



'Klokkijken' leert kinderen op een leuke manier alles over het begrip 'tijd'. Het spel bevat drie niveaus, beginnend met de hele en halve uren, gevolgd door de kwartieren en minuten. Het laatste niveau is een dobbelspel. Rol de twee speciale 12-zijdige grote dobbelstenen. Deze geven samen de uren en minuten aan. Kun jij de klok gelijkzetten?

Inhoud:

- Leerklok met wijzers
- 12 Kaartjes met daarop de uren en minuten
- 2 Dobbelstenen

Voordat je begint

Haal alle onderdelen en het bovenste kartonnen interieur uit de doos. Duw het pinnetje van de wijzers door de onderkant van het gat van de wijzerplaat en bevestig daarop de twee wijzers van de klok. Plaats nu dit kartonnen interieur weer terug in de doos. Druk de kaartjes met daarop de cijfers van de klok voorzichtig uit het kartonnen frame.

Tip: Til de klok uit de doos om de kaartjes weer uit de klok te drukken.

Hoe speel je 'Klokkijken'?

Er zijn 3 niveaus waarop het spel gespeeld kan worden.

Niveau 1: De hele en halve uren

Neem alle kaartjes uit de klok en leg deze met de getallen 1 t/m 12 naar boven op tafel. Laat het kind deze in de juiste volgorde van 1 t/m 12 terugleggen in de

klok. Benoem het hele uur en zet de wijzers van de klok gelijk. 'Kun je dit al?' Maak het dan iets moeilijker door de kaartjes in willekeurige volgorde terug te leggen. Op dezelfde manier kunnen ook de halve uren geoefend worden. Bij het terugleggen van het cijfer 1 moet het kind de wijzers van de klok op half één zetten, enz.

Niveau 2: De kwartieren en minuten

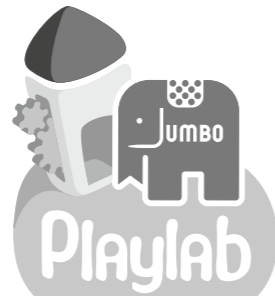
Neem alle kaartjes uit de klok en leg deze met de minuutgetallen (:00 t/m :55) naar boven op tafel. Zet de kleine wijzer op een willekeurig uur. Laat het kind vervolgens de kaartjes weer één voor één terugleggen op de klok en de grote wijze gelijkzetten met de teruggelegde kaart. Oefen zo samen de minuten. 'Kun je dit al?' Maak het dan iets moeilijker door de kaartjes in willekeurige volgorde terug te leggen.

Niveau 3: Het dobbelspel

Wanneer je kind de uren en minuten al kent, kun je samen het dobbelspel spelen. Leg alle kaarten met de cijfers 1 t/m 12 naar boven in de klok. Rol de twee dobbelstenen en kijk welke tijd deze aangeven. De blauwe dobbelsteen geeft het hele uur aan en de rode de minuten. Laat het kind de tijd opnoemen en de wijzers van de klok gelijkzetten met die van de dobbelstenen. Controleer de tijd door de kaart waar de grote wijzer naartoe wijst om te draaien. Komen de beide getallen overeen met die op de dobbelstenen? Dan is het helemaal goed!



NL Spelregels
F Règles du jeu



Jumbo Playlab

Welkom bij Jumbo Playlab! Een wereld vol knotsgekke figuren en gekke fratsen! De wereld van Jumbo Playlab hebben we samen met ouders, grootouders en natuurlijk kinderen ingericht. De spellen barsten daarom niet alleen van het speelplezier, ze geven kinderen tussen de twee en zes jaar ook écht iets mee. Lezen, schrijven, tellen, rekenen, maar ook samen spelen of slim denken; op iedere doos zie je in één oogopslag wat de kleintjes ervan opsteken. Jumbo Playlab. Leuk voor nu, handig voor later!

Bienvenue chez Jumbo Playlab ! Un univers peuplé de personnages tous plus fous les uns que les autres, avec plein de surprises et d'humour ! Un univers que nous avons créé avec, les parents, les grands-parents et, bien sûr, les enfants. Les jeux ne sont pas seulement super amusements, ils aident aussi les enfants âgés de deux à six ans à grandir et à devenir plus forts. Lire, compter, calculer, mais aussi apprendre à jouer ensemble ou à penser astucieusement ; sur chaque boîte, on peut voir en un clin d'œil les activités d'éveil prévues pour les enfants. Jumbo Playlab : Amusant maintenant, très utile plus tard !

www.playlab.eu

« Je lis l'heure » est une façon très ludique de familiariser les enfants avec la notion d'heure. Le jeu comporte trois niveaux différents : d'abord les heures entières et les demi-heures, puis les quarts d'heure et les minutes, enfin, dernier niveau, un jeu de dés. Lance les deux grands dés spéciaux à 12 côtés. Ensemble, ils indiquent les heures et les minutes. Tu sais maintenant régler l'horloge à la bonne heure ?

Contenu

- Horloge d'apprentissage avec des aiguilles
- 12 fiches avec les heures et les minutes
- 2 dés spéciaux

Avant de commencer

Retirez de la boîte tous les éléments du jeu et l'intérieur cartonné du dessus. Enfoncez la tige des aiguilles par le dessous du trou du cadran et fixez-y ensuite les deux aiguilles. Remplacez l'intérieur cartonné dans la boîte. Ôtez soigneusement les fiches avec les chiffres de l'heure de leur support en carton.

Astuce :

Soulève l'horloge de la boîte pour retirer plus facilement les fiches du cadran.

Déroulement du jeu

Le jeu comporte 3 niveaux de jeu différents.

Niveau 1 : les heures entières et les demi-heures

Retirez toutes les fiches et posez-les sur la table avec les chiffres 1 à 12 orientés vers le haut, sur la table.

Demandez à l'enfant de les replacer dans le bon ordre, c'est-à-dire de 1 à 12, dans l'horloge. Prononcez ensuite l'heure entière et réglez les aiguilles de l'horloge. L'enfant sait faire l'exercice ? Dans ce cas, rendez-le un peu plus difficile en plaçant les fiches dans le désordre. De cette manière, l'enfant peut également se familiariser avec les demi-heures. En remplaçant le chiffre 1, l'enfant doit régler les aiguilles de l'horloge sur 12h30, et ainsi de suite.

Niveau 2 : les quarts d'heure et les minutes

Retirez toutes les fiches de l'horloge et posez-les sur la table avec le chiffre des minutes (h00 à h55) orienté vers le haut. Placez la petite aiguille sur une heure choisie au hasard. Demandez ensuite à l'enfant de remettre une à une les fiches au bon endroit sur l'horloge et de régler l'heure de la grande aiguille avec la fiche qui a été remplacée. Entraînez-vous ensemble avec les minutes. L'enfant sait faire l'exercice ? Dans ce cas, rendez-le un peu plus difficile en plaçant les fiches dans le désordre.

Niveau 3 : le jeu de dés

Une fois que l'enfant sait lire les heures et les minutes, vous pouvez jouer ensemble au jeu de dés. Placez toutes les fiches dans l'horloge avec les chiffres de 1 à 12 orientés vers le haut. Lancez les deux dés et regardez quelle heure ils indiquent. Le dé rouge indique l'heure entière et le bleu les minutes. Demandez à l'enfant de lire l'heure qu'il est, puis de régler les aiguilles de l'horloge conformément aux chiffres indiqués par les dés. Vérifiez l'heure en retournant la fiche indiquée par la grande aiguille. Les deux chiffres correspondent avec ceux des dés ? Bravo, c'est la bonne réponse !

CE Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu. Made in the Netherlands.

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. **F** Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

81570