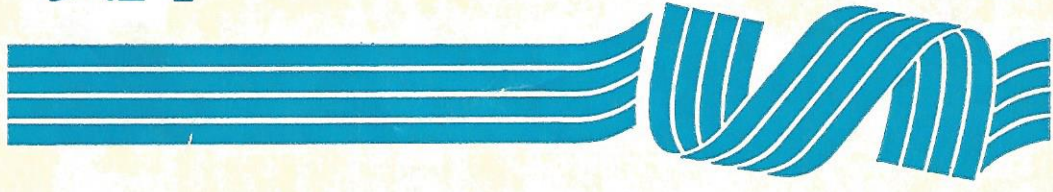
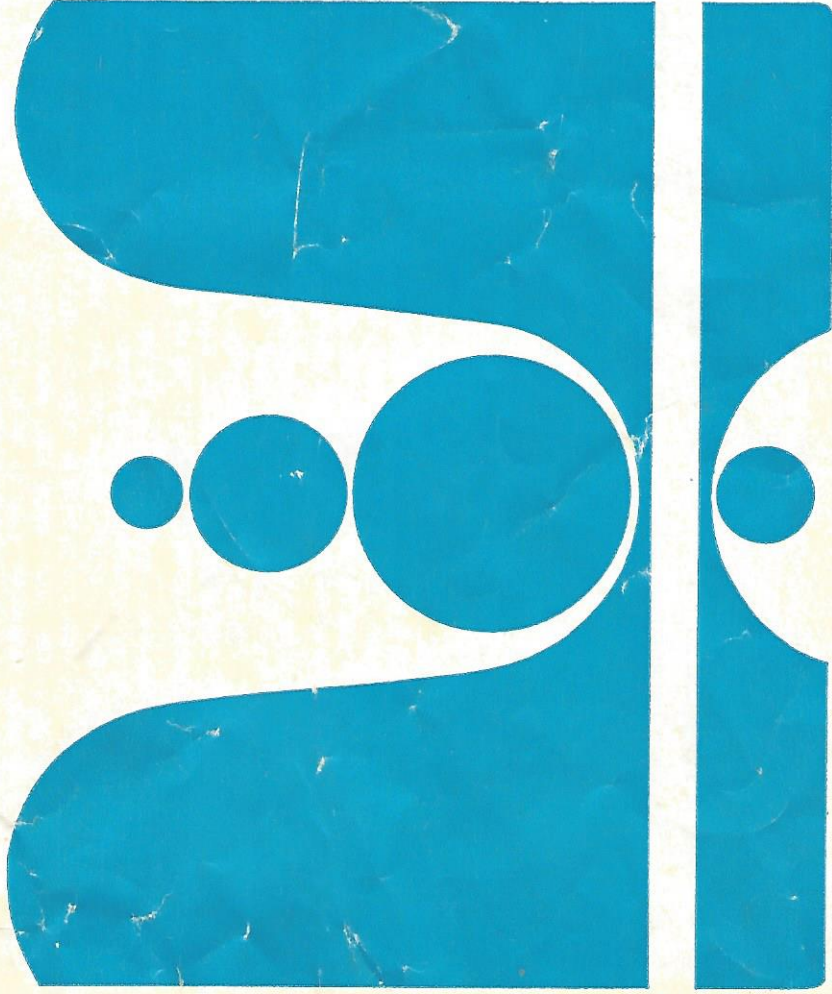


SPIEL — ANLEITUNG

Wie spät
ist es?

Nr. 6051889



Schmidt
SPIEL+FREIZEIT GMBH



Schmidt Spiele

Die 90 Dominokarten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Geht die Zahl nicht auf, werden die übrigen Kärtchen als Reststoß verdeckt auf den Tisch gelegt.

Ein Spieler beginnt die Runde, indem er aus seinen Karten eine beliebige Karte als Grundkarte auf den Tisch legt. Zeigt diese Karte eine fortgeschrittene Tageszeit oder bereits den Abend an, so legt man sie in der unteren Tischhälfte an; handelt es sich aber um eine frühe Tageszeit oder etwa um die Karte „6 Uhr“, die den Beginn der „Domino-Zeit“ anzeigt, so legt man sie in der oberen Tischhälfte auf, damit genügend Platz zum Anlegen bleibt.

Reihum dürfen die Spieler nun an diese Grundkarte anlegen, und zwar jeweils eine höhere oder niedrigere Zeit-Karte. Hat der erste Spieler zum Beispiel die Karte „11.45 Die Mutter schält Kartoffeln“ aufgelegt, könnten hier angelegt werden die Karte „11.40 Ein Junge liest“ oder „12.00 Die Mutter steht am Herd“.

Jeder Spieler darf so lange anlegen, bis er keine passende Karte mehr in der Hand hat. Ist ein Reststoß auf dem Tisch geblieben, kann der Anleger nachsehen, ob sich die oberste Karte des Stoßes anlegen

läßt. Ist das der Fall und bildet diese Dominokarte eine „Brücke“ zu weiteren Anlegemöglichkeiten aus dem eigenen Vorrat, darf weiter gespielt werden. Erst wenn keine Anlegekarte mehr zur Verfügung steht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat ein Spieler als letztes die Karte „6 Uhr Der Hahn kräht“ gelegt, die den Tagesablauf beginnt, so ist diese Reihe geschlossen: es könnte nur eine höhere Karte angelegt werden. Wird die Karte „12.00 Nachts“ gelegt, ist der Tag zu Ende gegangen und diese Reihe ist ebenfalls geschlossen. In diesem Fall könnte nur eine frühere Zeitkarte angelegt werden.

Sieger einer Runde ist, wer zuerst alle Dominokarten angelegt hat.

Die Uhrzeit

Zu diesem Spiel benötigen wir den Deckel der Spielschachtel und die im Spiel enthaltenen Zeiger.

Auf dem Schachteldeckel ist eine große Uhr abgebildet, in deren Mitte die Zeiger fehlen. Mit einer Schere oder einem anderen spitzen Gegenstand (Vorsicht! Nicht von kleinen Kindern machen lassen) wird der aufgedruckte Punkt durchbohrt und die Zeiger können

... und alles stimmt

aufgesteckt werden. Die Plastikzeiger mit dem Haltestift werden von der Fassung gelöst — einfach wegbrechen — und dann in folgender Reihenfolge aufeinandergelegt: kleiner Zeiger — großer Zeiger, die beiden Zeiger auf den Karton legen und von hinten her den Haltestift durch Karton und die beiden Zeiger durchstecken. Fertig ist die Uhr!

Statt dieser selbstgebastelten Uhr kann man natürlich auch eine alte, ausgediente Uhr, z. B. einen Küchenwecker o. ä. verwenden. Wichtig ist nur, daß sich die Zeiger noch verändern lassen.

Das Legen der Dominokarten geschieht auf folgende Weise:

Ein Spieler legt eine Grundkarte auf den Tisch, an die angelegt werden soll. Gleichzeitig wird auf der Uhr die Zeit eingestellt, die die rechte Hälfte dieser Karte anzeigt. Die bereits gelegte Dominokarte wird zugeeckt und die nächste Karte muß nun aufgrund der eingestellten Zeit auf der Uhr gefunden werden. Ist die Karte richtig gelegt worden, wird die neue Zeit danach eingestellt, die Karte wieder abgedeckt usw., bis alle Karten angelegt sind.

Zeit suchen

Alle 90 Dominokarten werden offen, mit der Bildseite nach oben, auf dem Tisch ausgelegt. Ein Spieler nach dem anderen darf nun eine beliebige Zeit auf der Uhr einstellen.

Sobald die Zeiger eingestellt sind, versuchen alle anderen Mitspieler (die Spieler, die die Uhr eingestellt haben, dürfen in dieser Runde nicht mitsuchen) die Karte zu finden, die am nächsten an die eingestellte Uhrzeit herankommt.

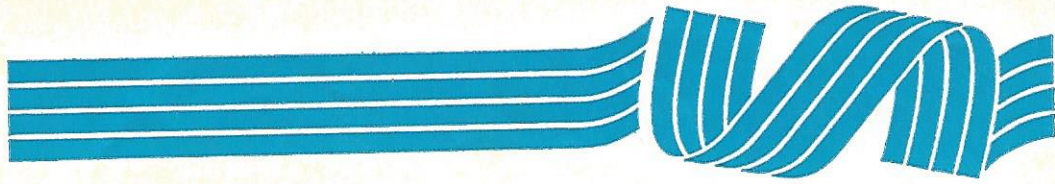
Wer als Erster die Karte gefunden hat, darf sie behalten.

Wer hat wohl am Ende den schärfsten Blick gehabt und die meisten Dominokarten gesammelt?

Zeitfolgen

Die Dominokarten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach oben offen auf dem Tisch ausgelegt. Reihum sagen die Spieler nun eine bestimmte Zeit an, die auf einer beliebigen Dominokarte zu lesen ist. Wer findet dazu schnell die Karte, die die darauffolgende Uhrzeit angibt?

Sieger ist auch hier, wer die meisten Karten sammeln konnte.



Elternspickzettel

Wie spät ist es?

1. Frage: Wozu braucht man eigentlich eine Uhr?

Antwort: Eine Uhr braucht man, damit man immer weiß, wie spät es ist: Wenn ein Kind in die Schule geht, wenn es zur Geburtstagsparty geht, wenn es mit der Bahn fahren will, wenn es rechtzeitig zum Essen heimkommen will – immer muß es sich nach der richtigen Uhrzeit richten. Und so geht es allen Menschen. Da ist es gut, wenn man die Uhr richtig kennt und auch immer eine findet, auf der man nachsehen kann, wie spät es gerade ist.

2. Frage: Zeigen alle Uhren die gleiche Zeit?

Antwort: Ja, wenn sie richtig gestellt sind. Vergleiche einmal meine Armbanduhr hier, unsere Uhr in der Küche und die Uhr im Fernseher miteinander: alle zeigen die gleiche Zeit. Eine Uhr, die nicht die richtige Zeit anzeigt, hilft wenig und kann einem sogar Verdruß bereiten: wenn sie nachgeht, kommt man zu spät in die Schule oder zum Essen oder zum Autobus (erklären Sie Ihrem Kind, was das heißt: die Uhr geht nach – die Uhr geht vor).

3. Frage: Warum sehen aber die Uhren alle verschieden aus?

Antwort: Das ist meistens nur Schmuck und Verzierung, oder die Form oder die Größe. Alle Uhren haben im Grunde das gleiche Ziffernblatt: In der Mitte sind zwei Zeiger befestigt, der große und der kleine; im Kreis herum stehen die Ziffern – ganz oben die 12

und unten die 6, ganz rechts die 3 und links die 9 und dazwischen, wenn man herumzählt, dann kommt nach der 12 die 1, die 2, nach der 3 die 4, die 5, nach der 6 die 7, die 8, nach der 9 die 10, die 11 und dann wieder die 12. Und in dieser Richtung drehen sich auch die Zeiger auf jeder Uhr (erklären Sie Ihrem Kind so das Ziffernblatt möglichst vieler verschiedener Uhren. Am einfachsten beginnen Sie mit dem Ziffernblatt und mit den Zeigern auf dem Deckel dieses Spieles).

4. Frage: Warum hat die Uhr immer zwölf Stunden?

Antwort: Jeder Tag hat genau 24 Stunden – zwölf Stunden sind die Hälfte von einem Tag. An einem ganzen Tag dreht sich der große Zeiger also 24 mal, der kleine Zeiger zwei mal herum. Die ersten zwölf Umdrehungen des großen Zeigers und die erste Umdrehung des kleinen Zeigers zeigen die Stunden von eins bis zwölf, die zweiten zwölf Umdrehungen des großen Zeigers und die zweite Umdrehung des kleinen Zeigers zeigen die Stunden von 13 bis 24 an. Sicherlich wäre es ein zu großes Gedränge auf dem Ziffernblatt, wenn alle 24 Stunden in einer Runde angegeben wären und deshalb sind es zwölf: weil man es besser lesen kann. (erklären Sie Ihrem Kind nach und nach diesen Zusammenhang zwischen Uhr und Dauer eines Tages sowie die Bezeichnung der Stunden von eins bis zwölf und von dreizehn bis vierundzwanzig –

mit den Domino-Karten des Spieles und der Uhr wird Ihr Kind das bald verstehen lernen).

5. Frage: Kann man auch ohne eine Uhr wissen, wie spät es ist?

Antwort: Mit einer Sonnenuhr kann man die Uhrzeit recht gut feststellen, jedoch nur, wenn die Sonne scheint. Mit einer Sanduhr kann man im allgemeinen nur einen kurzen Zeitraum, nicht aber die Stunden eines Tages bestimmen. Auch daran, wie hell es ist oder wie hoch die Sonne am Himmel steht, kann man ungefähr feststellen, wie spät es ist. Aber das ist alles nicht so zuverlässig, wie eine Uhr, die richtig geht (vielleicht können Sie Ihrem Kind auch etwas über Wasser-, Öl-, Kerzen-Uhren und andere ungewöhnliche Zeitmesser erzählen – vielleicht sogar mit Hilfe der Bilder in einem Lexikon).

6. Frage: Wie sieht eine Uhr von innen aus?

Antwort: Ein Uhrwerk besteht aus einer Feder oder Gewichten oder einem Stromanschluß – das gibt der Uhr die Kraft, weiterzugehen. Dann hat eine Uhr eine Uhrruhe, die hin- und herpendelt und die Kraft auf die Zahnräder überträgt, die dann die Zeiger immer gleichmäßig vorandrehen (diese Beschreibung versteht Ihr Kind am besten, wenn Sie ihm eine Uhr von innen zeigen können: Zerlegen Sie gemeinsam mit ihm eine alte, ausgediente Uhr und entdecken Sie gemeinsam, was es dort alles zu sehen gibt).

7. Frage: Was sind Minuten?

Antwort: Jede Stunde hat 60 Minuten: Jeder Strich zeigt eine

Minute (zählen Sie mit Ihrem Kind die Minuten, zeigen Sie ihm fünf, zehn, fünfzehn, zwanzig und dreißig Minuten auf dem Ziffernblatt).

8. Frage: Was sind Sekunden?

Antwort: Eine Sekunde dauert so lange (klatschen Sie zweimal in die Hände im Zeitabstand von einer Sekunde). 60 Sekunden sind eine Minute. Einige Uhren haben auch einen Sekundenzeiger (zeigen Sie Ihrem Kind nach Möglichkeit eine Armbanduhr, auf der es einen Sekundenzeiger beobachten kann).

9. Frage: Wo kann man immer die richtige Uhrzeit erfahren?

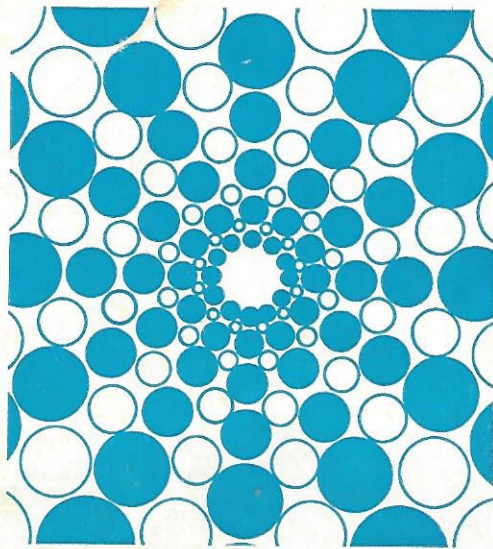
Antwort: Die Uhr auf dem Bahnhof zeigt immer die richtige Uhrzeit. Aber auch im Radio wird immer die richtige Uhrzeit angesagt. Und im Fernsehen kannst Du die richtige Uhrzeit sehen. Auch durch das Telefon kann man die richtige Uhrzeit erfahren (wählen Sie die Nummer 0119).

10. Frage: Was ist eine Viertelstunde, eine halbe Stunde?

Antwort: Eine Stunde hat vier Viertelstunden oder zwei halbe Stunden oder ein halbe und zwei Viertelstunden (beschreiben Sie Ihrem Kind diese Einteilung einer ganzen Stunde an möglichst vielen Beispielen). Viertel nach eins heißt auch: seit ein Uhr ist eine viertel Stunde vergangen (erklären Sie Ihrem Kind auch an möglichst vielen verschiedenen Beispielen, was die Zeitangaben mit „viertel“ und „halb“ bedeuten).

Schmidt Spiele machen Spaß

denn es gibt ja:



- Würfelspiele
- Gesellschaftsspiele
- Spielesammlungen
- Schachspiele
- Wettspiele
- Dominospiele
- Lottospiele
- Glücksspiele
- Angelspiele
- Lernspiele
- Kinderpostspiele
- Kinderdruckereien
- Beschäftigungsspiele
- Puzzlespiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Bastelspiele
- Experimentierspiele
- Kartenspiele, Quartette

Fragen Sie Ihren Fachhändler