



Wer kennt die Uhr?

6-9
Jahre



Mit Stunden und Minuten
spielend durch den Tag



Ravensburger® Spiele Nr. 24995 4
Illustration: Ulf Marckwort

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



Uhrzeit lesen

Zeitgefühl



Selbstständigkeit

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

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. **Wer kennt die Uhr?** führt Kinder spielerisch an das komplexe Thema Zeit heran. Durch die Verbindung der Uhrzeiten mit bestimmten Situationen aus dem Alltag werden Kinder altersgerecht mit dem Lesen der Uhr vertraut gemacht. Darüber hinaus können die Kinder mit analog und digital dargestellten Zeitangaben üben.

Das Lesen der Uhr und das Verständnis für die Zeit ist zudem ein wichtiger Schritt in der persönlichen Entwicklung der Kinder, der ihnen ermöglicht, nach und nach selbstständiger zu werden.

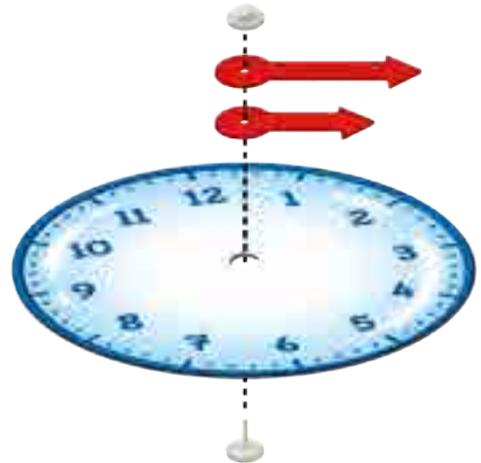
Liebe Kinder,

auf den Puzzleteilen seht ihr einen rothaarigen Jungen, Paul. Er erlebt vieles, was ihr auch kennt, z. B. wenn er morgens von seiner Mutter geweckt wird oder ihm sein Vater eine Gute-nachtgeschichte 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.



Inhalt

- ① 24 Puzzleteile „Tag und Nacht“
- ② 1 große Uhr
- ③ 1 Paar bewegliche Kunststoffzeiger
- ④ 1 Sanduhr
- ⑤ 36 Uhrenkärtchen



**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 Puzzle-
teilen**, die einen Tages- und einen Nacht-
kreis bilden, und aus einer **großen Uhr
mit Zeigern**, die in der Mitte eingefügt
wird.

*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.*

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. 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.

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



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 **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.

Die Analoguhr zeigt



Die Digitaluhr zeigt



So wird es gesprochen:

vierzehn Uhr oder zwei Uhr (nachmittags)



zwei Uhr (nachts)



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 zusammenzusetzen.

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 zusammenzusetzen.

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

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 gerieselst, 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 gerieselst 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 geübter, 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

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. 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 zieht ein Uhrenkärtchen aus der Schachtel. Er achtet darauf, dass die Mitspieler die Uhرداریstellungen auf dem Kärtchen nicht sehen können. Nun nennt er die digitale Tages- oder Nachtzeit. 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 sie 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.

Der Spielleiter sagt entweder „Es ist 16:30 Uhr“ oder „Es ist 4:30 Uhr“



Ende des Spiels

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

Hinweis: *Seid ihr geübt, könnt ihr das Spiel auch mit allen Uhrenkärtchen spielen.*

Spielidee 3

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 als Startkärtchen in die Tischmitte. Mischt die restlichen Uhrenkärtchen und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder Spieler legt seine Kärtchen mit der Abbildung der Analoguhr vor sich auf den Tisch. Die übrigen Inhalte 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. 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.

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.



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.

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.

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.

Profivariante

Die Uhrenkärtchen liegen mit der digitalen Seite nach oben aus. Ein Spielleiter stellt auf der großen Uhr eine Uhrzeit ein. Wer findet als Erster das passende Kärtchen mit der digitalen Uhrzeit?

© 1994 / 2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de