

6-9
jaar

Het KLOKJE rond

**Een spel voor het leren ontdekken en beleven van tijd
voor 1 – 4 spelers van 6 – 9 jaar**

Auteur: Marco Teubner / Heinrich Glumpler · Illustration: Milan Illustrations Agency
Design: ideo, Serviceplan, factor product, DE Ravensburger, Vera Bolze (Anleitung)
Foto's: Becker Studios · Soundproduktion: www.novosonic.com
Redactie: Regina Sellmair
Ravensburger® spel nr. 00 773 8

Tijd en klok ontdekken

Wat doet de koekoek in de klok? Waarom zijn de dagen in de zomer langer? En wat is eigenlijk een seconde? Met de grote klok en tiptoi® leren jullie spelenderwijs klok kijken. Met Anna en haar familie ervaren jullie het dagelijks leven, kunnen jullie een verband leggen tussen de juiste tijden en een dagritme en daarnaast leren jullie nog een heleboel interessante dingen over tijd.

Beste ouders,
Het spel "Het klokje rond" functioneert uitsluitend met de originele Ravensburger tiptoi®-stift. De stift leidt de spelers door het spel en legt steeds precies uit wat er gedaan moet worden.

Voordat het spel kan beginnen, moet het bij dit spel behorende audiobestand op de stift geladen worden.

Een uitvoerige handleiding voor het downloaden van een audiobestand en overzetten op de stift, vindt u bij de stift. Daarom hierbij alleen een korte samenvatting:

Om een audiobestand op de stift over te zetten, heeft u het programma "tiptoi® Manager" nodig. Daarvoor sluit u de stift met het USB-snoer op uw computer aan. Er verschijnt een verwisselbare schijf met de naam "tiptoi". Daar vindt u de installatiebestanden voor de "tiptoi® Manager" (voor Windows-PC resp. Mac).

Als dat nog niet gebeurd is, installeert u de "tiptoi® Manager" op uw computer. Start vervolgens de "tiptoi® Manager". Klik in het menu op "producten" om het audiobestand voor dit spel te downloaden en op uw tiptoi-stift over te zetten.

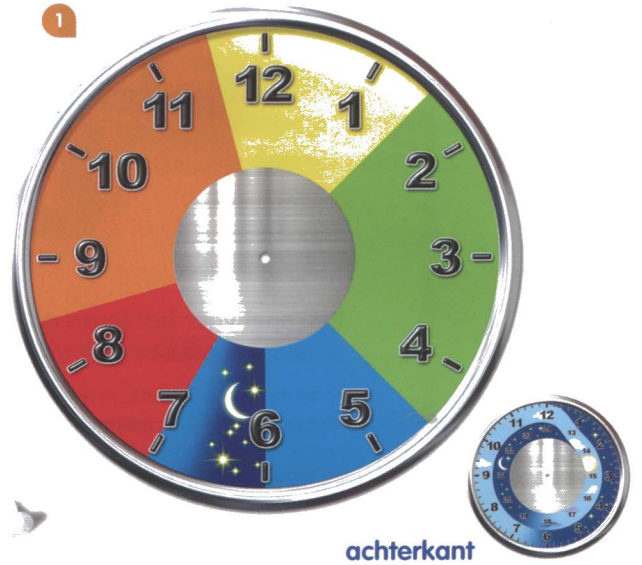
Het interactieve leersysteem

tiptoi®
brengt leren tot leven



Inhoud

- 1 1 grote klok, aan beide kanten bespeelbaar
- 2 2 wijzers
- 3 24 gebeurtenis- en kenniskaarten
- 4 1 regelpaneel
- 5 1 schijf voor de wijzers
- 6 1 drukknop (boven- en onderkant)

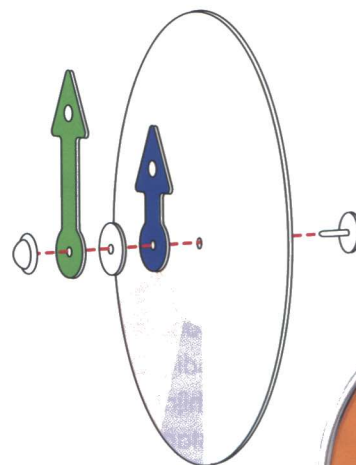


Voor het spel

Beste ouders: voordat het eerste spel gespeeld wordt, moet de klok eerst in elkaar worden gezet.

Haal eerst alle onderdelen uit het karton. Pak de grote klok, de schijf en de beide wijzers. De gekleurde zijde van de klok heb je nodig voor het eenvoudigere spel. Het moeilijkere spel wordt gespeeld met de blauwe zijde van de klok.

Met de bijgesloten drukknop kunt u de wijzers aan de klok bevestigen. Steek eerst het onderdeel van de drukknop van achteren door de klok en leg vervolgens de blauwe uurwijzer erop. Leg de schijf op de punt van het onderdeel om de wijzers goed te laten draaien. Dan volgt de groene minutenwijzer, zodat het schijfje nu tussen de wijzers zit. Tot slot maak je alles vast met het afsluitdopje.



Vragen & antwoorden bij “Het klokje rond”

Hoe en wanneer leren kinderen de tijd?

Wanneer en hoe kinderen de tijd leren, hangt af van veel factoren. Bv. van geestelijke volwassenheid, intelligentie maar ook van het vroeg stimuleren van de kinderen of van eigen ervaringen. Jongere kinderen hebben vaak nog een hele vage voorstelling van tijd (bv. “nog drie nachties slapen, dan ben ik jarig”). Daarbij kunnen ze zich nog niet voorstellen, hoe vaak de klok nog rond moet gaan of dat er 72 uur moeten verstrijken voordat het zo ver is. Om te begrijpen waarom een wijzer op de 9 staat en de andere op de 5, als het “kwart voor 5” is, is ook voor kinderen op de basisschool vaak nog lastig.

Met “Het klokje rond” moeten de kinderen de tijd niet alleen aflezen, maar ook leren begrijpen. Een tijdsbegrip ontwikkelen vraagt geduld en talrijke ervaringen met de klok. Dat heeft zijn tijd nodig. Met dit spel echter kunnen de kinderen door het uitproberen van de wijzers en door een verband te leggen met het dagelijks leven hun doel bereiken: de klok leren begrijpen.

Waarom staan er geen optische aanwijzingen op de kaarten?

Als kinderen de tijd zouden willen leren, door de tijden van de kaarten af te lezen, zouden ze door het spel het verband met tijd nog niet begrijpen. Sommige dingen vinden ook in ons dagelijks leven op verschillende tijdstippen plaats, vaak zelfs meerdere keren per dag.

Het spel “Het klokje rond” wil bereiken dat kinderen de tijd spelenderwijs leren. Zo kunnen ze de vaardigheid om klok te kijken, onbewust en spelenderwijs leren: bij het oefenen, uitproberen en herhalen. Bij het eenvoudige spel ligt daarom de focus op de dagdelen. Daarmee moeten vooral de jongere kinderen geholpen worden hun nog zeer vage voorstelling van tijd te concretiseren, zonder hen het gevoel te geven: je moet al weten welke tijd bij deze kaart past!

Waarom passen bij het eenvoudige spel meer kaarten bij een tijd?

Aangezien veel kinderen op vroege leeftijd nog niet de positie van de wijzers en de bijbehorende tijd met elkaar in verband kunnen brengen, is de opzet van het spel om de kinderen door het uitproberen van de wijzers naar de juiste positie te leiden. Er zijn altijd meer kaarten die zouden kunnen passen. Daarmee bereiken we een hoge fouttolerantie – zo hebben ook kinderen die nog geen klok kunnen kijken, een grotere kans om te winnen. Als bij de tweede keer nog de juiste kaart niet gevonden wordt, dan valt de volgende tijd automatisch in het dagdeel dat als laatste werd genoemd. Dat maakt het rangschikken makkelijker en geeft een snel succesgevoel. Door zijn variabiliteit wordt het spel met de 24 kaarten ook niet saai.

Waarom veranderen de tijden bij iedere ronde?

Tijdens het spel moeten zowel kinderen worden gestimuleerd die al wat beter klok kunnen kijken alsook kinderen die nog helemaal geen klok kunnen kijken. Leren doe je vooral door het herhalen van handelingen. Door de steeds veranderende tijden ontstaat er – ook door de herhaling – een spelgevoel. De kinderen kunnen een beter verband leggen tussen een dagdeel en een tijd. Als uw kind daarmee nog moeite heeft, kunnen de kaarten die tot nu toe niet zijn gerangschikt, ook bij de betreffende delen rondom de klok gelegd worden.

Welke dagdelen kunnen bij de kaarten worden gerangschikt?

Kaart / Beschrijving	Dagdeel
Kinderen doen een wedstrijd	begin van de middag, middag, eind van de middag
Kinderen liggen in bed	ochtend, avond
Anna poetst haar tanden	ochtend, avond
De familie zit aan tafel en drinkt thee	ochtend, begin van de middag
Anna en Paul voetballen	middag, eind van de middag, avond
Paul oefent piano	allemaal
Paul speelt met de auto	allemaal
De familie zit in de auto	allemaal
De familie speelt een spelletje	allemaal
Paul en mama bakken	begin van de middag, middag, eind van de middag, avond
De familie kijkt tv	eind van de middag, avond
Anna en Paul bij de post	eind van de middag, avond
Anna en Paul in het zwembad	begin van de middag, middag, eind van de middag, avond
Anna en Paul ruimen op	begin van de middag, middag, eind van de middag, avond
Anna leest een boek voor	begin van de middag, middag, eind van de middag, avond
Papa spoelt af	allemaal
Anna luistert muziek	middag, eind van de middag, avond
Opa slaapt op de bank	begin van de middag, middag, eind van de middag, avond
De familie doet boodschappen	allemaal
Anna speelt piano	allemaal
Papa zit achter de computer	allemaal

Mama belt met haar zus in Amerika	ochtend, begin van de middag
Anna en Paul in de zandbak	begin van de middag, middag, eind van de middag, avond

Wanneer begint en wanneer eindigt een dagdeel?

De definitie van de dagdelen is op de gekleurde zijde van de klok aangegeven met kleuren.

Rode deel:

's morgens van 07.00 tot 08.30 uur

Oranje deel:

voor de middag van 08.30 tot 11.30 uur

Gele deel:

's middags van 11.30 tot 13.30 uur

Groene deel:

namiddag van 13.30 tot 16.30 uur

Blauwe deel:

's avonds van 16.30 tot 18.30 uur

's nachts:

Dit dagdeel is er niet in het eenvoudige spel

Bij de dagdelen op de klok gaat het om een voorbeeld. Begin en eind van een dagdeel verschilt vaak per familie.



Regelpaneel

Met het regelpaneel stuur je de belangrijkste spelfuncties aan. Je vindt het op het karton met de afbeelding van het horloge.

Aanmelden



Tip met de tiptoi-stift op het **aan/uit-symbool** om het spel te activeren.

Ontdekken



Willen jullie eerst nog even kijken? Tip dan op het **symbool voor ontdekken** en vervolgens op de klok of een willekeurige kaart. De stift geeft uitleg en geeft je meer informatie.

Spel starten



Willen jullie een spel starten? Tip dan op het **groene symbool met de dobbelsteen**. De tiptoi-stift leidt jullie door het spel en vertelt altijd wat er gedaan moet worden.

Rode ster



Als je de tijd al wat beter kent en het moeilijkere spel wilt spelen, tip dan na aanmelding op de **rode ster**.

Groene ster



Als je liever eerst het makkelijkere spel wilt spelen, tip dan na aanmelding op de **groene ster**.

Info



Op het **info-symbool** kun je altijd tippen om tips en aanwijzingen te horen.

Overslaan



Op het **symbool overslaan** kun je altijd tippen als je een uitleg van de tiptoi wilt overslaan.

Herhalen



Op het **symbool herhalen** kun je altijd tippen om wat de tiptoi het laatste gezegd heeft nog een keer te horen.

Spelvoorbereiding

Leg de klok in het midden op tafel. Afhankelijk van welke moeilijkheidsgraad je kiest, zal de tiptoi je na aanmelding vragen een zijde van de klok naar boven te leggen.

Sorteer nu de 24 kennis- en gebeurteniskaarten. Tip op het groene dobbelsteensymbool om een spel te starten. Volg dan de aanwijzingen van de tiptoi-stift.

Jullie kunnen kiezen tussen twee moeilijkheidsniveaus. Afhankelijk van hoe goed je de tijd kent, moet je één van beide niveaus kiezen. Het makkelijkere spel (groene ster) kies je als je de tijd nog niet zo goed kent en je wat meer wilt weten over de verschillende tijden van de dag. Het moeilijkere spel (rode ster) kun je kiezen, als je de tijden al wat beter kent. Afhankelijk van welke van de beide spellen je kiest, moet je de wijzers aan die kant van de klok zetten, die nu bovenop ligt.



Spelverloop

Bij de familie Klokkemaker gebeurt altijd wat. Anna en haar broer Paul spelen graag een potje voetbal, gaan zwemmen of lezen samen een boek. Maar weten jullie ook, wanneer ze precies met welke hobby bezig zijn?

Bij "Het klokje rond" moeten jullie uitzoeken welke activiteit van de familie op welk tijdstip plaatsvindt. Daarvoor mogen jullie de wijzers van de klok met de tiptoi-stift instellen. Je kunt het beste één wijzer vasthouden terwijl je de andere wijzer met de stift draait. Bij de juiste tijd hoor je een beltoon en mag je de kaart pakken die bij dit tijdstip past. Wie tot slot de juiste "draai" heeft, en weet hoe laat het is, die zal zeker snel een echte tijdprof zijn!



Het spel met meer spelers

Als je het spel met meer personen wil spelen, moeten jullie, voordat je voor één van de beide spel mogelijkheden kiest, op het cijferblad van het horloge tippen. Daarmee start je het spel voor meer spelers. De tiptoi zal jullie daarvoor uitnodigen voordat het spel begint.

Einde van het spel

Doel van het spel is, zo veel mogelijk gebeurtenissen uit het dagelijks leven van de familie juist in te delen. Zodra jullie 13 kaarten hebben gerangschikt, eindigt het spel. Wie de tijd goed kent en het lukt de klok juist in te stellen, wint het spel!