

Digi klokmaatjes

Lesdoel: ik kan tijden op 5 minuten nauwkeurig aflezen op een analoge en digitale klok.

stop-dans

Nodig: muziekbox, leerlingklokjes

Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. De helft van de spelers krijgt een kaartje met daarop de digitale tijd, de andere helft pakt een leerlingklokje. Zet de muziek aan, alle spelers dansen door de ruimte. Als de muziek stopt, gaan spelers op zoek naar een andere speler. Een leerling met een klokje zoekt een leerling met een kaartje. Maak op het klokje de digitale tijd. Gelukt? Wissel daarna van kaartje/klokje en de muziek gaat weer aan.

levende klok

Nodig: gele cijferrondjes 1 t/m 12 (3x), leerlingklokjes

Zoek een plek met veel bewegingsruimte. De cijfers 1 t/m 12 worden in drie grote cirkels weggelegd. De kaartjes met digitale tijden worden over de drie groepjes verdeeld.

Vorm groepjes van 7 leerlingen. Vier leerlingen haken in elkaars armen, zij zijn de 'grote wijzer', twee leerlingen de 'kleine wijzer'. Zij maken met hun lijf de tijd die de zevende speler noemt. Zijn er nog spelers over, dan pakken zij een leerlingklokje en maken hier de tijd op. Is de tijd gemaakt, dan schuiven ze een plekje door. Een van de spelers die de grote wijzer was, gaat nu de tijd opnoemen.

mix & koppel

Nodig: -

Verdeel de groep in tweetallen, ieder tweetal krijgt een kaartje met een analoge klok erop. De kaartjes met digitale tijden worden verspreid over de ruimte neergelegd. Ga in tweetallen op zoek naar je 'klokmaatje', het kaartje waarop de bijpassende digitale tijd staat. Klokmaatje gevonden, neem hem mee en laat hem aan de leerkracht zien. Dan krijg je een nieuw klokkaartje.

beweegparcours

Nodig: parcours onderdelen, leerlingklokjes

Bouw samen met de leerlingen een parcours (bijv. sportladders, handjes/voetjes, slalommen om pionnen). Leerlingen bewegen door het parcours en aan het einde pakken ze een klokkaartje met daarop een digitale tijd. Ze bewegen terug door het parcours en pakken een leerlingklokje. Met dit klokje maken ze de tijd van het klokkaartje. Laat het daarna aan de spelleider zien.

interactieve bal

Nodig: bal met insteekhoesjes (2x), leerlingklokjes

Verdeel de leerlingen over twee groepen. Iedere groep maakt een kring. In beide ballen stop je in de 18 vakjes verschillende klokkaartjes. De bal komt in beide kringen in het spel. Noem de naam van een andere speler en gooi de bal. De leerling die de bal vangt noemt de 'tijd in woorden' van de digitale klok waar de linkerhand op komt. Vervolgens gooit hij de bal naar een andere speler en gaat hij/zij zelf uit de kring. Hij/zij pakt een leerlingklokje en maakt de tijd die op het kaartje stond. Laat dit zien aan de leerkracht en sluit daarna aan bij de andere kring.