

7-9 jaar

# LOCO

maxi



## Ik leer klokkijken



acht uur



toptijd!



24.



13:30



Sluit  
100% aan  
bij school

# Loco: het allerleukste leerspel

Zwijssen, dé leesspecialist sinds 1846. Ruim 80% van de kinderen leert op school lezen met Zwijssen. Lezen is de basis voor leren: van rekenen tot schrijven, van geschiedenis tot aardrijkskunde.

**Zwijssen, voor een leven lang lees- en speelplezier!**

1<sup>e</sup> druk 2021

ISBN 978.90.487.4161.8

NUR 228

© 2021 Uitgeverij Zwijssen B.V. Tilburg

Voor België: Uitgeverij Zwijssen.be, Antwerpen

D-nummer: D/2021/1919/128

*Alle rechten voorbehouden.*

**Foto's:** Shutterstock

**Ontwerp:** Studio Wonderdag, Tilburg

© Georg Westermann Verlag GmbH, Braunschweig,

Germany – @ LOCO, LÜK, miniLÜK, and bambinoLÜK are registered trademarks of

Georg Westermann Verlag GmbH, Braunschweig, Germany

Behoudens de uitzonderingen in de Auteurswet mag niets uit deze uitgave worden openbaar gemaakt of veelevoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor licenties voor knipselkranten en -diensten of voor het overnemen voor onderwijsdoeleinden kunt u contact opnemen met de Stichting PRO: [www.stichting-pro.nl](http://www.stichting-pro.nl). Voor meer informatie over auteursrecht in het onderwijs gaat u naar [www.onderwijssenauteursrecht.nl](http://www.onderwijssenauteursrecht.nl).



[www.zwijssen.nl/leerspellen](http://www.zwijssen.nl/leerspellen)

# Zo speel je met Loco maxi

Bij alle opdrachten geldt: de rode getallen vóór de opgaven komen overeen met de getallen op de blokjes in de basisdoos. De blauwe getallen bij de antwoorden geven aan op welk vakje in de basisdoos je het blokje moet leggen.



## Stap 1

Open je Loco maxi boekje bij de opdracht die je wil spelen. Open dan de basisdoos en leg de 24 blokjes op volgorde in de onbedrukte deksel.



## Stap 2

Neem het blokje met het rode getal 1 en begin met de eerste opgave. Wat is het antwoord en welk getal hoort daarbij? Leg blokje 1 op dat vakje onderin de basisdoos. Het blokje met het rode getal 1 moet naar boven liggen. Doe dit met alle 24 blokjes.

Voorbeeld: Bij de eerste opgave van opdracht 1 hoort de klok van een uur. Daarbij zie je het blauwe getal 18. Blokje 1 leg je dus op vakje 18 in de doos.



## Stap 3

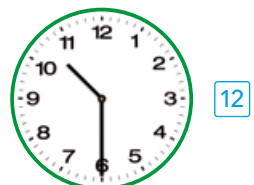
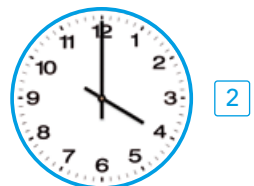
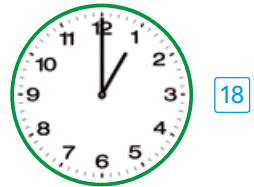
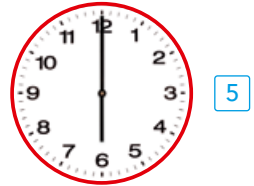
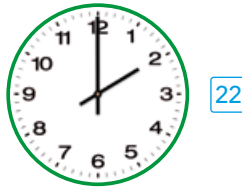
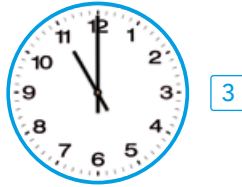
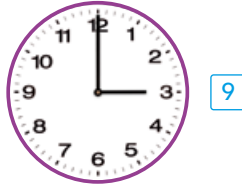
Ben je klaar? Sluit de basisdoos en draai hem naar boven om. Maak de doos weer open. Je ziet nu een figuur. Controleer of dit figuur overeenkomt met het figuur dat afgebeeld is bij de opdracht. Is het figuur hetzelfde? Dan heb je alle opgaven goed gemaakt.

Liggen sommige blokjes niet op de juiste plaats? Dan heb je daar fouten gemaakt. Draai deze blokjes direct om. Doe de basisdoos dicht, draai hem om en maak hem open. Je ziet nu precies welke opgaven je niet goed had gedaan. Haal die blokjes uit de doos en doe de opgaven die erbij horen opnieuw. Controleer nog een keer. Ga door totdat het figuur klopt!

# Hoe laat is het?

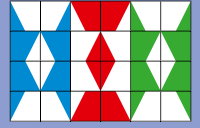
Zoek de klok met de juiste tijd.

- 1 een uur
- 2 half twee
- 3 twee uur
- 4 half drie
- 5 drie uur
- 6 half vier
- 7 vier uur
- 8 half vijf
- 9 vijf uur
- 10 half zes
- 11 zes uur
- 12 half zeven
- 13 zeven uur
- 14 half acht
- 15 acht uur
- 16 half negen
- 17 negen uur
- 18 half tien
- 19 tien uur
- 20 half elf
- 21 elf uur
- 22 half twaalf
- 23 twaalf uur
- 24 half een

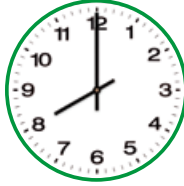


Blokje 1 leg je dus op vakje 18 in de doos.





21



15



6



23



20



14



7



4



19



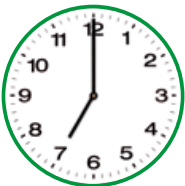
11



13



1



24



16



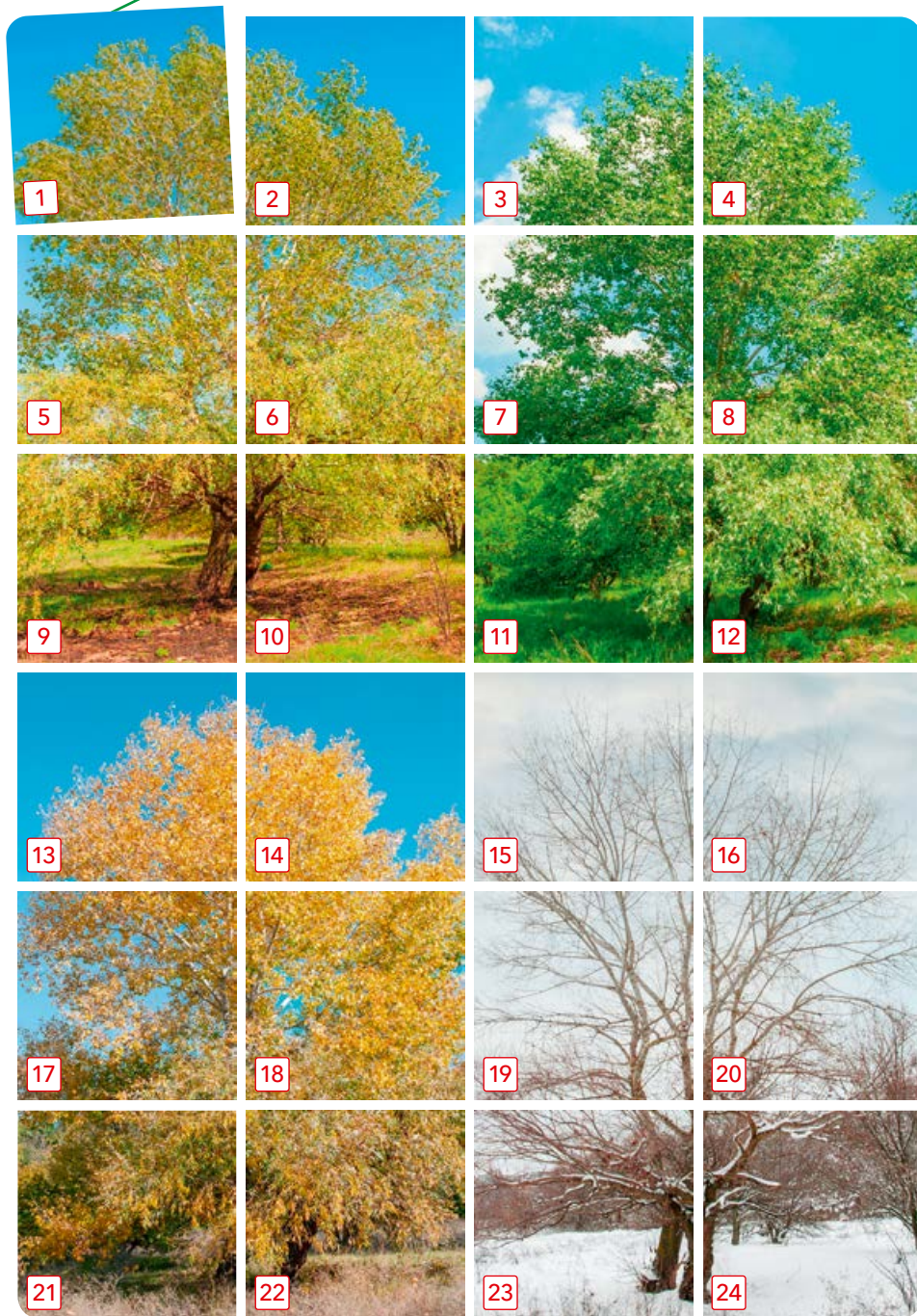
10

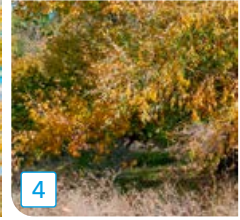
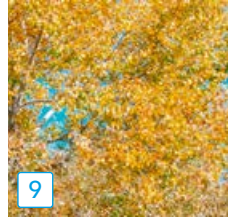
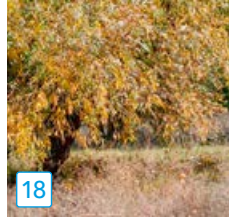
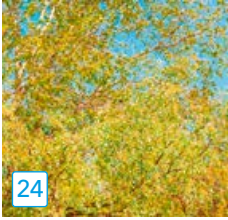
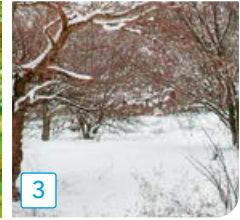
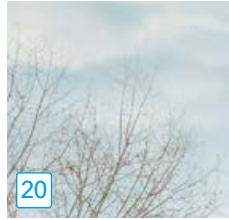
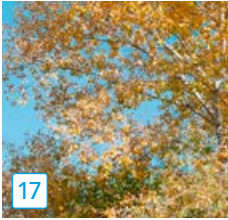
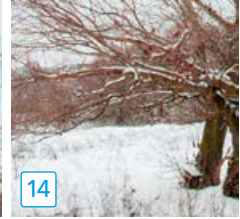
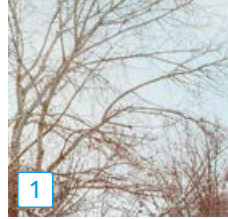
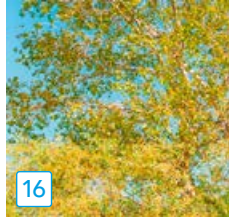
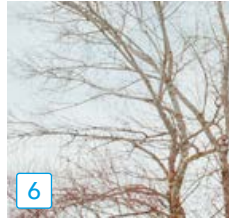
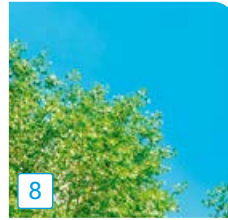
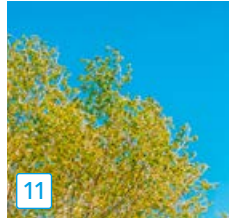
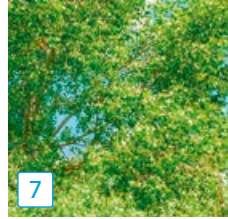
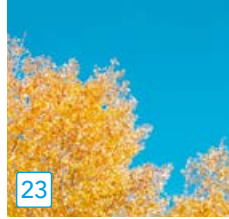
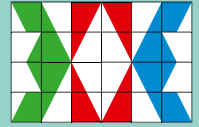


17

# Puzzeltijd!

Blokje 1 leg je dus op vakje 19 in de doos.





# Het allerleukste leerspel



- Leren klokkijken: analoog en digitaal
- Oefenen met de basisbegrippen van tijd
- Puzzelen

rekenen

7+

## Spelend leren, daar draait het om!

Met Loco oefent je kind spelenderwijs belangrijke vaardigheden. Op school en thuis. Want spelend leren, daar draait het om. Sinds 1968, wie kent het niet!



## Hoe laat is het?

Met de afwisselende opdrachten in dit boekje leren kinderen zowel analoog als digitaal klokkijken. Spelenderwijs gaan ze tijden herkennen en maken ze kennis met de basisbegrippen van tijd. Naast analoge en digitale klokken vind je in dit boekje ook andere opdrachten over tijd, zoals puzzels met de seizoenen, dag en nacht en bijzondere klokken!

Is de opdracht goed gemaakt? Je kind draait de doos om en weet het!

## Loco groeit met je mee:



3-5 jaar



4-7 jaar



7-9 jaar

Op [zwijsen.nl/leerspellen](http://zwijsen.nl/leerspellen)  
vind je nog meer leuke spellen!

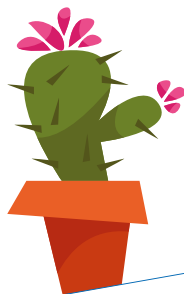
ISBN 978-90-487-4161-8



9 789048 741618



Het is  
Loco-tijd!



Sluit  
100% aan  
bij school

zwijsen