

Tijdvangers

Leo Prinsen

De werkgroep staat in het teken van TIJD. Die is ongreepbaar, maar toch te vangen. Daar heb je dan wel tijdvaarders voor nodig. In deze sfeer zijn enkele samenhangende activiteiten ontwikkeld die geschikt zijn voor de groepen 3 t/m 6. Een gedeelte daarvan is opgenomen in het programma van de Grote Rekendag voor de groepen 3 en 4.

Tijd vang je met apparaten als zandloper en slinger. De een blijkt goed te zijn in het vangen van minuten en de ander is prima te gebruiken als je op secondenjacht gaat. Tijdvangen met deze apparaten wordt natuurlijk pas echt leuk als je ze zelf hebt gemaakt. Dan komt techniek om de hoek kijken.

Tijdvangen leent zich daarom goed voor geïntegreerde activiteiten binnen de vakgebieden rekenen-wiskunde, natuur en techniek. Bij de introductie wordt daar op ingegaan. Daarnaast gaan de deelnemers in het tweede gedeelte van de werkgroep zelf aan de slag met maken en gebruiken van een secondenvanger op basis van een gegeven ontwerp.

In het derde deel kan men kiezen uit de volgende opties:

- In experimenteel en technisch opzicht een stap verder gaan door het ontwerpen, maken en onderzoeken van een slinger die aan bepaalde eisen moet voldoen.
- Uitproberen en bespreken van een van de volgende GRD-activiteiten voor de groepen 3 en 4: 'De zandloper als tijdvanger' of het spel 'Terug in de tijd'.

