

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu

(D) (EN) (F)

Spiel- und Lernuhr Playing and Learning Clock Horloge éducative avec jeu

Nr. 22397



belsduc

Spiel- und Lernuhr

Unsere Spiel- und Lernuhr bietet verschiedene Möglichkeiten für einen spielerischen Umgang mit der Zeit.

Als Puzzle für die Kleinsten zur Förderung von Zahlen- und Mengenverständnis oder als Spiel, bei dem erste Grundlagen zum Erkennen der Uhrzeit vermittelt werden.

Alter: ab 3 Jahre
Mitspieler: 2 - 4
Inhalt: 1 Holz-Spielbrett, 1 Holz-Ständer, 12 Puzzleteile (beidseitig bedruckt), 4 Spielfiguren, 36 Spielkarten, 1 Farbwürfel, 1 Punktwürfel

Illustration: Simone Kalz

Mit einem Satz springt Marius aus dem Bett. Beinahe hätte er schon wieder verschlafen. Aufstehen um Viertel vor sieben ist ja kein Problem aber wann ist es denn Viertel vor sieben? Wo stehen die Zeiger, wenn es Viertel vor sieben ist? Marius muss das unbedingt lernen, denn dann kann er sich viel leichter mit seinen Freunden zum Spielen verabreden.

Puzzlevariante: Die Spiel- und Lernuhr bietet zwei unterschiedliche Puzzlemöglichkeiten. Die Grundplatte zeigt zudem eine weitere Lernhilfe und hat Zeiger zum Einstellen der Uhrzeit. Zuerst werden alle Puzzleteile herausgenommen und rund um die Uhr auf dem Tisch verteilt. Diese sollte zum einfacheren Einsortieren ebenfalls auf dem Tisch liegen. Nun kann entschieden werden, welche Seite der Puzzleteile die Uhr später zeigen sollte. Eine Seite zeigt die Zahlen von 1-12 sowie die 5 Minutenschritte von 5-60 Minuten. Die zweite Seite zeigt ebenfalls die Zahlen von 1-12, dazu aber verschiedene Motive, jeweils soviel auf einem Puzzleteil, wie die Zahl vorgibt. Die Grundplatte bietet die Möglichkeit die Zahl nochmal in Form von Punkten zu sehen, dazu die jeweilig entsprechende Uhrzeit je nach Tageszeitpunkt.

Eine weitere Kontrolle, bieten die Höhenunterschiede der Puzzleteile. Das Puzzle ist treppenförmig angelegt und so ist gut zu sehen, ob die Reihenfolge stimmt. Die Karten, sowie die Spielfiguren und die Würfel werden bei der Puzzlevariante nicht benötigt. Der Ständer (siehe Rückseite) dient zur Aufbewahrung und ermöglicht anschaulicheres Erklären.

Vorbereitung des Spiels: Für das Spiel wird die Lernuhr mitsamt den eingelegten 12 Puzzleteilen auf den Tisch gelegt. Welche Variante der Puzzleteile gewählt wird ist hierbei frei zu entscheiden. Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie neben die 1, das niedrigste Feld. Die Karten werden nach Farben sortiert und mit den Zahlen (der digitalen Zeit) nach oben in drei Stapeln neben das Spielbrett gelegt. Die Würfel werden ebenfalls bereitgelegt. Auf den roten Karten stehen volle Stunden, auf den blauen Karten stehen halbe Stunden und auf den grünen stehen viertel Stunden. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Farbwürfel zeigt, welche Kar-

tenfarbe gezogen werden darf. Die digitale Zeit, die darauf vermerkt ist, sollte der Spieler nun an der Lernuhr einstellen.

Ob der Spieler die Uhrzeit richtig eingestellt hat, kann auf der Rückseite der Karte kontrolliert werden.

Wurde es richtig gemacht, darf die Spielfigur des Spielers so viele Felder gehen, wie auf dem Punktwürfel zu sehen sind. Wurden die Zeiger nicht richtig eingestellt, bleibt die Figur stehen und der Nächste ist an der Reihe. Die gezogene Karte wird wieder unter den farblich passenden Kartenstapel zurückgesteckt.

Wird der Wecker gewürfelt, hat der Mitspieler leider verschlafen und setzt einmal aus.

Kommt eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur sitzt, müssen beide die Plätze tauschen, das heißt, die Spielfigur, die als Erstes da war, geht auf das Feld, von dem die zweite Spielfigur gekommen ist.

Vereinfachte
Spielvarianten:

Die unterschiedlichen Kartenfarben bedeuten gleichzeitig unterschiedliche Schwierigkeitsstufen.

Bei den Jüngsten spielt man nur mit den roten Karten und spielt ohne Farbwürfel. Es wird einfach nach und nach eine Karte vom Stapel genommen und nur mit dem Punktwürfel ermittelt, wie viele Felder weiter gesetzt werden darf, wenn die richtige volle Stunde an der Uhr eingestellt wurde.

Die etwas schwierigere Variante wäre dann, nur die roten und die blauen Karten zu verwenden. Hierbei wird mit Farb- und Punktwürfel gewürfelt und wenn grün erscheint, ist das der Joker und der Mitspieler kann eine Karte unter beiden Farben wählen.

Die schwierigste Variante ist mit den blauen, den roten und den grünen Karten zu spielen, wie oben beschrieben. Wird die Zeit jeweils korrekt eingestellt, darf der Spieler mit seiner Spielfigur um die erwürfelte Punktzahl weitergehen.

Spielende:

Wer mit seiner Figur als Erster die 12, die höchste Treppenstufe erreicht hat, ist Gewinner des Spieles.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Playing and Learning Clock

Our playing and learning clock offers different possibilities for playing with time. It can be used as a jigsaw for very small children to promote an understanding of numbers and quantities or as a game that imparts the basics of telling the time.

Age: 3+
Players: 2 -4
Contents: 1 wooden game board, 1 wooden stand, 12 jigsaw pieces (printed on both sides), 4 playing figures, 36 playing cards, 1 dice with colours, 1 dice with dots

Illustration: Simone Kalz

Marius jumps out of bed with a start. Once again he has almost overslept. Getting up at quarter to seven is no problem but how do you know when it's quarter to seven? Where are the hands of the clock at quarter to seven? Marius really wants to learn to tell the time because then it will be much easier for him to arrange to play with his friends.

Jigsaw variants: The playing and learning clock toy offers two different jigsaw possibilities and the board underneath shows another learning aid and has hands for setting the time. First take all the jigsaw pieces out and spread them on the table around the clock. The clock should also be on the table to make it easier to insert them. You can now decide which side of the jigsaw pieces the clock is to show. One side shows the numbers from 1 to 12 as well as the 5-minute steps from 5 to 60 minutes.

The other side also shows the numbers from 1 to 12 but has different motifs as well. Each jigsaw piece has as many motifs as match the number. The board underneath also allows the possibility of seeing the number again in the form of dots along with the corresponding time depending on the time of day.

Another checking means is offered by the differences in height of the various jigsaw pieces. The jigsaw pieces form steps and so it is easy to see if the sequence is right. In this version you do not need the cards, the playing figures or the dice.

The stand (please look at the backside) is used for storing the clock but can also be used to make the clock more visible when explanations are being given.

Preparation of the game: Before starting to play, place the learning clock and the 12 inserted jigsaw pieces on the table. You are free to choose which version of the jigsaw you wish to use.

Each player chooses one of the figures and puts it beside the 1, the lowest field. The cards are sorted according to colours and laid with the numbers (digital time) face up in three stacks beside the playing board. The dice are also put out. The red cards show full hours, the blue cards half hours and the green cards quarter hours.

The two dices are thrown together. The colour dice shows which card colour may be drawn. The player should now set the given digital time on

the learning clock.

By turning over the card, the player can see whether or not he has set the clock correctly.

If s(he) set the clock correctly, s(he) can move his/her figure as many fields as the dots shown on the dice. However, if s(he) hasn't set the hands correctly, the figure must be left where it is and it's the next player's turn. The card picked up is put back under the stack of the matching colour.

If the alarm clock turns up on the dice, the player has unfortunately overslept and s(he) misses a go.

If a figure arrives on a space that is already occupied by another figure, both must change places. This means that the figure that was there first must go to the space where the second figure came from.

Simplified
game versions:

The different card colours also mean different levels of difficulty. When very young children are playing, use only the red cards and play without the dice. One after another the cards are taken from the stack and the dice with dots is only used to show how many spaces can be moved on if the full hour is set on the clock correctly.

A somewhat more difficult version is to use only the red and the blue cards. The dice with colours and the dice with dots are thrown. If green comes up, it is regarded as the joker and the player can choose whichever colour card s(he) would like.

The most difficult version is that with the blue, red and green cards, as described above. If the time is set correctly, the player may move his/her figure as many places as the number that turns up on the dice.

End of
the game:

The winner of the game is the first to have his/her figure reach 12, the highest step.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Horloge éducative avec jeu

Notre horloge éducative avec jeu permet d'apprendre l'heure par le jeu, et ce de différentes manières.

Pour les plus jeunes, le puzzle développe la compréhension des chiffres et des quantités. Pour les plus grands, le jeu fournit les bases d'apprentissage de l'heure.

Age : à partir de 3 ans
Joueurs : 2 - 4
Contenu : 1 plateau de jeu en bois, 1 support en bois, 12 pièces de puzzle imprimées sur les deux faces, 4 figurines, 36 cartes, 1 dé multicolore, 1 dé à points

Illustration : Simone Kalz

D'un bond, Marius sort de son lit. Il a encore failli se réveiller trop tard. Se lever à sept heures moins le quart, ce n'est pas un problème, mais sept heures moins le quart, c'est quand ? Où sont les aiguilles lorsqu'il est sept heures moins le quart ? Marius doit absolument apprendre l'heure, il pourra alors donner plus facilement rendez-vous à ses amis pour jouer.

Variante de puzzle : L'horloge éducative avec jeu propose deux puzzles différents. En outre, le plateau de base facilite également l'apprentissage et il comporte deux aiguilles pour représenter l'heure. Tout d'abord sortir toutes les pièces du puzzle et les répartir sur la table autour de l'horloge. Il est conseillé de laisser l'horloge sur la table pour pouvoir y déposer les pièces. Choisir la face du puzzle avec laquelle on souhaite garnir l'horloge. Une face montre les chiffres de 1-12 et les tranches de 5 minutes, de 5 à 60 minutes.

L'autre face montre également les chiffres de 1-12 avec différents motifs, chaque motif figurant autant de fois que le chiffre l'indique. Le plateau de base permet encore une fois de voir le nombre sous forme de points et l'heure correspondante en fonction du moment de la journée.

Les pièces du puzzle de hauteurs différentes permettent un contrôle supplémentaire. Le puzzle est conçu en forme d'escalier, ce qui permet de voir si les pièces sont posées dans le bon ordre. Lorsqu'on joue avec le puzzle, on n'a pas besoin des cartes, ni des figurines et des dés.

Le support (regardez au verso) sert de rangement et facilite les explications.

Préparation du jeu : Pour le jeu, poser l'horloge éducative garnie des 12 pièces du puzzle sur la table. Choisir la variante de puzzle avec laquelle on veut jouer. Chaque joueur choisit une figurine et la pose à côté du 1, la plus petite case.

Trier les cartes en fonction des couleurs et placer les trois piles de cartes à côté du plateau de jeu, les chiffres (de l'heure numérique) étant tournés vers le haut. Poser également les dés à portée de main. Les cartes rouges montrent les heures, les cartes bleues les demi-

heures et les cartes vertes les quarts d'heure.

Lancer les deux dés. Le dé multicolore indique la couleur de carte devant être tirée. Sur l'horloge, le joueur doit reproduire l'heure numérique imprimée sur la carte.

En retournant la carte, on peut contrôler si le joueur a reproduit la bonne heure.

Si l'heure est correcte, le joueur déplace sa figurine du nombre de cases correspondant au nombre de points sur le dé. Si les aiguilles n'indiquent pas la bonne heure, la figurine reste sur place et le tour passe au joueur suivant. Remettre la carte tirée sous la pile de cartes de la couleur correspondante.

Si le dé s'arrête sur le réveil, le joueur s'est réveillé trop tard et passe son tour.

Lorsqu'une figurine arrive sur une case contenant déjà une autre figurine, celles-ci doivent échanger les places; cela signifie que la figurine arrivée la première sur la case doit être déplacée sur la case où était la deuxième figurine.

Variantes de jeu simplifiées : Les différentes couleurs de cartes signifient en même temps différents niveaux de difficultés.

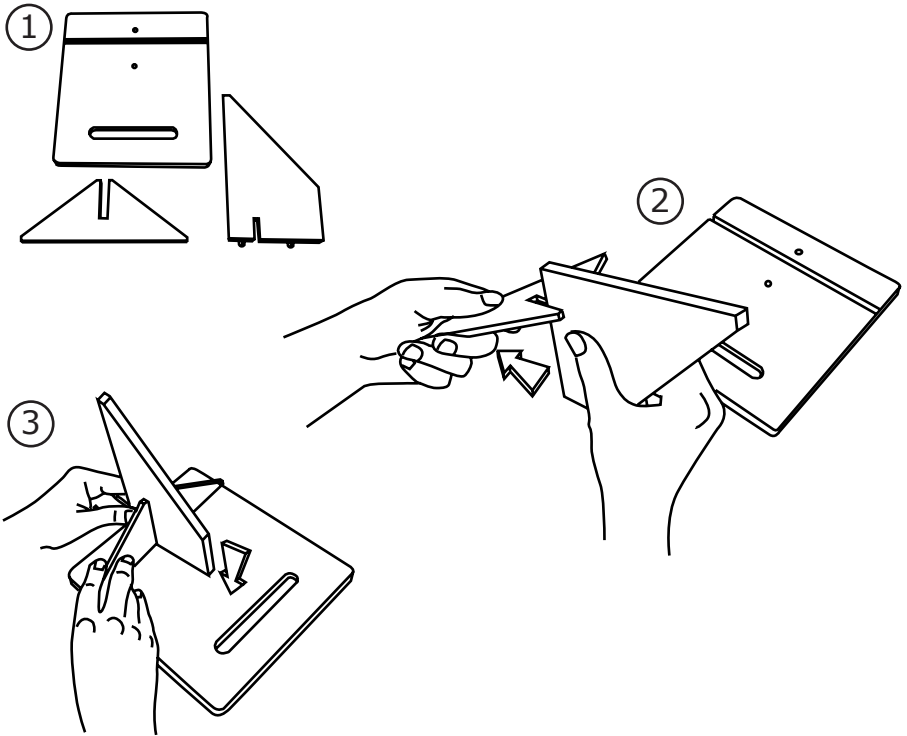
Avec les plus jeunes, on ne joue qu'avec les cartes rouges, sans utiliser le dé multicolore. On prend simplement chacun son tour une carte dans un tas et on lance uniquement le dé à points pour avancer du nombre de cases correspondant, à condition d'avoir représenté la bonne heure sur l'horloge.

Une variante un peu plus difficile consiste à jouer seulement avec les cartes rouges et les cartes bleues. Pour cela, on utilise le dé multicolore et le dé à points. La couleur verte représente alors le jockey et le joueur peut choisir une carte de l'une des deux couleurs.

La variante la plus difficile consiste à jouer avec les cartes bleues, rouges et vertes, comme décrit ci-dessus. Si le joueur représente l'heure correcte, il fait avancer sa figurine du nombre de points figurant sur le dé.

Fin du jeu : Le gagnant est le premier qui a atteint le 12 (la marche d'escalier la plus haute).

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2007



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.