

spielend
**NEUES
LERNEN**

Wer kennt die Uhr?

Mit Stunden und Minuten
spielend durch den Tag

Hohe
Lernmotivation



Mit Pädagogen
entwickelt



Individuelle
Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25056 1
Illustration: Ulf Marckwort
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign

Dieses
Lernspiel fördert:

- Uhrzeit lesen
- Selbstständigkeit
- Zeitgefühl

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen.

Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne.

Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Wer kennt die Uhr?

**Puzzle- und Reaktionsspiel
für 1 bis 4 Spieler von 6 bis 9 Jahren**

Die Uhrzeit begleitet Kinder täglich vom Aufstehen bis zum Schlafengehen. Das Lesen der Uhr und das Verständnis für die Zeit ist ein wichtiger Entwicklungsschritt, der den Kindern ermöglicht, nach und nach selbstständiger zu werden.

Wer kennt die Uhr? führt Kinder spielerisch an das komplexe Thema heran. Durch die Verbindung der Uhrzeiten mit bestimmten Situationen aus dem Alltag ist eine kindgerechte Herangehensweise gegeben.



In den Info-Kästen finden
Sie weitere Spielertipps und
Förderhinweise.

Inhalt:

24 Puzzleteile „Tag und Nacht“

1 große Uhr

1 Paar bewegliche Kunststoffzeiger

1 Sanduhr

36 Uhrenkärtchen

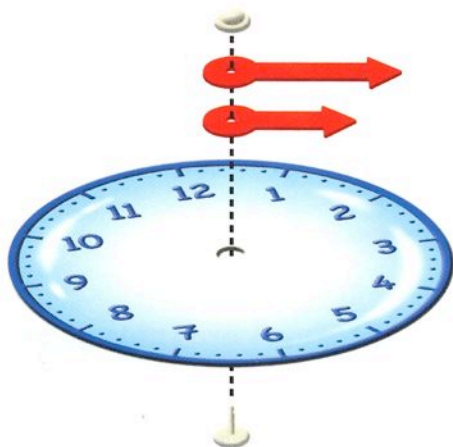
Liebe Kinder,

auf den Puzzleteilen seht ihr einen rot-haarigen Jungen, Paul. Er erlebt vieles, was ihr auch kennt, z.B. wenn er morgens von seiner Mutter geweckt wird oder ihm sein Vater eine Gutenachtgeschichte vorliest. Manches passiert morgens und nachmittags, manches abends und nachts.

Schaut genau hin, wann er in die Schule geht oder mit seinen Freunden spielt. Dann kennt ihr bald die Uhr und wisst, um wie viel Uhr euer Wecker klingelt oder wie spät es ist, wenn ihr von der Schule nach Hause kommt!

Vor dem ersten Spiel

Löst die Uhrenkärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln. Befestigt die Zeiger mit dem Stift und der Kappe so auf der großen Uhr, wie es die Abbildung zeigt.



Nachtkreis Tageskreis



Liebe Eltern,
die Uhrzeit ist ein komplexes Thema. Hier ein kleiner Wegweiser, wie Sie Ihrem Kind das Material erklären und die Uhr näher bringen können:

Der **Spielplan** besteht aus **24 Puzzleteilen**, die einen Tages- und einen Nachtkreis bilden, und aus einer **großen Uhr mit Zeigern**, die in der Mitte eingefügt wird.

Auf der **Vorderseite der Puzzleteile** sind Bilder mit Paul zu sehen. Die Puzzleteile mit dem gelben Rand zeigen, was Paul morgens und nachmittags macht. Sie bilden den äußeren Tageskreis. Die restlichen Puzzleteile haben einen blauen Rand und zeigen, was Paul abends und nachts macht. Aus ihnen setzt sich der innere Nachtkreis zusammen. Der Übergang vom Tages- zum Nachtkreis ist von 17.00 Uhr nach 18.00 Uhr festgelegt. Er ist durch einen roten Pfeil gekennzeichnet.

So sieht Pauls Tagesablauf aus:

Tageskreis	Nachtkreis
6 Uhr Aufstehen	18 Uhr Abendessen
7 Uhr Frühstück	19 Uhr Zähne putzen
8 Uhr Schule: Mathematik	20 Uhr Zu-Bett-Gehen und Geschichte vorlesen
9 Uhr Schule: Bildende Kunst	21 Uhr Schlafen
10 Uhr Schule: Große Pause	22 Uhr Schlafen
11 Uhr Schule: Sport	23 Uhr Schlafen
12 Uhr Schulschluss	24 0 Uhr Schlafen
13 Uhr Mittagessen	1 Uhr Schlafen
14 Uhr Hausaufgaben machen	2 Uhr Schlafen
15 Uhr Fußball spielen	3 Uhr Schlafen
16 Uhr Inlineskates fahren	4 Uhr Schlafen
17 Uhr Spielen	5 Uhr Schlafen

Genauso ist der Übergang vom Nacht- zum Tageskreis von 5.00 Uhr nach 6.00 Uhr gekennzeichnet.

Die **Rückseiten der Puzzleteile** zeigen zwei unterschiedliche Farben: Puzzleteile des Tageskreises sind gelb, Puzzleteile des Nachtkreises sind blau. Sie ermöglichen ein schnelleres Sortieren und Zusammenpuzzeln des Spielplans.



Bauen Sie den Spielplan gemeinsam mit den Kindern auf. Der Spielplan wird von außen nach innen aufgebaut. Wählen Sie als Startkärtchen das Bild, welches zeigt, wie Paul aufwacht.

Lassen Sie die Kinder alle Bilder genau betrachten und herausfinden, wie sich Pauls Tagesablauf gestaltet.

So entsteht der Tageskreis Bild für Bild. Jetzt beginnt der Bau des Nachtkreises. Erst, wenn auch dieser fertig gepuzzelt wurde, kann die Uhr eingesetzt werden.



Die **große Uhr** hat ein Zifferblatt mit den Zahlen 1 bis 12 und zwei Zeiger. Sie zeigen, wie spät es ist.

- Der **kleine Zeiger** zeigt dabei die Stunden an. Deshalb heißt er auch „Stundenzeiger“. Er wandert in einer Stunde von einer Zahl zur nächsten.
- Der **große Zeiger** zeigt die viertel und die halben Stunden sowie die Minuten an. Er wird auch „Minutenzeiger“ genannt. Die Punkte auf dem Zifferblatt zeigen, wie viele Minuten bereits vergangen sind. Nach 60 Minuten ist eine Stunde vorbei. Der Minutenzeiger wandert also in einer Stunde ein Mal um das Zifferblatt.



Tag und Nacht haben zusammen 24 Stunden. Auf dem Zifferblatt sind aber nur 12 Stunden abgebildet. Deshalb bewegt sich der kleine Zeiger innerhalb von 24 Stunden zwei Mal um das Zifferblatt, einmal tagsüber und einmal nachts. Den Zeigern auf der Uhr sieht man dabei nicht an, ob nachts oder nachmittags gemeint ist. Ab 12 Uhr mittags wird einfach weitergezählt: 13, 14, 15, ... Uhr bis 24 Uhr.

Die Analoguhr zeigt



Die Digitaluhr zeigt



Die **bunten Uhrenkärtchen** zeigen 36 verschiedene Uhrzeiten

- Auf der Vorderseite sind Uhren mit Zeigern und Zifferblatt abgebildet. Solche Uhren heißen Analoguhren.
- Auf der Rückseite der Kärtchen sind auch Uhrzeiten dargestellt, allerdings ohne Zeiger und Zifferblatt. Hier stehen nur Ziffern auf einem Display. Uhren, die Uhrzeiten so darstellen und bis 24 Uhr zählen, heißen Digitaluhren. Vor den Punkten stehen die Stunden, nach den Punkten die Minuten. Auf einer Digitaluhr heißt es nachts 2.00 Uhr und nachmittags 14.00 Uhr. Das ist auch an der kleinen Sonne und dem kleinen Mond zu erkennen.

So wird es gesprochen:



zwei Uhr (nachts)



vierzehn Uhr oder zwei Uhr (nachmittags)



Lassen Sie die Kinder die Uhrenkärtchen nach viertel, halben und ganzen Stunden sortieren. Fordern Sie die Kinder auf, die Stellung der Zeiger zu vergleichen und zu beschreiben.



Es ist 1.00 Uhr.



Es ist Viertel
nach eins;
es ist 1.15 Uhr.



Es ist halb zwei;
es ist 1.30 Uhr.



Es ist Viertel vor 2;
es ist 1.45 Uhr.



Es ist 2.00 Uhr.

Einführungsspiel mit Puzzleteilen und der großen Uhr

Tag- und Nachtpuzzle

für 2 bis 4 Kinder ab **6 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, den Tages- und den Nachtkreis zusammensetzen.

Vorbereitung des Spiels

Verteilt die Puzzleteile mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch. Bildet zwei Gruppen und einigt euch, welche Gruppe den Tageskreis und welche den Nachtkreis zusammensetzt.

Los geht's!

Alle beginnen gleichzeitig, die Puzzlekärtchen des eigenen Kreises zu suchen und zusammensetzen.

Hinweis: Das Puzzle kann auch allein gelegt werden. Puzzle einfach zuerst den Tages- und dann den Nachtkreis und setze dann die Uhr ein. Jetzt siehst du, was Paul im Laufe des Tages alles erlebt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald beide Gruppen ihren Kreis vervollständigt haben. Die Gruppe, die ihren Kreis dabei zuerst fertig stellen konnte, gewinnt das Spiel.

Danach könnt ihr beide Kreise miteinander verbinden. Jetzt setzt ihr die große Uhr in die Mitte ein.



Fordern Sie die Kinder auf, sich die beiden Puzzlekreise und die Uhr genauer anzuschauen:

Die Bilder von Pauls Tagesablauf sind bestimmten Uhrzeiten zugeordnet.

Außen auf dem Tageskreis sehen die Kinder, was Paul von 6.00 Uhr morgens bis 17.00 Uhr nachmittags erlebt.

Innen auf dem Nachtkreis sehen die Kinder, was er von 18.00 Uhr abends bis 5.00 Uhr morgens macht.

Sprechen Sie mit den Kindern über die Zeitbegriffe Morgen, Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend und Nacht.

Spielidee 1: Wie spät ist es?

Reaktions- und Zuordnungsspiel
für 2 bis 4 Kinder **ab 6 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Uhrenkärtchen richtig zu benennen und zu sammeln.

Vorbereitung des Spiels

Puzzelt den Tages- und Nachtkreis zusammen und fügt die große Uhr ein. Euer Spielplan ist fertig! Stellt die Sanduhr daneben.

Für dieses Spiel benötigt ihr alle Uhrenkärtchen, die die vollen Stunden zeigen. Legt sie mit der Uhr nach oben auf den Tisch. Die restlichen Uhrenkärtchen bleiben in der Schachtel. Setzt euch im Halbkreis so vor die große Uhr, dass ihr die Zahlen gut lesen könnt.



Lassen Sie den Sand der Sanduhr ein Mal durchrieseln und fordern Sie die Kinder auf, während dieser Zeit still zu sein. Ist der ganze Sand nach unten geriesel, ist eine Minute vergangen.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Starte die Sanduhr, indem du sie umdrehst und sie auf ein beliebiges Feld setzt. Erzähle deinen Mitspielern, was Paul dort gerade macht. Danach nimmt der nächste Spieler die Sanduhr und setzt sie auf ein weiteres beliebiges Feld. Auch er erzählt den anderen Spielern, was Paul dort gerade macht. So geht es reihum weiter.

Aufgepasst! Sobald der Sand vollständig nach unten geriesel ist, bleibt die Sanduhr auf diesem Puzzlefeld stehen. Wie spät ist es?

Alle Spieler suchen gleichzeitig das zu diesem Puzzlefeld passende Uhrenkärtchen. Der Erste, der das Kärtchen findet, klatscht mit der Hand darauf und sagt, wie spät es ist. Er zeigt das Kärtchen den Mitspielern. Gehört die Uhrzeit zu dem Bild, auf dem die Sanduhr steht? Stimmt die Uhrzeit überein, darf der Spieler das Kärtchen behalten. Stimmt sie nicht, wird es wieder zurück auf den Tisch gelegt. Solltet ihr euch in der Gruppe uneinig sein, könnt ihr das entsprechende Puzzleteil auch herauslösen und auf der Rückseite nachschauen. Dort steht die Uhrzeit.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Uhrenkärtchen gesammelt hat. Er gewinnt das Spiel. Wenn ihr möchtet, könnt ihr mehrere Runden spielen.

***Hinweis:** Seid ihr schon geübt, könnt ihr die Kärtchen auch mit den Digitaluhrzeiten nach oben auf den Tisch legen. Sobald ein Spieler ein passendes Kärtchen gefunden hat, sagt er, wie viel Uhr es ist und welche der beiden Uhrzeiten genau zu dem Bild gehört, auf dem die Sanduhr steht. Ist alles richtig, darf er das Kärtchen behalten.*

Spielidee 2: Kennst du die Uhr?

Konzentrationsspiel
für 2 bis 4 Kinder **ab 7 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, die Uhrzeit auf der großen Uhr richtig einzustellen und so die meisten Uhrenkärtchen zu sammeln.

Vorbereitung des Spiels

Puzzelt den Tages- und Nachtkreis zusammen und fügt die große Uhr ein. Euer Spielplan ist fertig! Sucht alle Uhrenkärtchen mit den vollen und den halben Stunden heraus und

legt sie in die Schachtel. Die restlichen Kärtchen legt ihr auf die Seite. Für dieses Spiel braucht ihr einen Spielleiter.

Los geht's

Der Spielleiter nimmt die Schachtel mit den Uhrenkärtchen. Er zieht ein Kärtchen heraus und achtet darauf, dass die Mitspieler die Uhrdarstellungen auf dem Kärtchen nicht sehen können. Er hat nun zwei Möglichkeiten: Entweder nennt er die Tages- oder die Nachtzeit.

Der Spielleiter sagt entweder „Es ist 16.30 Uhr“ oder „Es ist 4.30 Uhr“



Dann stellt der jüngste Spieler diese Uhrzeit auf der großen Uhr ein. Sobald er die Zeiger entsprechend eingestellt hat, legt der Spielleiter das Uhrenkärtchen auf den Tisch und ihr vergleicht alle die Uhrzeit auf dem Kärtchen mit der großen Uhr. Stimmen die Zeiger beider Uhren überein, darf der Spieler das Kärtchen behalten. Stimmen die Zeiger nicht überein, legt ihr das Kärtchen wieder zurück in die Schachtel.

Der Spielleiter nimmt ein neues Kärtchen aus der Schachtel und liest die Uhrzeit vor. Danach geht es reihum weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Uhrenkärtchen gesammelt hat. Er gewinnt das Spiel.

Hinweis: Sind die Spieler geübter oder älter, kann das Spiel auch mit allen Uhrenkärtchen gespielt werden.

Spielidee 3: Die Uhrenschlange

Legespiel für 1 bis 4 Kinder **ab 7 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, eine Uhrenschlange mit aufeinander folgenden Uhrzeiten zu legen.

Vorbereitung des Spiels

Sucht alle Uhrenkärtchen, auf denen die halben und die ganzen Stunden abgebildet sind, heraus. Legt ein beliebiges Kärtchen mit der Uhrenseite nach oben in die Mitte des Tisches. Das ist das Startkärtchen. Mischt die restlichen Uhrenkärtchen und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder Spieler legt seine Uhrenkärtchen mit der Abbildung der Analoguhr vor sich auf den Tisch. Die Puzzleteile, die große Uhr und die übrigen Uhrenkärtchen bleiben in der Schachtel.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Er schaut, ob er bei seinen Kärtchen eine Uhrzeit findet, die er an das Startkärtchen anlegen kann. Er sucht also nach der Uhrzeit, die eine halbe Stunde **vor** oder **nach** der ausliegenden Uhrzeit kommt. Besitzt er ein passendes Uhrenkärtchen, legt er es an das ausliegende an. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Besitzt er kein passendes, ist ebenfalls der nächste Spieler an der Reihe.



Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, bietet es sich an, die Uhrenschlange gemeinsam mit den Kindern zu legen. Verteilen Sie die Uhrenkärtchen auf dem Tisch. Nun kann in der Gruppe geschaut werden, welche Uhrzeiten aufeinander folgen.



Liegt z.B. das Kärtchen mit 4.00 Uhr in der Mitte, kann davor das Kärtchen mit 3.30 Uhr oder danach das Kärtchen mit 4.30 Uhr abgelegt werden. So entsteht eine lange Schlange mit vollen und halben Stunden in der richtigen Reihenfolge.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihre Uhrenkärtchen in der richtigen Reihenfolge abgelegt haben und die Uhrenschlange vollständig ist. Gewinner ist, wer als Erster alle seine Kärtchen anlegen konnte.

Hinweis: Seid ihr schon geübt, könnt ihr für das Spiel auch alle Kärtchen verwenden. Ihr könnt auch die Digitaluhrzeiten nach oben legen und das Spiel so spielen.



Schauen Sie mit den Kindern gemeinsam die Uhrenschlange an. Sprechen Sie mit den Kindern über die Begriffe „vor“ und „nach“, damit sie lernen, wie die Uhrzeiten einzuordnen sind und was „früher“ bzw. „später“ ist.

Profivariante: Finde die Uhr!

Konzentrations- und Reaktionsspiel
für 2 bis 4 Kinder **ab 8 Jahren**

Legt alle Uhrenkärtchen mit den Digitaluhrzeiten nach oben auf dem Tisch aus. Die große Uhr legt ihr in der Tischmitte bereit. Für dieses Spiel braucht ihr einen Spielleiter.

Ziel des Spiels ist es, die eingestellte Uhrzeit möglichst schnell auf den Uhrenkärtchen zu entdecken.

Los geht's

Der Spielleiter entscheidet sich unauffällig für eine ausliegende Uhrzeit und stellt diese auf der großen Uhr ein.

Aufgepasst! Wer entdeckt das passende Kärtchen? Alle Spieler schauen gleichzeitig, welches Kärtchen der eingestellten Uhrzeit entspricht. Wer es sieht, ruft „Halt!“ und klatscht darauf. Nun wird umgedreht und kontrolliert:

- Stimmt die Uhrzeit überein? Prima!
Der Spieler darf das Kärtchen behalten.
- Stimmt die Uhrzeit nicht überein?
Schade! Das Kärtchen wird zurückgelegt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Uhrenkärtchen gesammelt hat. Dieser gewinnt das Spiel.

© 1994/2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com