



Wolfje, wolfje, hoe laat is het?

Het spel is verdeeld in 4 niveaus. Elk niveau heeft een andere leerinhoud maar combineert steeds met de onderliggende niveaus. Zo krijg je een groter spel met steeds meer inhoud.

Mogelijkheid tot differentiatie: voor sterkere leerlingen kan je de kaartjes van het volgende niveau toevoegen, ze mogen dan zelf kiezen of ze deze oefening willen proberen of een standaard oefening. Deze leerlingen moeten dan wel een extra pion "uitspelen" omdat ze sneller munten kunnen scoren.

De niveau's worden aangegeven door het aantal schaapjes op de kaarten.

Leerinhouden:

Niveau 1: De tijd digitaal en analoog aflezen tot op het uur en X uur dertig.

Niveau 2: De tijd tot op 5 min nauwkeurig kunnen aflezen. Op de digitale klok in het 12-u stelsel. Gebruikte termen: 5 minuten, 10 minuten, 30 minuten.

Het verschil in uren tussen 2 tijdstippen kunnen aangeven.

Niveau 3: De tijd tot op de min nauwkeurig kunnen aflezen op de digitale klok in het 24-u stelsel. Per 5 minuten voor of over kunnen aangeven. Het verschil in tijdstippen kunnen aangeven in minuten, en kunnen zeggen wat een half uur of kwartier vroeger of later is. Gebruikte termen: kwartier, 12u, 24u.

Niveau 4: De tijd kunnen berekenen tussen 2 tijdstippen tot op de min nauwkeurig met overschrijding van het uur. Een correct tijdstip tot op de min nauwkeurig voor of over kunnen aflezen.

Een spel uitgedacht en uitgewerkt door Jurriën Jonkman en Lies Vermant voor



LEVEL 21

Spelenderwijs leren en kennismaken met 21st century skills

Niets uit dit spel mag daarom zonder hun expliciete toestemming worden gebruikt of herwerkt!

MATERIALEN:

Zelf te voorzien:

- 4 x 4 pionnetjes in een andere kleur (in het geval van differentiatie soms 5)
- 1 dobbelsteen

Voor alle niveaus:

- **Spelbord** (in 2 delen) vergroten tot A3 formaat, dan aan elkaar kleven. Een stukje (net boven de wolvenkaart) is overlappend.
- **Wolvenkaartjes**, achterzijde 2x printen, voorzijde 2x printen

Niveau 1 en 2:

- 1x **wolvengeld** printen en knippen (eventueel recto verso)
- **Schaapkaartjes** van het bijhorende niveau
- **Handleiding** voor kinderen van het bijhorende niveau

Niveau 3 en 4:

- 3x **wolvengeld** printen en knippen (eventueel recto verso)
- **Schaapkaartjes** van het bijhorende niveau
- **Handleiding** voor kinderen van het bijhorende niveau

Wolfje, wolfje, hoe laat is het?

HANDLEIDING EN SPELREGELS:

Klaarzetten:

Bij elke stalling horen 4 schapen die op de gekleurde bolletjes gezet worden.

Naar gelieve worden er verschillende niveau's van schaapkaartjes gebruikt, deze worden dan best door elkaar gemengd.

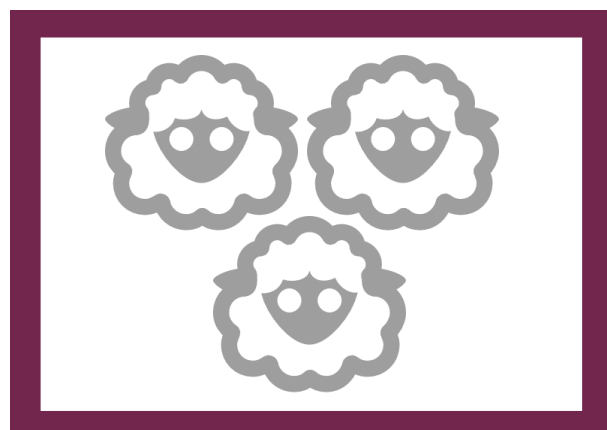
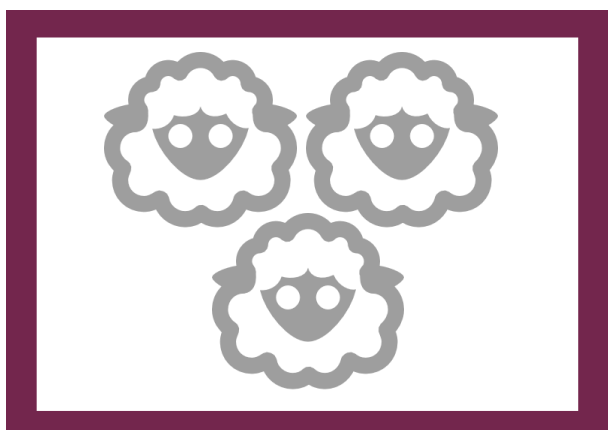
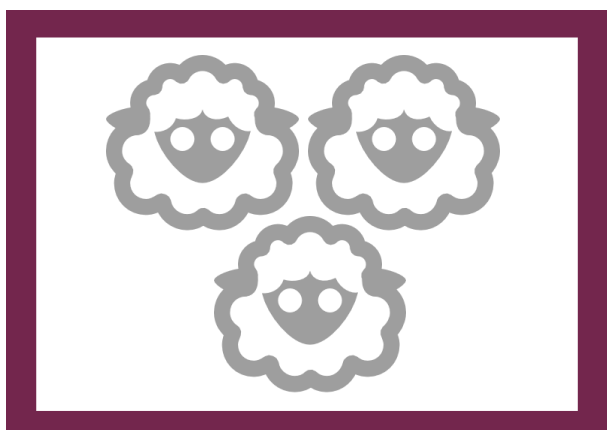
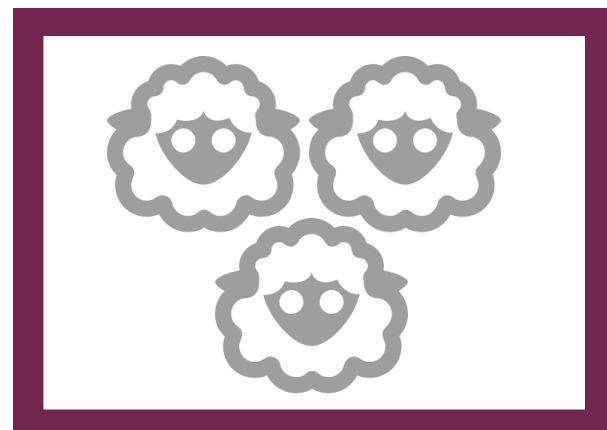
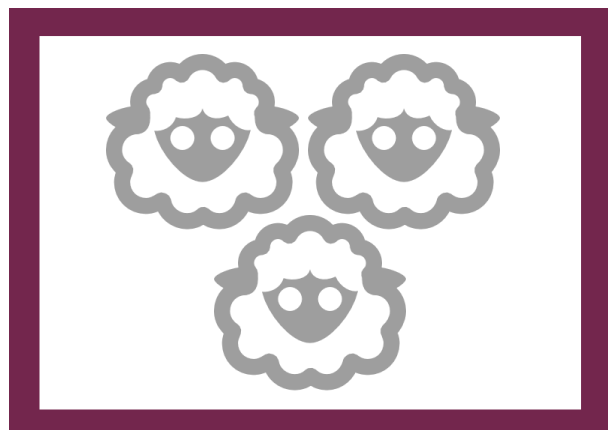
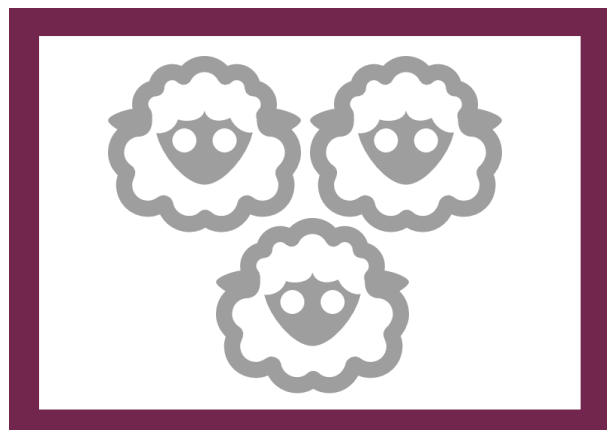
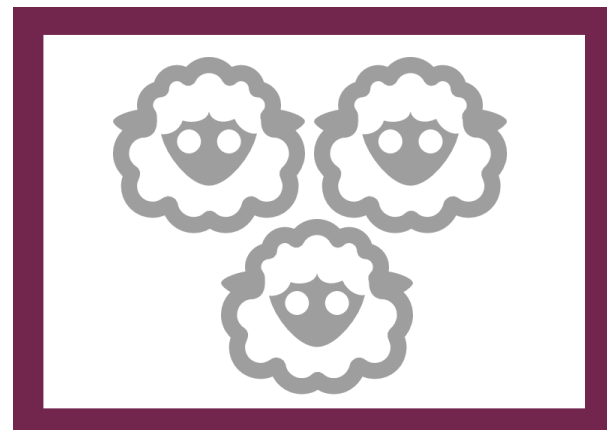
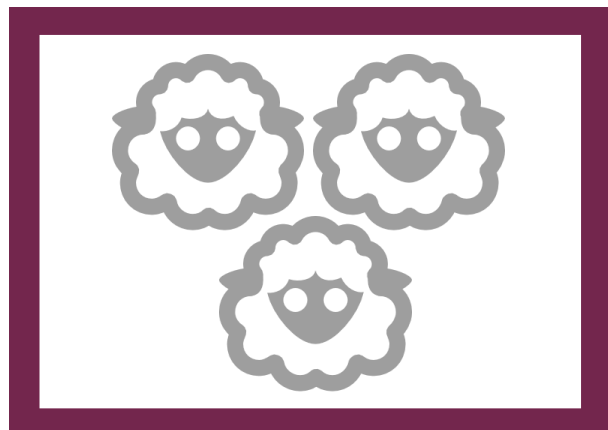
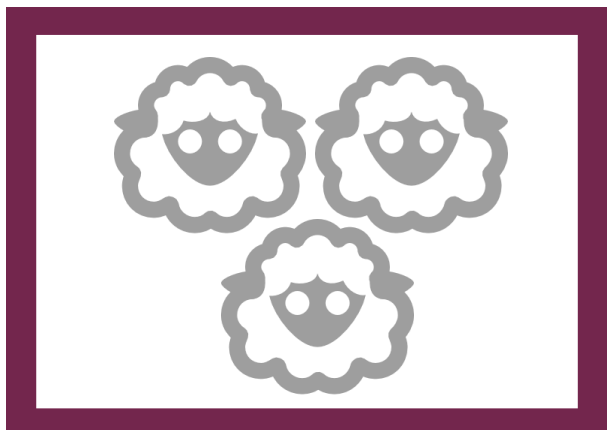
De schaapkaartjes en wolfkaartjes worden volgens kleur op het spelbord gelegd. De munten blijven naast het spelbord liggen.

Spelen van het spel:

- De spelers gooien om beurten met de dobbelsteen diegene die het hoogst gooit mag beginnen.
- Als eerste moet er 6 gedubbeld worden om met je schaap te mogen starten op de witte tegel. Een speler die 6 gooit mag nog eens gooien en dus meteen starten. Indien geen 6 gegooit wordt gaat de beurt naar de volgende speler (in wijzerzin)
- Wanneer men op een oranje of paarse tegel terecht komt na een worp moet er een kaartje genomen worden van de bijhorende stapel.
- Het tijdstip op dit kaartje of de vraag moet correct verwoord worden. De andere spelers letten mee op en controleren.
- Is het antwoord correct dan ontvangt de speler evenveel muntstukken als er schapjes vooraan op de kaart staan. De schaapkaart wordt onderaan de stapel gelegd en dan is het de beurt aan de volgende speler.
- Is het antwoord fout dan gaat de beurt naar de volgende speler, de kaart wordt onderaan de stapel toegevoegd.
- Inruilen van muntstukken:
 - Niveau 1 & 2:
In ruil voor 10 muntstukken kan een wolfkaart aangekocht worden. Deze kaart biedt een voordeel aan de speler zelf.
 - Niveau 3:
Hetzelfde systeem als bij 1&2, alleen hier pas vanaf 20 muntstukken
 - Niveau 4:
Idem, vanaf 30 muntstukken.
- De winnaar is diegene die er als eerste in slaagt om al zijn schapjes in de stal te krijgen.



Achtergrond Schaapjes Digitaal - Niveau 3



13 : 56

15 : 43

14 : 03

18 : 59

17 : 23

16 : 56

19 : 12

20 : 08

21 : 43

06 : 56

06 : 01

06 : 38

02 : 46

02 : 51

02 : 32

04 : 45

04 : 35

04 : 34

01 : 09

01 : 15

01 : 52

05 : 33

05 : 31

05 : 59

07 : 35

07 : 27

07 : 29

22 : 45

23 : 25

23 : 01

00 : 06

01 : 59

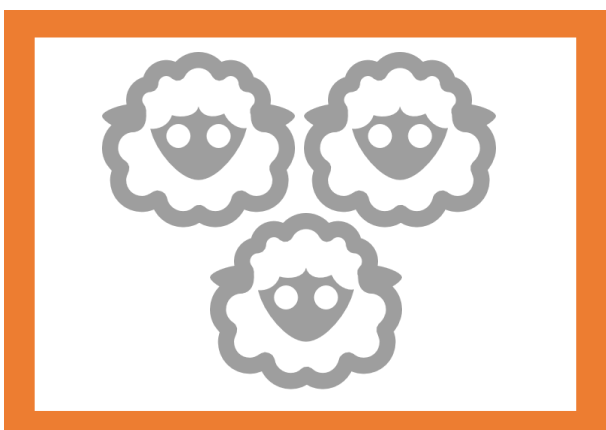
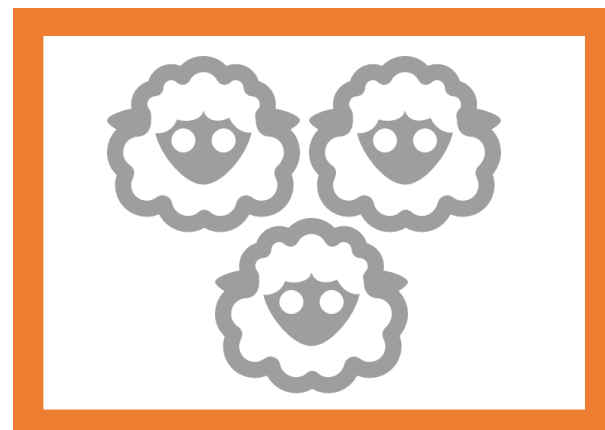
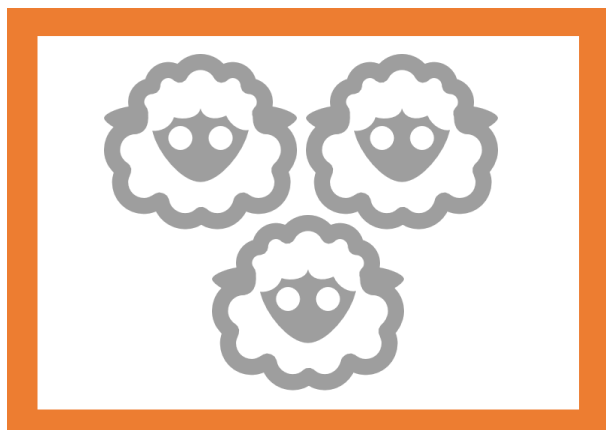
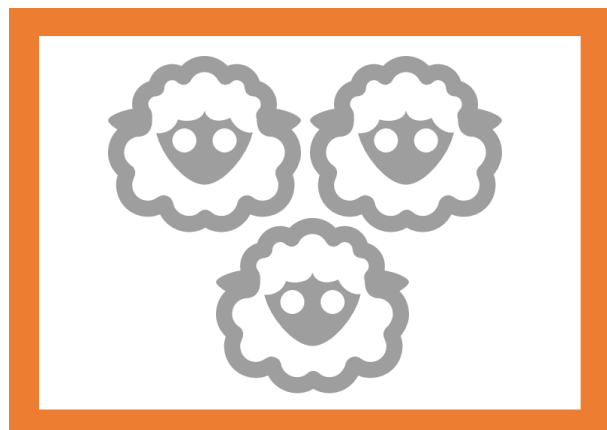
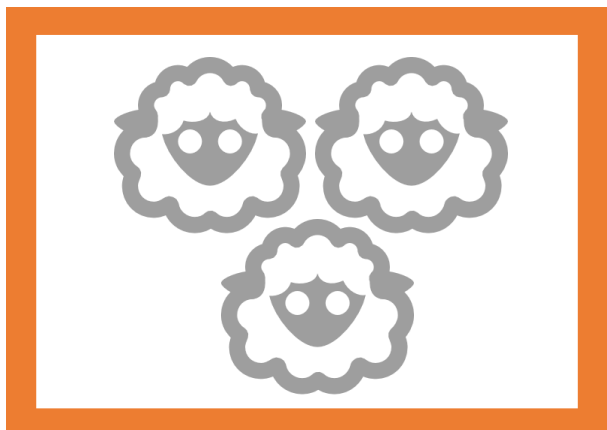
03 : 47

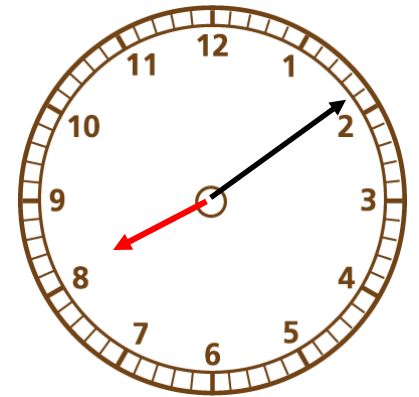
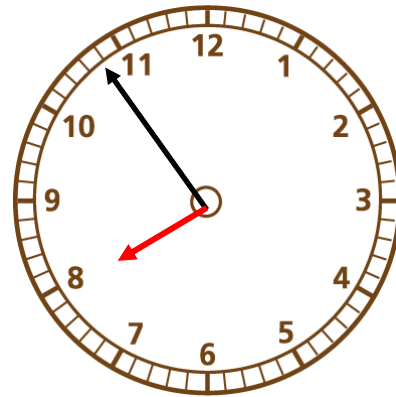
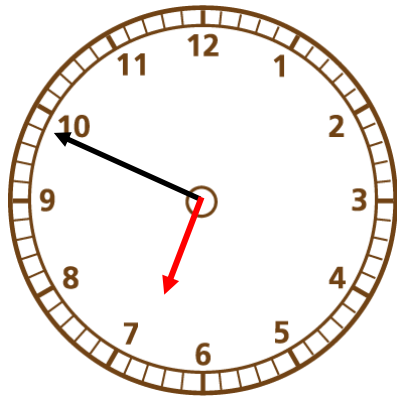
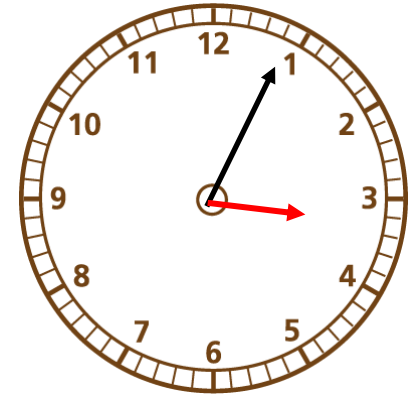
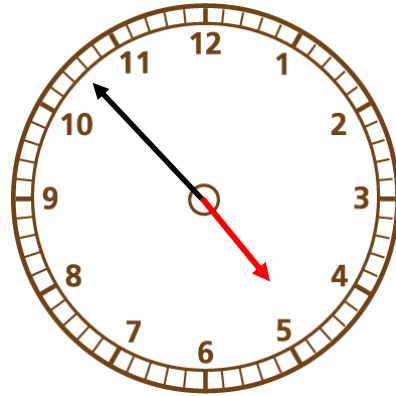
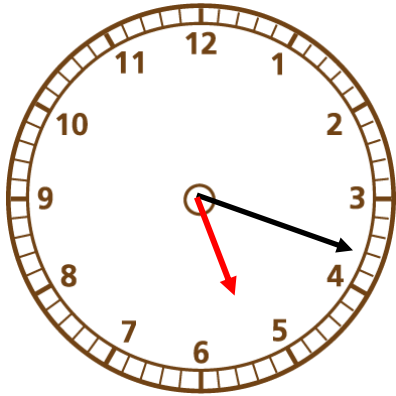
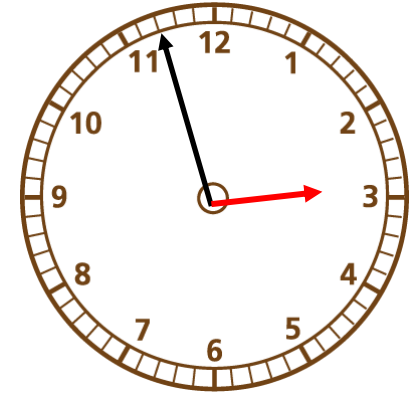
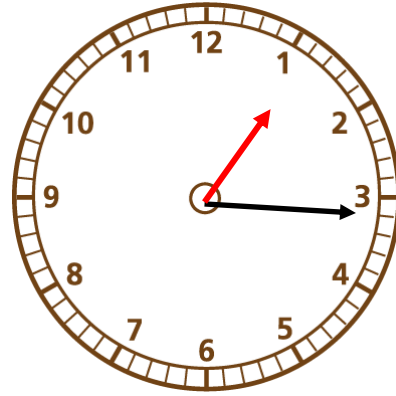
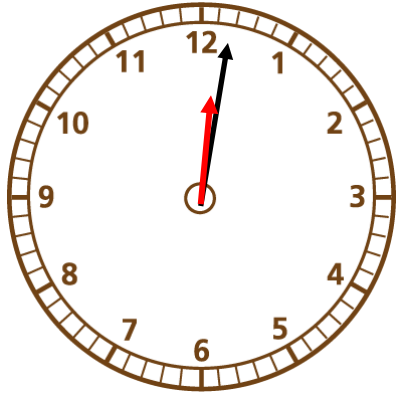
09 : 38

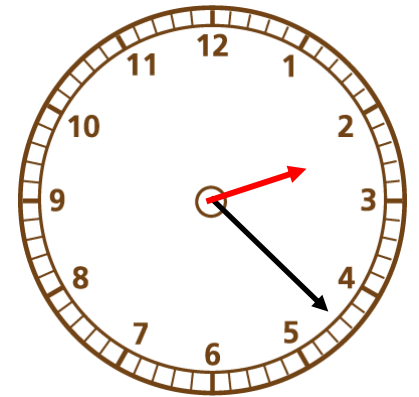
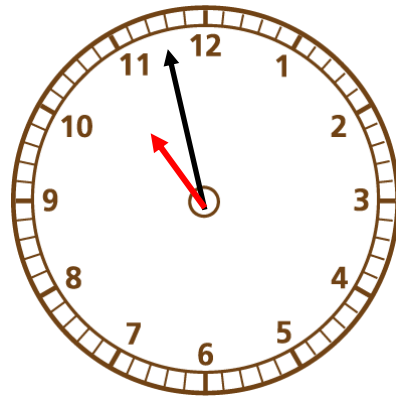
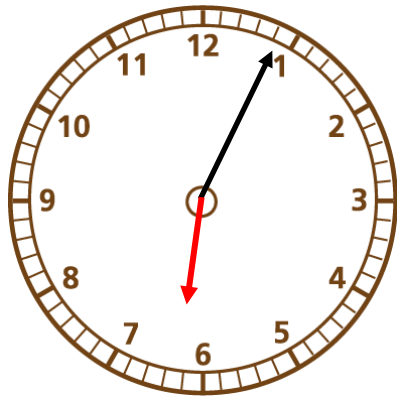
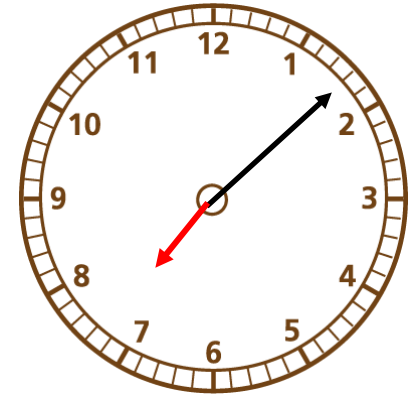
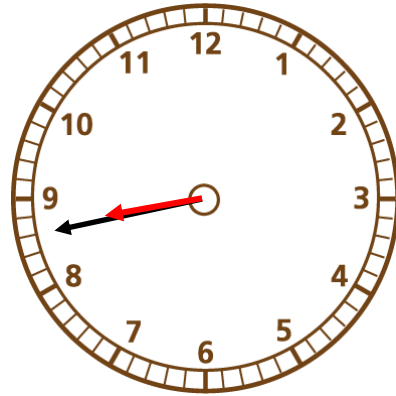
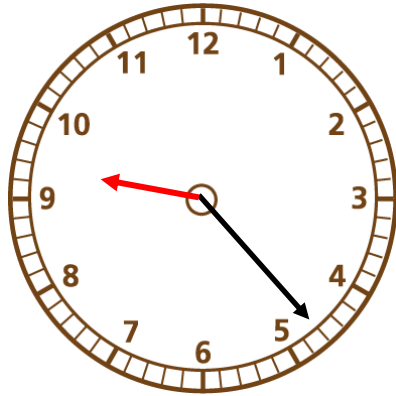
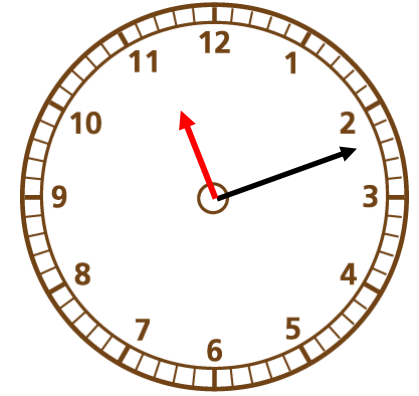
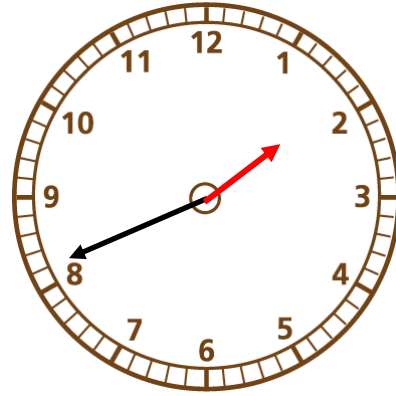
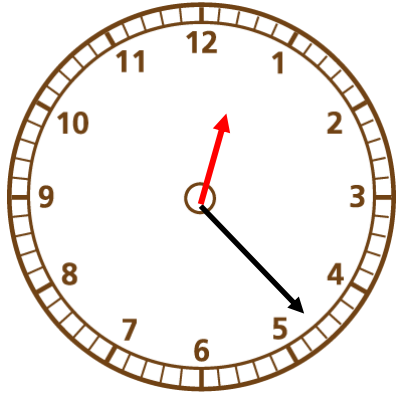
11 : 36

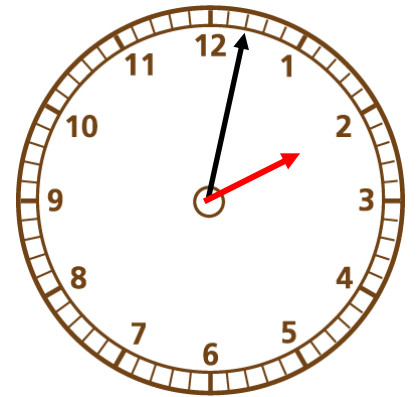
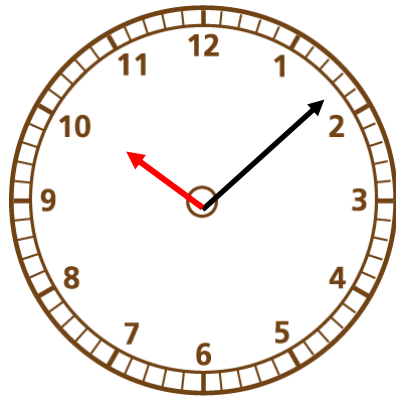
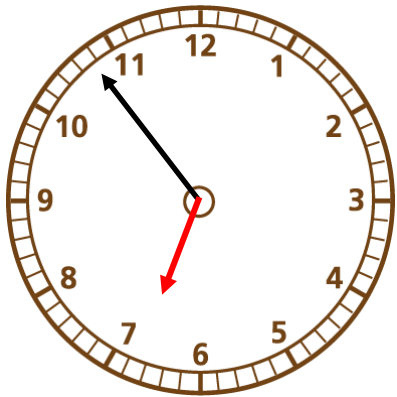
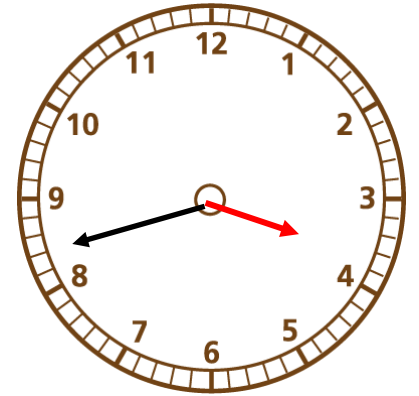
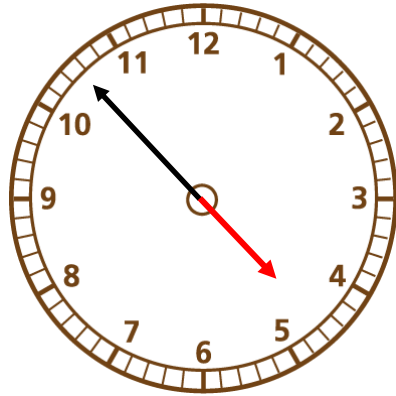
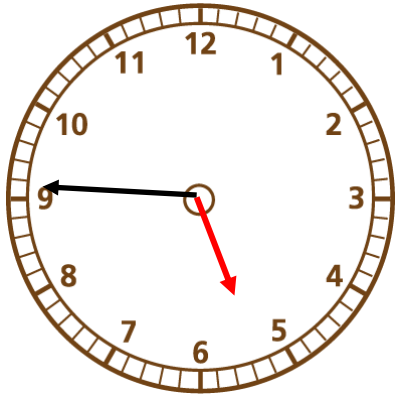
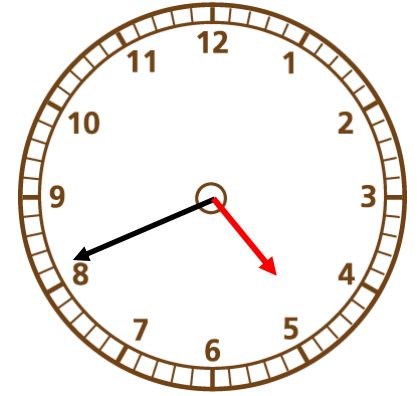
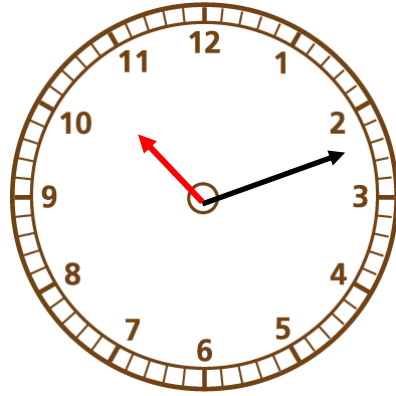
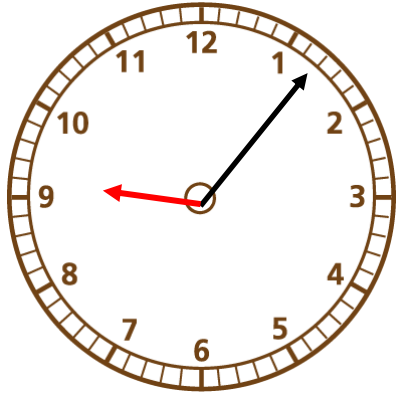
12 : 41

Achtergrond Schaapjes Analooq - Niveau 3

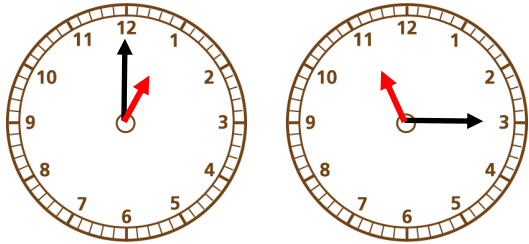




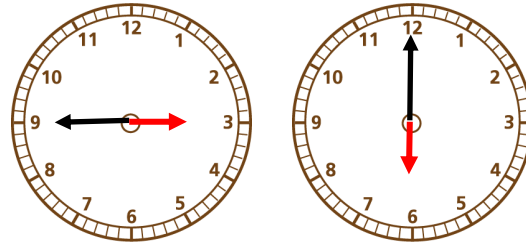




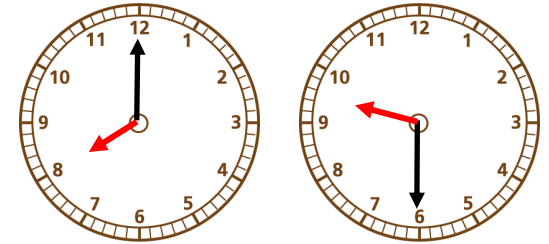
Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



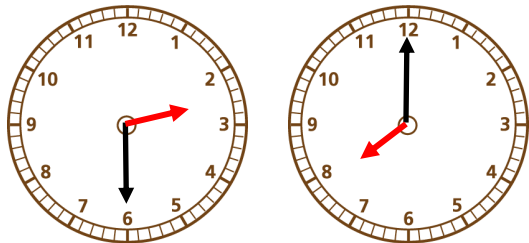
Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



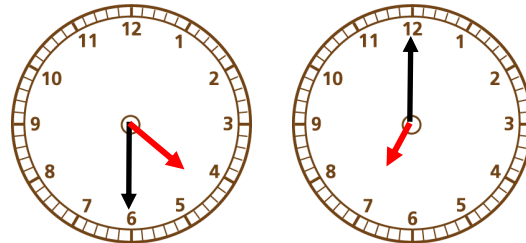
Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



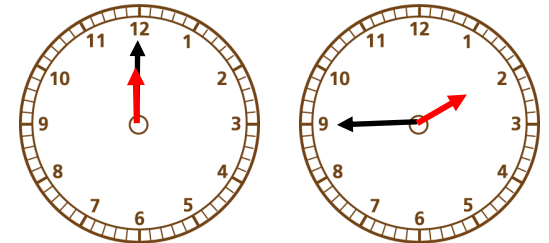
Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



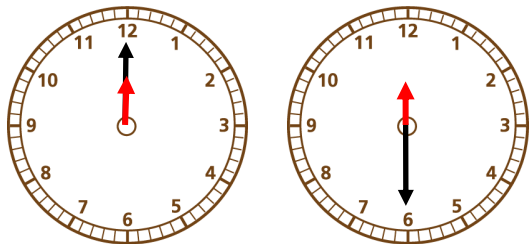
Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



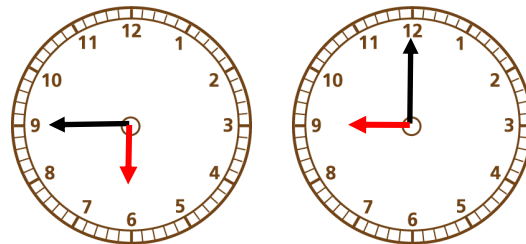
Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?



Hoeveel verschil zit er
tussen de 2 klokjes?

