

# ΤICK TOCK

CLOCK GAME



**WARNING:**  
choking hazard—small parts.

**ΠΡΟΣΟΧΗ:**  
Κίνδυνος πνιγμού—μικρά  
κομμάτια.



Scan the code, follow the official account and enjoy the video.  
Σκανάρετε τον κωδικό, ακολουθήστε τον λογαριασμό και απολαύστε το video.



## Παρουσίαση Παιχνιδιού

ΤΙΚ-ΤΟΚ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΟΓΙΟΥ

“Μπουμ μπουμ μπουμ!”, ένα διαστημόπλοιο σε σχήμα αυγού έπεσε στην πόλη ΤΟΙ και ένα μικρό αγόρι με κράνος βγήκε από το διαστημόπλοιο.

“Μπορεί κάποιος να με βοηθήσει; Το διαστημόπλοιο μου δεν μπορεί να απογειωθεί ...”

Η Αλίκη βρήκε το διαστημόπλοιο και κάλεσε εδώ τους φίλους της, Έντισον, Γκρέις και Βίκτωρ.

«Πώς μπορούμε να σε βοηθήσουμε;» ρώτησαν.

“Μπορείτε παρακαλώ να με βοηθήσετε να συλλέξω όλα τα διαμάντια στο διάδρομο; Τότε το διαστημόπλοιό μου θ' απογειωθεί!”



**Αριθμός παικτών:**  
1-4



**Ηλικία:**  
5+



**Διάρκεια Παιχνιδιού:**  
15 λεπτά +

# Περιεχόμενα

TIK-TOK ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΟΓΙΟΥ



Ξύλινο Ρολόι×1



Ταξιδιώτης στο χρόνο×1



Πίνακας χρόνου×4



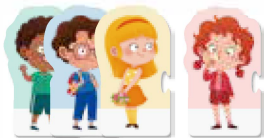
Ζάρι για την ώρα×1  
( με αριθμούς 1-12 πάνω)



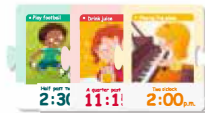
Ζάρι για τα λεπτά×1  
( με “:00”, “:15”, “:30”, “:45” πάνω)



Προχωρημένο ζάρι×1 ( με αριθμούς 1-10 πάνω)



Κάρτες χαρακτήρων×4



Κάρτες δραστηριοτήτων × 40



Τι πρέπει να κάνω?

Πώς διαβάζω το χρόνο?  
Πώς γράφω το χρόνο?



Κενές κάρτες δραστηριοτήτων×4



Κάρτες χρόνου×40



Διαμάντια×15



Οδηγίες×1

# Παιχνίδι 1 - Μάντεψε τι ώρα είναι

## Προετοιμασία

Τί θα χρειαστείτε:



Ξύλινο Ρολοί



Ζάρι για την ώρα



Ζάρι για τα λεπτά



Προχωρημένο ζάρι  
(Για προχωρημένους κανόνες)

## Κανόνες

1. Πετάξτε τα δύο ζάρια για την ώρα και τα λεπτά ταυτόχρονα, και διαβάστε την ώρα δυνατά. (Το ζάρι της ώρας δείχνει την ώρα και το ζάρι των λεπτών, τα λεπτά.)
2. Στη συνέχεια ρυθμίστε το ρολοί στην αντίστοιχη ώρα.

## Προχωρημένοι κανόνες — Προσθήκη και αφαίρεση ώρας

Προσθέστε ή αφαιρέστε στον αρχικό χρόνο, το χρόνο που θα δείξουν τα προχωρημένα ζάρια. Μετακινήστε τον δείκτη της ώρας στο ρολοί και διαβάστε την ώρα.

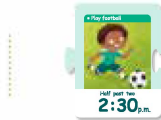
# Παιχνίδι 2-Μάθε το ρολοί

## Προετοιμασία

Τι θα χρειαστείτε:



Ξύλινο ρολοί



Κάρτες δραστηριοτήτων

Βάλτε το ξύλινο ρολοί και τη στοιβία με τις κάρτες, στο τραπέζι, ούτως ώστε να φαίνεται ο αριθμός στο πάνω μέρος.



## Κανόνες

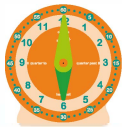
1. Αναποδογυρίστε την κάρτα δραστηριοτήτων και διαβάστε την ώρα της.
2. Ρυθμίστε το ρολοί στην ώρα που εμφανίστηκε στην κάρτα

## Παιχνίδι 3-Ταξίδι στο χρόνο

ΤΙΚ-ΤΟΚ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΟΓΙΟΥ

### Προετοιμασία

Τί θα χρειαστείτε:



Ξύλινο ρολοί



Πίνακας χρόνου



Ταξιδιώτης στο χρόνο



Ζάρι για τα λεπτά



Διαμάντια

### Στήστε το παιχνίδι

Τοποθετήστε στο κέντρο που πίνακα το ξύλινο ρολοί.

Τοποθετήστε τον ταξιδιώτη του χρόνου στο σημείο εκκίνησης.

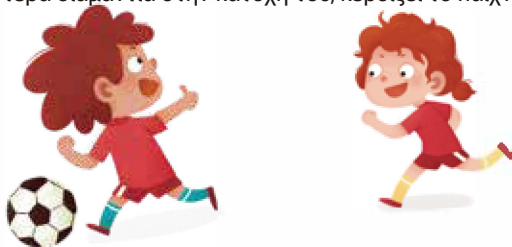


Ορίστε το ρολοί στις 7:00.

Τοποθετήστε τα 15 διαμάντια στις αντίστοιχες τρύπες.

## Κανόνες

1. Όλοι οι παίκτες πρέπει να βοηθήσουν τον ταξιδιώτη του χρόνου για το μονοήμερο ταξίδι. Οι παίκτες πετάνε τα ζάρια του λεπτού, ένας-ένας με τη σειρά του, και μετακινούν αντίστοιχα το λεπτοδείκτη του ρολογιού όσο έδειξαν τα ζάρια. (Π.χ. μετακινήστε το δείκτη στο μισό του κύκλου εάν λάβετε “: 30”. Μετακινήστε το δείκτη για έναν ολόκληρο κύκλο εάν λάβετε ένα “: 00”.)
2. Ο δείκτης της ώρας θα κινηθεί επίσης μόλις μετακινήσετε το λεπτοδείκτη, για χρόνο ίσο με μία ώρα, και ο ταξιδιώτης πρέπει να φτάσει εκεί που δείχνει ο δείκτης της ώρας. Όταν ο ταξιδιώτης φτάσει σε ένα σημείο με ένα διαμάντι, ο παίκτης που κινεί τον λεπτοδείκτη αυτή τη φορά θα κερδίσει το διαμάντι.
3. Το παιχνίδι θα τελειώσει όταν κάποιος παίκτης φτάσει στον τερματισμό.
4. Ας μετρήσουμε πόσα διαμάντια κερδίσατε για τον ταξιδιώτη. Ο παίκτης που έχει τα περισσότερα διαμάντια στην κατοχή του, κερδίζει το παιχνίδι!



# Παιχνίδι 4-Μια ημέρα μου

ΤΙΚ-ΤΟΚ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΟΓΙΟΥ

## Προετοιμασία

Τί θα χρειαστείτε:



Κάρτες χαρακτήρων



Κάρτες δραστηριοτήτων



Κάρτες ώρας



Κενές κάρτες δραστηριοτήτων (για προχωρημένους κανόνες)

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χαρακτήρα και βάζει τη στοίβα με τις κάρτες δραστηριοτήτων, αντίστοιχου χρώματος, γυρισμένες ανάποδα στο τραπέζι.

## Κανόνες

1. Οι παίκτες βάζουν τις κάρτες χαρακτήρων μπροστά τους και διαλέγουν 2 κάρτες δραστηριοτήτων, ο καθένας, με αριθμό από το 1 μέχρι το 8.
2. Τοποθετήστε τις κάρτες δραστηριοτήτων με τη σειρά, κοιτάζοντας προς τα πάνω, δίπλα στην κάρτα χαρακτήρα.
3. Με βάση την ώρα που εμφανίζεται στις κάρτες δραστηριοτήτων, ταιριάξτε τις αντίστοιχες κάρτες ώρας το συντομότερο δυνατό.
4. Ο παίκτης που τελειώνει όλα τα βήματα πρώτος, κερδίζει το παιχνίδι και 3 διαμάντια.



## Προχωρημένοι κανόνες—Χρονοδιάγραμμα

1. Οι παίκτες πρέπει να ορίσουν τα δικά τους χρονοδιαγράμματα και να επιλέξουν τις αντίστοιχες κάρτες δραστηριοτήτων.
2. Εάν δεν υπάρχουν κατάλληλες κάρτες προγράμματος, μπορείτε να σημειώσετε την ώρα και τα σχέδια στις κενές κάρτες για να ολοκληρώσετε το χρονοδιάγραμμά σας.

### Στόχοι του παιχνιδιού



Εκμάθηση ώρας



Προγραμματισμός χρόνου



Αριθμητική



Συνεργασία

**Εκμάθηση ώρας:** Βοηθά τα παιδιά να μάθουν τη δομή του ρολογιού και να καταλάβουν πώς λειτουργούν οι ώρες και τα λεπτά.

**Time planning:** Βοηθά τα παιδιά να γνωρίσουν τη σχέση μεταξύ του χρόνου και της καθημερινής τους ζωής και παράλληλα να ενισχύσουν έννοιες όπως ο αυτοέλεγχος και η αυτοσυγκράτηση.

**Arithmetic:** Με τα προχωρημένα ζάρια, τα παιδιά μπαίνουν στη διαδικασία υπολογισμού του χρόνου αλλά και να ξεχωρίζουν τη μία ώρα από τη μισή ώρα και ούτω καθ'εξής.

**Συνεργασία:** Δουλεύοντας με άλλους συμπαίκτες, τα παιδιά θα κατανοήσουν την έννοια αλλά και τη σημασία της συνεργασίας.



## Game Introduction

TICK-TOCK CLOCK GAME

“Boom boom boom!”, an egg-shaped spaceship crashed into the Toi town, a little boy with a helmet got out of the spaceship.

“ Can anybody help me? My time spaceship cannot take off...”

Alice found the spaceship, and called her friends Edison, Grace, and Victor here.

“ How can we help you?”they asked.

“Could you please help me collect all the gems on the time runway? Then my spaceship will be taking off!”



**Number of players:**  
1-4



**Age group:**  
5+



**Game duration:**  
15min+

# Game Props

## TICK-TOCK CLOCK GAME



Wooden linkage clock×1



Time traveler×1



Piece of time chess board×4



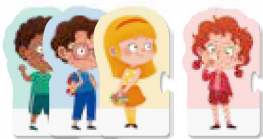
Dice for hour hand×1  
(with numbers 1-12 on it)



Dice for minute hand×1  
(with ":00", ":15", ":30", ":45" on it)



Advanced dice×1  
(with number 1-10 on it)



Character card×4



Plan card×40



What should I do?

How to read the time?  
How to write the time?



Blank plan card×4



Time card×40



Gem×15



Instruction manual x1

## Game1 Guess What Time It Is?

### Game preparation

Game props:



Wooden linkage clock



Dice for hour hand



Dice for minute hand



Advanced dice  
(for advanced rules)

### Game rules

1. Toss the two dice for hour hand and minute hand at the same time, and read out the time loudly. (The hour hand dice shows the hour, and the minute hand dice stands for the minute.)
2. Then set the wooden clock to the corresponding time.

### Advanced rules—Time addition and subtraction

With the advanced dice, add or subtract the tossed time based on the original one. Move the hour hand to the corresponding place and read the time.

## Game2 Know The Clock

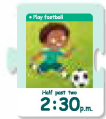
TICK-TOCK CLOCK GAME

### Game preparation

Game props:

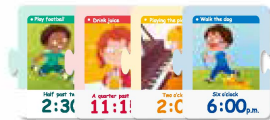


Wooden linkage clock



Plan cards

Put the wooden clock on the table, and stack the plan cards with the number side on the top.



### Game rules

1. Flip the plan card on the top, and read out the time on it.
2. Set the clock to the time which was shown on the card.

## Game3 Time Travel

TICK-TOCK CLOCK GAME

### Game preparation

Game props:



Wooden linkage clock



Pieces of time chess board



Time traveler



Dice for minute hand



Gems

### Set the game scene

Set the chess board, and put the wooden clock in the middle.

Put the time traveler at the "Start" position.



Set the clock to 7:00.

Put the gems in the 15 holes respectively.

## Game rules

1. All the players need to help the time traveler with the one-day trip. Players toss the minute dice in turn, and set the minute hand based on what they got from the dice. ( E.g. Move the minute hand for half of the circle if you get a “: 30”.Move the minute hand for a whole circle if you get a “:00”.)
2. The hour hand will also move once you move the minute hand, and the traveler needs to get to where the hour hand points to. When the traveler gets a spot with a gem, the player who moves the minute hand this time will win the gem.
3. Game ends when a player arrives the “finish” spot.
4. Let’s count how many gems you won for the traveler. The player who got the most gems wins the game!



## Game4 One Day Of Mine

TICK-TOCK CLOCK GAME

### Game preparation

Game props:



Character cards



Plan cards



Time cards



Blank plan cards  
(for advanced rules)

Each player picks a role, and put the plan cards on the table with the faces down.

### Game rules

1. Players put the character cards in front of them, and collect a sets of plan cards with number 1-8.
2. Put the plan cards in order, with the faces up, after the character cards.
3. Based on the time shown on the plan cards, match the corresponding time cards as soon as possible.
4. The player who finishes all the steps first wins the game , and will win 3 gems.



## Advanced rules—Timetable

1. Players need to set their own timetables, and select the corresponding plan cards to splice.
2. If there's no proper plan cards, you can write the time and plans on the blank cards to finish your timetable.

## Objectives Of The Game



Time cognition



Time planning



Arithmetic



Cooperation

**Time cognition:** Help kids know the structure of clock and the working laws of hour and minute hands.

**Time planning:** Help kids know the relationship between time and their daily lives, and establish the awareness of self-restrain.

**Arithmetic:** With the advanced dice, help kids know the calculation of time, and learn to differentiate between an hour and half an hour and so on.

**Cooperation:** By working with other teammates, kids will understand the importance of cooperation.