

Att lära sig klockan är viktigt och något som många barn längtar efter. Men det kan vara lite knepigt – det är mycket på en gång. Det är heller inte helt lätt att som förälder förklara på ett logiskt och lättförståeligt sätt. Därför finns URKUL! Vi utgår från barnets värld och bygger upp klockan steg för steg på ett enkelt och pedagogiskt sätt.



Visst är spelmomentet viktigt, det lockar barnet och bidrar till spänning. Men allra viktigast är att i lugn och ro resonera kring dygnet. Att klockan hinner gå två varv på ett dygn. Och att vi äter frukost på morgonen – vad är klockan då? Hur dax brukar vi åka iväg till fotboll och dans?

### FÖRBEREDELSE

**Bygg tillsammans ihop klockan:** Sätt pluten i klockan bakifrån, kläm fast först timvisaren och sedan minutvisaren och lås fast dem med den lilla navkapseln. Sätt ihop de tre stora svarta bitarna till en platta. Lägg klockan på den.

Lägg veckodagspusslet åt sidan så länge.

**GÅ IGENOM AKTIVITETSKORTEN SÅ ATT ALLA DELTAGARE VET VAD BILDERNA FÖRESTÄLLER.**

DAX ATT GÅ UPP



DAX ATT ÄTA FRUKOST



DAX FÖR BARNPROGRAM



DAX ATT ÄTA LUNCH



DAX ATT ÄTA KVÄLLSMAT



DAX ATT GÅ OCH LÄGGA SIG



DAX ATT STICKA IVÄG TILL  
FÖRSKOLA ELLER SKOLA



I FÖRSKOLAN ELLER SKOLAN



LEKDAX

SJÄLVKLART GÅR DET BRA  
ATT ANPASSA  
AKTIVITETERNA TILL DET  
SOM ER VARDAG BESTÅR AV.

Prata om när på dygnet ni brukar göra de olika aktiviteterna.  
Blanda korten och lägg dem i en hög på bordet med bildsidan neråt.  
Lägg markerna i en hög med klockan uppåt.

## BÖRJA SPELA

Spelledaren (någon som kan klockan) tar det översta kortet och förmedlar med hjälp av en charad (visa med gester utan att använda ord) den aktivitet som kortet visar. Spelarna gissar om det är lekdax, läggdax, frukostdax eller något annat. Rätt - det var frukost!



Den som först gissar rätt får kortet och ska lägga det på rätt plats runt klockan, vid den tid då han eller hon vanligtvis äter frukost. När kortet har hamnat rätt, med eller utan hjälp (två svårighetsgrader), får spelaren en marker som belöning.

**LÄTT: SPELALEDAREN HJÄLPER SPELAREN ATT LÄGGA KORTET MOT RÄTT KLOCKSLAG. SOM BELÖNING FÅR HEN EN MARKER.  
SVÅR: BARNET LÄGGER KORTET HELT SJÄLV. BLIR DET RÄTT FÅR HEN EN MARKER, MEN BLIR DET FEL - INGEN MARKER.**

Barnet ställer visarna på rätt tid. Lite hjälp från spelledaren är helt OK!

Ta bort aktivitetskorten efter hand som det blir för trångt och stökigt.

När alla nio aktiviteterna har varit runt klockan vinner den som har flest marker. Blir det lika vinner flera!



### Veckodagarna

Ta fram veckodagspusslet och lägg det tillsammans. Förklara att varje kort är en dag. Vänd på markerna, både de som spelarna har vunnit och de som ligger kvar i högen. På baksidan finns olika aktiviteter. Dessa får barnen placera ut på veckodagarna. Till exempel kalas på söndag, tandläkaren på onsdag, gymnastik på torsdag och så vidare.

### Blanka marker

Använd de blanka markerna för att göra era egna aktiviteter! Rita själva eller hitta bilder som ni klipper ut och klistrar på. Till exempel ishockey, ridning, att handla, läxläsning eller andra saker som ni har som en återkommande aktivitet.

