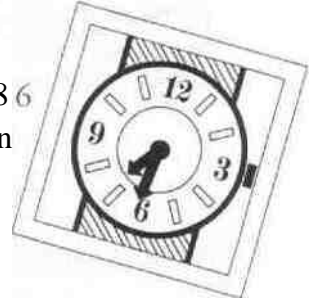


WER KENNT DIE UHR?

Ravensburger Spiele® Nr. 00 748 6
Für 2 - 5 Kinder von 5 - 9 Jahren

Inhalt: 4 Uhren mit beweglichen
Kunststoffzeigern
54 Kärtchen



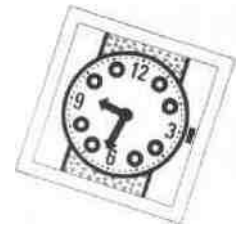
I.Spielanleitung: Stell die Uhr!

Jeder Mitspieler sucht sich eine große Uhr aus. Ein Kind aus der Runde ist Spielleiter und verwaltet die kleinen Uhrenkärtchen. Diese Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt in den Schachteldeckel gelegt. Der Spielleiter zieht ein Kärtchen nach dem anderen aus diesem Vorrat und liest die Zeit laut vor.

Nun stellen alle Kinder diese Uhrzeit auf ihrer Uhr ein. Wer es zuerst geschafft hat, ruft „Halt“ und erhält das Kärtchen vom Spielleiter.

Durch Vergleich mit dem Bild auf dem Kärtchen kann das Kind überprüfen, ob die Zeit richtig eingestellt wurde. Ist es richtig, behält es das Kärtchen. Ist die Antwort aber falsch, wird das Kärtchen wieder in den Vorrat des Spielleiters zurückgelegt.

Der Spieler muß außerdem eines von seinen schon gewonnenen Kärtchen zurückgeben. Hat er noch keines gewonnen, muß er später eines hergeben.



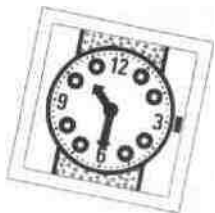
Wichtig:



Vor dem Spiel einigen sich die Teilnehmer, mit welchen Uhrenkärtchen sie spielen wollen, damit keines der jüngeren Kinder benachteiligt wird. Bei Kindern, die die Uhr erst lernen, wird nur mit den Manchen gespielt, die die vollen Stunden angeben.

Später nimmt man die halben und die viertel Stunden dazu. Wenn Kinder spielen, die die Uhr schon recht gut kennen, werden auch die Kärtchen mit den Minutenzeiten verwendet.

2. Spielanleitung: Schlange legen!



Alle Mitspieler suchen die Kärtchen mit den vollen und halben Stunden heraus. Diese werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er legt eine beliebige Karte, die eine volle Stunde anzeigt, mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.

Reihum versucht nun jeder Mitspieler, die Karte mit der halben Stunde, die davor oder danach kommt, entsprechend rechts oder links anzulegen. Kann er dies nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe.



Es entsteht eine immer länger werdende Kärtchenreihe, an deren beiden Enden man Karten in der richtigen Reihenfolge des Zeitablaufs anlegen kann. Wer zuerst alle seine Karten anlegen konnte, ist Gewinner. Das Spiel wird weitergespielt, bis alle Kärtchen angelegt sind.

3. Spielregel: Die kürzeste Zeit.

An diesem Spiel können Kinder teilnehmen, die Minutenzeiten ablesen können. Es wird mit der Bildseite der Kärtchen gespielt.

Alle Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Es ist günstig, wenn die Spieler die Kärtchen nach Zeitablauf geordnet vor sich auslegen.

Spielverlauf: Es wird ausgelost, wer beginnt.

Der erste Spieler legt eine beliebige Karte für alle sichtbar auf den Tisch. Wer nun die Karte mit der am nächsten darauffolgenden Zeit dazulegen kann, hat das Kartenpaar gewonnen und spielt wieder eine neue Karte aus.



Solange die beiden Karten noch auf dem Tisch liegen, kann ein anderer Spieler Einspruch erheben und sich mit einer Karte melden, deren Uhrzeit noch näher an der zu Beginn ausgespielten Zeit liegt. Ist das Kartenpaar erst einmal beiseite gelegt, kann niemand mehr eine weitere Karte spielen.

Wichtig:

Der Spieler, der die erste Karte ausgespielt hat, darf die zweite Karte nicht auch noch spielen, selbst wenn er eine Karte mit einem noch kürzeren Zeitabstand hat als die anderen Mitspieler.



Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Karten hat.

Abwandlung:

Dieses Spiel kann auch so gespielt werden, daß man zu einer ausgespielten Karte eine Karte mit dem kürzesten Zeitabstand sucht, gleichgültig, ob es sich um eine Zeit davor oder danach handelt. Spielen zwei Spieler eine Karte mit dem gleichen Zeitabstand zur ersten Karte aus, dann erhält derjenige das Kartenpaar, der zuerst spielt hat.

Tips für Eltern und Lehrer



Beim ersten Spiel „**Stell die Uhr**“ könnten manuell ungeschickte Kinder benachteiligt sein, obwohl sie die Uhrzeiten schnell und richtig ablesen können. Man sollte in einem solchen Fall nicht um die Wette spielen lassen, sondern der Reihe nach jedem Kind einzeln eine Zeit angeben, die es auf seiner Uhr einstellen kann.

Weitere Beschäftigungsmöglichkeiten allein oder zusammen mit Eltern oder Lehrern:

Ordnen der Kärtchen nach viertel, halben und ganzen Stunden.

Ordnen aller Kärtchen nach dem genauen Zeitablauf.

Gespräche über Tages- und Nachtzeiten.



Zusatzregel: Meine Uhr geht nach (bzw. vor)!

Ein Kärtchen wird auf den Tisch gelegt, alle Kinder stellen ihre Uhr 5 Minuten (10 Minuten, eine halbe Stunde usw.) später oder 5 Minuten (10 Minuten, eine halbe Stunden usw.) früher.

Zusatzregel: Wie lange steht meine Uhr schon?

Die Uhren werden auf eine beliebige Zeit eingestellt, dann wird ein Kärtchen aus dem Vorrat gezogen. Jedes Kind vergleicht die Zeit auf dem Kärtchen mit der Zeit auf seiner großen Uhr. Wie lange steht die große Uhr schon? Wieviel Minuten oder Stunden liegen zwischen der auf der großen Uhr eingestellten Zeit und der Uhrzeit auf dem gezogenen Kärtchen?

© 1994 Ravensburger Spieleverlag