

KLOKKENDOMINO

Vooraf:

Knip de kaartjes zo uit dat je links een klok hebt en rechts een tijdsaanduiding (zie voorbeeld hieronder). Je hebt dan 36 kaartjes.

Groepsindeling (eventueel kan je cursisten per 2 of 3 laten werken)

4 spelers of groepjes: elk krijgt 9 kaartjes.

6 spelers of groepjes: elk krijgt 6 kaartjes

9 spelers of groepjes: elk krijgt 4 kaartjes

Wie het kaartje heeft met de klok die het dichtst het tijdstip waarop het spel gespeeld wordt benadert, mag dit kaartje ophangen of op de tafel leggen.

5 spelers of groepjes: elk krijgt 7 kaartjes

7 spelers of groepjes: elk krijgt 5 kaartjes

Het resterende kaartje is het 1^{ste} kaartje van het spel.

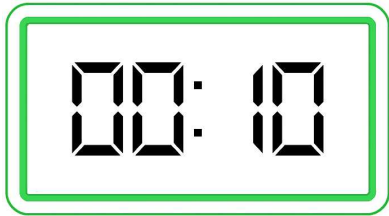
Spel:

Verdeel de kaartjes onder de cursisten. Hang het kaartje met de klok die het dichtst het tijdstip waarop het spel gespeeld wordt benadert of het resterende kaartje aan het bord (of leg het op de grond). Lees de tijdsaanduiding rechts op het kaartje. De cursist die het kaartje heeft met links de corresponderende digitale klok hangt of legt zijn kaartje naast het 1^{ste} kaartje. Dit gaat zo verder tot alle kaartjes ophangen of neergelegd zijn (zie voorbeeld hieronder). Winnaar van het spel is diegene die het eerst al zijn klokkaartjes kwijt is.



Doel:

Inoefenen van de digitale klok tot op 5 minuten nauwkeurig.



25 voor 9



3 uur



25 over 10



10 voor 4



10 uur



half 6

17:30

20 over 7

19:20

10 over 5

17:10

*kwart
over 5*

05:15

*kwart
voor 7*

18:45

5 voor 2

13:55

*kwart
voor 12*

23:45

20 over 1

01:20

*kwart
voor 5*

04:45

10 over 3

15:10

25 voor 12

23:35

5 voor 11

10:55

half 9



*kwart
over 8*



5 over 3



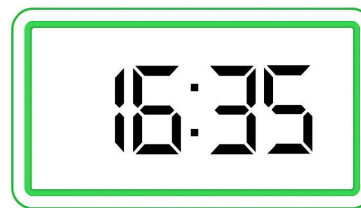
9 uur



10 voor 12



25 voor 5



7 uur

07:00

*kwart
over 6*

18:15

25 over 9

09:25

half 3

02:30

5 voor 9

08:55

1 uur

01:00

20 voor 7

06:40

5 over 12

12:05

half 1

00:30

20 voor 10

21:40

*kwart
voor 8*

07:45

*kwart
over 2*

14:15

10 over 12