

Spel 3 – in een oogopslag

Doel van het spel: weet hoe laat het is, zo snel als je kunt.

Alle kaarten liggen verspreid op tafel met de bont gekleurde zijde naar beneden.

De oudste speler begint, daarna de speler aan zijn linker hand en zo verder.

Als je aan de beurt bent, zet je de wijzers van de grote klok op een willekeurige tijd.

Nu toon je de grote klok aan de andere spelers en noem de tijd die de wijzers aanwijzen. Vervolgens tel je hardop en langzaam tot 10.

Gedurende die tijd proberen de andere spelers een kaart te vinden waarop een tijd staat die daar het dichtst bij komt. Als iedereen een kaart gekozen heeft, noemt ieder om de beurt de tijd op zijn kaart. Vervolgens kijk je welke tijd het dichtst bij de tijd op de grote klok komt.

De speler wiens kaart dat is, mag hem houden en voor zich op tafel leggen. De andere kaarten gaan weer terug op tafel met de bont gekleurde zijde naar boven.

De grote klok wordt nu doorgegeven aan de volgende speler die nu de wijzers een andere tijd laat aangeven enzovoort.

De eerste speler die 3 kaarten heeft gewonnen, is de winnaar van dit spel.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger S.A./N.V. B.I.T.M. Atomium Square,

Box 357, B-1020 Brussel-Bruxelles

Hoe laat is het?

Zelfstandig leren klokijken

No. 24 408 9

Voor 1-6 spelers vanaf 4 jaar

Inhoud: 1 klok met beweegbare wijzers van kunststof en 27 klokkaarten

Kinderen vinden het heel interessant om te begrijpen hoe een klok werkt en om te weten hoe laat het is. Aan de hand van deze drie spellen raken kinderen stap voor stap vertrouwd met de hele uren, halve uren en minuten.

Vorbereiding:

Voor het allereerste gebruik moeten de onderdelen voorzichtig worden losgemaakt.

Monteer de **grote klok** zoals aangegeven op de tekening.

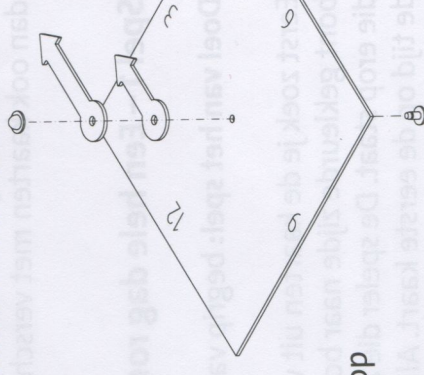
Je kunt op de grote klok de tijd instellen met de draaibare wijzers.

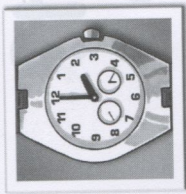
De grote wijzer raakt de cijfers. Deze wijzer geeft de minuten aan. In een uur gaat hij helemaal rond. Telkens als hij bij 12 komt, is er een uur verstreken.

De korte wijzer wijst naar de cijfers maar raakt ze niet aan. Deze wijzer geeft de uren aan. In een uur gaat hij slechts van het ene cijfer naar het volgende cijfer.

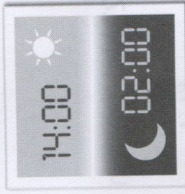
De wijzers bewegen altijd in dezelfde richting en samen geven zij aan hoe laat het is.

Op de **27 kaartjes** zijn verschillende tijden te zien.





Op de bont gekleurde zijde is een standaard klok te zien. De wijzers geven aan dat het twee uur is.



Op de geel/blauwe zijde zie je dezelfde tijd aangegeven in cijfers zoals een digitale klok. Om 2:00 is het nog nacht en om 14:00 is het dag.

Kies, voor je aan een spel begint, met welke kaarten je wilt spelen. In het begin kun je het beste met de hele uren beginnen. Later kun je dan ook kaarten met verschillende tijden toevoegen.

Spel 1 – Een hele dag rond

Doel van het spel: begrip van tijd

Eerst zoek je de kaarten uit waarmee je wilt spelen. Leg ze met de bont gekleurde zijde naar boven in een rij in de volgorde van de tijd die erop staat. De speler die al een beetje klokkijken kan, noemt hardop de tijd op de eerste kaart. Alle spelers overleggen wat je normaal om die tijd aan het doen bent – afhankelijk van het deel van de dag. Bijvoorbeeld. Wat doe je om 7 uur in de morgen? Word je dan wakker? Sta je onder de douche? Zit je al aan het ontbijt?

Op deze manier wordt de hele rij doorlopen.

Spel 2 – De klok zetten

Doel van het spel: zet de klok op de juiste manier

Eerst zoek je de kaarten uit waarmee je wilt spelen. Leg ze met de geel/blauwe zijde naar boven in het deksel van de doos. De jongste speler begint en daarna volgt zijn linker buurman en zo verder. Als je aan de beurt bent, neem je een kaart uit de doos zonder dat de andere spelers de tijd op de kaart kunnen zien. Nu noem je hardop de tijd die op de kaart staat.

De speler links van je neemt nu de grote klok en zet de wijzers op de tijd die jij hebt genoemd.

Vervolgens vergelijken jullie de stand van de wijzers van de grote klok met de wijzers op de kaart. Als hij de wijzers in de juiste stand heeft gezet, krijgt hij de kaart. Als hij het niet correct heeft gedaan, gaat de kaart terug in de doos.

Nu is de volgende speler aan de beurt, neemt een kaart uit het deksel van de doos en noemt de tijd enzovoort.

Het spel eindigt als alle kaarten uit de doos zijn. De speler die de meeste kaarten heeft, wint.

Voor 1 kind:

Je kunt het spel ook alleen spelen.

Neem een kaart uit de doos en probeer de digitale tijd van de kaart aan te geven met de wijzers van de grote klok. Draai daarna de kaart om en controleer of je het goed gedaan hebt.