

Kennst du die Uhr?

Schritt für Schritt die Uhrzeit lernen

Für 1 – 4 Spieler ab 5 Jahre

LIEBE ELTERN!

Ihr Kind wird in den folgenden Spielen **Schritt für Schritt** an das selbstständige Lesen der Uhr herangeführt. Je nach **Lernschritt** und **Spiel** wird eine andere Spieluhr verwendet, die Sie am **grünen**, **gelben** und **blauen** Hintergrund erkennen.

Am Ende jeder Spielidee finden Sie in einem grünen Kasten die **Spielregel für einen Spieler**.

SPIELMATERIAL

24 Uhrzeitkärtchen

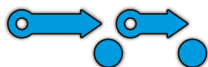


Bildseite



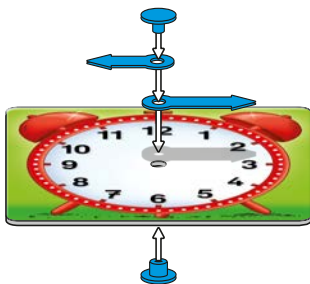
Uhrseite

3 Spieluhren
mit 1 Zeigerpaar



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Lösen Sie vorsichtig die Kärtchen und die Uhren aus der Stanztafel und bauen Sie zuerst die grüne Spieluhr zusammen. Für die weiteren Lernschritte stecken Sie das Zeigerpaar dann einfach auf die gelbe oder die blaue Uhr. So wird die Uhr zusammgebaut:



REIME UND UHRZEITEN

Die Reime sind von 1 bis 24 nummeriert und können so in der zeitlich richtigen Reihenfolge vorgelesen werden. Außerdem sind die vollen Stunden, die Viertelstunden und halben Stunden sowie die Minuten farblich unterschiedlich hinterlegt.

Volle Stunden



Es ist **sechs Uhr**.

Rrrring, morgens läutet der Wecker, Max muss nun aufstehen, sonst gibt's Gemecker.



Es ist **acht Uhr**.

In der Schule sitzt Max neben Paul, während er aufpasst, ist Max noch faul.



Es ist **zehn Uhr**.

Mit der Klasse ist Max auf dem Sportplatz, er läuft und macht einen großen Satz.



Es ist **zwölf Uhr**.

Mittags duftet's herrlich nach Essen, Kater Carlo bekommt unterm Tisch was zu fressen.



Es ist **zwei Uhr**.

Nachmittags fährt Max im Skaterpark, sein neues Skateboard findet er stark!



Es ist **vier Uhr**.

Beim Fußball läuft Jule dem Ball hinterher, sie schießt ein Tor, das war nicht schwer.

Viertelstunden, halbe Stunden



Es ist **halb acht**.

Das Frühstück steht schon auf dem Tisch, Kater Carlo mag am liebsten Fisch.



Es ist **Viertel nach neun**.

Die Glocke läutet, endlich ist Pause, Max steht im Schulhof und trinkt seine Brause.



Es ist **Viertel vor zwölf**.

Kurz vor Mittag ist die Schule aus, der Schulbus bringt Max geschwind nach Haus.



Es ist **Viertel vor zwei**.

In seinem Zimmer ist Max an den Hausaufgaben, er will sie schnell erledigt haben.



Es ist **halb vier**.

Nach dem Aufstieg über die Leiter, baut Max an seinem Baumhaus weiter.



Es ist **Viertel nach fünf**.

Vor dem Abendessen schaut Max manchmal fern, die Froschsendung hat er besonders gern.

Minuten



13

Es ist **zehn Minuten vor sieben (Uhr)**.

Zum Abendessen gibt's Butterbrot und Wurst, mit Orangensaft stillt Max seinen Durst.



15

Es ist **zehn Minuten nach acht (Uhr)**.

Vor dem Schlafen liest Max ein Buch, auch Kater Carlo kommt zu Besuch.



17

Es ist **fünf Minuten nach zehn (Uhr)**.

Spät abends poltert es auf dem Dach, wer macht dort oben so einen Krach?



19

Es ist **zwanzig Minuten vor eins (ein Uhr)**.

Kurz nach Mitternacht flattert's im Mondschein, welches Tier könnte das wohl sein?



21

Es ist **fünf Minuten vor drei (Uhr)**.

Auf dem Baum sitzt eine Eule, von Weitem hört man ihr Geheule.



23

Es ist **fünfundzwanzig Minuten nach vier (Uhr)**.

Frühmorgens zwitschern die Vögel im Baum, in ihrem Nest sieht man sie kaum.

Volle Stunden



14

Es ist **sieben Uhr**.

Abends putzt Max eifrig Zahn um Zahn, fröhlich plätschert's aus dem Wasserhahn.



16

Es ist **neun Uhr**.

Gespannt schaut Kater Carlo zum Fenster raus, vielleicht entdeckt er eine Maus?



18

Es ist **elf Uhr**.

Im Garten suchen die Igel nach Schnecken, die könnten sich unter den Pilzen verstecken.



20

Es ist **ein Uhr**.

Schnell läuft Kater Carlo aus dem Haus und spielt auf der Wiese mit einer Maus.



22

Es ist **drei Uhr**.

Auf dem Feld steht ein seltsames Tier, ein Marder bezieht gerade Quartier.



24

Es ist **fünf Uhr**.

Durchs Fenster scheint die Sonne herein, Max träumt im Bett noch vom Fußballverein.

Tageszeiten lernen

ab 5 Jahre, für 1 – 4 Spieler

Schritt 1

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielleiter verteilt **alle Uhrzeitkärtchen** gleichmäßig an die Spieler. Diesen Kärtchenvorrat legen die Spieler mit der **Bildseite** nach oben vor sich ab. Er selbst nimmt sich die Spielanleitung.

LOS GEHT'S!

Der Spielleiter liest einen Reim nach dem anderen in zeitlich richtiger Reihenfolge vor (Seite 2 – 3). Er beginnt mit dem **6-Uhr-Reim**. Die Spieler hören aufmerksam zu und schauen gleichzeitig in ihrem Kärtchenvorrat nach, ob sie das zum Reim passende Kärtchen haben. Wer das richtige Kärtchen gefunden hat, legt es mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte. Dann liest der Spielleiter den nächsten Reim vor, also den 7.30-Uhr-Reim. In den folgenden Runden legen die Spieler die richtigen Kärtchen immer rechts an das vorherige Kärtchen an. Es entsteht ein **Zeitstrahl**. Das Spiel endet, wenn das letzte Kärtchen an den Zeitstrahl angelegt wurde.

Bei **einem Spieler** bekommt dieser alle Kärtchen.
Der Spielablauf ist derselbe.

NACH DEM SPIEL

Wurde das letzte Kärtchen angelegt, erklärt der Spielleiter anhand des Zeitstrahls, dass der Tag in unterschiedliche Tageszeiten eingeteilt werden kann, nämlich in Morgen, Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend und Nacht. Dazu schiebt er die Kärtchen etwas auseinander und unterteilt somit den Zeitstrahl in kleinere Zeitabschnitte. Anschließend fragt er die Spieler, was Max zum Beispiel am Vormittag oder am Nachmittag macht.



Vormittag



Mittag



Nachmittag



Zeitstrahl

Volle Stunden lernen

ab 6 Jahre, für 1 – 4 Spieler

Schritt 2

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielleiter erklärt anhand der **grünen Uhr**, dass jede Uhr ein Zifferblatt mit Ziffern von **1 bis 12** sowie einen **großen** und einen **kleinen Zeiger** hat. Die Zeiger wandern im Kreis von einer Ziffer zur anderen und immer in die gleiche Richtung, also im **Uhrzeigersinn**. Zu **vollen Stunden** wird der **große Zeiger** auf die **12** gestellt und der **kleine Zeiger** auf eine **andere Ziffer**, zum Beispiel auf die 9. Jetzt ist es **neun Uhr**. Es ist wichtig, dass am Ende „Uhr“ gesagt wird. Kommen später die Minuten hinzu, gibt es weniger Verwirrung. Die Spieler üben nun die vollen Stunden mit der **grünen Uhr**.



neun Uhr

WICHTIG: Anfangs wird nur der **12-Stunden-Tag** erklärt. Statt 13 Uhr sagt man ein Uhr, statt 14 Uhr zwei Uhr und so weiter. Der 24-Stunden-Tag wird erst in Schritt 5 zusammen mit der digitalen Uhrzeit erklärt.

SPIELAUFBAU

Der Spielleiter legt die Kärtchen mit den **vollen Stunden** in die Tischmitte und dreht sie auf die **Uhrenseite**. Die **grüne Uhr** legt er daneben.

LOS GEHT'S!

Der Spielleiter sucht sich unauffällig ein Kärtchen aus und stellt geheim die **Uhrzeit** auf der Uhr ein. Danach legt er die Uhr auf den Tisch und sagt laut die Uhrzeit an, zum Beispiel: „Es ist zwei Uhr.“ Die Spieler suchen nun gleichzeitig das Kärtchen, das zu dieser Uhrzeit passt. Wer glaubt, das richtige Kärtchen gefunden zu haben, klatscht mit seiner Hand darauf und ruft: „Stopp!“ Sofort hören alle Spieler auf zu suchen. Nun kontrollieren sie gemeinsam, ob die Uhrzeit stimmt:

- Zeigt das Kärtchen die **gleiche Uhrzeit** wie die Uhr, hat der Spieler das richtige Kärtchen gefunden und legt es vor sich ab.
- Zeigt das Kärtchen eine **andere Uhrzeit**, darf der linke Mitspieler auf ein Kärtchen tippen. Findet er das Kärtchen mit der richtigen Uhrzeit, darf er es vor sich ablegen. Tippt er auf ein falsches Kärtchen, ist wiederum sein linker Mitspieler an der Reihe. Das wiederholt sich so lange, bis ein Spieler das Kärtchen mit der richtigen Uhrzeit findet.

Anschließend sucht sich der Spielleiter ein neues Kärtchen aus. Das Spiel endet, wenn nur noch **ein Kärtchen** in der Tischmitte liegt. Es gewinnt, wer am Ende die **meisten Kärtchen** gesammelt hat.

Bei **einem Spieler** wird so lange gesucht, bis der Spieler das richtige Kärtchen gefunden hat.

Viertelstunden & halbe Stunden lernen

ab 7 Jahre, für 1 – 4 Spieler

Schritt 3

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielleiter erklärt anhand der **grünen Uhr** die Viertelstunden und die halben Stunden: Eine Stunde kann in vier Teile aufgeteilt werden. Dabei zeigt der große Zeiger auf die 3, die 6, die 9 und zur vollen Stunde auf die 12. Wird der **große Zeiger** auf die **3** und der **kleine Zeiger** auf eine **andere Ziffer** gestellt, zum Beispiel auf die 8, ist es **Viertel nach** acht. Auf Erklärungen mit „15 Minuten nach ... Uhr“ und auf regionale Besonderheiten (zum Beispiel drei viertel neun) soll an dieser Stelle und anfangs verzichtet werden. Anschließend wird der **große Zeiger** auf die **9** beziehungsweise auf die **6** gestellt und so auch **Viertel vor ...** und **halb ...** erklärt.



**Viertel nach
acht**



**halb
neun**

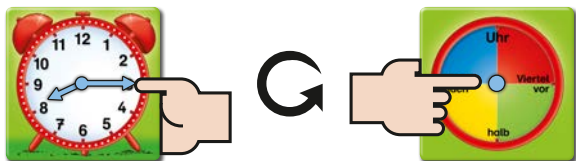


**Viertel vor
neun**



neun Uhr

Die Spieler üben mit der **grünen Uhr** nun die Viertelstunden und die halben Stunden. Stellt der Spieler zum Beispiel Viertel nach acht ein, nimmt er zur Kontrolle die Uhr so zwischen **Daumen** und **Zeigefinger**, dass er dabei die Spitze des **großen Zeigers** festhält. Danach dreht er die Uhr um. Wenn der Zeigefinger auf der Rückseite auf **Viertel nach ...** zeigt, wurde die Viertelstunde richtig eingestellt.



WICHTIG: Weil es anfangs für die Spieler einfacher ist, wird der kleine Zeiger bei Viertelstunden und bei halben Stunden nicht zwischen zwei Ziffern, sondern exakt auf die Ziffer gestellt. Auf den Kärtchen steht der kleine Zeiger aber immer zwischen zwei Ziffern. Die Spieler werden diesen Unterschied entdecken und so von selbst lernen, dass der kleine Zeiger immer ein Stückchen weiterwandert, je voller die Stunde wird.

SPIELAUFBAU

Der Spielleiter legt die Kärtchen mit den **vollen Stunden**, den **halben Stunden** und den **Viertelstunden** in die Tischmitte und dreht die Kärtchen auf die **Bildseite**. Die **grüne Uhr** legt er daneben.

LOS GEHT'S!

Der Spielleiter sucht sich unauffällig ein Kärtchen mit einem **Gegenstand** aus, zum Beispiel einem Hammer, und sagt: „Ich sehe was, was ihr nicht seht, und das ist ein Hammer.“ Die Spieler suchen nun gleichzeitig das Kärtchen mit dem passenden Gegenstand. Wer glaubt, das richtige Kärtchen gefunden zu haben, klatscht mit seiner Hand darauf und ruft: „Stopp!“ Sofort hören alle Spieler auf zu suchen. Nun kontrollieren sie gemeinsam, ob der Spieler das richtige Kärtchen gefunden hat:

- Ist der Gegenstand auf dem Kärtchen zu sehen, liest der Spielleiter die zum Kärtchen passende **Uhrzeit** vor, zum Beispiel: „Es ist halb vier.“ Der Spieler nimmt sich die Uhr und stellt die gesuchte Uhrzeit ein. Anschließend dreht er das

Kärtchen auf die Uhrenseite und vergleicht es mit der Uhr. Hat er die **richtige Uhrzeit** eingestellt, darf er das Kärtchen vor sich ablegen. Hat er eine **falsche Uhrzeit** eingestellt, muss er das Kärtchen dem Spieler mit den wenigsten Kärtchen schenken. Hat er selbst am wenigsten Kärtchen oder haben mehrere Spieler gleich wenig, kommt es aus dem Spiel.

- Ist der Gegenstand nicht auf dem Kärtchen abgebildet, bleibt es liegen und der linke Mitspieler darf auf ein Kärtchen tippen. Findet er das Kärtchen mit dem richtigen Gegenstand, darf er die Uhr einstellen. Tippt er auf ein falsches Kärtchen, ist wiederum sein linker Mitspieler an der Reihe. Das wiederholt sich so lange, bis ein Spieler das richtige Kärtchen findet und die Uhr einstellt.

Anschließend sucht sich der Spielleiter ein neues Kärtchen aus. Das Spiel endet, wenn nur noch **fünf Kärtchen** in der Tischmitte liegen. Es gewinnt, wer am Ende die **meisten Kärtchen** gesammelt hat.

Bei **einem Spieler** wird so lange gesucht, bis der Spieler das richtige Kärtchen gefunden hat. Stellt er eine falsche Uhrzeit ein, kommt das Kärtchen aus dem Spiel.

Minuten lernen

ab 7 Jahre, für 1 – 4 Spieler

Schritt 4

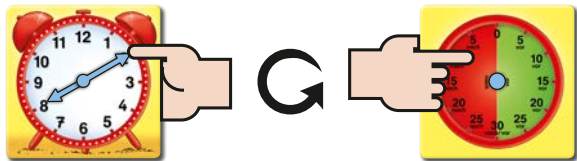
SPIELVORBEREITUNG

Der Spielleiter erklärt die Minuten anhand der **gelben Uhr**: Eine Stunde hat 60 Minuten. Alle Minuten, die nach der 12 und vor der 6 stehen, werden mit ... **Minuten nach ... (Uhr)** benannt. Alle Minuten, die nach der 6 und vor der 12 stehen, werden entgegen dem Uhrzeigersinn gezählt und mit ... **Minuten vor ... (Uhr)** benannt. Der große Zeiger zeigt die Minuten an. Deshalb heißt er **Minutenzeiger**. Der kleine Zeiger zeigt die Stunden an. Darum wird er **Stundenzeiger** genannt.



**zehn Minuten
nach acht (Uhr)**

Die Spieler üben mit der **gelben Uhr** die Minuten. Der Einfachheit halber sollen die Minuten anfangs in **5-Minuten-Schritten** geübt werden. Stellt der Spieler zum Beispiel zehn Minuten nach acht (Uhr) ein, nimmt er zur Kontrolle die Uhr so zwischen **Daumen** und **Zeigefinger**, dass er dabei die Spitze des **Minutenzeigers** festhält. Danach dreht er die Uhr um. Wenn der Zeigefinger auf der Rückseite auf **10 nach ...** zeigt, wurden die Minuten richtig eingestellt.



SPIELAUFBAU

Der Spielleiter legt **alle Kärtchen** in die Tischmitte und dreht die Kärtchen auf die **Bildseite**. Die **gelbe Uhr** legt er daneben. Er selbst nimmt sich die Spielanleitung.

LOS GEHT'S!

Der Spielleiter sucht sich unauffällig ein beliebiges Kärtchen aus und liest den passenden **Reim** vor (Seite 2 – 3). Die Spieler suchen nun gleichzeitig das richtige Kärtchen. Wer glaubt, das richtige Kärtchen gefunden zu haben, klatscht mit seiner Hand darauf und ruft: „Stopp!“ Sofort hören alle Spieler auf zu suchen. Nun kontrollieren sie gemeinsam, ob der Spieler das richtige Kärtchen gefunden hat:

- Hat er das **richtige Kärtchen** gefunden, liest der Spielleiter die zum Kärtchen passende **Uhrzeit** vor, zum Beispiel: „Es ist zehn Minuten vor sieben (Uhr).“ Der Spieler nimmt sich die Uhr und stellt die gesuchte Uhrzeit ein. Anschließend dreht er das Kärtchen auf die Uhrenseite und vergleicht es mit der Uhr. Hat er die **richtige Uhrzeit** eingestellt, darf er das Kärtchen vor sich ablegen. Hat er eine **falsche Uhrzeit** eingestellt, muss er das Kärtchen dem Spieler mit den wenigsten Kärtchen schenken. Hat er selbst am wenigsten Kärtchen oder haben mehrere Spieler gleich wenig, kommt das Kärtchen aus dem Spiel.

- Hat er auf ein **falsches Kärtchen** getippt, bleibt es liegen und der linke Mitspieler darf auf ein Kärtchen tippen. Findet er das zum Reim passende Kärtchen, darf er die Uhr einstellen. Tippt er auf ein falsches Kärtchen, ist wiederum sein linker Mitspieler an der Reihe. Das wiederholt sich so lange, bis ein Spieler das richtige Kärtchen findet und die Uhr einstellt.

Anschließend sucht sich der Spielleiter ein neues Kärtchen aus. Das Spiel endet, wenn nur noch **fünf Kärtchen** in der Tischmitte liegen. Es gewinnt, wer am Ende die **meisten Kärtchen** gesammelt hat.

Bei **einem Spieler** wird so lange gesucht, bis der Spieler das richtige Kärtchen gefunden hat. Stellt er eine falsche Uhrzeit ein, kommt das Kärtchen aus dem Spiel.

Digitale Uhrzeit lernen

ab 8 Jahre, für 1 – 4 Spieler

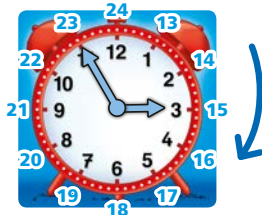
Schritt 5

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielleiter erklärt anhand der **blauen Uhr** den **24-Stunden-Tag**: Es gibt eine **Tageszeit** mit 12 Stunden und eine **Nachtzeit** mit 12 Stunden, die zusammen 24 Stunden dauern. Der kleine Zeiger wandert dabei zweimal im Kreis herum. Jetzt wird ab zwölf Uhr mittags mit 13, 14, 15 ... Uhr bis 24 Uhr weitergezählt.

Alle Uhren, die bis **24 Uhr** zählen, heißen **Digitaluhren**. Sie haben kein Zifferblatt, sondern ein **Display**. Vor den Punkten stehen die Stunden, nach den Punkten die Minuten. Auf der Digitaluhr heißt es morgens zwei Uhr und nachmittags 14 Uhr. Auch die Minutenangaben unterscheiden sich. Auf der analogen Uhr heißt es „fünf Minuten vor drei (Uhr)“ und auf der digitalen Uhr liest man „zwei Uhr (und) 55 (Minuten)“.

Analoge Uhr



fünf Minuten vor drei (Uhr)

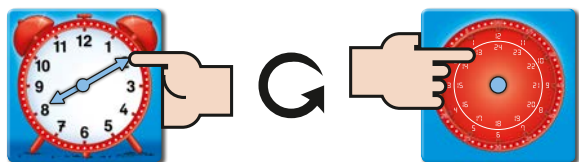
Digitaluhr



Stunden Minuten

zwei Uhr (und) 55 (Minuten)

Die Spieler üben mit der **blauen Uhr** den Unterschied zwischen analoger und digitaler Uhrzeit. Die Rückseite der Uhr zeigt **die Minuten von 0 bis 60** und **die Stunden von 1 bis 24**. Stellt der Spieler zum Beispiel zehn Minuten nach acht (Uhr) ein, nimmt er zur Kontrolle die Uhr so zwischen **Daumen** und **Zeigefinger**, dass er dabei die Spitze des **Stundenzigers** festhält. Danach dreht er die Uhr um und sieht, dass es entweder acht Uhr morgens oder 20 Uhr abends ist. Nun hält der Spieler die Spitze des **Minutenzeigers** fest, dreht die Uhr erneut um und sieht, dass die digitale Uhrzeit zehn Minuten anzeigt. Abends zeigt die digitale Uhr also 20 Uhr (und zehn (Minuten)), morgens acht Uhr (und) zehn (Minuten).



WICHTIG: Auf der Uhrenseite der Kärtchen gibt es eine Sonne für den Tagesverlauf und einen Mond für den Nachtverlauf.

SPIELAUFBAU

Der Spielleiter stapelt die Kärtchen mit den **vollen Stunden** so übereinander, dass die Bildseite nach oben zeigt. Die Kärtchen mit den **Viertelstunden**, den **halben Stunden** und den **Minuten** werden ebenfalls mit der Bildseite nach oben zu einem Stapel zusammengelegt. Die beiden Stapel stellt er in die Tischmitte und legt die **blaue Uhr** daneben.

ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster **drei** Kärtchen mit **vollen Stunden** und **drei** Kärtchen vom Stapel mit den **gemischten Uhrzeiten** gesammelt hat, gewinnt.

LOS GEHT'S!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt sich entweder ein Kärtchen vom Stapel mit den vollen Stunden oder ein Kärtchen vom Stapel mit den gemischten Uhrzeiten. Dabei darf er das Kärtchen nicht auf die Uhrenseite drehen, sondern schaut sich die **digitale Uhrzeit** auf der **Bildseite** an. Anschließend nimmt er sich die Uhr und stellt die **analoge Uhrzeit** ein. Nun dreht er das Kärtchen um und kontrolliert, ob er die Uhrzeit richtig eingestellt hat:

- Ist die Uhrzeit **richtig** eingestellt, bleibt das Kärtchen mit der Uhrenseite nach oben vor ihm liegen.
- Ist die Uhrzeit **falsch** eingestellt, dreht er das Kärtchen wieder auf die Bildseite und legt es unter den Stapel, von dem er das Kärtchen genommen hat.

Der Spieler gibt die Uhr an seinen linken Mitspieler weiter. Dieser spielt wie beschrieben. Das Spiel endet, wenn ein Spieler als Erster **sechs Kärtchen** vor sich abgelegt hat, drei Kärtchen vom Stapel mit den vollen Stunden und drei Kärtchen vom gemischten Stapel.

Bei **einem Spieler** kommt das Kärtchen aus dem Spiel, wenn die Uhrzeit falsch eingestellt wurde. Sind beide Stapel leer, ist das Spiel zu Ende. Hat der Spieler mehr Kärtchen vor sich liegen, als er aus dem Spiel nehmen musste, hat er gewonnen.

Illustration: Stefan Lohr
Design: Michaela Kienle, Klemens Franz
Konzept und Redaktion: Elisabeth Sieber

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr. 710545