



# Die Uhr - Spielend Lernen

Spielanleitung – kurz erklärt

**1–6**

SPIELER

**ab 5**

JAHREN

Die Uhr - Spielend Lernen ist ein Lernspiel für Kinder von 5 bis 9 Jahren, bei dem das Ablesen der Uhrzeit geübt wird. Mit vier großen Uhr-Tafeln mit beweglichen Zeigern und 54 doppelseitigen Kärtchen lernt ihr den Unterschied zwischen Zeigeruhr und Digitaluhr kennen. Die Kärtchen zeigen vorne die Zeigeruhr und hinten dieselbe Zeit als Digitalanzeige, dadurch könnt ihr euch selbst kontrollieren.

## Spielziel

Ihr stellt Uhrzeiten richtig ein oder legt Kärtchen mit passenden Zeiten aus. Wer am Ende die meisten Kärtchen vor sich hat, gewinnt.

## Vorbereitung

An jede der 4 Uhr-Tafeln kommt ein kleiner und ein großer Zeiger. Den weißen Stift schiebt ihr von hinten durch die Tafel, darauf kommt erst der kleine, dann der große Zeiger, zum Schluss die weiße Kappe. Die 54 Kärtchen löst ihr vorsichtig aus dem Rahmen. Für Spiel 1 sucht ihr aus, mit welchen Uhrzeiten ihr spielen wollt.

## So spielt ihr

- 1 Ein Spielleiter mischt die Kärtchen und legt sie mit der blauen Seite nach oben als Stapel bereit.
- 2 Er zieht ein Kärtchen und nennt die Uhrzeit laut. Die Zeiger darf sonst niemand sehen.
- 3 Alle stellen diese Zeit auf ihrer eigenen Uhr ein.
- 4 Wer zuerst fertig ist, ruft "HALT". Der Spielleiter vergleicht die Zeigerstellung mit dem Kärtchen.
- 5 Stimmt sie, behält der Spieler das Kärtchen. Stimmt sie nicht, wandert es zurück in die Schachtel.
- 6 Danach zieht der Spielleiter das nächste Kärtchen. Gespielt wird, bis keine Kärtchen mehr da sind.

## So gewinnt ihr

Gezählt wird am Schluss, wer die meisten Kärtchen gesammelt hat. Diese Spielerin oder dieser Spieler gewinnt.

## Spielziel

---

Ihr sollt Uhrzeiten sicher ablesen und einstellen können. In allen drei Spielvarianten geht es darum, eine genannte oder abgebildete Zeit richtig zu erkennen: einmal durch das Einstellen der Zeiger auf der eigenen Uhr, einmal durch das Anlegen der passenden halben oder vollen Stunde, einmal durch das Finden des kleinsten Zeitabstands. Belohnt wird jede richtige Lösung mit einem Kärtchen. Wer am Ende die meisten Kärtchen besitzt, gewinnt. Nebenbei lernt ihr, wie Zeigeruhr und Digitaluhr zusammenhängen.

## Spielmaterial

---

4 Uhr-Tafeln mit beweglichen Kunststoffzeigern

54 Uhr-Kärtchen

## Spielaufbau

---

- Baut zuerst die vier großen Uhren zusammen. Jede Uhr-Tafel bekommt einen kleinen Zeiger für die Stunden und einen großen Zeiger für die Minuten.
- Schiebt den weißen Kunststoffstift von hinten durch die Uhr-Tafel.
- Steckt darauf zuerst den kleinen Zeiger, danach den großen Zeiger.
- Setzt zum Abschluss die weiße Kunststoffkappe auf. Die Uhren bleiben so zusammengebaut und passen weiterhin in die Schachtel.
- Löst die 54 bunten Kärtchen vorsichtig aus dem Rahmen. Vorne zeigen sie eine Zeigeruhr, hinten dieselbe Zeit als Digitalanzeige.
- Legt vor Spiel 1 die Kärtchen zurück in die Schachtel, mit denen ihr noch nicht spielen wollt. Anfänger nehmen nur volle Stunden, danach kommen die halben Stunden dazu, Geübte spielen mit allen Kärtchen.
- Für Spiel 2 sucht ihr ausschließlich die Kärtchen mit vollen und halben Stunden heraus, mischt sie und verteilt sie gleichmäßig an alle.
- Für Spiel 3 mischt ihr alle Kärtchen und teilt sie gleichmäßig aus. Jeder sortiert seine Kärtchen nach der Uhrzeit in einer Reihe vor sich, die Zeigerseite oben.

## Spielbeginn

---

Spiel 1 wird von einem Spielleiter geführt: Er durchmischt die Kärtchen und zieht auch das erste. Bei Spiel 2 startet das jüngste Kind, indem es in der Mitte eine Karte ablegt, die eine volle Stunde zeigt; anschließend folgen die übrigen Mitspieler im Uhrzeigersinn. Bei Spiel 3 hat der älteste Spieler den Anfang und legt eine frei gewählte Karte offen in die Tischmitte.

## Spielablauf

---

### Spiel 1: Stell die richtige Uhrzeit ein

---

Für 2 bis 4 Spieler und zusätzlich einen Spielleiter. Jeder nimmt sich eine große Uhr.

- 1 Der Spielleiter mischt die ausgewählten Kärtchen und schichtet sie zu einem Stapel, bei dem die blaue Seite oben liegt.
- 2 Er zieht das oberste Kärtchen und liest die Uhrzeit laut vor. Nur er selbst darf die Zeiger auf dem Kärtchen sehen.
- 3 Alle stellen die genannte Zeit auf ihrer eigenen Uhr ein.
- 4 Wer als Erster fertig ist, ruft laut "HALT".
- 5 Nun prüft der Spielleiter, ob die Zeigerstellung der Uhr zu der abgebildeten auf dem Kärtchen passt. Bei Übereinstimmung darf der Spieler das Kärtchen behalten, andernfalls wandert es zurück in die Schachtel.
- 6 Anschließend zieht der Spielleiter das nächste Kärtchen. Gespielt wird so lange, bis alle Uhrzeiten richtig eingestellt wurden und keine Kärtchen mehr übrig sind.

### Spiel 2: Pass auf, eine Uhrenschlange

---

Für 2 bis 4 Spieler. Gespielt wird nur mit den Kärtchen der vollen und halben Stunden, alle anderen bleiben in der Schachtel. Die Kärtchen werden gemischt und gleichmäßig verteilt.

- 1 Das jüngste Kind eröffnet und wählt dafür aus seinen Karten eine volle Stunde, die in die Tischmitte kommt.
- 2 Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder ein Kärtchen an, das eine halbe Stunde vorher oder nachher zeigt.
- 3 Beim Anlegen sagt jeder seine Uhrzeit laut, damit alle mitprüfen können.
- 4 So wächst eine Schlange aus 12 vollen und halben Stunden, die in der richtigen Reihenfolge liegen muss.
- 5 Sieger ist, wer als Erster alle eigenen Kärtchen losgeworden ist. Die anderen spielen weiter, bis die Uhrenschlange vollständig ist.

### Spiel 3: Wer hat die kürzeste Zeit

---

Für 2 bis 6 Spieler, die Uhrzeiten schon minutengenau lesen können. Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig ausgeteilt. Jeder sortiert seine Kärtchen nach Uhrzeit in einer Reihe vor sich, mit der Zeigerseite nach oben.

- 1 Der älteste Spieler legt ein beliebiges Kärtchen gut sichtbar in die Mitte.
- 2 Gesucht wird nun das Kärtchen mit dem kleinsten zeitlichen Abstand zur ausgelegten Karte.
- 3 Wer eines gefunden hat, legt es schnell daneben und sagt seine Uhrzeit laut.
- 4 Hat jemand ein Kärtchen mit noch kleinerem Abstand, erhebt er Einspruch und legt es aus. Das Kärtchen mit dem größeren Abstand geht an seinen Besitzer zurück.
- 5 Der Gewinner des Vergleichs nimmt beide Kärtchen aus der Mitte zu sich.

- 6 Danach eröffnet er die nächste Runde mit einem selbst gewählten Kärtchen aus seiner Reihe. Im Kreis geht es weiter, bis alle Uhrenkärtchen ausgelegt und gewonnen sind.

**Beispiel:** In der Mitte liegt 6:20 Uhr. Ralf legt schnell ein Kärtchen mit 6:30 Uhr an und ruft "Sechs Uhr dreißig". Tanja ruft dazwischen "Sechs Uhr fünfundzwanzig" und legt ihr Kärtchen dazu. Ralf nimmt seines zurück, Tanja bekommt beide Kärtchen aus der Mitte und legt anschließend ein neues aus.

## Zeigeruhr und Digitaluhr

---

Auf der Zeigeruhr laufen die Stunden von 1 bis 12, danach fängt die Zählung wieder von vorn an. Ob 10 Uhr morgens oder 10 Uhr abends gemeint ist, verrät sie nicht. Dieselbe Zeit gibt die Digitaluhr mit Ziffern von 0 bis 24 wieder und macht dadurch sofort klar, ob es vormittags oder nachmittags ist. Auf den Kärtchen findet ihr vorne die Zeigeruhr und hinten die Digitaluhr.

Der kleine Zeiger steht für die Stunden und wandert in einer Stunde nur von einer Zahl zur nächsten. Der große Zeiger steht für die Minuten und läuft in einer Stunde einmal ganz herum. Von einer Zahl zur nächsten sind es auf dem Zifferblatt genau 5 Minuten. Steht der große Zeiger auf der 3, ist eine Viertelstunde vergangen, auf der 6 eine halbe Stunde, auf der 9 eine Dreiviertelstunde. Auf dem Weg von der 12 zur 6 sagt man "nach", auf dem Weg von der 6 zur 12 sagt man "vor".

## Der Spielzug

---

- 1 Sieh dir an, welches Kärtchen in der Mitte liegt oder welche Uhrzeit der Spielleiter genannt hat.
- 2 Suche in deinen eigenen Kärtchen die passende Karte oder stelle die Zeit auf deiner Uhr ein.
- 3 Lege dein Kärtchen an und sage deine Uhrzeit laut, oder rufe "HALT", wenn du deine Uhr fertig gestellt hast.
- 4 Wartet ab, ob jemand Einspruch erhebt beziehungsweise ob der Spielleiter deine Zeigerstellung bestätigt.
- 5 Bei richtiger Lösung nimmst du das Kärtchen beziehungsweise beide Kärtchen aus der Mitte zu dir.
- 6 In Spiel 3 legst du danach ein neues Kärtchen deiner Wahl in die Mitte.

## Sonderregeln

---

- In Spiel 1 darf außer dem Spielleiter niemand die Zeiger auf dem gezogenen Kärtchen sehen.
- Eine falsch eingestellte Uhr kostet das Kärtchen: Es wandert zurück in die Schachtel, statt an einen Spieler zu gehen.
- In Spiel 2 nennt jeder beim Anlegen seine Uhrzeit laut, damit die Reihenfolge der Schlange stimmt.
- In Spiel 3 gilt eine Einspruchsfrist: Reklamieren könnt ihr nur, solange das Kärtchenpaar noch in der Mitte liegt. Wer später kommt, hat Pech gehabt.
- Legen zwei Kärtchen denselben Zeitabstand an, gewinnt das zuerst ausgelegte.
- Bei einem erfolgreichen Einspruch geht das Kärtchen mit dem größeren Zeitabstand an seinen Besitzer zurück.

## Spielende und Gewinn

---

In Spiel 1 endet die Partie, sobald alle Uhrzeiten richtig eingestellt wurden und kein Kärtchen mehr übrig ist. Gewonnen hat, wer die meisten Kärtchen gesammelt hat. In Spiel 2 ist Sieger, wer zuerst alle seine Kärtchen angelegt hat, die anderen spielen weiter, bis die Uhrenschlange vollständig ist. In Spiel 3 endet das Spiel, wenn alle Uhrenkärtchen ausgelegt und gewonnen sind, und es gewinnt die Person mit den meisten gesammelten Kärtchen. Zum Gleichstand macht die Quelle keine Angabe.

## Varianten

---

- **Alleine spielen (für 1 Spieler):** Lege die Kärtchen mit der Digitalzeit nach oben. Wähle eines aus und stelle die angegebene Zeit auf einer der Zeigeruhren ein. Dreh das Kärtchen dann um und vergleiche die Zeigerstellung. Stimmt sie nicht, versuchst du es erneut.
- **Sortieren nach Stundenarten:** Ordnet die Kärtchen nach viertel, halben und ganzen Stunden.
- **Sortieren nach Zeitablauf:** Ordnet die Kärtchen nach dem genauen zeitlichen Ablauf.
- **Sortieren nach Tageszeit:** Ordnet die Kärtchen nach Tages- und Nachtzeiten.
- **Schwierigkeit anpassen:** In Spiel 1 startet ihr nur mit vollen Stunden, nehmt später die halben Stunden dazu und spielt erst als Geübte mit allen Kärtchen.
- **Einstieg für jüngere Kinder:** Sie spielen anfangs allein mit dem Spielleiter und treten erst nach etwas Übung gegen andere Kinder an.

## Tipps

---

- Sortiere in Spiel 3 deine Kärtchen sauber nach Uhrzeit. Dann findest du die Karte mit dem kleinsten Abstand schneller als deine Mitspieler.
- Bei gleichem Zeitabstand zählt das Tempo. Wer zuerst auslegt, bekommt das Paar, also zögere nicht lange.
- Erhebe deinen Einspruch sofort. Sobald das Kärtchenpaar aus der Mitte verschwunden ist, wird nichts mehr geändert.
- Merke dir die 5-Minuten-Schritte zwischen den Zahlen auf dem Zifferblatt. Damit rechnest du Abstände zwischen zwei Zeiten schneller aus.
- Nutze in Spiel 1 die Faustregel: erst den kleinen Zeiger auf die Stunde setzen, dann den großen auf die Minuten. So vermeidest du Fehler beim schnellen Einstellen.
- Achte in Spiel 2 darauf, welche halben Stunden noch fehlen. Wer seine Karten passend anlegt, wird sie schneller los.

## Häufige Fragen

---

### Wie viele Personen können mitspielen?

Die Packung nennt 1 bis 6 Spieler. Spiel 1 ist für 2 bis 4 Spieler plus einen Spielleiter gedacht, Spiel 2 für 2 bis 4 Spieler, Spiel 3 für 2 bis 6 Spieler und die Solo-Variante für 1 Person.

### Zählt der Spielleiter in Spiel 1 als Mitspieler?

Nein, er kommt zu den 2 bis 4 Spielern hinzu. Er mischt, zieht die Kärtchen, nennt die Uhrzeit und prüft die eingestellten Zeiger.

### Was passiert, wenn ich die Uhrzeit falsch eingestellt habe?

Dann bekommst du das Kärtchen nicht. Es wandert zurück in die Schachtel, und der Spielleiter zieht ein neues.

### Bis wann darf ich in Spiel 3 Einspruch erheben?

Nur so lange, wie das Kärtchenpaar noch in der Mitte liegt. Wer erst danach reklamiert, kommt zu spät.

### Wer bekommt das Paar, wenn zwei Kärtchen denselben Zeitabstand haben?

Dann gewinnt derjenige, der sein Kärtchen zuerst ausgelegt hat.

### Muss ich beim Anlegen die Uhrzeit laut sagen?

Ja. In Spiel 2 nennt jeder beim Legen vorsichtshalber seine Uhrzeit, in Spiel 3 sagst du die Uhrzeit deines angelegten Kärtchens laut.

### Mit welchen Kärtchen sollten Anfänger starten?

Zuerst nur mit den vollen Stunden. Wer geübter ist, nimmt die halben Stunden dazu, und erst richtige Uhr-Experten spielen mit allen 54 Kärtchen.

### Wie funktioniert die Selbstkontrolle beim Alleinspielen?

Du legst die Kärtchen mit der Digitalzeit nach oben, wählst eines aus und stellst diese Zeit an einer Zeigeruhr ein. Dann drehst du das Kärtchen um und vergleichst die Zeigerstellung.

### Endet Spiel 2, sobald der Erste fertig ist?

Nein. Der Erste ist zwar Sieger, die übrigen Spieler legen aber weiter an, bis die Uhrenschlange komplett ist.

### Müssen die Uhren nach dem Spiel wieder auseinandergebaut werden?

Nein. Die zusammengebauten Uhren passen so in die Schachtel und können montiert bleiben.

## Informationen zum Spiel

---

|            |                 |
|------------|-----------------|
| Verlag     | Bookmark Verlag |
| Spielart   | Kinderspiel     |
| Kategorien | Kinderspiele    |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Bookmark Verlag, zuletzt geprüft am 03.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### **Regelfrage am Spieltisch?**

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/die-uhr-spielend-lernen/](https://www.spiele-anleitungen.de/die-uhr-spielend-lernen/)

---

**spiele-anleitungen.de** · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-uhr-spielend-lernen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026