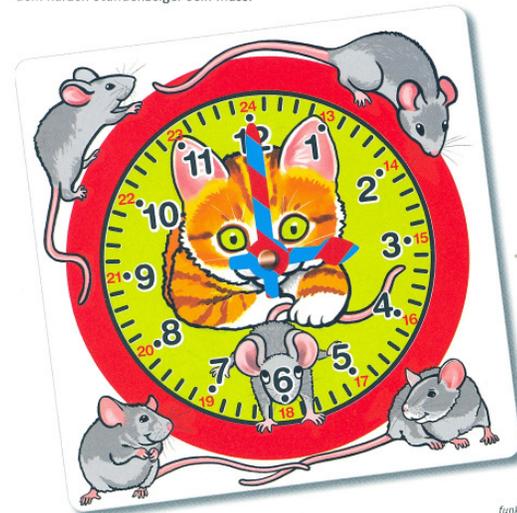




Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spielen müssen die vier Lernuhren und die Zeiger sowie die 36 Puzzle-Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gebrochen werden. Danach werden bei jeder Lernuhr der Stunden- und Minutenzeiger mit Hilfe der Musterklammern befestigt, wobei der lange Minutenzeiger über dem kurzen Stundenzeiger sein muss.



funktionsfähige
Lern-Uhr

»Lern die Uhr« kann man alleine, aber auch mit mehreren Kindern spielen. Das Spiel enthält insgesamt 36 Puzzle-Kärtchen. Diese muss man zuerst in zwei Gruppen sortieren: Man legt die 18 **Uhrenkärtchen** auf die eine Seite und die 18 **Zeitangabenkärtchen** auf die andere Seite. Die funktionsfähigen Lern-Uhren liegen bereit.



links liegen jeweils
die Zeitangabenkärtchen
rechts liegen die
Uhrenkärtchen

Auf den Zeitangabenkärtchen sieht man Kinder bei vielen verschiedenen Tätigkeiten, die man zu bestimmten Tageszeiten macht. So isst man z.B. gewöhnlich um 13.00 zu Mittag und Kinder sollten um 21.00 Uhr im Bett liegen und schlafen.

Zu jedem Zeitangabenkärtchen gibt es ein Uhrenkärtchen. Darauf ist eine Uhr abgebildet, welche ganz genau die gleiche Zeit anzeigt wie das Zeitangabenkärtchen. Man kann nun verschiedene Spiele spielen:

Spiel 1 | Uhrzeiten lesen und Tätigkeit benennen

Bei diesem Spiel ist es notwendig, dass jemand dabei ist, der bereits die Uhrzeiten kennt und weiß, wie man sie benennt.

Du nimmst ein beliebiges Zeitangaben-Kärtchen und liest die Uhrzeit, die darauf angegeben ist. Das Bild hilft dabei herauszufinden, zu welcher Tageszeit diese Uhrzeit ungefähr passt. Ist es eine Uhrzeit **am Morgen, am Mittag, am Nachmittag, am Abend** oder **in der Nacht**?

Beispiele:



Wir sprechen:

Es ist sechs Uhr vierzig.
Es ist früh am Morgen.
Die Kinder waschen und kämmen sich und putzen die Zähne.



Wir sprechen:

Es ist elf Uhr zwanzig.
Es ist Vormittag.
Das Mädchen malt im Kindergarten oder in der Schule ein Bild.

Spiel 2 | Zuordnen von Zeitangabe- und Uhrenkärtchen

Dieses Spiel kann man alleine oder mit mehreren Kindern spielen. Zuerst werden alle 18 Zeitangabenkärtchen auf die eine Seite gelegt. Auf die andere Seite kommen die Uhrenkärtchen.

Es geht darum, zu einem Zeitangabenkärtchen jeweils das richtige Uhrenkärtchen zu finden oder umgekehrt. Wer ein passendes Paar gefunden hat, darf dieses behalten.

Jedes Kind kann selbst prüfen, ob es die zusammenpassenden Kärtchen

gefunden hat: Die beiden Kärtchen lassen sich nämlich mit dem Puzzle-Schnitt problemlos aneinanderhängen. Wenn sie nicht zusammenpassen, waren es nicht die richtigen Kärtchen.

So spielt man weiter, bis man alle 18 Kärtchen-Paare beieinander hat. Wer hat die meisten richtigen Paare gefunden?



Spiel 3 | Uhrzeiten einstellen mit den Lernuhren

Dieses Spiel kann man alleine oder mit bis zu vier Spielern spielen: Man mischt **alle Zeitangabenkärtchen** durcheinander und legt sie in einem Stapel auf den Tisch. Die Uhrenkärtchen werden **offen** daneben gelegt und zunächst mit dem Deckel der Spielepackung abgedeckt.

Jeder Spieler bekommt eine **Lernuhr**. Dann darf der erste Spieler das oberste Zeitangabenkärtchen aufdecken.

Die Uhrzeit, die jetzt offen liegt, muss man so schnell wie möglich auf der eigenen Lernuhr einstellen.

Wenn alle Spieler mit dem Einstellen ihrer Lernuhr fertig sind, hebt man den Deckel der Spielepackung von den Uhrenkärtchen ab und sucht das passende Kärtchen. Der Puzzle-Schnitt hilft beim Finden des richtigen Uhrenkärtchens – falls sich eine Spielrunde mit kleineren Kindern unsicher ist.

Auf diese Weise kann man kontrollieren, ob die Einstellungen auf der Lernuhr auch wirklich stimmen – und zwar auf die Minute. Wer die Uhrzeit richtig eingestellt hat, bekommt einen Punkt (auf einem Notizzettel).

Danach werden die Uhrenkärtchen wieder zugedeckt. Dann deckt der nächste Spieler das nächste Zeitangabenkärtchen – und damit eine neue Uhrzeit – auf.

Wieder stellt jeder Spieler diese Uhrzeit auf seiner Lernuhr ein. So wird weitergespielt, bis alle 18 Kärtchen aufgedeckt sind. Wer dann die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.



Spiel 4 | Uhrzeiten einstellen – um die Wette

Dieses Spiel muss man mit mehreren Spielern spielen. Jeder Spieler sollte das Einstellen der Uhrzeiten auf der Lernuhr einigermaßen beherrschen. Jeder Spieler bekommt eine Lernuhr. Der jüngste Spieler darf beginnen. Er stellt auf seiner Lernuhr eine **beliebige Zeit** ein und sagt sie dann laut an, ohne seine Einstellung zu zeigen.

Es ist dabei egal, ob eine Zeit zwischen 0.00 Uhr und 12.00 Uhr mittags oder eine Zeit zwischen 12.00 Uhr und 24.00 Uhr nachts angesagt wird. Alle anderen Spieler versuchen nun die genannte Uhrzeit so schnell wie möglich auf ihrer eigenen Lernuhr einzustellen. Wer die Zeit als erstes richtig eingestellt hat, ruft „**Stopp**“. Alle anderen Spieler müssen jetzt ebenfalls aufhören. Wenn er die Uhrzeit **richtig** eingestellt hat, hat er gewonnen und bekommt einen Punkt (auf einem Notizzettel).

Er darf dann auch für die nächste Runde die neue Uhrzeit bestimmen. Wenn der Spieler, der „Stopp!“ rief, die Uhrzeit **falsch** eingestellt hat, dann dürfen die anderen Spieler weitermachen.

Die Kontrolle über eine solche Runde übernimmt jeweils der Spieler, der am Anfang die Uhrzeit bestimmt hat.

So spielt man insgesamt 10 oder 15 Runden lang. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, ist der Gesamtsieger.

Und noch mehr zum Üben: Weitere Uhrzeiten zum Einstellen

Hier sind noch einmal acht Uhrzeiten abgedruckt. Daneben steht, wie sie gesprochen und auf der Lernuhr eingestellt werden müssen.

Hier kann jedes Kind selbst üben und dann die Lösung kontrollieren.

1.00



Wir sprechen:
ein Uhr

3.45



Wir sprechen:
drei Uhr fünfundvierzig

6.30



Wir sprechen:
sechs Uhr dreiig

8.15



Wir sprechen:
acht Uhr fünfzehn

12.30



Wir sprechen:
zwölf Uhr dreiig

18.00



Wir sprechen:
achtzehn Uhr

20.10



Wir sprechen:
zwanzig Uhr zehn

23.45



Wir sprechen:
**dreiundzwanzig Uhr
fünfundvierzig**

Und zum Schluss noch ein Vorschlag:

Uhrzeiten nach dem Fernsehprogramm einstellen

Jede Fernsehsendung hat eine bestimmte Anfangszeit. Ihr nehmt eine Programmzeitschrift zur Hand und reihum darf jeder Spieler eine bestimmte Sendung nennen. Jeder Spieler (auch der, der die Sendung genannt hat) sucht diese Sendung in der Zeitschrift und stellt auf seiner Lernuhr die Anfangszeit ein. Wer es richtig macht, bekommt einen Punkt und darf die nächste Sendung nennen. *Wer stellt die meisten Zeiten richtig ein?*