

UW ZONNEWIJZER OP MAAT DE ZON SCHIJNT VOOR IEDEREEN

Dagdelen: ochtend, middag, avond, nacht.

Geef elke leerling één *tijdkaart*.

De leerlingen gaan aan de nachtkant van de zonnwijzer staan buiten de band met de cijfers van de uren.

De speelleider kan kiezen uit *tijdkaarten* met hele uren en/of halve uren.

De speelleider kan ook kiezen uit digitale en/of analoge tijdaanduidingen.

De speelleider roept een dagdeel af en draait een *manierkaart* om.

Dus de speelleider roept:

- alle leerlingen van de ochtend gaan op ... manierkaart ... naar de tijd van hun tijdkaart.
- alle leerlingen van de middag gaan op ... manierkaart ... naar de tijd van hun tijdkaart.
- alle leerlingen van de avond gaan op ... manierkaart ... naar de tijd van hun tijdkaart.
- alle leerlingen van de nacht gaan op ... manierkaart ... naar de tijd van hun tijdkaart.

of

- alle leerlingen van 2:00 tm 4:00 uur gaan op ... manierkaart ... naar de tijd van hun tijdkaart.

of

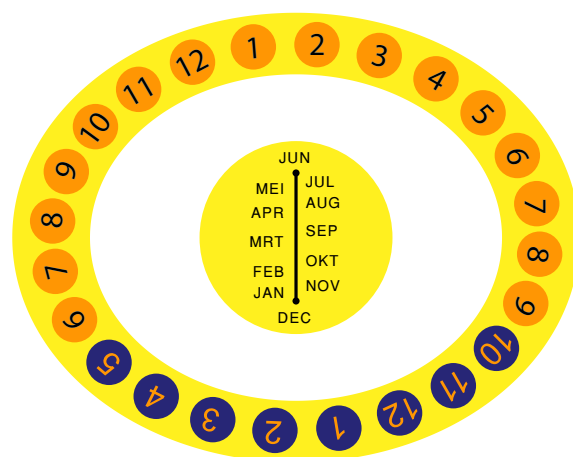
- alle leerlingen van vóór 11:00 gaan op ... manierkaart ... naar de tijd van hun tijdkaart.

NB: mogelijk is er 2:00 in de middag maar ook 2:00 in de nacht.

Tip: laat de leerlingen zelf beslissen welk dagdeel ze kiezen of beide. Mede dit element geeft leerlingen meer ervaring over de werking van de klok.

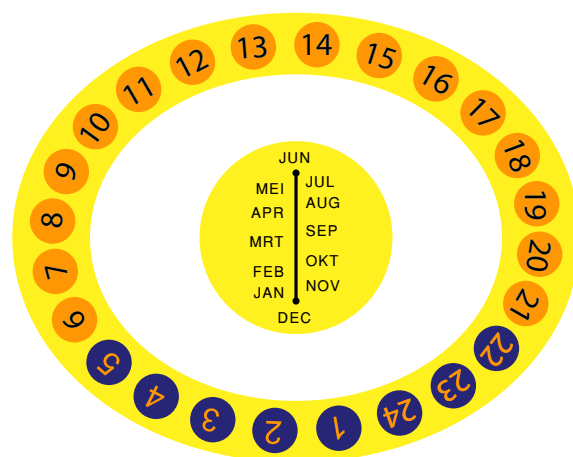
Leerlingen leren spelender wijze welke momenten er op de dag zijn. Leerlingen kunnen tijden op digitale wijze benoemen en op analoge wijze. Het spel nodigt uit voor discussie waarbij leerlingen meer bewust worden van wat er op bepaalde tijdstippen op een dag kan gebeuren en leren tegelijkertijd klokkijken.

(Dagkant)



(Nachtkant)

Levende zonnwijzer met uren 1 t/m 12.



Levende zonnwijzer met uren 1 t/m 24.