

6-9
Jahre

Rund um die UHR

**Ein Spiel zum Entdecken und Erleben der Uhrzeit
für 1-4 Spieler von 6-9 Jahren**

Autor: Marco Teubner / Heinrich Glumpler · Illustration: Milan Illustrations Agency
Design: ideo, Serviceplan, factor product, DE Ravensburger, Vera Bolze (Anleitung)
Fotos: Becker Studios · Soundproduktion: www.novosonic.com
Redaktion: Regina Sellmair
Ravensburger® Spiele Nr. 00 736 3

Zeit und Uhr entdecken

Was macht der Kuckuck in der Uhr? Warum sind die Tage im Sommer „länger“? Und was ist eigentlich eine Sekunde? Mit der großen Uhr und tiptoi® lernt ihr die Uhrzeit auf spielerische Art und Weise kennen.

Ihr begleitet Anna und ihre Familie durch den Alltag, könnt die passenden Uhrzeiten mit einem Tagesrhythmus verknüpfen und erfahrt nebenbei jede Menge Interessantes über die Zeit.



**Liebe Eltern,
das Spiel „Rund um die Uhr“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, vermittelt interessantes Wissen und stellt spannende Aufgaben.**

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Rund um die Uhr“ auf den Stift. Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie dazu den tiptoi-Stift mit dem Verbindungs-Kabel an Ihren Computer an. Sie finden ein Verzeichnis „tiptoi“ nun unter Computer (bzw. Arbeitsplatz) oder direkt auf Ihrem Schreibtisch (falls Sie Mac OS X verwenden). Darin finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“.

Falls nicht bereits geschehen, installieren Sie bitte den „tiptoi® Manager“ auf Ihrem Computer. Starten Sie anschließend den „tiptoi® Manager“. Laden Sie dort die Audiodatei für „Rund um die Uhr“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig



Spielmaterial

- 1 1 große, beidseitig bespielbare Uhr
- 2 2 Uhrzeiger
- 3 24 Ereignis- und Wissenskarten
- 4 1 Steuerungsleiste
- 5 1 Unterlegscheibe für die Zeiger
- 6 1 Druckknopf (Ober- und Unterseite)

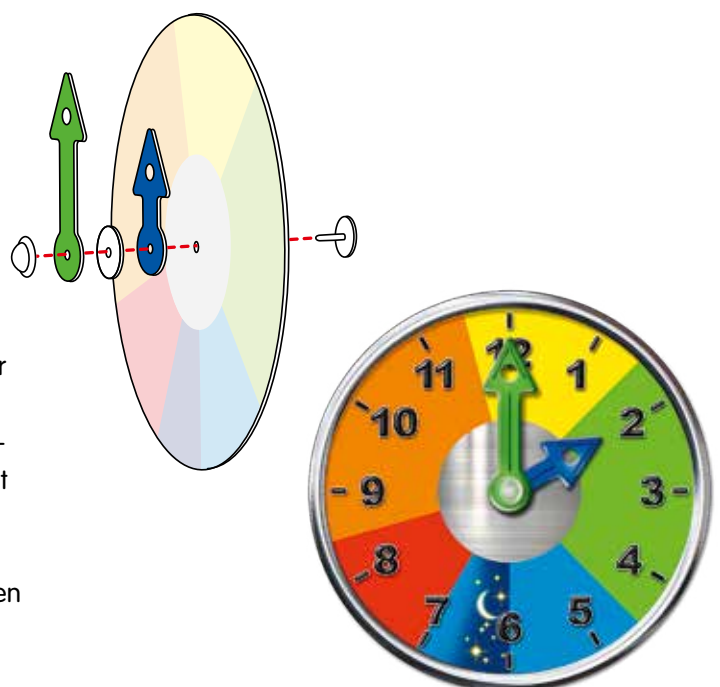


Vor dem Spiel

Liebe Eltern: Vor dem ersten Spiel muss die Uhr erst einmal zusammengebaut werden.

Lösen Sie zunächst alle Teile aus dem Karton heraus. Nehmen Sie die große, beidseitig bedruckte Uhr, die Unterlegscheibe und die beiden Zeiger zur Hand. Die bunte Seite der Uhr wird für das einfachere Spiel benötigt. Das schwierigere Spiel wird mit der blauen Seite der Uhr gespielt.

Mit dem beiliegenden Druckknopf können Sie die Zeiger nun mit der Uhr verbinden. Stecken Sie zunächst das Druckknopf-Unterteil von hinten durch die Uhr, anschließend legen Sie den blauen Stundenzeiger darauf. Damit die Zeiger sich gut drehen, setzen Sie nun die Unterlegscheibe auf das Steckteil. Danach folgt der grüne Minutenzeiger, so dass die Unterlegscheibe nun zwischen den Zeigern liegt. Zum Schluss können Sie alle Teile mit der Verschlusskappe fixieren.



Fragen & Antworten zu „Rund um die Uhr“

Wie und wann lernen Kinder die Uhr?

Wann und wie Kinder die Uhrzeit lernen, hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab. Es kommt z.B. auf geistige Reife, Intelligenz, aber auch auf Frühförderung der Kinder oder eigene Erfahrungen an. Jüngere Kinder haben oft noch eine sehr vage Vorstellung von Zeit (z.B. „Noch drei Mal schlafen, dann habe ich Geburtstag“). Dabei können sie sich noch nicht vorstellen, dass die Uhr sechs Umläufe brauchen wird oder 72 Stunden vergehen werden, bis es soweit ist. Zu verstehen, warum ein Zeiger auf der 9 steht und der andere auf der 5, wenn man die Uhrzeit „viertel vor 5“ (16:45) meint, ist auch für Grundschul Kinder oft noch schwierig.

Mit „Rund um die Uhr“ sollen die Kinder die Zeit nicht nur ablesen, sondern sie auch verstehen lernen. Ein Zeitverständnis zu entwickeln braucht Geduld und zahlreiche Erfahrungen mit der Uhr. Das dauert seine Zeit. So aber gelingt es den Kindern mit diesem Spiel durch Ausprobieren der Zeiger und durch die Verknüpfung mit Alltagssituationen ihr Ziel zu erreichen: Endlich die Uhr zu verstehen.

Warum befinden sich keine optischen Hinweise auf den Karten?

Wenn Kinder die Uhr lernen würden, indem sie die Uhrzeiten von den Karten ablesen, hätten sie durch das Spiel noch kein Verständnis für zeitliche Zusammenhänge erlangt. Manche Dinge finden auch in unserem Alltag zu verschiedenen Zeiten statt, oft sogar mehrmals am Tag.

Das Spiel „Rund um die Uhr“ möchte erreichen, dass Kinder die Uhrzeit spielerisch und nebenbei (implizit) lernen. Sie können sich so die Fähigkeit, die Uhr zu lesen, unbewusst und spielerisch aneignen: Beim Üben, Ausprobieren und Wiederholen. Im einfacheren Spiel liegt deshalb der Fokus auf den Tagesabschnitten. Damit soll vor allem jüngeren Kindern geholfen werden, ihre noch sehr vage Vorstellung von Zeit zu konkretisieren, ohne ihnen das Gefühl zu geben: Ihr müsst bereits wissen, wie die entsprechende Zeit zu dieser Karte aussieht!

Warum passen im einfacheren Spiel mehrere Karten zu einer Uhrzeit?

Da viele Kinder im frühen Alter Zeigerstellung und zugehörige Uhrzeit noch nicht miteinander verbinden können, ist der Ansatz im Spiel, die Kinder durch das Ausprobieren der Zeiger an die richtige Zeigerstellung heranzuführen. Es gibt immer mehrere Karten, die passen könnten. Damit erreichen wir eine hohe Fehlertoleranz - und so haben auch Kinder, die die Uhr noch nicht lesen können, eine größere Chance zu gewinnen. Wurde beim zweiten Mal noch nicht die richtige Karte gefunden, fällt die nächste Uhrzeit automatisch in denjenigen Tagesabschnitt, der zuletzt genannt worden ist. Das macht das Zuordnen einfacher und schafft ein frühes Erfolgserlebnis. Durch seine Variabilität wird das Spiel mit seinen 24 Karten auch niemals langweilig.

Warum ändern sich die Uhrzeiten bei jeder Spielrunde?

Im Spiel sollen sowohl Kinder gefördert werden, die die Uhr schon etwas besser lesen können, als auch die Kinder, die die Uhr noch gar nicht lesen können. Lernen findet vor allem in der Wiederholung von Handlungen statt. Durch die sich ändernden Uhrzeiten stellt sich – zusätzlich zur Wiederholung – auch ein Spielgefühl ein. Die Kinder können einen stärkeren Bezug zwischen Tagesabschnitt und Uhrzeit herstellen. Wenn Ihr Kind damit noch Schwierigkeiten hat, können die Karten, die bisher nicht zugeordnet worden sind, auch an die jeweiligen Abschnitte rund um die Uhr angelegt werden.

Welche Tagesabschnitte können den Karten zugeordnet werden?

Karte / Beschreibung	Tagesabschnitt
Kinder machen ein Wettrennen	Vormittag, Mittag, Nachmittag
Kinder liegen im Bett	Morgen, Abend
Anna putzt sich die Zähne	Morgen, Abend
Familie sitzt am Tisch und trinkt Tee	Morgen, Vormittag
Familie sitzt am Tisch, an der Wand hängt eine Kuckucksuhr	Morgen, Vormittag, Nachmittag
Anna und Paul spielen Fußball	Mittag, Nachmittag, Abend
Paul übt Klavier	alle
Paul spielt mit dem Auto	alle
Familie sitzt im Auto	alle
Familie spielt ein Brettspiel	alle
Paul und Mama backen	Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend
Familie sieht fern	Nachmittag, Abend
Anna und Paul bei der Post	Nachmittag, Abend
Anna und Paul im Schwimmbad	Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend
Anna und Paul räumen auf	Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend
Anna liest aus einem Buch vor	Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend
Papa spült ab	alle
Anna hört Musik	Mittag, Nachmittag, Abend
Opa schläft auf dem Sofa	Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend
Familie beim Einkauf	alle
Anna spielt Klavier	alle
Papa sitzt am Computer	alle
Mama telefoniert mit ihrer Schwester in Amerika	Morgen, Vormittag
Anna und Paul im Sandkasten	Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend

Wann beginnen und wann enden die Tagesabschnitte?

Die Definition der Tagesabschnitte ist auf der bunten Seite der Uhr farblich gekennzeichnet.

Roter Bereich:
morgens von 07:00 bis 08:30 Uhr

Orangefarbener Bereich:
vormittags von 8:30 bis 11:30 Uhr

Gelber Bereich:
mittags von 11:30 bis 13:30 Uhr

Grüner Bereich:
nachmittags von 13:30 bis 16:30 Uhr

Blauer Bereich:
abends von 16:30 bis 18:30 Uhr

Nachts:
Diesen Tagesabschnitt gibt es im einfacheren Spiel nicht.

Bei den Tagesabschnitten auf der Uhr handelt es sich um eine exemplarische Darstellung. Beginn und Ende eines Tagesabschnittes sind in der Realität oft von Familie zu Familie verschieden.



Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen. Ihr findet sie auf der Papptafel mit der Armbanduhr darauf.

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmelde-Zeichen , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch zunächst umschauen und etwas über die Zeit erfahren? Tippt auf das Zeichen für Entdecken und danach auf die Uhr oder eine beliebige Karte. Der Stift gibt Erklärungen und vermittelt interessantes Wissen dazu.
Spielen		Möchtet ihr ein Spiel starten? Tippt auf das grüne Zeichen mit dem Würfel . Der tiptoi-Stift führt euch durch das Spiel und verrät euch immer, was es als Nächstes zu tun gibt.
Roter Stern		Wenn ihr die Uhrzeit schon etwas besser kennt und das schwierigere Spiel spielen möchtet, tippt nach der Anmeldung auf den roten Stern .
Grüner Stern		Wenn ihr lieber zuerst das einfachere Spiel spielen möchtet, tippt nach der Anmeldung auf den grünen Stern .
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch die Spielanleitung und weitere Tipps anzuhören.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch einmal anzuhören, was der tiptoi zuletzt gesagt hat.

Spielvorbereitung

Legt die Uhr in die Mitte des Tisches. Je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe ihr wählt, wird der tiptoi euch nach der Anmeldung auffordern, eine Seite der Uhr nach oben zu legen.

Trennt nun noch die 24 Wissens- und Ereigniskarten aus dem Karton heraus. Tippt auf das grüne Würfelsymbol, um ein Spiel zu starten. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi-Stifts.

Ihr könnt euch zwischen zwei Schwierigkeitsstufen entscheiden. Je nachdem, wie gut ihr die Uhr schon kennt, solltet ihr eine der beiden Stufen wählen. Das einfachere Spiel (grüner Stern) wählt ihr, wenn ihr die Uhr noch nicht so gut kennt und euch erst einmal mit den verschiedenen Tageszeiten beschäftigen möchtet. Das schwierigere Spiel (roter Stern) könnt ihr wählen, wenn ihr die Uhrzeit schon etwas besser kennt. Je nachdem, welches der beiden Spiele ihr wählt, müsst ihr die Zeiger auf die Seite der Uhr stecken, die gerade oben liegt.



Spielablauf

Bei Familie Uhrmacher ist immer etwas los. Anna und ihr Bruder Paul spielen gerne Fußball, gehen schwimmen oder lesen gemeinsam ein Buch. Aber wisst ihr auch, wann genau sie welchem Hobby nachgehen?

Bei „Rund um die Uhr“ gilt es herauszufinden, welche Aktivität der Familie zu welcher Uhrzeit stattfindet. Dafür dürft ihr die Zeiger der Uhr mit dem tiptoi-Stift einstellen. Am besten haltet ihr einen Zeiger fest, während ihr den anderen Zeiger mit dem Stift dreht. Bei der richtigen Uhrzeit hört ihr einen Klingelton und dürft euch die Karte nehmen, die zu dieser Uhrzeit passt. Wer zum Schluss den richtigen „Dreh“ heraus hat, und weiß, wie spät es ist, der wird sicherlich schon bald ein echter Uhrenprofi sein!



Das Spiel mit mehreren Spielern

Wenn ihr das Spiel mit mehreren Personen spielen möchtet, müsst ihr, bevor ihr euch für eine der beiden Spielmöglichkeiten entscheidet, auf das Ziffernblatt der Armbanduhr tippen. Damit startet ihr das Spiel für mehrere Spieler. Der tiptoi wird euch vor Spielbeginn dazu auffordern.

Spielende

Ziel des Spiels ist, möglichst viele Ereignisse aus dem Alltag der Familie richtig zuzuordnen. Sobald ihr 10 Karten zugeordnet habt, endet das Spiel. Wer sich mit der Zeit gut auskennt und es schafft, die Uhr richtig einzustellen, gewinnt das Spiel!