

Hoe Laat is Het?

Beste ouders, voor zelfstandigheid en een bewuste oriëntering van de dagelijkse activiteiten is kennis van het begrip "tijd" erg belangrijk. Om deze reden heeft ons team van experts aan de hand van tests op scholen en met medewerking van psychologen en docenten een spel ontwikkeld waarmee uw kinderen geleidelijk aan kennis met de klok, het symbool van tijd en een zeer belangrijk instrument voor de organisatie en het beheer van de dagelijkse bezigheden, maken. Beginnende bij een tijdweergave gebonden aan bekende bezigheden binnen de familie en de routine leert uw kind op gemakkelijke wijze het begrip opvolging van de uren en de evenementen. Speel samen met uw kinderen en begeleid ze tijdens deze grappige reis door de tijd met de grote wekker en de gekleurde puzzelstukken. Een spel zonder grenzen! Veel plezier!

Componenten:

- 14 Klok puzzelstukken
- 14 activiteit puzzelstukken
- 1 Wekker met pin, wijzers en een steun van plastic

Voorwoord:

De wekker in elkaar zetten (Afb.1) Haal de wekker los en pak de plastic onderdelen. Plaats de urenwijzer (korte wijzer) op het midden van de klok. Zorg ervoor dat de openingen van de twee componenten op elkaar liggen. Plaats vervolgens de minutenwijzer (lange wijzer) op de urenwijzer. Zorg ervoor de openingen op elkaar liggen. Zet de 3 elementen aan elkaar vast met de twee delen van de pin. Zet de wekker vervolgens verticaal op de rode steun.

Basisniveau

Voor uw kind met het spel aanvangt, kies 4 KLOK puzzelkaarten en de 4 bijbehorende ACTIVITEIT puzzelkaarten (kies bijvoorbeeld 1 tijdstip in de ochtend, 1 tijdstip in de middag, 1 tijdstip in de avond en 1 tijdstip 's nachts). Leg de puzzelkaarten met de afbeelding naar boven gekeerd op tafel in 2 verschillende rijen, eentje met alle KLOK puzzelstukken en eentje met alle ACTIVITEIT puzzelstukken. Uw kind pakt een KLOK puzzelstuk, probeert het tijdstip ervan vast te stellen en zoekt er vervolgens het bijbehorende ACTIVITEIT puzzelstuk bij. Dankzij de unieke vorm van de puzzelstukken kan uw kind zelfstandig controleren of het antwoord juist is. Het doel is bereikt als de 4 puzzels zijn gemaakt.



Afb. 1

Geavanceerd niveau

De speelwijze en het doel van het spel blijven hetzelfde, maar in dit geval speelt uw kind met meer of met de 28 KLOK en ACTIVITEIT puzzelstukken. Uw kind legt de puzzelstukken zonder hulp van een ouder in willekeurige volgorde op tafel en probeert de puzzels te maken.

Tips: om ook de kleinste spelers te leren klokkijken kunt u de stand van een functionerende analogische klok tonen en het aangeduide tijdstip noemen. U kunt uw kind daarbij helpen door het verschil en de verhouding tussen de minuten en uren te verklaren. Laat uw kind telkens naar dezelfde klok kijken en leg uit dat de korte en langzame wijzer de uren aangeeft, dat de lange en snellere wijzer de minuten aangeeft en dat de dunne en snelste wijzer de seconden aangeeft. U kunt samen met uw kind een volle ronde van de secondewijzer bestuderen en tot 60 tellen. Leg daarbij uit dat een volle ronde van de secondewijzer een minuut vormt. Vertel vervolgens dat 1 uur uit 60 maal 60 seconden bestaat (wacht in dit geval tot de secondewijzer 60 maal een volle ronde op de klok heeft verricht) en dat een dag 24 uur bevat.

SPEL 2: DE WEKKER ZETTEN!

Doel: plaats de wijzers van de wekker op dergelijke wijze dat ze het tijdstip van de activiteit tonen.

Basisniveau:

Vóór uw kind met het spel aanvangt, kies 4 KLOK puzzelstukken en pak de bijbehorende 4 ACTIVITEIT puzzelstukken. Zet de wekker midden op tafel en leg de 4 KLOK puzzelstukken met de afbeelding naar boven gekeerd op tafel neer. Leg de 4 ACTIVITEIT puzzelstukken in een stapeltje. Uw kind pakt een ACTIVITEIT puzzelstuk van het stapeltje en bestudeert het tijdstip dat rechts onderaan staat geschreven. Vervolgens leest het hardop het tijdstip voor en geeft het met de wijzers van de wekker het tijdstip aan. Uw kind kan controleren of het antwoord juist is door het bijbehorende KLOK puzzelstuk met de wijzers in dezelfde stand te zoeken. Het antwoord is juist als de puzzelstukken in elkaar passen. Als het antwoord echter niet juist is, moet uw kind opnieuw proberen het juiste tijdstip weer te geven. Het spel gaat door tot de 4 tijdstippen correct zijn weergegeven.

Geavanceerd niveau

De speelwijze en het doel van het spel blijven hetzelfde, maar in dit geval speelt uw kind met de grote wekker, de 14 KLOK puzzelstukken die met de afbeelding naar boven gekeerd op tafel worden gelegd en de 14 ACTIVITEIT puzzelstukken in een stapeltje.

Tips: leg de kleinste spelers uit, voor ze met het spel aanvangen, dat de grote wekker van karton net als uw analogische klok uren- en minutenwijzers bevat. Verplaats de wijzers met de hand en geef tijdstippen aan die u met dagelijkse bezigheden associeert. Bijvoorbeeld, plaats de korte wijzer op 1 en de lange wijzer op 12. Leg uit dat dit tijdstip 1 uur 's nachts wanneer het donker is en uw kind slaapt kan voorstellen, maar dat het ook 13:00 uur, 1 uur 's middags en dus het tijdstip waarop uw kind eet kan voorstellen. Verplaats vervolgens de minutenwijzer op 6 en leg uit dat nu 30 minuten zijn verstreken. Het is nu dus 13:30 en uw kind is klaar met eten. Geef nog een paar voorbeelden en laat uw kind vervolgens zelf de urenwijzers verplaatsen om het begin en einde van het middageten aan te duiden.

SPEL 3: DE DAG SAMENSTELLEN

Doel: de bezigheden van de dag in chronologische volgorde plaatsen. Maak de 14 puzzels (door de ACTIVITEIT puzzelstukken met de KLOK puzzelstukken te combineren) en leg ze in chronologische volgorde, van de eerste tot de laatste activiteit. Als de volgorde juist is ontstaan gekleurde pijlen die de verschillende puzzels met elkaar verbinden (Afb. 2).



Afb. 2

SPELVARIANT MEERDERE SPELERS

SPEL 1: KLOK MEMORY

Doel: zoveel mogelijk ACTIVITEIT en KLOK puzzelstukken met elkaar combineren.

De 14 ACTIVITEIT puzzelstukken worden met de afbeelding naar beneden gekeerd op tafel gelegd. De KLOK puzzelstukken worden in gelijke mate over de spelers verdeeld (7 per speler als er 2 spelers zijn; 4 per speler als er 3 spelers zijn, waarbij 2 ACTIVITEIT - KLOK puzzels buiten het spel worden gehouden; 3 per speler als er 4 spelers zijn, waarbij 2 ACTIVITEIT - KLOK puzzels buiten het spel worden gehouden). De kleinste speler begint en draait een ACTIVITEIT puzzelstuk om. Als dit puzzelstuk bij één van zijn KLOK puzzelstukken hoort, mag hij ze in elkaar steken en een tweede puzzelstuk omdraaien. Als het puzzelstuk echter niet bij zijn puzzelstukken hoort, moet hij het weer omgekeerd op tafel terugleggen. Vervolgens gaat de beurt over naar de speler rechts van hem die dezelfde handelingen verricht, enzovoorts. De speler die als eerste zijn puzzels heeft gemaakt is de winnaar. Lees de aanwijzingen aandachtig door en bewaar ze samen met de doos voor verdere raadplegingen.

Filiaal: Clementoni Benelux srl

Steenweg op Ninove, 1120
1080 Brussels - Belgium
Tel.: +32 2 527 31 96
www.clementoni.com/nl/form/

Leverancier: Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Om te lezen en te bewaren voor toekomstig gebruik.