



KANNST DU DIE UHR?

Für 1-3 Spieler ab vier Jahren.



01:25

04:05



07:10

04:05



SPIELZIEL:

Kinder lernen spielerisch, die Uhrzeit richtig zu lesen. Der Schwierigkeitsgrad und die Spieldauer werden durch die Auswahl der Karten und der Spielvariante dem Können der Kinder angepasst.

SPIELMATERIAL:

3 Uhr-Karten
3 Uhrzeigerpaare
mit Druckknopf zur Befestigung
30 Uhrzeit-Kärtchen

SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel werden alle Kärtchen vorsichtig aus dem Karton gelöst.

Die Uhrzeiger werden folgendermaßen an den Uhren befestigt: Der kleine Zeiger wird auf die Uhr gelegt, dann der große darüber, so dass die Löcher genau aufeinander passen.

Das Unterteil des Druckknopfes wird dann durch die Unterseite der Uhr, das Oberteil von oben durch die Löcher der Zeiger gesteckt und fest zusammengedrückt.

Die Spieler suchen sich die Uhrzeit-Kärtchen aus, mit denen gespielt werden soll. Die verschiedenen Hintergrundfarben der Uhrzeit-Kärtchen verdeutlichen den unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad.

Blau = die Uhr zeigt volle Stunden an
Gelb = die Uhr steht auf Viertel nach
Rot = die Uhr zeigt halbe Stunden an
Grün = die Uhr steht auf Viertel vor
Orange = höchste Schwierigkeit

Für Kinder, die das Ablesen der Uhr gerade erst lernen, empfiehlt es sich, nur mit den blauen Kärtchen zu spielen und die übrigen Farben später je nach Kenntnisstand der Kinder dazuzumischen.

Die Karten mit orangefarbenem Hintergrund eignen sich für Kinder, die bereits Übung im Ablesen von Uhrzeiten haben.

SPIELMÖGLICHKEITEN:

ICH LERNE DIE UHR KENNEN!

Für 1 Spieler.

Damit sich Kinder mit der Uhr vertraut machen können, spielen sie erst einmal allein mit den Uhrzeit-Kärtchen. Die orangefarbenen Uhrzeit-Kärtchen werden herausgesucht und beiseite gelegt. Die übrigen Kärtchen werden mit der Uhr-Abbildung nach oben auf dem Tisch verteilt. Das Kind versucht nun, die Uhrzeiten entsprechend den oben genannten Kategorien (volle Stunden, halbe Stunden, usw.) zu ordnen.

Die Hintergrundfarben vermitteln dabei eine Orientierung. Ein älteres Kind oder ein Erwachsener kann anhand der Abbildungen erläutern, worauf es beim Ablesen der Uhrzeit ankommt. Um ein Gefühl für zeitliche Abläufe zu entwickeln, kann das Kind die Kärtchen auch in die richtige zeitliche Reihenfolge bringen. Wenn sich die Kinder mit den Uhrzeiten vertraut gemacht haben, können sie die folgenden Spiele spielen.

WER STELLT SEINEN WECKER ALS ERSTER RICHTIG?

Für 1-3 Spieler.

Morgens um 7:30 Uhr aufstehen, nachmittags um 14:45 Uhr sich zum Spielen treffen -wer schafft es als Erster, seinen Wecker richtig zu stellen?

Ein älteres Kind, das schon Uhrzeiten ablesen kann, ist Spielleiter und verwaltet die Kärtchen mit den Abbildungen der Uhrzeiten. Sie werden mit der Sonnen- und Mondseite nach oben als Stapel so hingelegt, dass die Mitspieler die Kärtchen nicht sehen können (z. B. den Schachteldeckel als Sichtschirm benutzen). Die anderen Kinder sind die Mitspieler, von denen sich jeder eine Uhr-Karte mit beweglichen Zeigern zum Einstellen der Uhrzeit nimmt. Der Spielleiter zieht das oberste Uhrzeit-Kärtchen, ohne es den Mitspielern zu zeigen, und liest laut die Uhrzeit vor, wann der Wecker klingeln soll.

Die Mitspieler versuchen alle gleichzeitig und so schnell wie möglich, diese Zeit auf ihrer Uhr-Karte einzustellen. Wer als Erster fertig ist, ruft laut „Klingeling“, Der Spielleiter vergleicht nun die Abbildung der Uhr auf dem Kärtchen mit der eingestellten Weckzeit.

Stimmen die Zeigersstellungen überein, so bekommt das Kind die Karte ausgehändigt. Ist die eingestellte Uhrzeit hingegen falsch, so wird das Kärtchen wieder zurück in den Vorrat gelegt und der Mitspieler muss zusätzlich ein weiteres ablegen, sofern er schon eines besitzt. (Der Spielleiter kann bei sehr jungen Mitspielern auch darauf verzichten, dem Kind, das die falsche Uhrzeit eingestellt hatte, ein schon gewonnenes Kärtchen abzunehmen.) Ist schließlich kein Uhrzeit-Kärtchen mehr übrig, gewinnt das Kind, das mit seinen Kärtchen den höchsten Stapel bilden kann.

Um das Spiel anschaulicher zu gestalten, kann auch vereinbart werden, dass sich die Spieler zusätzlich zum Einstellen der Uhrzeit eine Tätigkeit überlegen, die sie um diese Uhrzeit ausüben könnten. Das Kind, das als Erstes die Uhrzeit eingestellt hat, nennt diese Tätigkeit, z. B.: „Morgens um halb neun gehe ich in den Kindergarten.“

Das Spiel kann auch allein gespielt werden. Das Kind zieht selbst ein Kärtchen vom Stapel der Uhrzeit-Kärtchen und versucht auf seiner Uhr, die korrekte Uhrzeit einzustellen. Danach dreht es das Kärtchen um und kann seine Einstellung mit der abgebildeten Uhr vergleichen. Für Kinder, die das Ablesen der Uhr gerade erst lernen, ist das eine gute Möglichkeit, dieses Spiel allein zu üben.

WIE SPÄT IST ES?

Für). und mehr Spieler.

Das jüngste Kind beginnt und zieht ein Uhrzeit-Kärtchen vom gemischten Stapel, diesmal so, dass die Seite mit Sonne und Mond nicht sichtbar ist. Es zeigt das Bild der Uhr in die Runde und fragt seinen linken Nachbarn: „Wie spät ist es?“. Gibt dieser die korrekte Antwort, so erhält er das Kärtchen, ansonsten fragt das Kind den nächsten linken Nachbarn, usw. Sollte keiner die richtige Zeit nennen können, so bekommt das Kind, welches das Kartellen gezogen hat, das Kärtchen selbst und legt es vor sich ab. Im Uhrzeigersinn ist das nächste Kind an der Reihe und zieht ein Kärtchen. Sobald alle Kärtchen einen Besitzer gefunden haben, endet das Spiel. Es gewinnt, wer mit seinen Kärtchen den höchsten Stapel bilden kann.

SPIELEND LEICHT LERNEN MIT WEITEREN SPIELEN VON SCOUT:

- Sicher zur Schule
- Kannst du die Monate?
- Kannst du das ABC?
- Kannst du Rechnen?

Redaktionelle Bearbeitung: Christine Leisgen
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

• 2001 Kosmos Verlag • Postfach 106011
D-70049 Stuttgart • Tel.: + 49 (0) 711-2191-0
Web: www.kosmos.de • E-Mail: info@kosmos.de