



# Klokkijk oefeningen 1-12 uur



## Vorbereiding

Stap 1. Kies het doel waarmee je wilt gaan oefenen. Deze bundel bevat de volgende mogelijkheden:

- Hele en halve uren
- Kwartieren
- 5 en 10 minuten over het uur
- 5 en 10 minuten voor het uur
- 5 en 10 minuten voor het halve uur
- 5 en 10 minuten over het halve uur



Stap 2. Print de gewenste kaart en lamineer deze eventueel om hem langer te kunnen bewaren.

Stap 3. Zoek de benodigdheden voor het spel bij elkaar. Dit heb je nodig:

- Een spelbord
- Een potlood of whiteboardstift wanneer je het papier gelamineerd hebt
- Een dobbelsteen
- Een pion of klein voorwerp waarmee je kunt verplaatsen over het spelbord

Stap 4: Spelen maar!



## Het spel

### Spelers

Dit spel speel je alleen of in tweetallen. Wanneer je dit spel in tweetallen speelt is één iemand de controleur en de ander de speler. Wissel van deze rol zodat er door beide leerlingen goed geoefend wordt met het doel.

### Spelregels























De speler gooit de dobbelsteen en verzet de pion het aantal geworpen ogen. Daarna wordt de opdracht van het desbetreffende vakje uitgevoerd. De vakjes hebben de volgende betekenis:











- Vakje met een lente afbeelding: Geen paniek, je hoeft niets te doen. Ken je het dier of voorwerp op het plaatje?
- Vakje met een digitale tijd: Benoem de digitale tijd in woorden schrijf deze op één van de analoge klokken.











Wanneer je klokkenbord vol is betekend dit einde van het spel. Je mag zo vaak als je wilt start passeren om je klokkenbord te vullen.











Tip: Laat na iedere ingevulde klok direct controleren of je antwoord klopt. Lukt dit niet? Zet dan een kruisje bij de tijden die je hebt ingevuld op je klokkenbord, zo kan het later alsnog nagekeken worden.























start	11:30	12:00		12:30	01:00	01:30		02:00	02:30	03:00									
	    									03:30									
11:00																			
10:30										    									04:00
										    									04:30
10:00																			05:00
09:30										09:00		08:30	08:00	07:30	07:00	06:30		06:00	05:30

start	11:15	11:45		12:15	12:45	01:15		01:45	02:15	02:45
	    									03:15
10:45										
10:15										03:45
										04:15
09:45										04:45
09:15										08:45

start	11:05	11:10		12:05	12:10	01:05		01:10	02:05	02:10
	    									03:05
10:10										
10:05										03:10
										04:05
09:10										04:10
09:05										08:10

start	11:50	11:55		12:50	12:55	01:50		01:55	02:50	02:55
	    									03:50
10:55										
10:50										03:55
										04:50
09:55										04:55
09:50										08:55

start	11:20	11:25		12:20	12:25	01:20		01:25	02:20	02:25
	    									03:20
10:25										
10:20										03:25
										04:20
09:25										04:25
09:20										08:25

start	11:35	11:40		12:35	12:40	01:35		01:40	02:35	02:40
	    									03:35
10:40										
10:35										03:40
										04:35
09:40										04:40
09:35										08:40