

## Klokkijken

**Hele uren:** De minuten worden **altijd** aangegeven door de grote wijzer. De **kleine wijzer** wijst de uren aan. Bij **hele uren** staat de lange wijzer **altijd** op het cijfer 12.



Het is nu **3 uur** op de bovenstaande klok.

**Jij nu! Hoe laat is het?**



Het is ..... uur.



Het is ..... uur.



Het is ..... uur.

**Een uur later is het?**



Het is nu ..... uur. Hoe laat is het een uur later? Teken de wijzers op de klok ernaast.

**Een uur eerder was het?**



Het is ..... uur. Een uur eerder was het ..... uur. (Teken de wijzers.)

### Het is nu tijd voor een spelletje!!!

Verzin een kort verhaal over wat je zou doen op een bepaald uur van de dag.

Een voorbeeld: Wat zou je doen om 10 uur in de ochtend?

### Nog een spelletje!

Bingo.




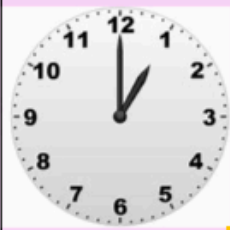
Elk vakje op de Bingo kaart vertegenwoordigt een tijd die herkend moet worden. Ik zal steeds een tijdstip opnoemen. Als dat tijdstip voorkomt op je kaart dan mag je dat vakje inkleuren. Zeg 'Bingo' wanneer je een rij vol hebt, hetzij horizontaal, verticaal of diagonaal.

**Klokkijken Bingo**
3x3 ▾

B

I

N

		
	<b>Bingo!</b>	