

6-9
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig

WIR LERNEN DIE UHR

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

Autor: Kai Haferkamp
Pädagogische Beratung: Dietlind Löbker
Illustration: Xavier Bonet (Plum Pudding Illustration)
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger
Fotos: Becker Studios
Soundproduktion: www.novosonic.com
Redaktion: Nina Radvan, Helena Görres
Ravensburger® Spiele Nr. 00 847 6



Mit Stunden und Minuten spielerisch den Tag entdecken

**Wie viele Minuten hat eine Stunde? Wie lange dauern 10 Sekunden?
Zu welcher Uhrzeit gibt es Mittagessen? Begleitet Emil und seine Familie
durch den Tag. Passend zu Situationen in Emils Alltag stellt ihr die interaktive
Uhr ein, löst spannende Aufgaben und beantwortet Fragen rund um die
Themen Uhr und Zeit. Wer von euch am Ende die Uhr sicher einstellen kann
und die meisten Fragen richtig beantwortet, ist ein echter Uhrenprofi und
gewinnt das Spiel.**

Liebe Eltern,
das Spiel „Wir lernen die Uhr“ funktioniert nur mit dem original
Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, vermittelt Wissen
rund um die Themen Uhr und Zeit und stellt spannende Aufgaben.

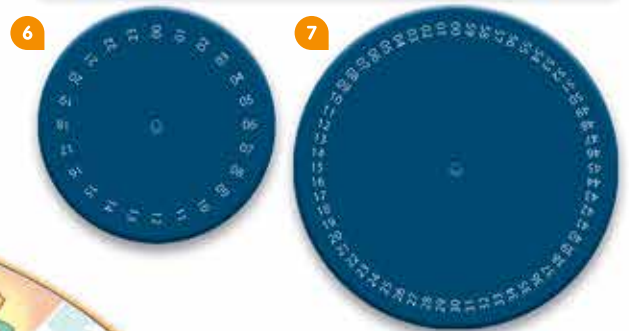
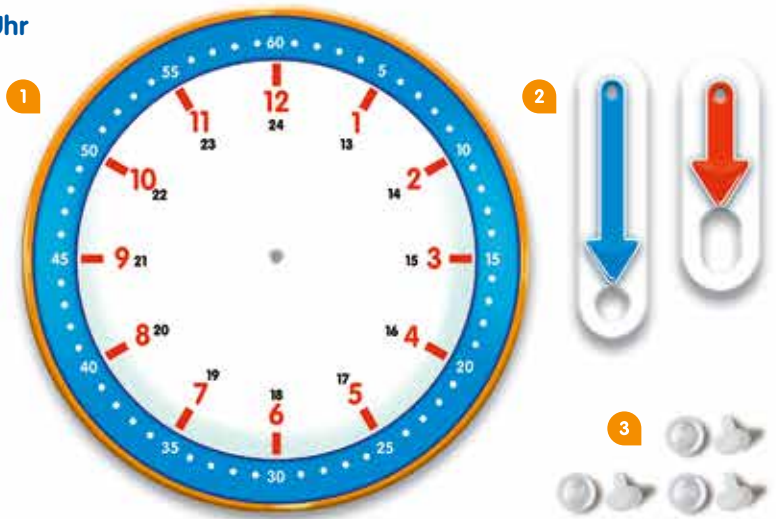
Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Wir lernen die Uhr“ auf den Stift. Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie den tiptoi-Stift mit dem Verbindungskabel 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 „Wir lernen die Uhr“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.






Spielmaterial

- 1 1 großes rundes Ziffernblatt der analogen Uhr
- 2 2 Uhrzeiger
- 3 3 Druckknöpfe (Ober- und Unterseite)
- 4 4 beidseitig bespielbare Themenkarten
- 5 1 digitale Uhr
- 6 1 Stundenscheibe
- 7 1 Minutenscheibe
- 8 1 beidseitig bespielbarer Spielplan
- 9 4 Spielfiguren mit Aufstellern



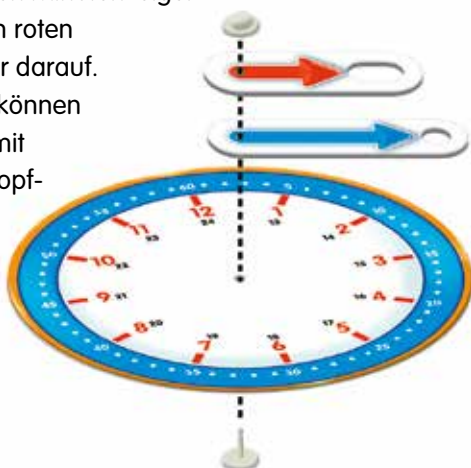
Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen. Ihr findet sie auf dem Spielplan.

Anmelden		Tippt 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 den Spielplan. Der Stift gibt Erklärungen und vermittelt interessantes Wissen dazu.
Lieder		Tippt auf das Zeichen mit der Musiknote , um das Uhren-Lied zu starten.
Spielen		Das grüne Zeichen mit dem Würfel steht für Spielen . Tippt auf den Würfel, um ein Spiel zu starten.
Die Sterne		Mit den beiden Sternen könnt ihr zu Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad auswählen. Der grüne Stern steht für ein leichtes Spiel, der rote Stern für ein schwierigeres Spiel. Außerdem könnt ihr von hier aus im Spiel Fragen mit zwei Antwortmöglichkeiten beantworten.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch die Spielanleitung anzuhören oder euch die letzte Frage noch einmal wiederholen zu lassen.
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 zuletzt abgespielt wurde.

Vor dem ersten Spiel

Liebe Eltern: Bauen Sie vor dem ersten Spiel zunächst die analoge und die digitale Uhr zusammen. Lösen Sie dafür alle Teile aus der Stanztafel heraus. Um die analoge Uhr zusammenzubauen, nehmen Sie das runde Ziffernblatt und die beiden Zeiger zur Hand. Mit einem der beiliegenden Druckknöpfe können Sie die Zeiger nun mit der Uhr verbinden. Stecken Sie zunächst ein Druckknopf-Unterteil von hinten durch das Ziffernblatt der analogen Uhr. Legen Sie anschließend erst den blauen Minutenzeiger und dann den roten Stundenzeiger darauf. Zum Schluss können Sie alle Teile mit dem Druckknopf-Oberteil fixieren.



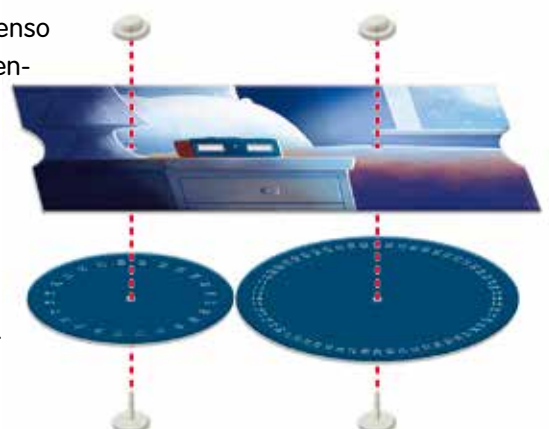
Um die digitale Uhr zusammenzubauen, nehmen Sie die digitale Uhr und die Stunden- sowie Minutenscheibe zur Hand.

Mit einem der beiliegenden Druckknöpfe können Sie nun zuerst die größere der beiden Scheiben, die Minutenscheibe, mit der digitalen Uhr verbinden.

Stecken Sie dafür ein Druckknopf-Unterteil von hinten durch die Scheibe und dann durch das rechte Loch der digitalen Uhr. Zum Fixieren fügen Sie das Ober- und das Unterteil des Druckknopfes zusammen.

Die kleinere der beiden Scheiben ist die Stundenscheibe.

Diese wird ebenso wie die Minutenscheibe von hinten an der Digitaluhr befestigt und mit einem Druckknopf-Oberteil fixiert.



Vor jedem Spiel

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Je nachdem, welche Seite ihr wählt, könnt ihr Emil durch einen Schul- oder Freizeittag begleiten. Die orangefarbene Seite steht für den Schul-, die rote für den Freizeittag.

Legt die zusammengebastelten Uhren sowie die Themenkarten neben den Spielplan, sodass sie alle Mitspieler gut erreichen können. Steckt die Spielfiguren in die Aufstellfüße. Sucht euch anschließend eine Spielfigur aus und nehmt sie zu euch. Im Spiel wird tiptoi® euch nacheinander auffordern, eure Spielfigur auf eines der Felder zu stellen.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. tiptoi® stellt euch Fragen und kontrolliert eure Antworten. Je nachdem, wie gut ihr die Uhr einstellt und die Fragen beantwortet, bekommt ihr Punkte, die tiptoi® für euch zählt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel und ist Uhren-Königin oder -König. Ergattern mehrere Spieler gleich viele Punkte, kann es auch mehrere Sieger geben.



Spielablauf

1. Spiel starten

Tippt auf den Würfel, um das Spiel zu starten. Welche Spielplan-Seite möchtet ihr spielen? Tippt auf das Bild in der Mitte des Spielplans, wenn ihr euch für eine Seite entschieden habt.

„Wir lernen die Uhr“ kann alleine oder mit mehreren Spielern gespielt werden. Ihr werdet zu Beginn gefragt, wie viele Spieler an dieser Runde teilnehmen. Tippt dazu für jeden Mitspieler auf die Spielfiguren, die ihr euch zuvor ausgesucht habt.

★ Wenn ihr ein leichtes Spiel spielen wollt, tippt auf den grünen Stern.

★ Für ein schwierigeres Spiel tippt ihr auf den roten Stern.

2. Uhr einstellen

tiptoi® wird euch reihum sagen, wer von euch an der Reihe ist und auf welchem Feld eure Spielfigur stehen soll. Als Erstes stellt ihr immer die Zeiger der runden, analogen Uhr passend zu dem Feld ein, auf dem eure Spielfigur steht. Steht sie auf dem 8:00 Uhr-Feld, stellt ihr die Zeiger auf 8 Uhr.

Die runde, analoge Uhr spielt eine wichtige Rolle im Spiel – macht euch zuerst, am besten bei Entdecken, mit der Uhr vertraut. Damit tiptoi® weiß, ob ihr die Uhr im Spiel richtig eingestellt habt, haben die Zeiger Löcher. Durch das Loch des roten Stundenzeigers seht ihr die Stunden. Durch das Loch des blauen Minutenzeigers erkennt ihr die Minuten. Mit dem tiptoi-Stift tippt ihr durch die Löcher der Zeiger die Minuten und Stunden an.

3. Aufgaben lösen

Nachdem ihr die runde, analoge Uhr eingestellt habt, stellt euch tiptoi® eine Frage oder Aufgabe. Habt ihr die Frage beantwortet oder die Aufgabe erfüllt, gibt tiptoi® euch eine Rückmeldung, ob ihr alles richtig gemacht habt und zählt die erhaltenen Punkte mit. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. So spielt ihr abhängig von der Spieleranzahl einige Runden. tiptoi® läutet irgendwann die letzte Runde ein und verkündet am Ende den Sieger.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
www.tiptoi.de