
Race tegen de klok
Leer klokkijken spelenderwijs!
TIJDMACHINE
STATION
BAKKERIJ
SCHOOL
KERK
TIJDMACHINE

Ter informatie

Het spel ***Race tegen de klok*** is een spel niet in een doos, maar in een boek. Daarom zijn ook alleen de voorkanten van elk blad bedrukt.



Maar liefst vijf spellen vind je in dit boek:

- hele uren,
- halve uren,
- kwartieren,
- 5 voor en over het hele en halve uur,
- 10 voor en over het hele en halve uur.



- Je kunt ook een combinatie maken van één of meer klokkaarten.
- Oefen analoog of digitaal of allebei.
- Extra oefening: zeg of het **morgen, middag, avond of nacht** is.



Zo speel je en spel:

1. Haal voorzichtig (snijden - vraag even een volwassene) de twee **bordkaarten**, de tol met de **Big Ben**, de tol met de **wekker**, delen van de dag (morgen-middag-avond-nacht) en de **puntenbladen** uit dit boek. De rest kun je laten zitten.



2. Het is handig om de bladen die je uit het boek hebt gehaald te lamineren – dan zijn ze lekker stevig en gaan lang mee.



3. Als het spel is afgelopen leg je de **losse kaarten** gewoon weer terug in het boek. Zo raak je niets kwijt en kun je het spel de volgende keer weer spelen.




Klokkijken
voor, over, half en kwart
uur
5 minuten
5 minuten
10 minuten
10 minuten
12
24
1
13
11
23
10
22
2
14
voor
over
kwart voor
9
21
15
3
kwart over
over half
voor half
20
16
8
4
19
17
7
18
5
6
10 minuten
10 minuten
5 minuten
5 minuten
half

Race tegen de klok

1. Benodigdheden

- Speelbord (2 A4-tjes)
- Pionnen
- 1 dobbelsteen
- Big Ben
  (klokkentol 1 t/m 12)
- Wekker
  (klokkentol 1 t/m 30)
- Klokkaarten
- Punten









2. Zo speel je

1. Gooi met de dobbelsteen en zet je pion het gegooide vakjes vooruit.
2. Kom je op een klok?
   Draai aan de **Wekker**, lees de bijbehorende vraag op het klokkenblad en geef je antwoord.
3. Antwoord goed?
   Dan krijg je een punt.
4. Kom je op een leeg vakje?
   Dan gebeurt er niets.
5. Kom je langs **START?**
   Dan krijg je een extra beurt en mag je aan de **Big Ben** draaien. Het getal waarop de wijzer stopt, is het aantal vakjes dat je vooruit mag.





3. Bijzondere vakken



Zandloper: sla één beurt over.



Tijdmachine: gooi nog een keer. Oneven getal = achteruit. Even getal = vooruit.



Kapotte klok:
je rechterbuur mag aan de wekker draaien en krijgt een vraag. Heeft hij het antwoord goed, dan krijgt hij een punt.

4. Klokkaarten

Kies 1 of 2 kleuren klokkaarten.
Er zijn 5 soorten klokkaarten. Je herkent ze aan de kleur:



Blauw = hele uren



Rood = halve uren



Groen = kwartieren



Paars = 5 voor en over het hele en halve uur



Geel = 10 voor en over het hele en halve uur

5. Einde van het spel



Spreek vooraf af wanneer het spel stopt, bijvoorbeeld na 15 minuten of wanneer iemand 10 punten heeft. De speler met de meeste punten wint de

RACE TEGEN DE KLOK.




TIJDMACHINE
STATION
BAKKERIJ
SCHOOL
KERK
START
Ga je langs START? Je krijgt een extra beurt én je mag draaien aan de getallenklok!
Blad 1 van 2

Race tegen de klok



TIJDMACHINE

BIBLIOTHEEK

STADHUIS

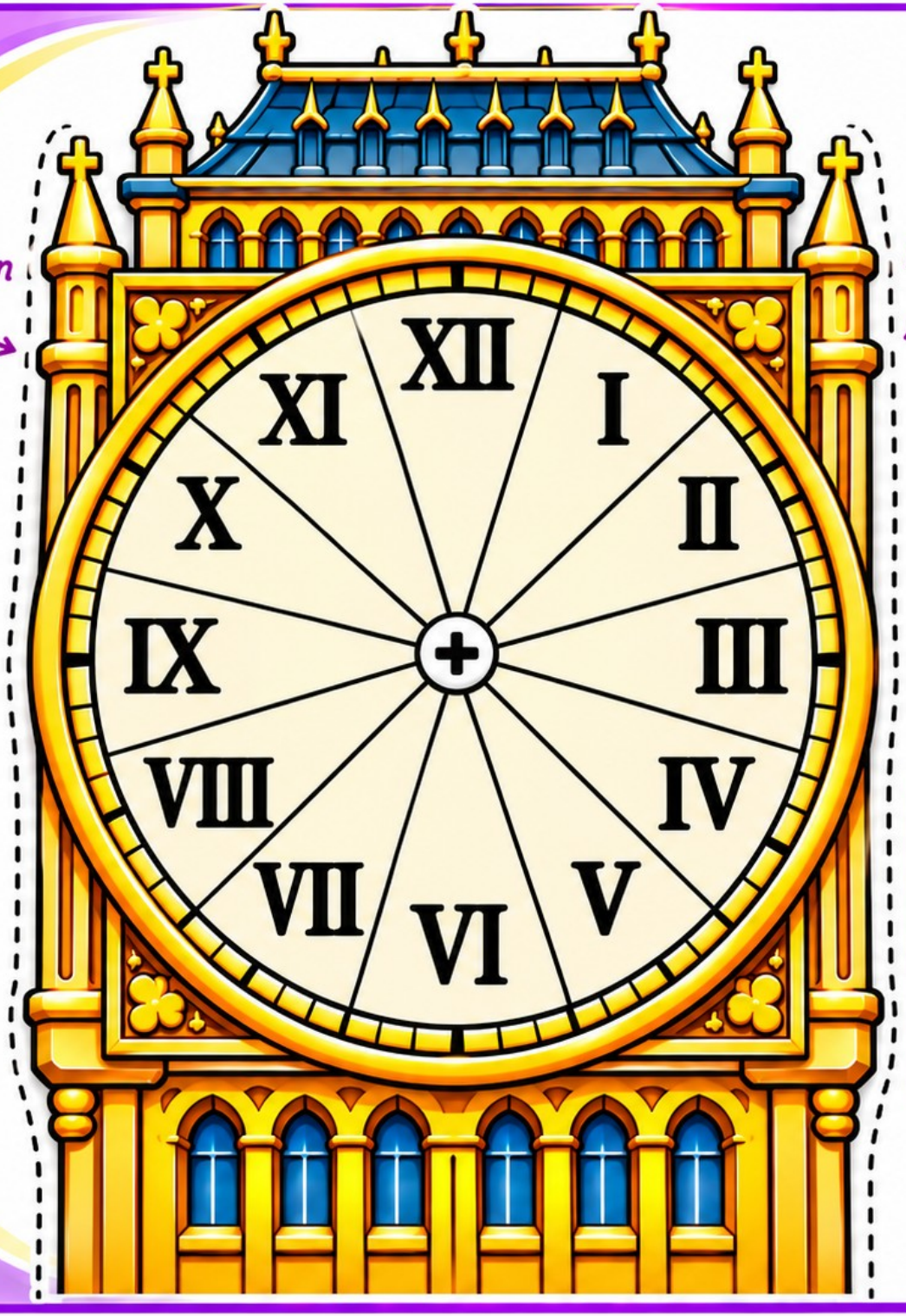
MARKT

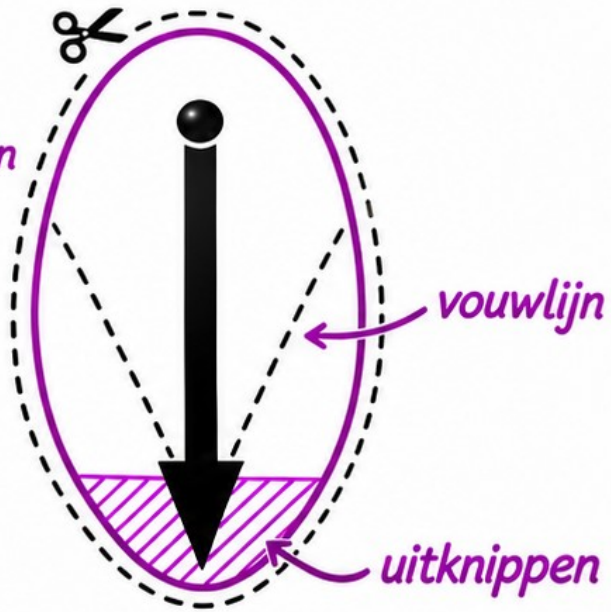
BRANDWEER

TIJDMACHINE

knippen

knippen





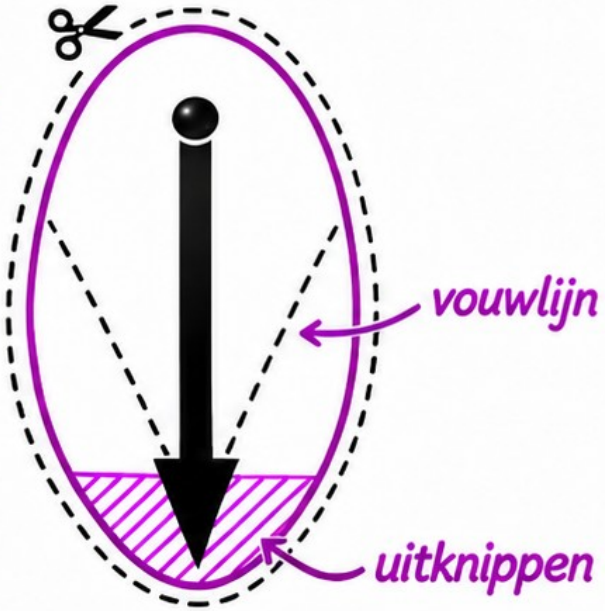
Zo maak je de klok

1. Print en lamineer dit blad.
2. Knip de klok en de pijl uit.
3. Vouw de flappen van de pijl en maak een ruim gat op de stip.
4. Bevestig de pijl met een splitpen in het midden van de klok.



knippen

knippen



Zo maak je de klok

1. Print en lamineer dit blad.
2. Knip de klok en de pijl uit.
3. Vouw de flappen van de pijl en maak een ruim gat op de stip.
4. Bevestig de pijl met een splitpen in het midden van de klok.





Wil je de kaartjes niet knippen?
Gebruik dan de tol met de **WEKKER.**

Morgen, Middag, Avond, Nacht

EXTRA: benoem bij de digitale tijden of het morgen, middag, avond of nacht is



Morgen

06.00 - 11.59



Middag

12.00 - 17.59



Avond

18.00 - 23.59



Nacht

0.00 - 5.59

Race tegen de klok

Punten









































Race tegen de klok

Punten












































1:00


2:00


3:00


4:00


5:00


6:00


7:00


8:00


9:00


10:00


11:00


12:00


1:00


3:00


5:00


7:00


9:00


11:00


2:00


4:00


6:00


8:00


10:00


12:00


1:00


6:00


7:00


8:00


9:00


10:00

Klokkaarten – Hele uren




13:00


14:00


15:00


16:00


17:00


18:00


19:00


20:00


21:00


22:00


23:00


0:00


13:00


15:00


17:00


19:00


21:00


23:00


14:00


16:00


18:00


20:00


22:00


0:00


13:00


18:00


19:00


20:00


21:00


22:00

Klokkaarten – Halve uren

 12:30	 1:30	 2:30	 3:30	 4:30
 5:30	 6:30	 7:30	 8:30	 9:30
 10:30	 11:30	 12:30	 1:30	 2:30
 3:30	 4:30	 5:30	 6:30	 7:30
 8:30	 9:30	 10:30	 11:30	 12:30
 1:30	 2:30	 3:30	 4:30	 5:30

Klokkaarten – Halve uren

 0:30	 13:30	 14:30	 15:30	 16:30
 17:30	 18:30	 19:30	 20:30	 21:30
 22:30	 23:30	 0:30	 13:30	 14:30
 15:30	 16:30	 17:30	 18:30	 19:30
 20:30	 21:30	 22:30	 23:30	 0:30
 13:30	 14:30	 15:30	 16:30	 17:30

Klokkaarten – Kwartieren

 12:15	 12:45	 13:15	 13:45	 14:15	 14:45
 15:15	 15:45	 16:15	 16:45	 17:15	 17:45
 18:15	 18:45	 19:15	 19:45	 20:15	 20:45
 21:15	 21:45	 22:15	 22:45	 23:15	 23:45
 0:15	 13:45	 15:15	 16:45	 18:15	 19:45

Klokkaarten – Kwartieren

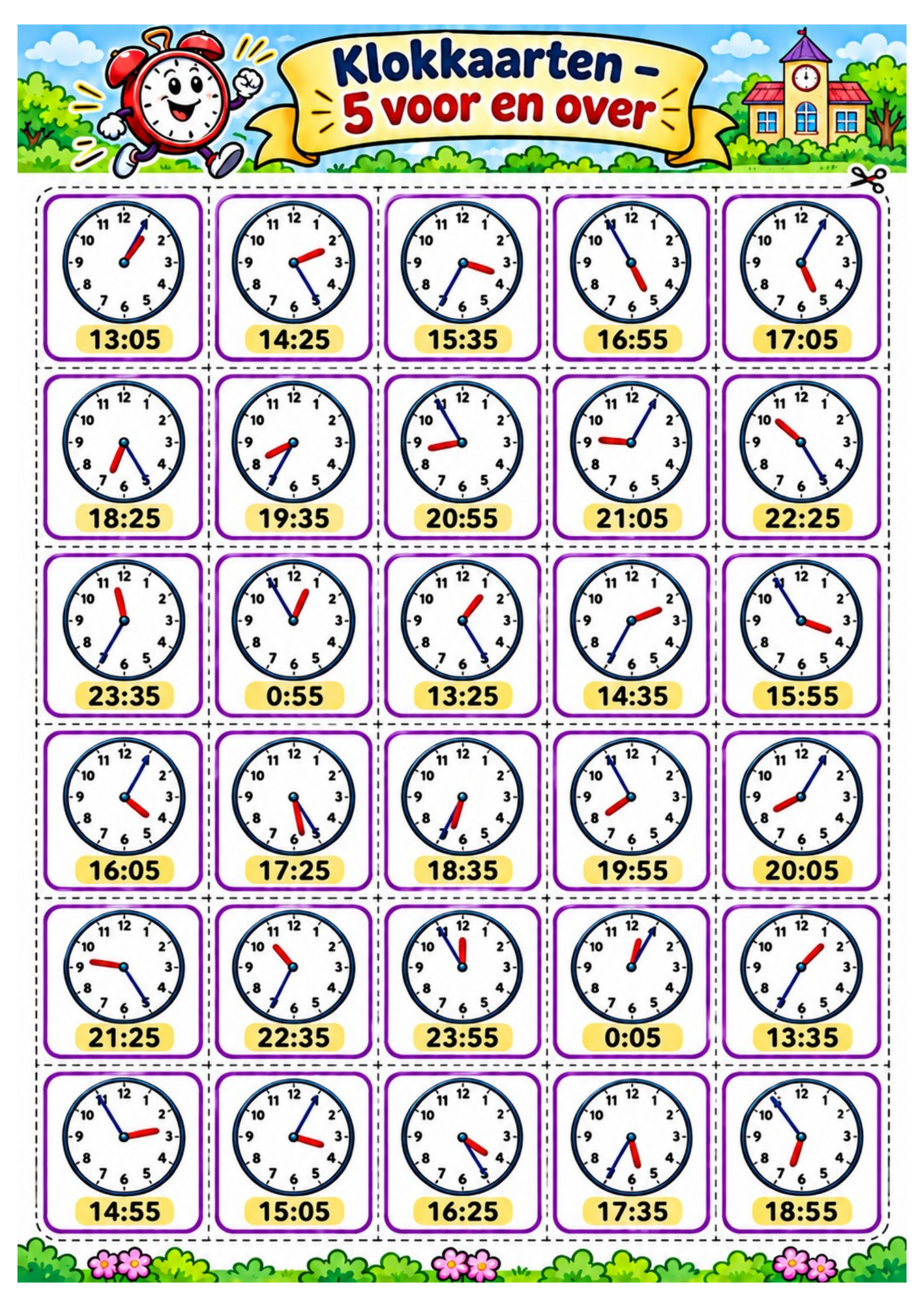
 0:15	 0:45	 1:15	 1:45	 2:15	 2:45
 3:15	 3:45	 4:15	 4:45	 5:15	 5:45
 6:15	 6:45	 7:15	 7:45	 8:15	 8:45
 9:15	 9:45	 10:15	 10:45	 11:15	 11:45
 12:15	 1:45	 3:15	 4:45	 6:15	 7:45

Klokkaarten – 5 voor en over



 1:05	 2:25	 3:35	 4:55	 5:05
 6:25	 7:35	 8:55	 9:05	 10:25
 11:35	 12:55	 1:25	 2:35	 3:55
 4:05	 5:25	 6:35	 7:55	 8:05
 9:25	 10:35	 11:55	 12:05	 1:35
 2:55	 3:05	 4:25	 5:35	 6:55

Klokkaarten – 5 voor en over



Klokkaarten – 10 voor en over

 1:10	 1:20	 1:40	 1:50	 2:10	 2:20
 2:40	 2:50	 3:10	 3:20	 3:40	 3:50
 4:10	 4:20	 4:40	 4:50	 5:10	 5:20
 5:40	 5:50	 6:10	 6:20	 6:40	 6:50
 7:10	 7:20	 7:40	 7:50	 8:10	 8:20

Klokkaarten – 10 voor en over





13:10



13:20



13:40



13:50



14:10



14:20



14:40



14:50



15:10



15:20



15:40



15:50



16:10



16:20



16:40



16:50



17:10



17:20



17:40



17:50



18:10



18:20



18:40



18:50



19:10



19:20



19:40



19:50



20:10



20:20