

Uhren-Quartett

Uhrzeiten umrechnen und Zeitspannen berechnen einmal anders üben mit Spaß und Spannung und taktischem Geschick

Für Kinder ab der 2. oder 3. Klasse,
durch Selbstkontrolle auch ohne
Erwachsene zu spielen

Best.Nr. 4704-16

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt

Das Spiel besteht aus 9 Quartetten zu je 4 Karten. Die Karten eines Quartetts enthalten stets die gleichen 4 Aufgaben aus zum Umrechnen von Zeiten (Sekunden, Minuten, Stunden...) In andere Maßeinheiten (Quartette A bis G) sowie zwei Quartette zum Berechnen von Zeitspannen (von ... bis), aber auf jeder Karte steht nur zu einer Aufgabe die Lösung.

Spielanleitung: Ziel des Spiels ist es, möglichst viele vollständige Quartette zu sammeln und abzulegen. Einige oder alle Quartette werden gemischt und an die 3 - 4 Mitspieler verteilt. Vollständige Quartette werden sofort abgelegt. Dann beginnt der Jüngste und fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zu einem Quartett fehlt.

Beispiel: Er hat die Karte C3 und fragt einen Mitspieler : "Hast du C2 ?" Besitzt dieser die Karte C2, so muß der erste

Spieler die 2. Aufgabe auf seiner Karte C3 rechnen, also $\frac{1}{2}$ Tag = 12 h (Stunden). Hat er richtig gerechnet - die Lösung steht auf Karte C2 in der 2. Zeile - , so erhält er die Karte und darf nach weiteren Karten fragen, bis der Befragte die Karte nicht hat oder bis er einen Rechenfehler macht. Dann ist der zuletzt Befragte an der Reihe mit Fragen und Rechnen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Quartette abgelegt worden sind. Jedes Quartett zählt einen Punkt. Zusätzlich gibt es für das erste vollständige Quartett einen Punkt.

Sonderregel für zwei Spieler: Die Karten werden wie an drei Spieler verteilt. Der dritte Kartenstapel bleibt verdeckt liegen. Hat ein Spieler vergeblich nach einer Karte gefragt, so darf er anschließend die oberste Karte vom Stapel nehmen und in jedem Fall

behalten. Ist es zufällig die gesuchte Karte, so darf er weiter fragen. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so übernimmt er ein oder zwei Karten aus dem verbliebenen Stapel.

Das Spiel kann zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, es eignet sich auch für Übungsstunden in der Schule und für Übungsphasen in der Dyskalkulietherapie. Dafür wurde es auch ursprünglich von mir entwickelt, ebenso wie viele andere Quartette und andere Kartenspiele zu weiteren Themen der Mathematik. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,
Dyskalkulietherapeut und Spieleautor
Göttingen im September 2016

Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):

Nachdem die Kinder in der ersten und zweiten Klasse mehr oder weniger mühsam das Dezimalsystem gelernt haben, d.h. die Bündelung von Mengen in Zehnerportionen mit der Benennung der zugehörigen Stellenwerte (Einer, Zehner, Hunderter ...), stoßen sie bei der Uhr und den Zeiten auf ein neues und sehr viel komplizierteres System. Aus historischen Gründen, die bis in die Zeit der alten Babylonier zurückreichen, werden Zeiteinheiten im 60er-System gebündelt und umgerechnet:
60 Sekunden (Sek) = 1 Minute
60 Minuten (Min) = 1 Stunde (h = hour [englisch für Stunde])

Das ist schon schwierig genug, aber bei den nächst größeren Zeiteinheiten gibt es wieder neue und lauter verschiedene Umrechnung:
24 h = 1 Tag (d = day [engl. für Tag])
Und dann wird es noch komplizierter:
7 Tage = 1 Woche
(Ungefähr) 52 Wochen = 1 Jahr
30 oder auch 31 und einmal nur 28 Tage (Februar) = 1 Monat
12 Monate = 1 Jahr.
Da hilft leider nur noch auswendig lernen, mit dem in der Mathematik sonst so wichtigen Verstehen kommt man hier leider nicht weiter. Haben Sie also Geduld und Verständnis, wenn manche Kinder

bei diesem Thema viel Zeit brauchen.
Weitere Quartettspiele aus dem Mungo-Verlag

- **Schmetterlingsquartett 1**
Kleines Einspluseins
Best.-Nr. 4755-07
- **Schmetterlingsquartett 2**
Kleines Einsminuseins
Best. -Nr. 4756-07
- **Dinosaurier-Quartett**
Kleines Einmaleins
Best.-Nr. 4717-07
- **Astern-Quartett;**
Addition bis 100
Best.-Nr. 4757-06
- **Gauss-Quartett**

Verbindung der Grundrechenarten
Best.-Nr. 4755-05

- **Helikopter-Quartett**
Prozentzahlen, Brüche, Dezimalbrüche
Best.-Nr. 4724
- **Literaturempfehlung:**
Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200
Besuchen Sie uns im Internet unter:
www.MUNGO-Verlag.de
-Spielend Mathematik lernen-