Spelregels Klokkijkspel

* Nodig: per persoon een blanco klok of klok met minutentijden
* Per persoon een scoreklokje met knijpertje (tip: te koop bij Action)
* Een 9-zijdige dobbelsteen (gebruik een digitale dobbelsteen op je telefoon)

De jongste begint en dobbelt. Het aantal ogen wordt vermenigvuldigd met 5 en het bijpassende stuk tijd wordt aangelegd.

*Voorbeeld: Jos gooit 5, en mag nu een stuk van 25 minuten aanleggen. De linkerkant van het stuk wordt tegen de 0.00-lijn op de klok gelegd.*

* Als een speler een stuk over het half uur aanlegt, wordt op het scoreklokje ook de knijper een half uur verder gezet (dus op het sterretje).
* Als de klok vol is, wordt de knijper op het scoreklokje op het volgende hele uur gezet.
* Als het nog minuten overblijven, mag het bijbehorende stuk vanaf 0 aangelegd worden.

*Voorbeeld: Iris heeft 40 minuten op haar klok liggen, en gooit 6. Ze mag nu een stuk van 30 minuten aanleggen, en komt dus 10 minuten over het hele uur uit. Ze maakt haar klok leeg en legt het stuk van 10 minuten tegen de 0 aan.*

Zo gaat het spel verder. Winnaar is degene die het eerst bij 12 uur is.

Didactische tips:

Met dit spel oefent je kind/leerling op een andere manier met de klok.

- Door de grote en kleine wijzer op verschillende klokken te laten ‘lopen’ wordt het klokkijken overzichtelijker.

- Tegelijk wordt ook duidelijk wat het verband is tussen de 2 wijzers (de kleine wijzer ‘houdt bij’ hoe vaak de grote wijzer de klok rond is geweest).- Het verband tussen de digitale klok en de analoge klok wordt duidelijk.

- Vraag je kind/leerling tijdens het spelen hoe laat het bij hem/haar is. Zowel in analoge tijd als in digitale tijd.

- Gebruik indien nodig eerst de klok met de hulptijden, en daarna de blanco klok.

Printaanwijzingen: Print (of plak) het spel op stevig karton. Print de klokdelen op gekleurd karton en knip uit. Per persoon is één setje nodig. Print het scoreklokje en knip uit.