INSTRUKCJA I LISTA GODZIN

Zegarowe bingo

6–9 lat · kl. 1–3

Jak grać w zegarowe bingo?

1. Wydrukuj plansze (str. 3–5) i wytnij karty prowadzącego (str. 2). Karty włóż do woreczka.
2. Każdy gracz dostaje planszę i 9 żetonów (guziki, fasolki, kawałki papieru).
3. Prowadzący losuje kartę i **czyta godzinę na głos** (np. „kwadrans po trzeciej”). Nie pokazuje karty!
4. Gracz, który ma tę godzinę na tarczy, zakrywa ją żetonem.
5. Kto pierwszy zakryje **cały rząd** (poziomo, pionowo lub po skosie), woła „Bingo!” i odczytuje swoje godziny. W dłuższej wersji gramy do zakrycia całej planszy.

Pomysły na utrudnienie

- Prowadzący mówi godzinę „po urzędowemu” (np. „piętnasta”) albo jako zagadkę: „za pół godziny będzie czwarta”.
- Gracz może zakryć pole tylko wtedy, gdy powie godzinę słownie.
- Zamiast żetonów dorysujcie na planszy kolorowe kółko – zalaminowana plansza posłuży wiele razy.

Godziny w grze (20 kart)

1:00 – pierwsza	**1:15** – kwadrans po pierwszej
2:30 – wpół do trzeciej	**3:00** – trzecia
3:30 – wpół do czwartej	**4:15** – kwadrans po czwartej
4:45 – za kwadrans piąta	**5:15** – kwadrans po piątej
5:30 – wpół do szóstej	**7:00** – siódma
7:15 – kwadrans po siódmej	**7:45** – za kwadrans ósma
8:30 – wpół do dziewiątej	**8:45** – za kwadrans dziewiąta
9:45 – za kwadrans dziesiąta	**10:00** – dziesiąta
10:15 – kwadrans po dziesiątej	**10:30** – wpół do jedenastej
11:45 – za kwadrans dwunasta	**12:00** – dwunasta

KARTY PROWADZĄCEGO

Zegarowe bingo

6–9 lat · kl. 1–3

Karty prowadzącego – rozetnij wzdłuż przerywanych linii.

1:00 pierwsza	**1:15** kwadrans po pierwszej	**2:30** wpół do trzeciej	**3:00** trzecia
3:30 wpół do czwartej	**4:15** kwadrans po czwartej	**4:45** za kwadrans piąta	**5:15** kwadrans po piątej
5:30 wpół do szóstej	**7:00** siódma	**7:15** kwadrans po siódmej	**7:45** za kwadrans ósma
8:30 wpół do dziewiątej	**8:45** za kwadrans dziewiąta	**9:45** za kwadrans dziesiąta	**10:00** dziesiąta
10:15 kwadrans po dziesiątej	**10:30** wpół do jedenastej	**11:45** za kwadrans dwunasta	**12:00** dwunasta

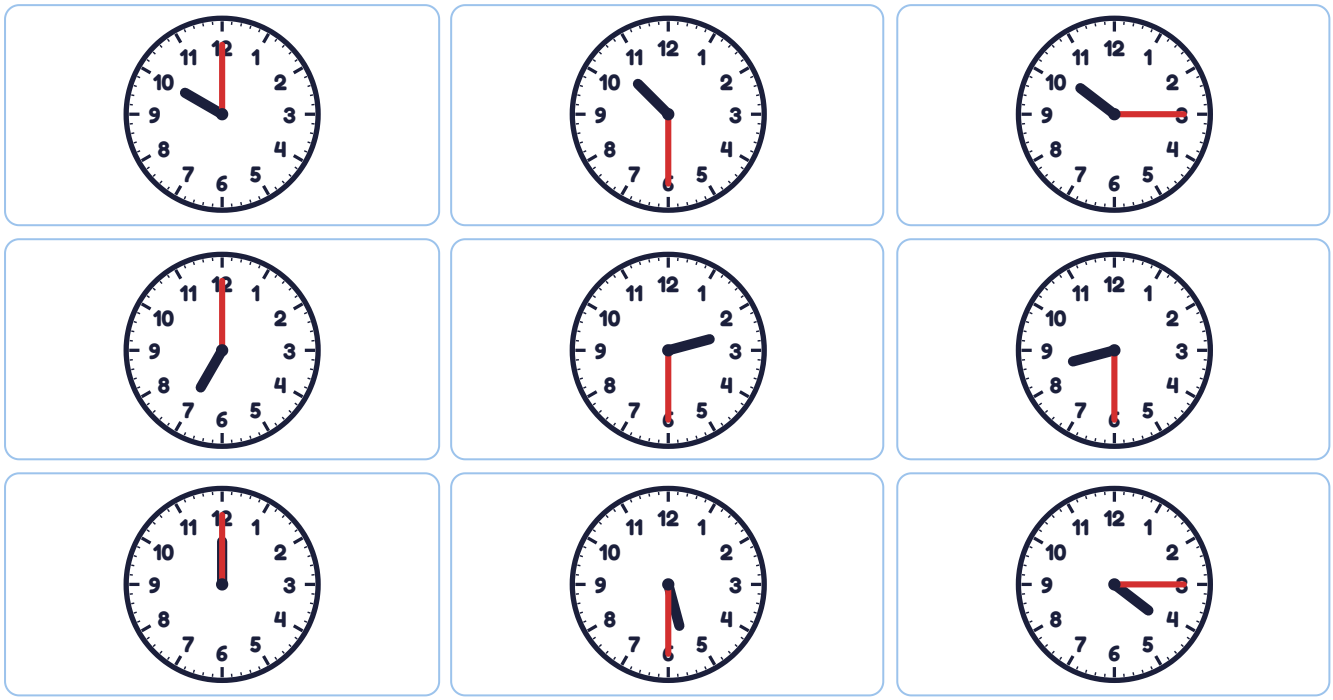
PLANSZE 1 I 2

Zegarowe bingo

6–9 lat · kl. 1–3

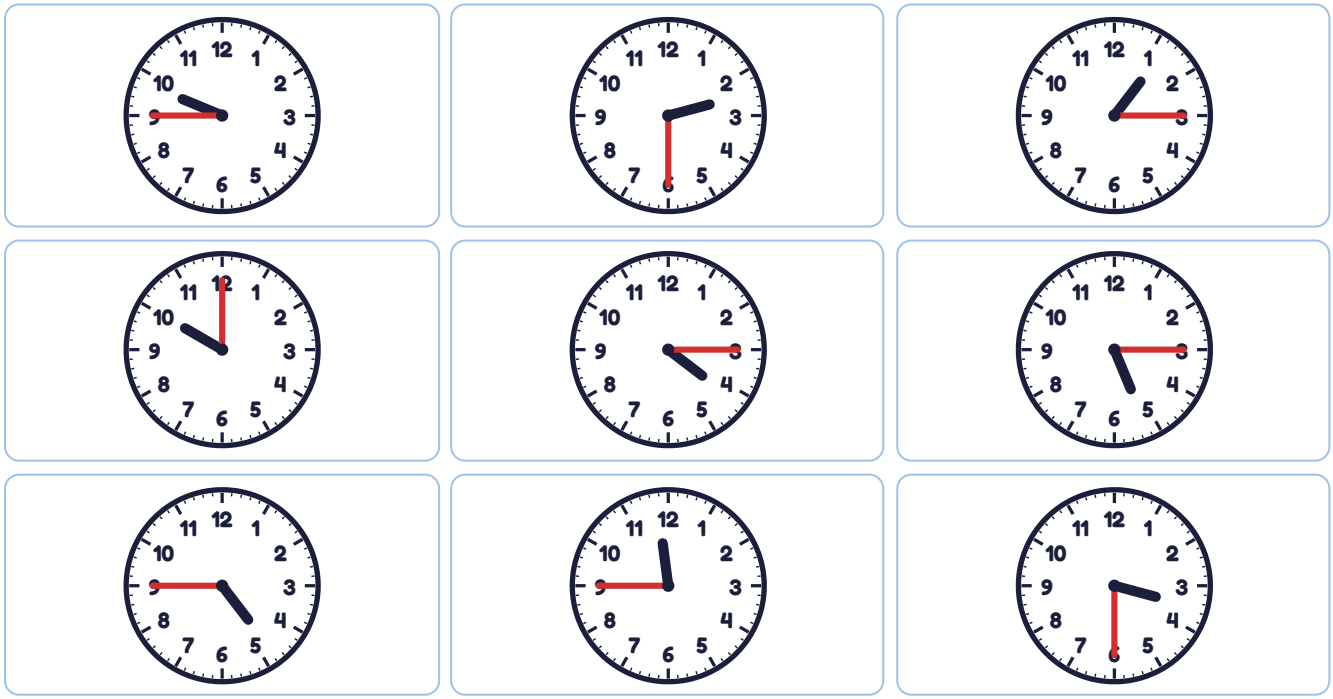
Plansza 1

Imię: _____



Plansza 2

Imię: _____

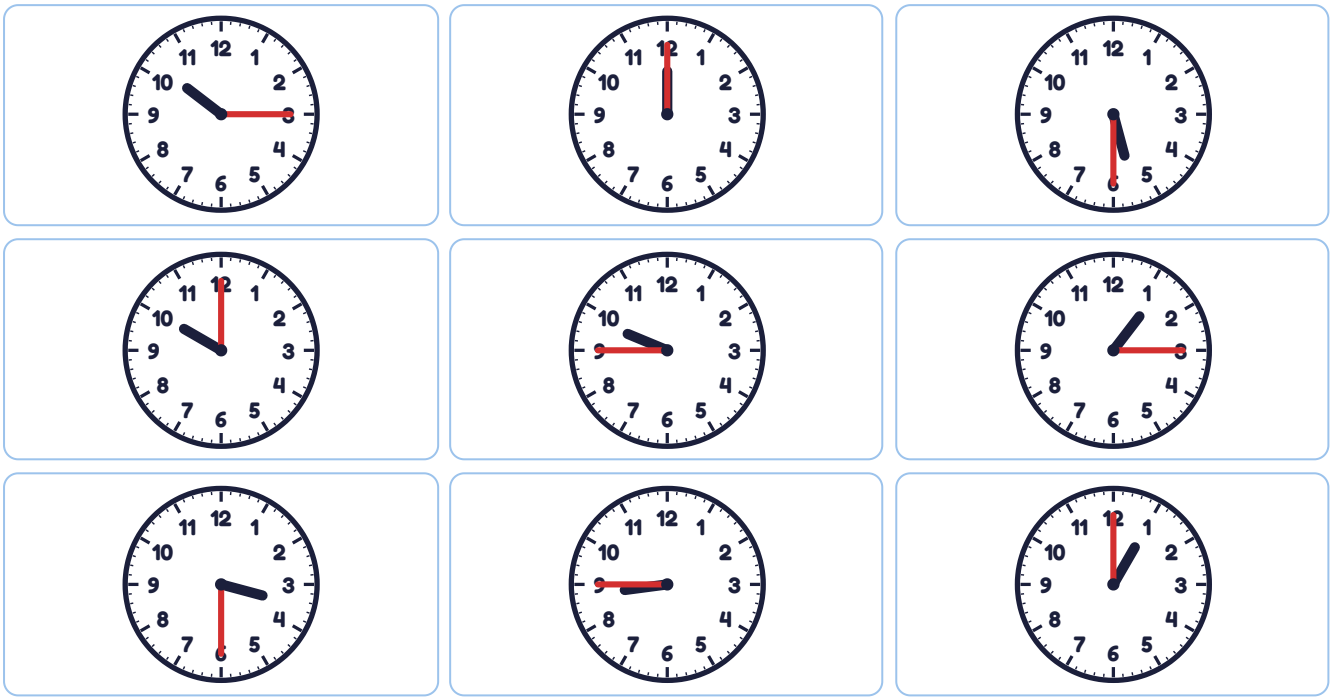


Zegarowe bingo

6–9 lat · kl. 1–3

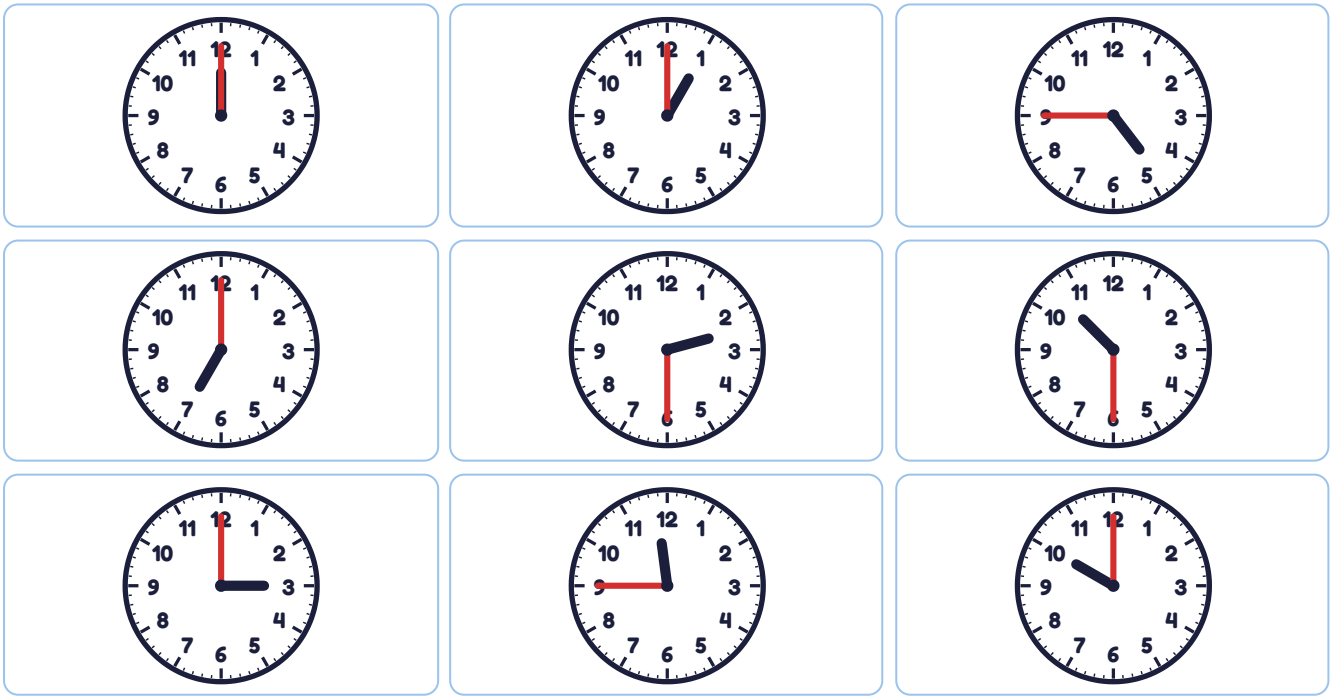
Plansza 3

Imię: _____



Plansza 4

Imię: _____

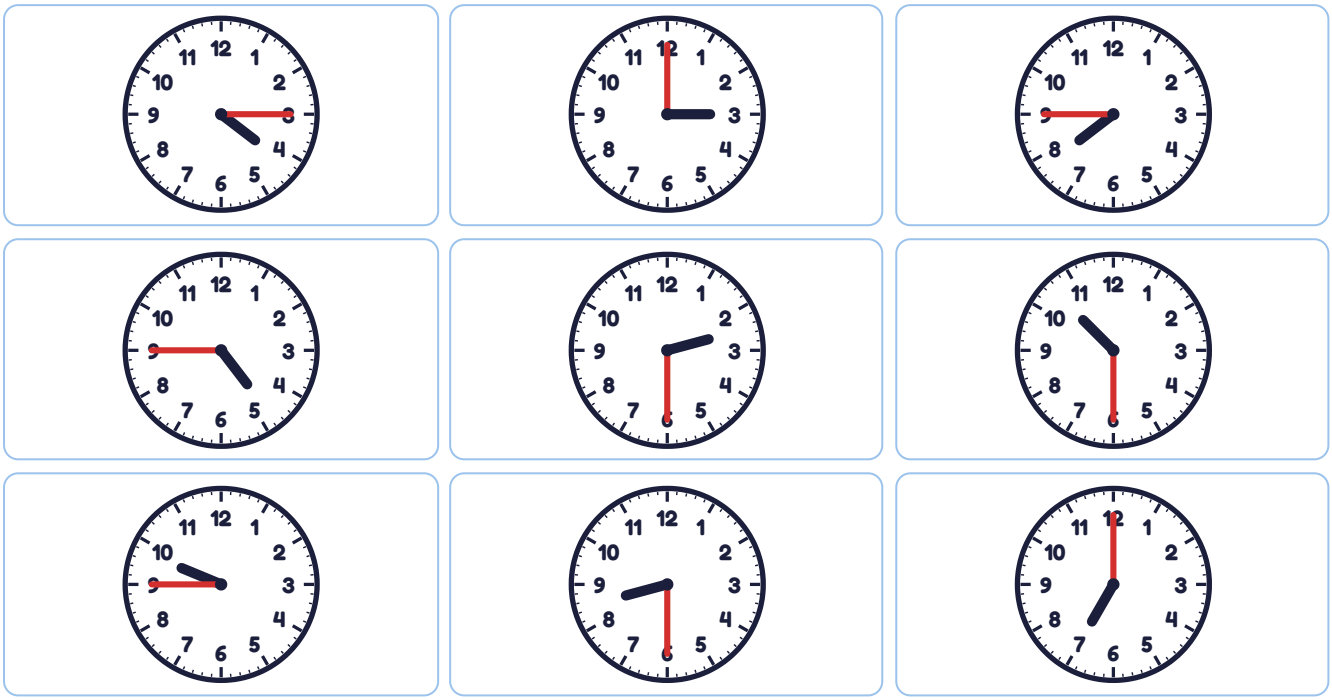


Zegarowe bingo

6–9 lat · kl. 1–3

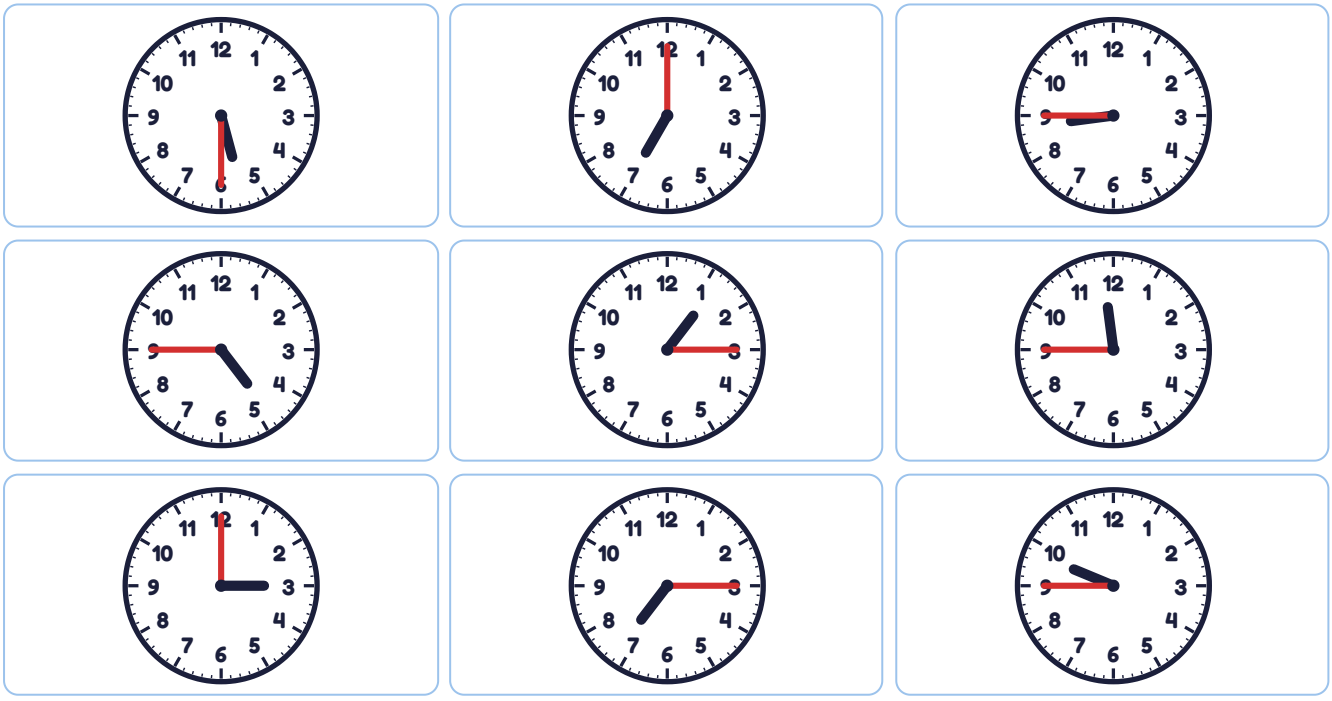
Plansza 5

Imię: _____



Plansza 6

Imię: _____



Zegarowe bingo

6–9 lat · kl. 1–3

Godziny na planszach – do sprawdzania „Bingo!”

Plansza 1: 10:00, 10:30, 10:15, 7:00, 2:30, 8:30, 12:00, 5:30, 4:15

Plansza 2: 9:45, 2:30, 1:15, 10:00, 4:15, 5:15, 4:45, 11:45, 3:30

Plansza 3: 10:15, 12:00, 5:30, 10:00, 9:45, 1:15, 3:30, 8:45, 1:00

Plansza 4: 12:00, 1:00, 4:45, 7:00, 2:30, 10:30, 3:00, 11:45, 10:00

Plansza 5: 4:15, 3:00, 7:45, 4:45, 2:30, 10:30, 9:45, 8:30, 7:00

Plansza 6: 5:30, 7:00, 8:45, 4:45, 1:15, 11:45, 3:00, 7:15, 9:45

Jak sprawdzać?

Prowadzący odkłada wylosowane karty na bok w kolejności. Gdy gracz woła „Bingo!”, odczytuje godziny z zakrytych tarcz, a prowadzący porównuje je z odłożonymi kartami. Każda plansza ma 9 z 20 godzin, więc gra trwa zwykle 10–15 losowań.

Dla młodszych: zacznijcie od kart z pełnymi godzinami i „wpół do” (oddzielcie kwadranse). Dla starszych: prowadzący czyta tylko zapis urzędowy, np. „piętnasta czterdzieści pięć”.