

Weckerseite nach oben zu den anderen vier Uhrzeitkärtchen. Es wird wie oben beschrieben weitergespielt.

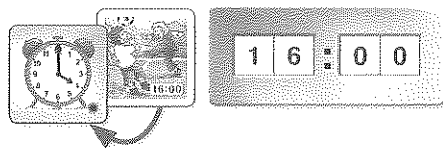
Achtung: Hat kein Spieler auf das richtige Uhrzeitkärtchen geklatscht, dann bleiben die fünf Kärtchen liegen und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

SPIELVARIANTE ZU „RUND UM DIE UHR“

Nimm dir die Digitaluhrkarte und die 14 Chips mit den Ziffern anstatt der analogen Uhr mit den beweglichen Zeigern. Such dir eine Uhrzeit aus und stell sie mit den Chips in digitaler Form auf der Digitaluhrkarte dar. Die Mitspieler klatschen nun auf das Uhrzeitkärtchen, das dieselbe Uhrzeit wie die Digitaluhrkarte anzeigt. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

Tipp: Damit du mit der digitalen Uhrzeit vertraut wirst, nimmst du dir die Digitaluhrkarte und die Chips. Nimm dir auch ein Uhrzeitkärtchen und leg es mit der Bildseite nach oben vor dir ab. Schau dir die digitale Uhrzeit im rechten unteren Eck der Bildseite an. Leg die Chips in derselben Reihenfolge in die Digitaluhrkarte.

Dreh nun das Uhrzeitkärtchen um, sodass die Weckerseite oben ist. Jetzt zeigt dir die Digitaluhrkarte die digitale Uhrzeit, die der analogen Uhrzeit des Weckers entspricht.



Autor: Kai Haferkamp
Design: Michaela Schelk / Fine Tuning
Illustration: Stefan Lohr
Art.-Nr.: 710545

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

05



Art.-Nr.: 710521

Art.-Nr.: 710514

Art.-Nr.: 710538

06

S24901



KENNST DU DIE UHR?



Lustiges Memospiel

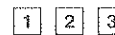
Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren

Rrrring, der Wecker läutet! Willst du wissen, wann Max Fußball spielt oder um wie viel Uhr Kater Carlo auf Mäusejagd geht? Stell die Uhr ein und dreh das passende Uhrzeitkärtchen um. Der Wecker auf der Rückseite zeigt dir, ob du richtig getippt hast!

SPIELMATERIAL



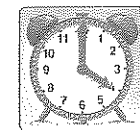
24 Uhrzeitkärtchen



14 Chips mit Ziffern



1 Digitaluhrkarte



1 Uhr mit beweglichen Zeigern

VOR DEM ERSTEN SPIEL

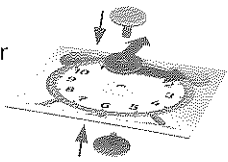
- Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Uhr und die Kärtchen heraus.
- Bittet einen Erwachsenen, euch beim Zusammenbau der Uhr mit den beweglichen Zeigern zu helfen: Legt den kleinen Zeiger auf die Uhr, dann kommt der große so darüber, dass die Löcher genau aufeinanderpassen. Steckt das Unterteil des Druckknopfes



01

KOSMOS

durch die Unterseite der Uhr, das Oberteil von oben durch die Löcher der Zeiger und drückt beide Teile fest zusammen. Fertig ist die Uhr!



• Schau dir das Spielmaterial an:

- Die **Bildseite** der Uhrzeitkärtchen zeigt neben der digitalen Uhrzeit den Tagesablauf von Max und Kater Carlo sowie von Tieren, die in der Nacht munter sind. Die **Weckerseite** zeigt die analoge Uhrzeit und eine Sonne ☀ für den Tag und den Mond ☾ für die Nacht.
- Mit den **beweglichen Zeigern der Uhr** kannst du die analoge Uhrzeit einstellen.
- Mit der **Digitaluhrkarte** und den **14 Chips mit Ziffern** legst du die digitale Uhrzeit.

DIE UHRZEIT-SCHLANGE (1 - 4 SPIELER)

Nimm die 24 Uhrzeitkärtchen und leg sie mit der Weckerseite nach oben vor dir ab.

Tipp: Wenn du schon etwas geübter bist, kannst du auch die Bildseite mit der digitalen Uhrzeit verwenden.

DAS SPIEL BEGINNT

Entscheide dich für eine Startkarte, zum Beispiel 6.30 Uhr, an die du die übrigen Uhrzeitkärtchen anlegst. Leg dabei links und rechts vom Startkärtchen an, sodass ein aufeinanderfolgender zeitlicher Tages- und Nachtablauf entsteht. Schau dabei auf den Wecker und auf die beiden Zeiger: Die Zeiger wandern im Uhrzeigersinn. Der kleine Zeiger ist der **Stundenzeiger**. Er zeigt die Stunden an und rückt von einer schwarzen Ziffer zur nächsten vor. Der große Zeiger ist der **Minutenzeiger**. Er zeigt die Minuten an und wandert von einem weißen Punkt zum nächsten. Leg also das

Uhrzeitkärtchen, das 7.20 Uhr anzeigt, rechts vom Startkärtchen und das Uhrzeitkärtchen, das 5.35 Uhr anzeigt, links davon ab. Ob die zeitliche Reihenfolge stimmt, siehst du anhand des **Farbverlaufs** am unteren Rand der Uhrzeitkärtchen.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Uhrzeitkärtchen angelegt sind.

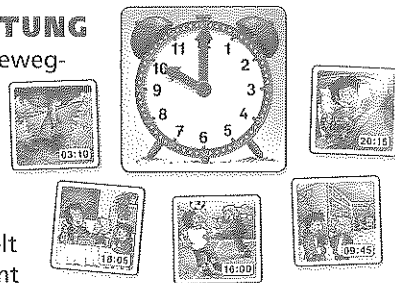
RUND UM DIE UHR (2 - 4 SPIELER)

Wer am besten die Uhrzeit liest und weiß, was Max, Kater Carlo und die Tiere machen, sammelt am schnellsten **fünf Uhrzeitkärtchen** und gewinnt das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG

Legt die Uhr mit den beweglichen Zeigern bereit.

Nehmt die 24 Uhrzeitkärtchen und legt sie mit der Weckerseite nach oben ab. Mischt die Kärtchen und stapelt sie übereinander. Nehmt

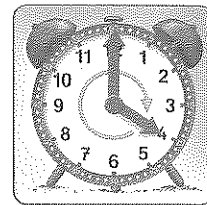


fünf Kärtchen vom Stapel und legt sie mit der Bildseite nach oben im Kreis aus. Schaut euch die Bilder an und merkt euch, was Max, Kater Carlo oder die Tiere machen! Dreht nun die Kärtchen um, sodass ihr die Weckerseite seht.

DAS SPIEL BEGINNT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Nimm die Uhr mit den beweglichen Zeigern und

such dir geheim aus den fünf Weckerabbildungen eine Uhrzeit aus, zum Beispiel 16.00 Uhr. Stell diese Uhrzeit auf der Uhr ein, ohne dass du den anderen die Uhrzeit zunächst verrätst oder zeigst. Hast du die Uhr eingestellt, dann zeig deinen Mitspielern die Uhr und sag laut, wie spät es ist: „**Es ist sechzehn Uhr.**“



Jetzt suchen deine Mitspieler so schnell wie möglich das richtige Uhrzeitkärtchen und klatschen darauf. Die Spieler dürfen nur einmal auf ein Kärtchen klatschen. Klatschen mehrere Spieler auf dasselbe Kärtchen, zählt nur die direkt draufliegende Hand!

Wer als Erster auf das richtige Kärtchen geklatscht hat oder wessen Hand sich direkt über dem passenden Kärtchen befindet, sagt laut, was Max, Kater Carlo oder die Tiere gerade machen: „**Um sechzehn Uhr spielt Max Fußball.**“ Nimm dir nun das Uhrzeitkärtchen. Schau dir geheim die Bildseite an und kontrollier, was dein Mitspieler gesagt hat.

- **Stimmt es, was dein Mitspieler gesagt hat?** Dann nimmt er sich das Kärtchen und legt es vor sich ab.
- **Stimmt es nicht, was dein Mitspieler gesagt hat?** Dann darf ein anderer Spieler, den du bestimmst, sagen, was Max, Kater Carlo oder die Tiere gerade machen.

Achtung: Weiß auch dein anderer Mitspieler nicht, was Max, Kater Carlo oder die Tiere machen, dann wird das Kärtchen unter den Stapel gelegt!

Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser nimmt sich wieder ein Kärtchen vom Stapel, zeigt allen die Bildseite und legt das Kärtchen mit der