

认识时钟

大班及以上

活动准备：

《认识时钟》游戏一盒，包含：

动物时钟 X4 份 时间卡 X52 张 迷你卡 X30 张 金币 X45 枚



活动目标：

- 1、巩固认识钟面的构造、了解时针和分针的运转关系
- 2、认识时间，能准确说出正确看整点和半点
- 3、初步感知时间和自己生活的联系，懂得珍惜时间

活动过程：

一、导入活动：

用谜语导出活动，并出示时钟，引导幼儿认识时钟。



语言：今天活动前，老师要给大家猜一个谜语：弟弟长，哥哥短，两人赛跑大家看，弟弟跑了十二圈，哥哥一圈才跑完。你知道是什么吗？没错，就是时钟。请你们观察这个时钟，看看上面有什么？数字、

长长的分针和短短的时针。

二、分步教学 1：认识时针

1、教师示范：

A、教师讲解时针与分针的关系。

语言：

分针：时钟上长长的针叫分针，它每走一个点代表一步，每一步代表一分钟。它从 12 的位置向前走，转完一圈，回到 12 共 60 分钟。

时针：时钟上短短的针叫时针，它每走一格（一个数字）代表一步，每一步代表一小时。它从 12 的位置向前走，转完一圈，回到 12 共 12 个小时。

关系：分针走一圈，时针走一步，1 小时等于 60 分钟

B、认识整点和半点

语言：

整点：当分针指着 12 时，代表整点，这时时针指着几，就是几点。写的时候，先写时，再写分，整点的时候“分”就是 00，读的时候先读“时”再读“分”，“00”不读。



半点：当分针指着数字 6，代表半点“30”，这时，时针会在两个数字的中间，一般情况下念小的那个数字，在“1 和 2”的中间，就念 1: 30. 特殊情况是时针在“12 和 1”的中间，这时念“12: 30”





2、幼儿操作：

A：观察老师手中时钟的指针，说出正确的时间，并在时间卡中找出对应的时间。

语言：看看老师手上的钟，分针指着几，时针指着几，代表现在是几点？请在时间卡里把对应的时间找出来。

注意：该阶段只用整点和半点卡片，老师应先引导幼儿念出时钟上的时间，再找对应的电子钟。最后将电子时间卡片翻面检查是否和老师的一样。

B：每个幼儿拿取一个时钟，观察时间卡片，并用指针在时钟上表示出来。

语言：现在请你们也来拨一拨指针，看看时间卡片，现在是几点，请在时钟上表示出来！

注意：如果是半点，引导幼儿将时针拨在两个数字的中间。

3、能力评价：

倾听、表达、量的感知、探究。

三、整合游戏 1：

1、游戏准备：

- 选择整点和半点时间卡片洗匀，电子钟面朝上，叠放在桌子中间。
- 每个玩家拿取一个动物时钟。
- 把所有金币放在老师面前。

语言：现在让我们来玩一个特别的老狼老狼几点钟的游戏，每次老师问“老狼老狼几点钟”后，你们就在自己的动物钟上拨出电子钟上的时间，并将这个时间说出来，第一个正确拨好，并念对时间的玩家可以得到奖励，看看谁可以得到更多的奖励吧。

2、游戏规则：

每回合，所有玩家同时行动。

在老师问“老狼老狼几点钟”后，将自己手中的时钟拨到与中间电子钟相同的时间，并报出时间。

第一个正确的玩家得到 3 分金币的奖励，第二个正确的玩家得到 2 分奖励，第三个正确的玩家得到 1 分奖励，最后一个完成的没有奖励。

注意：每个玩家在报出时间后即算完成任务，不可再更改时钟上的时间。老师要在所有玩家完成后，将电子时间卡片翻面检查。要时钟和所报时间都正确才算成功。

3、游戏结束：

当有一个玩家获得 25 分后，游戏立即结束。最先获得 25 分或更多的玩家获得胜利。

4、幼儿游戏，教师观察指导：

a、规则：报出时间后即视作完成任务，不可再更改时钟上的时间。每轮游戏每个玩家只能报一次时间。

b、引导：想一想，这是整点还是半点。半点的分针在哪里？时针在谁和谁的中间？

5、能力评价：

运算、量的感知、探究、表达、精细动作。

6、游戏小结：

a、幼儿叙述：在游戏中有什么窍门吗？

b、幼儿讨论：整点和半点各有什么规律，怎么可以更快？

c、教师总结：看到 30 就是半点，分针都在 6，时针在小数和大数间，看到 00 就整点，分针在 12，时针指着固定的数字。

四、分步教学 2：整五整十算时间

1、教师示范：

教师示范将分针移动到固定的数字上。讲解分针的时间计算。

语言：分针要走到 6 之前，会经过很多其它的数字，这些数字也代表了不同的时间。分针每走一个点就是一分钟，每一个格子有五个点，也就是五分钟，从 12 开始到 1，走了 5 步，所以时钟上的 1，对分针来说，就是 05，再走 5 步，分针到了 2，那对分针来说，2 就代表了 10。以此类推，3 就是 15。当分针指着除 12 以外的数字时，时针都会在两个数字的中间，和半点一样，读小的那个数。



2、幼儿操作：

A、将蓝色和橙色时间卡片平铺在桌子中间，老师拿取时钟，对调出对应时间，请幼儿念一念时钟上的时间，并从时间卡片中找出对应的时间卡片。

语言：看看老师手上的钟，分针指着几，时针指着几，代表现在是几点？请在时间卡片里把对应的时间找出来。

B、每个幼儿拿取一个时钟，老师出示时间卡片，请幼儿在时钟上拨出时间卡片上的时

间。

语言：现在请你们也来拨一拨指针，看看时间卡片，现在是几点，请在时钟上表示出来！

3、能力评价：

倾听、表达、探究、运算、量的感知

五、整合游戏 2：

1、游戏准备：

- 将粉白橙蓝四色时间卡片洗匀。电子钟面朝上，叠成一堆放在一边。
- 从时间卡片堆拿取任意 25 张时间卡片，在桌子中间摆成 5X5 的方块（电子钟面朝上）
- 第一个玩家拿取一个动物时钟。

语言：这次，请你们轮流来做老狼，老狼偷偷从桌面的 25 张卡片中选择一张自己喜欢的时间卡片，并将这个时间在自己的时钟上拨出来，其它玩家来猜一猜老狼拨的时间是哪一张卡片，并把这个时间念出来，第一个正确的玩家，得到那张时间卡片。看看谁可以猜到更多的时间卡片吧！

2、游戏规则：

每回合，玩家轮流成为老狼。

当回合的“老狼”玩家任选一张桌面上的时间卡片作为秘密任务，不要触碰那张卡片，也不要告诉别人你的选择，秘密地设定你的动物时钟与那张时间卡片一致，设定好之后将动物时钟翻过来，让所有玩家都能看到。

其余玩家根据动物时钟指示的时间，找到桌面上与之对应的时间卡片，最先找到的玩家可获得该时间卡片。

从时间卡片堆拿取一张新的时间卡片，补齐空缺的位置，结束该回合，由下一个“老狼”玩家开始新的回合

3、游戏结束：

当有一个玩家得到 8 张或更多卡片时，游戏立即结束，该玩家获得游戏胜利。

4、幼儿游戏，教师观察指导：

- 规则：老狼玩家在选择卡片时，要注意保密，可要求其他玩家闭上眼睛。
- 规则：当时钟翻转后，每个玩家都只有一次猜测的机会，如果所有的玩家都没有猜对，则由老狼玩家拿取该张时间卡片。

5、能力评价：

运算、量的感知、量的比较、表达、探究、行为规范。

6、游戏小结：

- a、幼儿叙述：说说自己更喜欢做老狼，还猜的人。
- b、幼儿讨论：做老狼和做猜的人各有什么不同的窍门。
- c、教师总结：老狼要注意保密，想办法出难的题目。猜的小朋友要仔细，不要一味求快，整五整十要数清楚。

六、分步教学3：时间运算

1、教师示范：

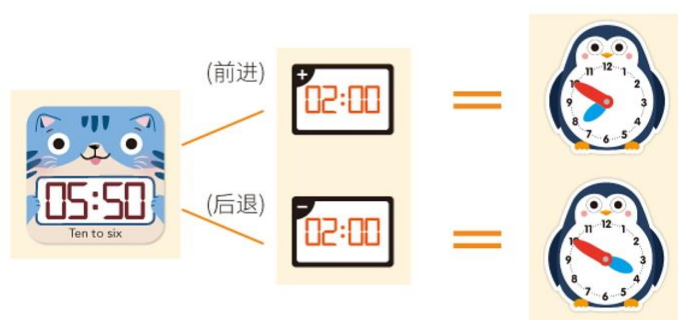
教师出示黑色时间卡片、黑色迷你卡片及一个动物时钟，讲解时间的前进与后退。

语言：

时间的前进：看看这张时间卡片，现在是 1: 00。过一会，会有客人到我们这来做客，客人什么时候来呢，观察这张卡片，上面有什么？这个 02: 00 代表两个小时，卡片上还有“+”这代表时间的前进，

“+”代表“两小时之后”，我们可以用运算的方法得出具体的时间。小时和小时相加，分钟和分钟相加，现在是 1: 00，小时是 1，2: 00 小时后，小时是 2，所以是 $1+2=3$ 。分钟都是 00 所以不变。现在客人来的时间就是 3: 00，我们可以在动物时钟上表示出来。

时间的后退：有时，当我回到家的时候，发现客人已经到了，我很想知道他是什么时候来的。于是客人又拿出了一张迷你卡片，看，这次的“+”变成了“-”，这代表了时间的后退，也就是说客人是两小时前来的。我们可以用减法，也可以时间在时钟上拨针表示。先把时钟拨成 1: 00，然后时针向后倒退两格。所以，客人是“11: 00”来的。



注意：在时间的运算中，暂时只用 12 小时制，牵涉到 1-3，或 $11+2$ 后孩子无法运算的，引导孩子直接用时钟上拨针的方法运算。

2、幼儿操作：

每个幼儿拿取一个时钟，老师出示 6 点时间卡片，请幼儿将时钟拨到与时间卡片相对应的的时间上。老师出示黑色迷你卡片，幼儿根据卡片，在时钟上调出时间推移后的正确时

间。

语言：看看老师手上的时间卡片，现在是几点，请在你的时钟上拨出来。客人是这个时间来的，仔细观察是“+”还是“-”。是之前还是之后，在你的时钟上把时间拨出来。

3、能力评价：

倾听、表达、探究、运算、量的感知

七、整合游戏 3：

1、游戏准备：

- 将黑色和粉色时间卡片洗匀，电子钟面朝上，叠成一堆放在老师面前。
- 将黑色和粉色迷你卡片洗匀，叠成一堆，放在老师面前。
- 每个玩家拿取一个动物时钟。
- 将所有 5 分金币放置在桌子中间。

语言：这次，看看谁能更快猜出客人是几点来的。

2、游戏规则：

每回合，都得从电子时钟卡片和迷你卡片中各拿出一张，面朝上放在桌子中间。
所有玩家根据两张卡片运算出正确的时间。并在自己的时钟上表示出来。
完成后将时钟放下，并喊时间到了。所有玩家完成后，老师按完成顺序进行检查。
第一个正确的玩家得到一个“5 分”金币。
然后重新拿取卡片，开始新的一个回合。

3、游戏结束：

当所有“5 分”金币用完，游戏立即结束。每个玩家清点自手中的分数，分数最高的玩家获得游戏胜利。

4、幼儿游戏，教师观察指导：

- 引导：仔细观察迷你卡片上的符号。思考运算方法。
- 引导：分清楚哪张是起始的时间卡片，哪张是代表时间推移的卡片。
- 规则：当放下时钟后，即算完成任务，不可以再拿起更改时间。
- 引导：独立思考，只参考已经完成的朋友的时钟，是无法超越别人得到分数的。

5、能力评价：

运算、量的感知、量的比较、表达、探究、行为规范。

6、游戏小结：

- 幼儿叙述：说说自己在游戏中的方法和经验。

- b、幼儿讨论：在完成过程中，哪些地方容易发生错误，是怎么解决的。
- c、教师总结：在完成中，要的不仅仅是计算的速度，仔细观察，分辨起始时间，观察运算方法，都是游戏的策略，在一些时间点无法运算时，要快速变换方法，灵活运用。

八、分步教学 4：时间排序

1、教师示范：

教师出示三张时间卡片，讲解时间的先后，并按时间的先后进行排序。

语言：我们时间非常珍贵，一不注意就流逝了，看现在是 6：00。3：00 在它之前，这个时间已经过掉了，所以，放在 6：00 的左边，这是 9：00 时间还没到，所以放在 6：00 的右边。你们也来试一试。



注意：时间按照 1：00——12：00 的方式排列



2、幼儿操作：

每个幼儿拿取五张时间卡片，根据自己手中的时间卡片的顺序进行排列。

语言：看看自己手上的五张卡片，哪个时间在前，哪个时间在后？请将它们排排队。

3、能力评价：

倾听、表达、探究、运算、量的感知

九、整合游戏 4：时间接龙

1、游戏准备：

- a、将所有时间卡洗匀，每位家抓 5 张时间卡片作为手牌。
- b、翻开一张时间卡片（任意面朝上），放置在桌面中央，作为起始时间。
- c、剩余时间卡片放在一边备用。

语言：这次，我们要让时间排排队，想办法把自己手中的五张卡片都放到队伍里，就能胜利。

2、游戏规则：

每回合，玩家轮流进行。轮到一个人回合时

玩家从自己手中打出一张时间卡片，打出的时间卡片放置在起始时间卡片（已有队列时间）的最左侧（之前的时间）或最右侧（之后的时间）。

如果玩家手中的卡片无法在同一列进行首尾接龙，可以选择另起一列，并从时间卡片堆抓取一张时间卡片作为惩罚；如果放置的时间位置是错误的，也要将卡片收回，并多抓取一张卡片作为惩罚。

3、游戏结束：

当有一个玩家，将自己手中的最后一张卡片出完，游戏立即结束，最先将自己手中的卡片出完的玩家获得。

4、幼儿游戏，教师观察指导：

- a、引导：这个时间是几点，试试用比大小的方法来进行排列。
- b、引导：仔细观察每一列的首尾，和自己手中的卡片进行比较。
- c、规则：放下后，其它玩家进行检查，如果是错误的，需要罚一张卡片。

5、能力评价：

运算、量的感知、量的比较、表达、探究、行为规范。

6、游戏小结：

- a、幼儿叙述：说说自己在游戏中的方法和经验。
- b、幼儿讨论：当手中还有多张卡片都可以放置到队列中时，你如何决定先放哪张。
- c、教师总结：老师根据幼儿讨论进行小结。

十、课程小结：

- 1、课程收获：说说时间的重要性。
- 2、幼儿互评：你觉得自己在游戏中表现。
- 3、教师总结：就幼儿的发言进行总结，以及补充。

十一、延伸活动：

给自己制定一张时间计划表。

时间表

时间

活动内容

 上午

 下午

悠智成长