

Ich lerne die Uhr – Spielmöglichkeiten

Bevor eines der aufgeführten Möglichkeiten gespielt wird, bauen alle Kinder zusammen das 9 Karten umfassende Puzzle „ein Tag hat 24 Stunden“ auf.

1. Tageskreis aus 12 Stunden (für 2-4 Spieler)

Bei diesem Spiel baut sich auf spannende Art und Weise ein Tageskreis von 12 Stunden auf, wie er auf einer Analoguhr zu finden ist. Die Einstelluhr wird dazu in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die Uhrzeitkarten mit den 12 vollen Stunden von 1 -12 werden vom Spielleiter, mit den Rückseiten nach oben, den entsprechenden Stunden auf der Einstelluhr zugeordnet. Nun würfelt der jüngste Spieler mit dem Zwölferwürfel eine Zahl - z. B. eine fünf. Er muss als nächstes die gewürfelte Zahl als Uhrzeit auf der Einstelluhr einstellen (5:00 Uhr nachmittags), zur Kontrolle dreht er die Karte, die der Ziffer 5 auf der Einstelluhr zugeordnet ist, um. Hat er die Zeit richtig eingestellt, bekommt er vom Spielleiter eine Gewinnkarte (nicht benutzte Viertel-, halbe -, Dreiviertelstundenkarte) ausgehändigt. Danach gibt er den Zwölferwürfel weiter und der nächste Spieler ist am Zug. In dieser Art wird solange gespielt bis alle zwölf Stunden aufgedeckt sind. Sieger, wer die meisten Gewinnkarten sammeln konnte.

Gewinnkartenwerte:

- für 8.00, 10.00, 11.00, 13.00, 14.00, 16.00, 17.00 Uhr jeweils eine Gewinnkarte
- für 6.00, 7.00, 9.00, 12.00, 15.00, 18.00, 19.00 Uhr jeweils 2 Gewinnkarten
- für die letzte aufgedeckte Karte gibt es 3 Gewinnkarten

1.1. Spiel gegen die Zeit (für 2-4 Spieler)

Die Einstelluhr wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die Uhrzeitkarten mit den 12 vollen Stunden von 6 Uhr morgens bis 17 Uhr nachmittags werden offen auf den Tisch daneben gelegt. Der Spielleiter startet nun die Sanduhr und er jüngste Spieler würfelt eine Zahl - z. B. eine sechs. Er muss nun aus den offenliegenden Stundenkarten die richtige Uhrzeit - 6:00 morgens - herausuchen und der entsprechenden Zahl auf der Einstelluhr zuordnen. Dafür bekommt er vom Spielleiter eine Gewinnkarte (nicht benutzte Viertel-, halbe -, Dreiviertelstundenkarte) ausgehändigt. So geht das reihum bis die Zeit auf der Sanduhr abgelaufen ist. Sind alle 12 Stunden vor Ablauf der Sanduhrzeit der Einstelluhr zugeordnet, so gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Gewinnkarten sammeln konnte (Gewinnwerte siehe 1.). Ist die Sanduhr vorher abgelaufen, so haben alle Spieler verloren und es beginnt eine neue Runde.

2. Quartette sammeln

Nach der bekannten Quartettregel. Quartettvarianten, die abgelegt werden dürfen:

- 4 Viertel einer einzigen Stunde (z. B. 7.00 Uhr, 7.15 Uhr, 7.30 Uhr, 7.45 Uhr)
- 4 aufeinanderfolgende Stunden (z. B. 6.00 Uhr, 7.00 Uhr, 8.00 Uhr, 9.00 Uhr)
- 4 Viertelstunden, 4 halbe Stunden, 4 Dreiviertelstunden

3. Uhrzeit-Schlange:

Diese Variante kann in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden:

- nur mit ganzen und halben Stunden
- für Fortgeschrittene zusätzlich mit Viertel- und Dreiviertelstunden

Ablauf:

Die Karten werden an alle gleichmäßig verteilt. Der jüngste Spieler beginnt und legt eine volle Stunde aus. Der nächste Mitspieler kann an diese Karte, die nächst folgende oder die vorausgehende Uhrzeit, anlegen. (Beispiel: 12.00 Uhr wurde ausgelegt. 11.30 Uhr oder 12.30 Uhr kann angelegt werden). Danach, oder wenn ein Spieler keine Karten anlegen kann, ist der Nächste am Zug. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten abgelegt hat.

4. Uhrzeit-Reime:

Diese Spielmöglichkeit kann ein Kind mit einem Elternteil oder älterer Schwester/älterem Bruder spielen. Der Spielleiter liest die lustigen Kinderreime auf den 3 Reimkarten vor, das Kind kann dazu die erwähnten Uhrzeiten auf der Einstelluhr einstellen.