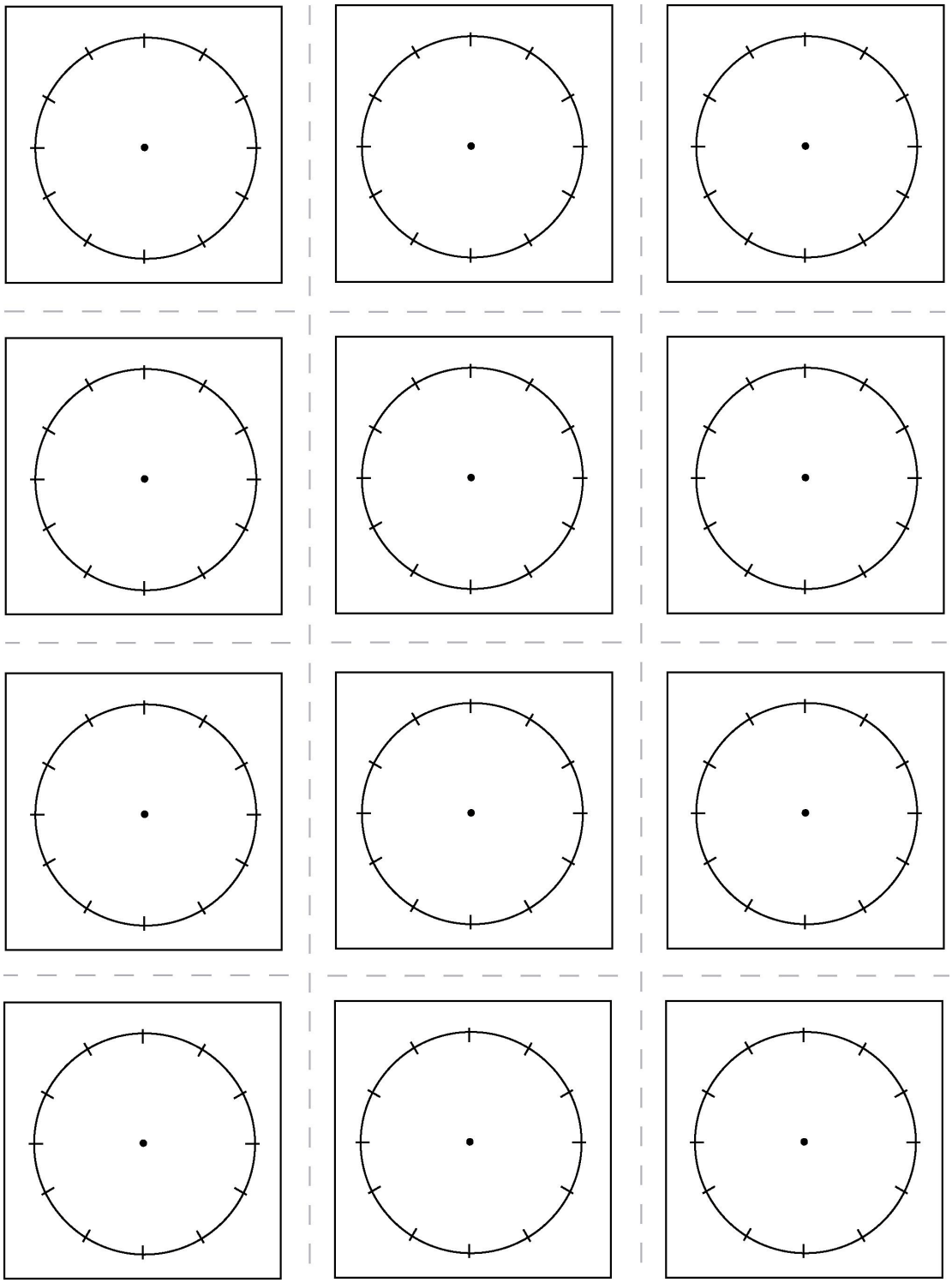
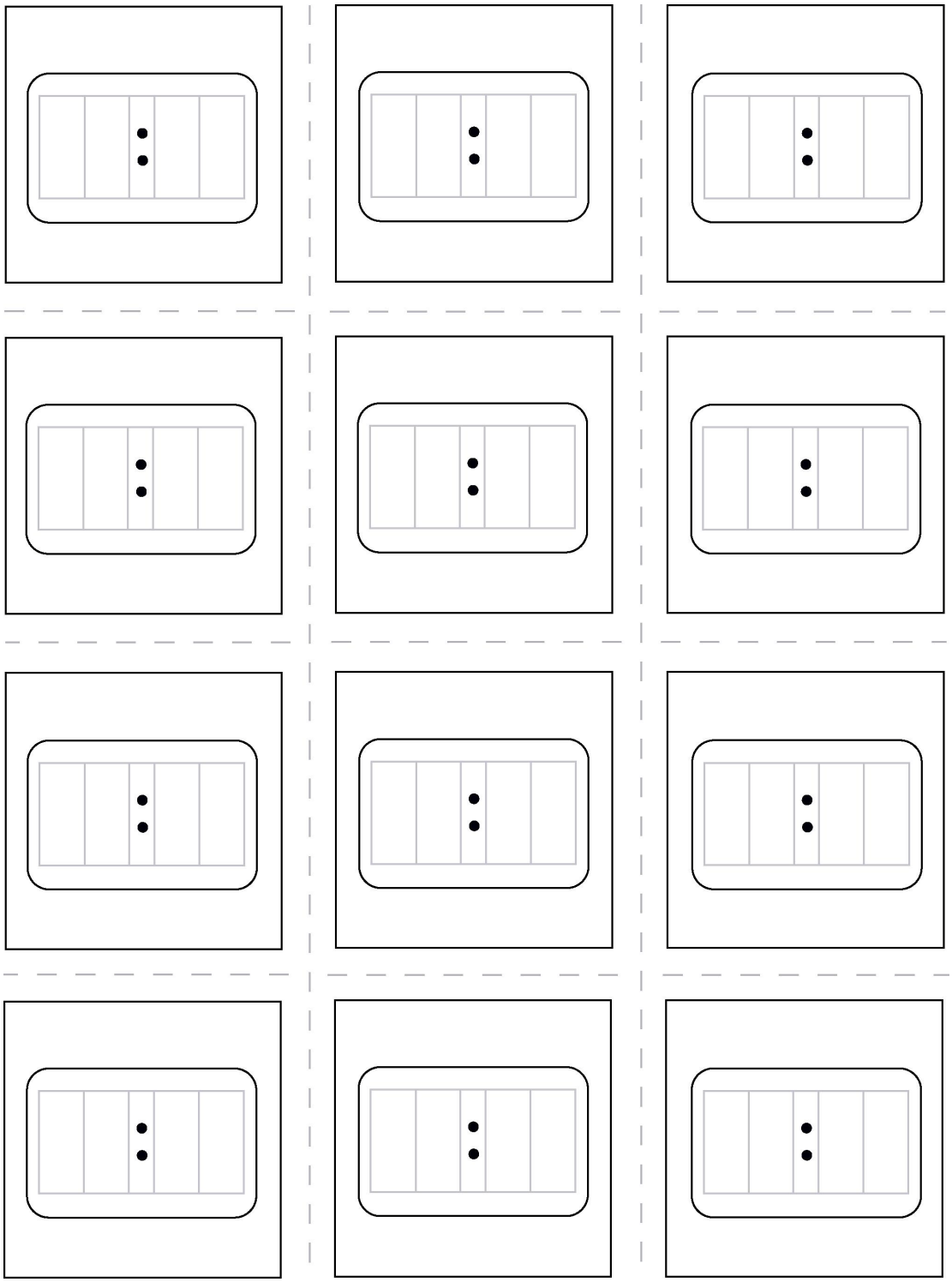
Titel	**Spelen met tijdkaartjes**
Leeftijd / niveau	Vanaf 8 jaar
Leerstofaspecten	Oefenen van verschillende kloktijden (analoog en digitaal)
Benodigdheden	Tijdkaartjes: kopieerblad 1 tot en met 4 (deze kopieerbladen zijn ook op de cd-rom te vinden)
Organisatie	Groepjes, spelvorm
Bedoeling	Spelenderwijs kan geoefend worden met het omzetten van analoge naar digitale tijden en andersom.
Voorwaardelijke vaardigheden	Kunnen aflezen van verschillende klokken
Lesactiviteit	**Tijdkaartjes** Voor de volgende spelletjes moeten eerst zogenaamde tijdkaartjes worden gemaakt. Er zijn verschillende soorten tijdkaartjes mogelijk: - kaartjes met analoge tijdsaanduiding - kaartjes met digitale tijdsaanduiding - kaartje met gesproken tijdsaanduiding - blanco kaartjes Voor elk van deze kaartjes vindt u een kopieerblad. De tijden kunnen door de leerlingen zelf worden ingevuld. Op de blanco kaartjes kan een tekening worden gemaakt die een tijdstip of gebeurtenis representeert. *De spellen kunnen op deze manier op verschillende niveaus gespeeld worden. U kunt er voor kiezen om één soort tijdkaartjes te gebruiken of juist de verschillende soorten te mixen. De tijden die op de kaartjes worden ingevuld kunnen ook verschillen: alleen hele en halve uren of alle tijden door elkaar. Daarnaast kunt u variëren in niveau door het aantal kaartjes dat u voor het spel gebruikt.* **Hoe laat is het?** Leg 15 kaartjes met allemaal een verschillende tijd op tafel. Een leerling neemt een kaartje in gedachten. De andere leerling moet nu achter het juiste kaartje zien te komen door het stellen van vragen. Hij gaat door met vragen stellen totdat er maar één kaartje overblijft. De leerling die de tijd in gedachten heeft genomen mag alleen antwoorden met ja of nee. *Mogelijke vragen:* - Is het een klok-tijd (of digitale tijd, gesproken tijd)? - Geeft het een uur-tijd weer (of een halve uur-tijd, kwartier-tijd, vijf-minuten tijd?) - Is het voor de middag (of na de middag)? - Is het later dan … uur?

	Tijdparen Op tafel liggen kaartjes met verschillende tijdsaanduiding. Let erop dat er van iedere tijd twee kaartjes moeten zijn, bijvoorbeeld één met de digitale tijd en één met de gesproken tijd. Leerlingen moeten nu steeds een tijdpaar bij elkaar zoeken, dus twee kaartjes met dezelfde tijd, maar ieder met een andere tijdsaanduiding. *Als variant kunt u de kaartjes ook met hun achterkant naar boven leggen, zo wordt het een memory-spel.* *Een tweede variant is een soort kwartetspel, alleen hoef je nu niet 4 kaarten bij elkaar zien te krijgen, maar 3: een met een digitale aanduiding, een met een analoge aanduiding en een met een gesproken aanduiding. De leerlingen beginnen met vier kaarten in hun hand en vragen dan bijvoorbeeld aan een andere speler: 'Mag ik van jou van de digitale tijd kwart voor 3?' Heeft de andere speler deze kaart niet dan moet de leerling een kaart van de stapel pakken.*
Aanverwante toepassingen	Op de cd-rom vindt u het spel 'Pratende klok', waarmee veel speelse oefeningen mogelijk zijn. De tijdkaartjes kunnen bij het computerprogramma gebruikt worden als opdrachtkaartjes.

Kopieerblad 1: kaartjes voor analoge tijd



Kopieerblad 2: kaartjes voor digitale tijd



Kopieerblad 3: kaartjes voor gesproken tijd



Kopieerblad 4: blanco kaartjes

