



Levend klokken spel

Vakgebied	Rekenen
Doelgroep	Middenbouw
Thema	Meten en meetkunde
Leerdoel	Klokkijken: analoog en digitaal herkennen en benoemen van tijden
Beweedoel	Stimuleren van lichaamsbewustzijn en actieve deelname via bewegingen

UITVOERING

Materiaal

- 12 Hoepels
- 1 Pion
- Veel rode lintjes
- Veel gele lintjes
- GA! getalkaarten (A4) (getallen 1 tot 12)
- Beweegkaarten (Beweegspel Top tot Teen van Briljant Uitgeverij)

Vorbereiding

1. Leg 12 hoepels in een cirkel met getallen 1 t/m 12 → klokform. Zet pion in het midden.
2. Verdeel lintjes over leerlingen: meeste rood (lange wijzer), enkele geel (korte wijzer).

1. Warm-up!

Leerlingen bewegen vrij door de ruimte. Leerkracht laat een beweegkaart zien. Leerlingen doen de beweging na.

2. Play-it!

Leerlingen lopen vrij rond met speelse bewegingen. Leerkracht noemt een tijd (bijv. 3 uur). Rood = lange wijzer, geel = korte wijzer → leerlingen vormen samen de klok. Herhaal met verschillende tijden.

3. Cool-down!

Leerlingen bewegen vrij door de ruimte. Leerkracht laat een beweegkaart zien. Leerlingen doen de beweging na.

DIFFERENTIATIE

Makkelijker

- Laat het bewegen op muziek achterwege
- Laat leerlingen lopen op de muziek

Moeilijker

- Maak de bewegingen complexer, zoals hinkelen, huppelen etc.
- Eén leerling is wijzer-leider. Alle andere leerlingen doen de bewegingen van deze leerling na terwijl de muziek speelt

Makkelijker

- Differentieer in tijd, benoem makkelijke tijden
- Geef leerlingen die het lastig vinden een geel lintje voor de kleine wijzer

Moeilijker

- Voeg de secondewijzer toe door met een derde kleur lintjes te werken
- Werk met digitale tijden. Schrijf een digitale tijd op papier of wisbordje of gebruik flitskaarten. Laat deze zien aan de leerlingen, waarna zij samen de juiste, analoge tijd vormen

Cognitief →



Motorisch