

# KENNST DU DIE UHR?



## KENNST DU DIE UHR?

TNr3118

Für Kinder ab 5 Jahren.

### Inhalt:

- 4 große Uhren
- 4 Zeigerpaare
- 54 Zeitkärtchen

### Vorbereitung:

Die Zeigerpaare müssen auf den großen Uhrentafeln befestigt werden.

### Hinweise für die Eltern

Dieses Spiel ist für Kinder, die die Uhr noch nicht oder nur sehr wenig kennen, aber auch für Kinder, die schon gut mit der Uhr umgehen können. Um das Uhrenlesen zu lernen, bieten sich die Spiele an : "Kannst Du die Zeiger nachstellen?", "Welches Kärtchen paßt zu meiner Uhr?" sowie "Deine Uhr geht vor".

Der Erwachsene sollte am Anfang nur mit einem Kind spielen. Ist das Kind sicherer geworden, kann man diese Spiele auch mit mehreren Kindern um die Wette spielen.

Bei den Anfängern wird bei allen Spielen zuerst nur mit rotumrandeten Stundenkärtchen gespielt. Je sicherer das Kind im Umgang mit der Uhr wird, desto schwieriger wird der Erwachsene das Spiel gestalten, indem er die halben Stunden (blau), die Viertelstunden (grün) und die Minuten (gelb) dazunimmt. Die Kärtchen und Tafel mit den römischen Ziffern sollte man jedoch erst verwenden, wenn die Kinder schon gut mit der Uhr umgehen können.

Auf der Kartenrückseite wurde jeweils die entsprechende Digitalzeit angebracht, um gleichzeitig diese aktuelle Art der Zeitanzeige zu vermitteln.

Für die fortgeschrittenen Kinder bieten sich besonders die Spiele an: "Wer stellt die Uhr richtig?", "Kennst Du die folgende Zeit?", "Wie lange steht Deine Uhr?"

Das Spiel "Wie lange steht Deine Uhr?" kann nur mit einem Erwachsenen als Spielleiter gespielt werden, der die Zeiträume, wie lange die Uhr steht, ausrechnen muß. Es ist also ein Spiel für Kinder, die schon etwas rechnen können. Schwierig wird es, wenn auch die Minutenkärtchen verwendet werden.

## Die Spiele

### Kannst Du die Zeiger nachstellen?

Ein Erwachsener stellt eine Uhrentafel auf eine Stundenzeit ein. Das Kind erhält auch eine große Uhr und stellt die Zeit nach. Der Erwachsene fragt ab, oder sagt, wieviel Uhr es ist.

### Welches Kärtchen paßt zu meiner Uhr?

Eine Uhr wird auf eine volle Stunde eingestellt. Daneben werden die 12 Stundenkärtchen mit dem Zifferblatt nach oben gezeigt. Das Kind muß herausfinden, welches Kärtchen mit der Uhr übereinstimmt.

Etwas schwieriger wird es, wenn man die Kärtchen umdreht und das Kind die richtige Zeitanzeige ablesen läßt. Dieses Spiel kann auch mit mehreren Kindern um die Wette gespielt werden. Das Kind, welches die richtige Karte herausgefunden hat, darf sie behalten. Wer die meisten Kärtchen sammeln konnte, hat gewonnen.

### **Deine Uhr geht vor**

Der Erwachsene legt ein Kärtchen mit dem Zifferblatt nach oben auf den Tisch. Das Kind stellt seine Uhr eine Stunde vor, eine halbe Stunde, fünf Minuten usw. Wichtig ist, daß das Kind beim Stellen der Uhr laut dazu spricht, um sich seine Handlung besser einzuprägen.

Dieses Spiel kann natürlich auch als Version "Deine Uhr geht nach" ebenso gespielt werden.

### **Wer stellt die Uhr richtig?**

Die Uhren werden verteilt. Ein Kind ist Spielleiter, mischt die Kärtchen mit den vollen Stunden und legt sie mit dem Zifferblatt nach oben vor sich hin. Der Spielleiter zieht ein Kärtchen und liest die Zeit laut vor. Die anderen Kinder müssen jetzt ihre Uhr danach stellen. Wer zuerst fertig ist, ruft "Stop". Die Uhreneinstellung wird mit der des Kärtchens überprüft. Stimmen beide überein, erhält das Kind das Kärtchen. Stimmt die Einstellung nicht, muß das Kind eine Karte aus seinem eigenen Vorrat herausgeben. Hat es noch keinen Kartenvorrat, muß es später nachzahlen. Gewinner ist, wer die meisten Kärtchen sammeln konnte.

### **Kennst Du die folgende Zeit?**

Dieses Uhrendomino wird nur mit den Kärtchen gespielt, die die vollen Stunden anzeigen. Die Kärtchen werden gemischt und an die Kinder verteilt. Das Los bestimmt, wer anfängt. Der erste Spieler legt irgendeines seiner Kärtchen mit dem Zifferblatt nach oben auf den Tisch. Das nächste Kind muß jetzt die darauffolgende oder vorherige Stunde anlegen, das dritte Kind wieder die nächste — jeweils in die eine oder andere Richtung. Hat ein Spieler nicht die gewünschte Karte, muß er diese Rund aussetzen.

Gewinner ist, wer zuerst alle seine Kärtchen ablegen konnte. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Kärtchen eingereicht sind.

### **Wie lange steht Deine Uhr?**

Der Spielleiter mischt die Stundenkärtchen und gibt jedem Kind eine Karte. Er stellt seine Uhr auf eine beliebige Stunde ein. Jedes Kind wird nun gefragt: "Wie lange steht Deine Uhr?".

Das Kind muß nun den Zeitraum zwischen Kärtchen und Uhr selbst berechnen. Der Spielleiter überprüft das Ergebnis. Gewinner ist der, dessen Uhr die kürzeste Zeit gestanden hat.