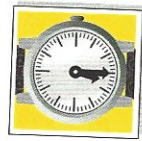


gilt nur so lange, wie das Kärtchenpaar in der Mitte liegt. Wer danach reklamiert, hat Pech gehabt. Bei Kärtchen mit gleichem Zeitabstand gilt: Wer zuerst auslegt, gewinnt.

Der Gewinner darf das gewonnene Kärtchenpaar kassieren. Anschließend legt er ein neues Kärtchen seiner Wahl in die Mitte. So geht es reihum weiter. Sind alle Uhrenkärtchen ausgelegt und gewonnen, ist das Spiel beendet.

Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Kärtchen gesammelt hat.

Beispiel: Karin legt ein Kärtchen in die Mitte. Es zeigt 6:20 Uhr. Ralf legt fix ein 6:30-Uhr-Kärtchen daneben. Gleichzeitig sagt er laut: „Sechs Uhr dreißig!“



Da ruft Tanja dazwischen:
„Sechs Uhr fünfundzwanzig!“
Sie legt ihr Kärtchen in die
Mitte. Ralf nimmt seines
zurück. Als Gewinnerin

nimmt Tanja beide Kärtchen aus der Mitte. Dann legt sie ein neues dort-hin.

Spielvariante: „Alleine spielen!“

Für 1 Spieler

Einzelspieler kontrollieren sich selbst:
Leg die Kärtchen mit der digitalen
Uhrzeit nach oben. Wähle eines
davon. Stell die angegebene digitale
Uhrzeit auf einer der Uhren mit
Zeiger ein. Dreh das Kärtchen um.
Überprüfe die Stellung der Zeiger.
Stimmen sie überein? Super!
Wenn nicht, noch mal probieren.
Übung macht den Meister-Uhrleser.

Weitere Spielmöglichkeiten:

- Ordnen der Kärtchen nach viertel, halben und ganzen Stunden
- Ordnen der Kärtchen nach dem genauen Zeitablauf
- Ordnen nach Tages- und Nachtzeiten

Illustration: Oliver Sütterlin

© Bookmark Verlag
Adolf-Kolping-Straße 3
53340 Meckenheim
Germany
info@bookmark-service



Warnung!
Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

227650

Die Uhr

5-9 Jahre

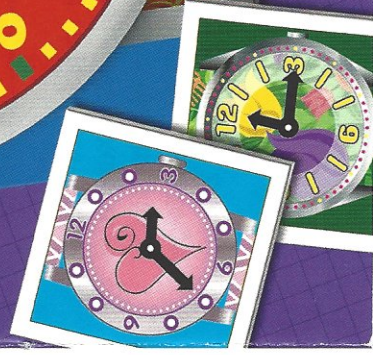


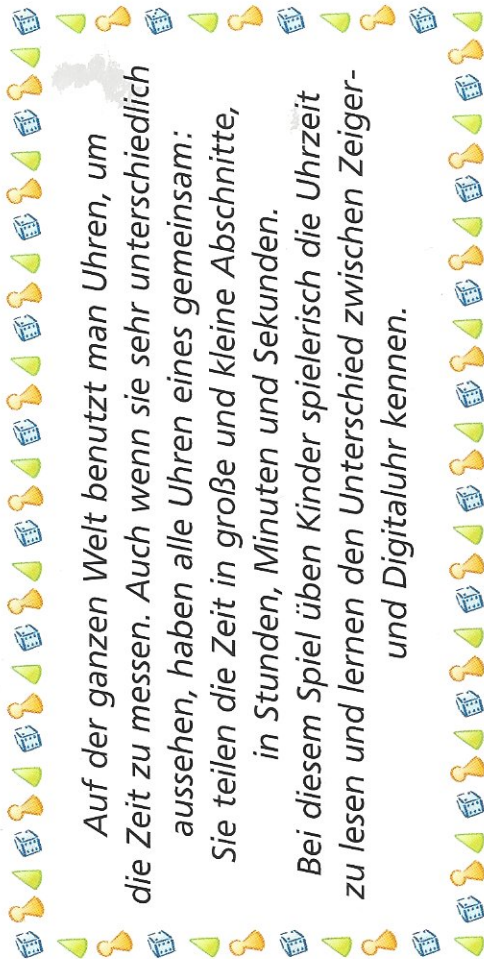
Mit Selbstkontrolle



10:15

22:15





Auf der ganzen Welt benutzt man Uhren, um die Zeit zu messen. Auch wenn sie sehr unterschiedlich aussehen, haben alle Uhren eines gemeinsam: Sie teilen die Zeit in große und kleine Abschnitte, in Stunden, Minuten und Sekunden.
Bei diesem Spiel üben Kinder spielerisch die Uhrzeit zu lesen und lernen den Unterschied zwischen Zeiger- und Digitaluhr kennen.

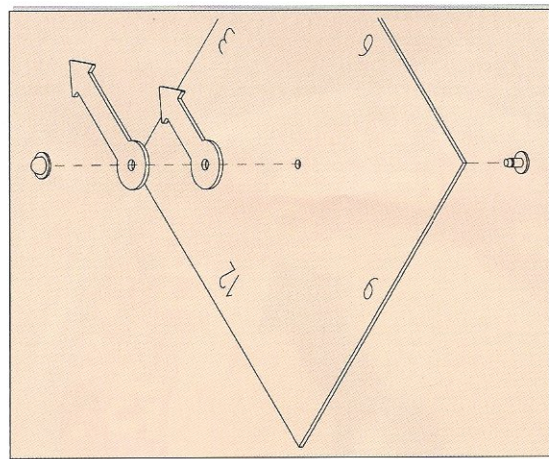
Alter: 5–9 Jahre
Spieler: 1–6

Inhalt:

4 Uhr-Tafeln mit beweglichen Kunststoffscheitern
54 Uhr-Kärtchen (doppelseitig bedruckt)

Spielvorbereitung

Die Uhrzeit ablesen zu können macht Spaß! Also nichts wie ran: Jede der vier großen Uhren bekommt einen großen und einen kleinen Zeiger. Der kleine Zeiger zeigt die Stunden an, der große Zeiger die Minuten.
Baue die Uhren wie auf der Abbildung zusammen: Dabei befestigst du einen großen und einen kleinen



Kunststoffscheiter an jeder Uhr-Tafel. Schiebe dabei den weißen Kunststoffscheiter von hinten durch die Uhr-Tafel. Lege darauf zuerst den kleinen Zeiger und dann den großen Zeiger. Zum

Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Kärtchen gesammelt hat.

Tipp:

Jüngere Kinder spielen anfangs allein mit dem Spielleiter. Mit ein bisschen Übung können sie dann später mit anderen Kindern um die Wette Uhren lesen.

Spiel 2: „Pass auf, eine Uhrenschlange!“

Für 2–4 Spieler

Sucht zuerst alle Kärtchen mit vollen und halben Stunden heraus. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Mischt die Kärtchen und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Der Jüngste fängt an: Er legt ein Kärtchen mit einer vollen Stunde in die Mitte. Jetzt geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Legt zuerst ein Kärtchen, das eine halbe Stunde davor oder danach zeigt, an.



Beispiel: Liegt ein 8:00-Kärtchen, legt der nächste Spieler ein 7:30-Kärtchen davor oder ein 8:30-Kärtchen dahinter an. Hat er diese Kärtchen nicht, ist der nächste Spieler dran.

So entsteht eine Uhrenschlange mit 12 vollen und halben Stunden. Die müssen aber in der richtigen Reihenfolge liegen. Deshalb aufpassen, dass jeder die richtige Uhrzeit anlegt! Vorsichtshalber sagt jeder beim Kärtchenlegen laut seine Uhrzeit. Sieger ist, wer zuerst alle seine Kärtchen angelegt hat. Die Übrigen spielen weiter, bis die Uhrenschlange komplett ist.

Spiel 3: „Wer hat die kürzeste Zeit?“

Für 2–6 Spieler, die schon Uhrzeiten mit Minuten lesen können.

Mischt zuerst alle Karten und teilt sie gleichmäßig aus. Jeder legt seine Kärtchen in einer Reihe vor sich, und zwar nach der Uhrzeit sortiert. Die Seite mit den Zeigern liegt sichtbar oben. Der älteste Spieler fängt an und legt ein beliebiges Kärtchen gut sichtbar in die Mitte.

Gesucht wird jetzt ein Kärtchen mit dem kleinsten Zeitabstand zu dem ausgelegten. Hast du eines gefunden? Dann leg es fix an und sag laut die Uhrzeit deines Kärtchens.

Ein Spieler hat noch eins mit kleinem Zeitabstand? Dann muss er Einspruch erheben und sein Kärtchen auslegen. Das mit dem größeren Zeitabstand geht an seinen Besitzer zurück. Achtung: Die Einspruchsfrist



zwei Uhr dreißig
oder
halb drei (nachts)

vierzehn Uhr dreißig
oder
halb drei (nachmittags)



null Uhr fünfundvierzig
oder Viertel vor eins (nachts)

zwölf Uhr fünfundvierzig
oder
Viertel vor eins (mittags)

Spiel 1: „Stell die richtige Uhrzeit ein!“

Für 2–4 Spieler und einen Spielleiter



Jeder Spieler nimmt sich eine große Uhr. Sortiert die Kärtchen aus, mit denen ihr noch nicht spielen wollt und legt sie in die Schachtel zurück. Spielt erst nur mit vollen Stunden. Fortgeschrittene Uhr-Leser nehmen nachher die halben Stunden dazu. Und richtige

Uhr-Experten spielen später mit allen Kärtchen.
Der Spielleiter mischt die Kärtchen. Er legt sie mit der blauen Seite nach oben auf einen Stapel. Dann zieht er eine Karte und sagt laut die darauf stehende Uhrzeit. Außer ihm darf aber keiner die Zeiger sehen!

Jeder stellt die genannte Zeit auf seiner Uhr ein. Wer zuerst fertig ist, ruft: „HALT!“ Der Spielleiter vergleicht, ob die Zeiger auf der Uhr mit denen auf dem Kärtchen übereinstimmen. Ist dies der Fall, darf der Spieler das Kärtchen behalten.

Wenn nicht, kommt das Kärtchen zurück in die Schachtel. Nun zieht der Spielleiter ein neues Kärtchen. Es wird so lange gespielt, bis alle Uhrzeiten richtig eingestellt und keine Kärtchen mehr da sind.

Schluss steckst du die weiße Kunststoffkappe darauf – fertig!
Die Uhren brauchen nicht mehr auseinander gebaut zu werden. Sie passen so in die Schachtel. 54 bunte Kärtchen zeigen verschiedene Uhrzeiten. Löse sie vorsichtig aus dem Rahmen.

Jetzt kann das Spiel beginnen!

Digitaluhr und Zeigeruhr

Generell unterscheidet man zwischen zwei unterschiedlichen Uhr-Typen: Digitaluhr und Zeigeruhr.

Die **Zeigeruhr** zählt die Stunden von 1 bis 12 und beginnt dann wieder bei 1. Wenn das Kind auf die Zeigeruhr schaut, weiß es auf Anhieb nicht, ob es zum Beispiel 10 Uhr morgens oder 10 Uhr abends ist. *Auf der Vorderseite der Kärtchen ist die Zeigeruhr abgebildet.*

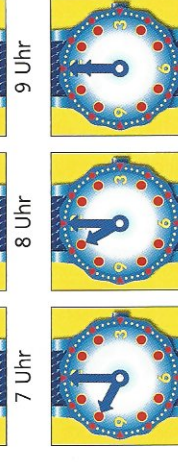
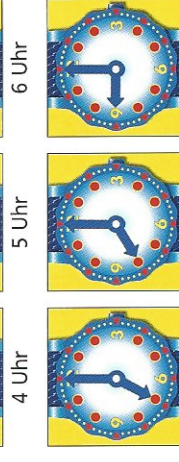
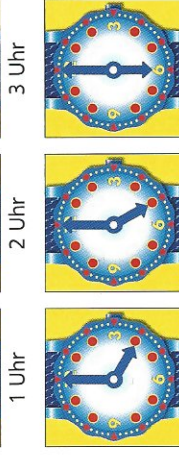


Die **Digitaluhr** zeigt die gleiche Uhrzeit wie die Zeigeruhr, nur mit Ziffern. Bei der Digitaluhr erkennt man sofort, ob es vormittags oder nachmittags ist. Denn sie zeigt die Stunden von 0 bis 24 an. *Auf der Rückseite der Kärtchen ist die Digitaluhr abgebildet.*



Wie liest man die Zeigeruhr?

Viele Uhren haben ein Zifferblatt mit den Zahlen 1 bis 12 und zwei Zeiger, einen großen und einen kleinen. Die Zeiger drehen sich immer in die gleiche Richtung, im Uhrzeigersinn. Zusammen zeigen sie uns, wie spät es ist.



Der große Zeiger zeigt die Minuten an (Minutenzeiger). Er wandert in einer Stunde einmal im Kreis herum. Steht er wieder auf der zwölf ist eine Stunde vergangen.

Der kleine Zeiger zeigt die Stunden an (Stundenzeiger). Er dreht sich so

langsam, dass man es kaum sieht. In einer Stunde wandert er nur von einer Zahl zur nächsten.

Wo sind die halben und Viertelstunden?

Mit der Uhrzeit ist es ähnlich wie mit einem Kuchen. Man kann die Stunde in 4 Teile teilen. Ein Teil davon ist eine Viertelstunde, 2 Teile sind eine halbe und 3 Teile eine Dreiviertelstunde. Wandert der große Zeiger von 12 bis 3 ist eine Viertelstunde vergangen. Wandert er bis zur 6, ist eine halbe Stunde um. Zeigt er auf die 9, ist eine Dreiviertelstunde um. Der große Zeiger sagt uns auch, ob es „Viertel vor“ oder „Viertel nach“ ist. Ist er auf dem Weg von 12 bis 6, sagt man „nach“, auf dem Weg von 6 bis 12 „vor“.

Beispiel: 2 Uhr.



Es ist 2 Uhr.



Es ist halb drei.



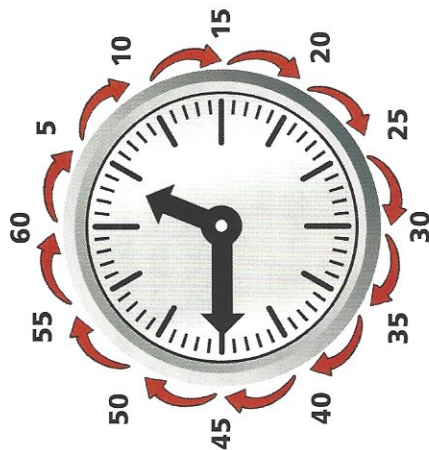
Es ist Viertel nach zwei.



Es ist Viertel vor drei.

Wer zeigt mir die Minuten?

Der große Zeiger zählt die Minuten, darum wird er auch Minutenzeiger genannt. In 60 kleinen Schritten wandert er um das Zifferblatt herum, denn eine Stunde hat 60 Minuten. Die Minuten sind bei manchen Uhren durch kleine Striche am Rand dargestellt. Von einer Zahl bis zur nächsten auf diesem Zifferblatt sind es immer genau 5 Minuten. Zähl doch mal nach!



Was sind Digitaluhren?

Manche Uhren haben keine Zeiger und auch kein Zifferblatt. Sie zeigen die Zeit nur durch Zahlen an. Solche Uhren nennt man Digitaluhren. Die beiden Ziffern vor den Punkten geben die Stunden an, die beiden nach den Punkten die Minuten.

Beispiel: Bei 2:00 Uhr ist es Nacht (symbolisiert durch den Mond). Bei 14:00 ist es Tag (symbolisiert durch die Sonne).



Die Digitaluhr zeigt genau, ob morgens, nachmittags, abends oder nachts gemeint ist.

Laufen Uhren auch nachts?

Ein Tag hat 24 Stunden. Zeigeruhren zeigen aber nur die Zeit von 1 bis 12 an. Also muss der kleine Zeiger zweimal seine Runde um das Zifferblatt drehen, einmal tagsüber und einmal nachts. Der große Zeiger wandert

Die Zeigeruhr zeigt sowohl bei Tag als auch bei Nacht 2 Uhr an. Deshalb benutzt man bei schriftlichen Zeitangaben die Digitalzeit. Beispielsweise bei Fahrplänen oder Anfangszeiten im Kino.

Uhrzeiten: geschrieben und gesprochen

Der Zeiger zeigt: Die Digitaluhr zeigt: So wird es gesprochen:



acht Uhr (morgens)

zwanzig Uhr
oder

acht Uhr (abends)



zehn Uhr fünfzehn (vormittags),
oder

Viertel nach zehn (vormittags)

zweieundzwanzig Uhr fünfzehn
oder

Viertel nach zehn (nachts)