

- De jongste speler begint en draait één puzzelstuk naar keuze om en zegt hoelaat het is.
- Kan hij de klok aan één van zijn afbeeldingen leggen? Dan mag de speler het puzzelstuk houden.
- Vindt hij de juiste afbeelding niet, dan legt hij het puzzelstuk terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die al zijn puzzels compleet heeft, is de winnaar.

- SPEL 6 Het rapido-spel

- Leg de linker puzzelstukken (afbeelding met tijdsmoment) op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Leg de overige puzzelstukken omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één puzzelstuk van de stapel en zegt hoelaat het is.
- De eerste speler die de bijbehorende afbeelding vindt, pakt het puzzelstuk.
- Hij wint beide stukken en de volgende speler is aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.

Groei op met Jumbo

Met de serie 'ik leer...' oefenen kinderen spelenderwijs bepaalde vaardigheden. De spellen zijn ontwikkeld in samenwerking met professionals en sluiten aan bij de lesstof en belevingswereld van het kind. Voor iedere leeftijd een passend spel. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

Mijn eerste leerspel **1+**

Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**

Voorbereiden op de basisschool **3+**

Basisschool • Groep 1 **4+**

Basisschool • Groep 2 **5+**

Basisschool • Groep 3 **6+**



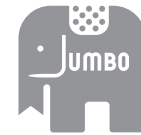
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19552



de tijd



Met 'ik leer de tijd' leren kinderen spelenderwijs hele en halve uren, analoog en digitaal klokkijken, tijdsmomenten herkennen en tijden rangschikken. Als een kind 5 jaar oud is, begint het zijn besef voor tijd te ontwikkelen. 'Ik leer de tijd' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

• Inhoud

- 20 puzzels met momenten van de dag

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| - 07:00 – Goedemorgen! | - 14:30 – Computeren |
| - 07:30 – Ontbijt | - 15:00 – Muziek maken |
| - 08:00 – Tandpoetsen | - 15:30 – Tussendoortje eten |
| - 08:30 – Naar school | - 16:00 – Buiten spelen |
| - 09:00 – Boekje lezen | - 17:00 – Televisie kijken |
| - 10:00 – Het is speeltijd! | - 18:00 – Avondeten |
| - 11:00 – Gymnastiek | - 18:30 – In bad |
| - 12:00 – Lunch pauze | - 19:00 – Verhaaltje lezen |
| - 13:00 – Teken | - 19:30 – Nachtoeren |
| - 14:00 – Het is speeltijd! | - 20:00 – Welterusten |

- 1 klok met de uren, minuten en beweegbare wijzers

Afbeelding met tijdsmoment

De analoge tijd



De digitale tijd

Zelfcorrigerend: door middel van de gekleurde puzzelstukken



Klok met beweegbare wijzers

Basisschool • Groep 2
5+

Voor de ouders

Deze handleiding is met name bedoeld voor de ouders, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen.

De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

• Alleen spelen

- SPEL 1 Een dag

- Leg de linker puzzelstukken (afbeelding met tijdsmoment) op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Bekijk samen met het kind de verschillende afbeeldingen en beschrijf wat er gebeurd op de verschillende momenten van de dag.
- In zijn eigen tempo legt het kind de puzzelstukken op de juiste volgorde, van 07:00 uur in de ochtend tot 20.00 uur in de avond. Zo kunt je samen met het kind alle moment van de dag ontdekken.

- SPEL 2 Hoelaat is het?

- Het kind sorteert de puzzelstukken in vijf groepjes: geel, roze, paars, groen en rood.
- Het kind kiest een kleur uit om mee te beginnen.
- Leg de linker puzzelstukken (afbeelding met tijdsmoment) op tafel, met de gekleurde zijde naar boven, en leg de rechter puzzelstukken (met de klok) omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- Het kind neemt een puzzelstuk van de stapel en kijkt hoe laat het is. "Het is 10:00 uur!"
- Het kind zoekt de juiste afbeelding bij de tijd en maakt de puzzel.
- Als alle vier de puzzels zijn gemaakt legt het kind de vier puzzels in de juiste tijdsvolgorde.
- In zijn eigen tempo speelt het kind met alle gekleurde puzzels. Zo kunt je samen met het kind alle puzzels ontdekken.

- SPEL 3 Staat de klok gelijk?

Voor de allerkleinsten:

- Leg de rechter puzzelstukken (met de klok) omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden.
- Leg de andere puzzelstukken voor nu even opzij. Zet de klok op tafel.

- Het kind draait een puzzelstuk naar keuze om en kijkt naar de klok.
- Het kind draait aan de wijzers van de grote klok en zet de wijzers gelijk aan die op de afbeelding.

Voor oudere kinderen:

- Het kind maakt alle puzzels compleet.
- Draai alle rechter puzzelstukken (met de analoge klok) om, met de gekleurde zijde naar beneden. Alle linker puzzelstukken (afbeelding met tijdsmoment) blijven op tafel liggen, met de gekleurde zijde naar boven. Zet de klok op tafel.
- Het kind kiest een puzzelstuk en leest de digitale tijd.
- Het kind draait aan de wijzers van de grote klok en zet ze gelijk aan de tijd op de afbeelding.
- Draai het rechter puzzelstukken (met de analoge klok) om en controleer of de grote klok gelijk staat aan de klok op het puzzelstuk.
- Staat de klok gelijk? Dan mag het kind de puzzelstukken in doos leggen en doorgaan met het volgende puzzelstuk. Staat de klok niet gelijk? Draai dan het puzzelstuk om en probeer het later nog een keer.

- SPEL 4 Spelen met de grote klok

- Zet de klok op tafel.
- Draai aan de wijzers van de klok om de tijd in te stellen, bijvoorbeeld 14:00 uur.
- Vraag aan het kind hoe laat het is. "Het is twee uur!"
- Als het goed is vraag je aan het kind wat hij normaal rond twee uur doet. "Om twee uur gaan we buiten spelen!"

• Samen spelen

- SPEL 5 Tijden lotto

- Verdeel de linker puzzelstukken (afbeelding met tijdsmoment) over het aantal spelers. De spelers leggen de stukken op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 5 puzzelstukken.
- Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 6 puzzelstukken. Leg 2 complete puzzels opzij.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 10 puzzelstukken.
- Leg alle rechter puzzelstukken (met de analoge klok) omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.