

# MEINE UHR

Hier ist das Spiel, das Dir auf einfache und unterhaltsame Art zeigt, wie man die Uhr liest. Weißt Du, wie spät es ist? Nun wirst auch Du auf diese Frage antworten können.

Die große kunterbunte Spieluhr mit Zeigern, die sich wie auf einer echten Uhr drehen, hilft Dir dabei.

## Inhalt

- 22 Zeitkarten, die auf einer Seite die Uhrzeit in Zahlen (z.B. 7.30 / 19.30 Uhr) angeben und auf der anderen ein Zifferblatt mit derselben Uhrzeit zeigen.
- 7 Karten mit einer Kuckucksuhr, welche auf einer Seite zusammen mit dem Bild einer Kuckucksuhr die Uhrzeit in Zahlen (z.B. 9.00 / 21.00 Uhr) angeben und auf der anderen ein Kind zeigen, das mit seinen Armen auf einem Zifferblatt die Uhrzeit anzeigt.
- 4 Plus-Minus-Karten (+5, -5, +10, -10).
- 1 Spieluhr aus Pappe.
- 1 Beutel

## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die Uhr richtig zu stellen und so als erster 5 Zeit- oder/und Kuckucksuhr-Karten zusammen zu bekommen.

## Spielvorbereitung

- Legt 4 Plus-Minus-Karten beiseite (sie werden in der Version für Fortgeschrittene gebraucht).
- Mischt gut alle anderen (Zeit- und Kuckucksuhr-) Karten und steckt sie in den Beutel.
- Stellt die Spieluhr in die Mitte des Tisches.

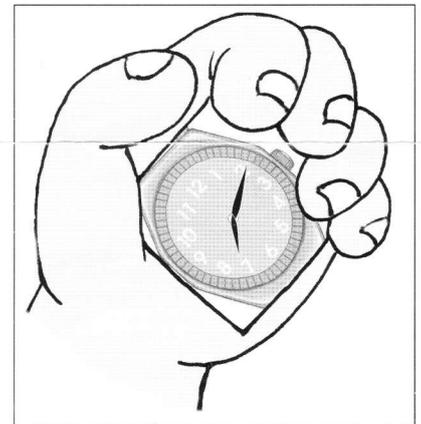
## Spielverlauf

Der kleinste Spieler fängt an und zieht eine Karte aus dem Beutel. Dabei dürfen die anderen Spieler nicht die Uhr auf der Karte sehen (s. Abb. 1).

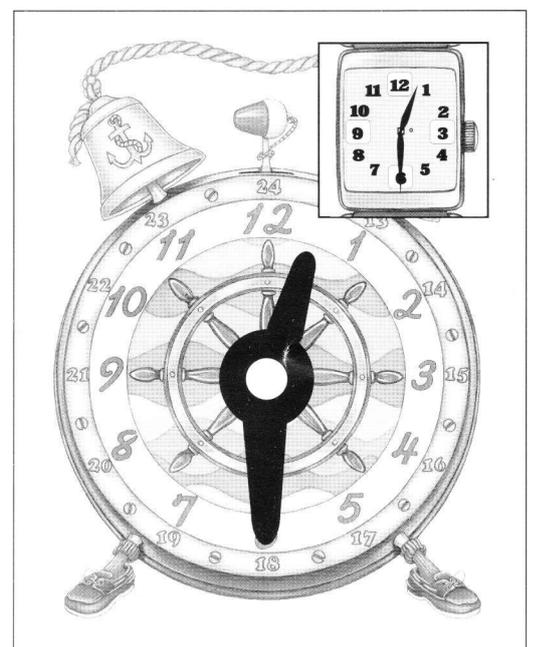
\* Zieht der Spieler eine Zeitkarte, dann zeigt er dem Mitspieler rechts neben ihm, die in Zahlen angegebene Uhrzeit. Dieser muß nun die Zeiger auf der Spieluhr so verstellen, daß sie genau die auf der Karte angegebene Zeit zeigen (s. Abb. 2). Währenddessen machen die anderen Spieler alle zusammen langsam und laut zehnmal "ticktack". Dreht dann die Zeitkarte um und stellt fest, ob die Antwort richtig ist. Hat der Spieler die Zeiger richtig gestellt, gewinnt er die Zeitkarte, ansonsten kommt sie wieder in den Beutel zurück.

Dann ist der Spieler dran, der gerade geantwortet hat. Er zieht eine neue Karte und fragt nun seinen Mitspieler nach der Uhrzeit usw.

\* Zieht der Spieler eine Karte mit der Kuckucksuhr, dann muß er sofort laut "kuckuck" rufen mit der Uhrzeit, die auf der Karte steht (z.B.: "Kuckuck, es ist neun!"). Daraufhin müssen alle anderen Mitspieler aufstehen, die Uhrzeit mit ihren Armen anzeigen und dabei laut "kuckuck, kuckuck" rufen. Wer zuerst die richtige Zeit anzeigt (einfach die Karte mit der Kuckucksuhr umdrehen und sich die Position des Kindes darauf anschauen), gewinnt die Karte.



(Abb. 1)



(Abb. 2)

Achtung: Wenn Ihr die Uhrzeit mit den Armen anzeigt, denkt daran, daß nur die Vorderansicht gilt, so wie auf dem Bild auf der Karte mit der Kuckucksuhr (s. Abb. 3). Übt also lieber ein bißchen vor dem Spiel. Wem es zuerst gelungen ist, insgesamt 5 (Zeit- und Kuckucksuhr-) Karten zusammen zu bekommen, hat das Spiel gewonnen.

#### Spielversion für größere Kinder mit mehr Erfahrung

Dafür braucht Ihr die 4 Plus-Minus-Karten. Legt sie so verdeckt vor Euch hin, daß nur noch die blaue Rückseite zu sehen ist. Deckt bei der ersten Runde irgendeine auf und legt sie gut sichtbar in die Mitte des Tisches. Das Spiel geht dann wie oben weiter, nur daß die Zeit, die Ihr auf der Uhr einstellen (im Fall der Zeitkarten) bzw. mit den Armen anzeigen (im Fall der Kuckucksuhr-Karten) müßt, die Zeit plus bzw. minus der Minuten auf der aufgedeckten Karte ist.

Beispiel: Mark hat die Karte "+5" aufgedeckt und dann aus dem Beutel eine Zeitkarte gezogen, auf der 4.20 / 16.20 Uhr steht. Der Spieler rechts neben ihm muß also auf der Uhr 4.20 plus 5 Minuten einstellen, d.h. 4.25 Uhr.

Dieselbe Plus-Minus-Karte gilt für eine ganze Runde, d.h. bis der Beutel wieder beim ersten Spieler angekommen ist. Dann wird die alte Karte mit einer neuen ausgetauscht.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 4 Plus-Minus-Karten aufgebraucht sind. Wer bis dahin die meisten Zeit- und Kuckucksuhrkarten zusammen hat, hat das Spiel gewonnen.

Da nicht sofort festgestellt werden kann, ob die Antwort richtig ist, empfehlen wir diese Spielversion nur für Kinder, die schon mit der Uhr vertraut sind bzw. dann, wenn ein Erwachsener mitspielt.

#### SPIELVARIANTE - WO IST DIE ZEIT?

Legt die Plus-Minus-Karten weg und verteilt alle anderen Karten auf dem Tisch. Die in Zahlen angegebene Uhrzeit zeigt dabei nach oben.

Der kleinste Spieler beginnt. Er nimmt die Uhr und stellt mit den Zeigern, ohne daß die Mitspieler es sehen können, nach Belieben eine Zeit ein. Dann zeigt er allen Spielern die Uhr, welche sich so schnell wie möglich eine Karte mit der Uhrzeit, die sich am meisten der auf der Uhr annähert, vom Tisch nehmen. Der Sieger darf die Karte behalten, die anderen Karten werden wieder auf den Tisch zurückgelegt. Bei gleicher Zeitdifferenz gewinnt die niedrigere Zeit.

Da die Möglichkeit fehlt, festzustellen, welche Antwort die richtigere ist, empfehlen wir auch bei dieser Spielweise, daß ein Erwachsener dabei ist.

#### ERZIEHERISCHE ASPEKTE DES SPIELS

"Meine Uhr" gibt den Kindern eine große Spieluhr, die wie eine richtige Uhr funktioniert, in die Hand.

Nach der Stellung der Zeiger auf dem Zifferblatt lernen die Kinder so, die Uhr zu lesen, was die Zeit ist und was die Zahlen bei unterschiedlichen Zeitangabesystemen bedeuten.



(Abb.3)

Anleitungsheft bitte aufbewahren.

**Party Games**

Galleria Unione 4,  
20122 Milano