia ja liimata ne merkkeihin. Kuvat voivat esittää esimerkiksi jääkiekkoa, ratsastusta, ostoksilla käymistä, läksyjien tekemistä tai muita sellaisia asioita, joita teette toistuvasti.

