



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Von früh bis spät



From Dawn 'til Dusk

Bonne journée ! • Van 's morgens tot 's avonds

De la mañana a la noche • Da mattina a sera

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

Von früh bis spät

Ein turbulentes Gedächtnisspiel rund um den Tag für 1 - 4 Kinder ab 4 - 99 Jahren. Mit einer zusätzlichen Spielidee und Varianten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Spielidee: Markus Nikisch

Illustration: Jutta Neundorfer

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

7 Uhr, der Wecker klingelt! Aufstehen, ihr kleinen Schlafmützen, sonst verpasst ihr die aufregendsten Dinge. Im Spiel durchleben die Kinder einen ganzen Tag vom Aufstehen bis zum Schlafengehen. Doch nur wer genau schaut und sich die Motive gut merken kann, gewinnt am Ende das Spiel. Und ganz nebenbei wird auch der erste Umgang mit der Uhr geübt.

Liebe Eltern,

vor dem ersten Spiel können Sie mit Ihren Kindern über die Uhr und die Tageszeiten sprechen. Lassen Sie die Kinder an der Uhr drehen, sprechen sie gemeinsam über Minuten, Stunden und den Tag.

Üben Sie die Uhrzeiten mit ihm. Sagen Sie Ihrem Kind zum Beispiel, dass es um 12 Uhr Mittagessen gibt und lassen Sie es die Uhrzeit einstellen. Oder Ihr Kind kann sagen, wann es ein Bild malen will und stellt die entsprechende Uhrzeit ein. So macht sich Ihr Kind nach und nach mit der Uhr und den Uhrzeiten vertraut.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Uhr
- 1 Spielfigur Max
- 18 runde Bildplättchen
- 18 quadratische Merkplättchen
- 7 Schlafmützenkärtchen
- 1 Spielanleitung





Spielidee 1: Oje, zu spät!

Ein turbulentes Memospiel, bei dem ihr nicht zu spät kommen dürft.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt die Uhr in die Aussparung in der Mitte des Spielplans.

Sortiert die Plättchen nach ihrer Form und legt sie offen aus. Nehmt das runde Plättchen mit dem Bett und legt es auf das Feld bei der 7.

Wählt von den anderen runden Plättchen 11 aus, überlegt wann ihr die abgebildeten Dinge während des Tages tun wollt und verteilt sie entsprechend auf dem Spielplan rund um die Uhr.

Tipp: Wenn ihr zum Beispiel um 7 Uhr früh aufsteht, legt ihr das Plättchen mit dem Frühstück auf das nächste Feld bei der 8. Die Zähne werden um 9 geputzt. So teilt ihr euch euren Tag bis zum Schlafengehen nach euren eigenen Wünschen ein.

Stellt nun die Uhr so, dass der kleine Zeiger auf das Feld mit dem Bett zeigt und der große Zeiger auf der Zwölf steht. Es ist 7 Uhr morgens.

Max hat den Tag vor sich. Stellt Max auf das Plättchen mit dem Bett.

Legt die 18 Merkplättchen verdeckt um den Spielplan herum aus und haltet 4 Schlafmützenkärtchen bereit.

Spielablauf

Wer von euch hat etwas besonders Schönes geträumt? Du beginnst und drehst ein Merkplättchen um.

Zeigt es dasselbe Bild wie das Plättchen, vor dem Max gerade steht?

- **Ja?**

Sehr gut! Max hat die Stunde gut genutzt und kann jetzt etwas Neues tun. Du darfst das Merkplättchen behalten und Max auf das nächste Feld stellen. Anschließend drehst du den großen Zeiger einmal im Kreis bis er wieder auf die Zahl 12 zeigt. Der kleine Zeiger zeigt jetzt auf das Plättchen, auf dem Max steht. Schaut, was Max als Nächstes tut.

- **Nein?**

Schade! Max hat gebummelt.

Dreh das Merkplättchen wieder um und rücke den großen Zeiger 15 Minuten weiter. Er steht jetzt auf der 3, der 6 oder der 9. Max bleibt auf seinem Feld stehen.



Jetzt ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und versucht das passende Merkplättchen aufzudecken.

Wichtige Regel: Wenn ihr vier Mal nacheinander ein falsches Merkplättchen aufgedeckt habt, ist eine ganze Stunde vergangen. Ihr habt leider zu lange gebummelt. Das Kind, das das vierte Plättchen falsch aufgedeckt hat, muss ein Schlafmützenkärtchen nehmen. Rückt Max ein Feld weiter. Was tut Max als nächstes? Versucht wieder das entsprechende Merkplättchen umzudrehen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- Max wieder auf dem Feld mit dem Bett steht. Es ist jetzt schon spät und er muss ins Bett. Wer die meisten Merkplättchen gesammelt hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Oder wenn ...

- auch das vierte Schlafmützenkärtchen vergeben ist. Ihr habt leider zu lange getrödeln und verliert gemeinsam.

Tipp: Der Schwierigkeitsgrad kann durch die Anzahl der Schlafmützenkärtchen variiert werden.

Kooperative Variante

Hier spielt ihr gemeinsam und behaltet die Merkplättchen nicht, sondern sammelt sie in der Schachtel. Ihr dürft euch gegenseitig helfen und gewinnt gemeinsam, wenn ihr am Ende des Tages weniger als drei Schlafmützenkärtchen nehmen musstet.

Spielidee 2: Früher oder später?

Ein trickreiches Ratespiel, bei dem der Tagesablauf auch mal durcheinander kommen kann.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt die Uhr in die Aussparung in der Mitte des Spielplans.

Sortiert die Plättchen nach ihrer Form und legt sie offen aus. Wählt 12 runde Bildplättchen und nimmt die entsprechenden Merkplättchen. Alle restlichen Bild- und Merkplättchen kommen zur Seite.

Verteilt die 12 Merkplättchen offen um den Spielplan und stapelt die 12 runden Bildplättchen.

Haltet die Schlafmützenkärtchen bereit.

Spielablauf

Wer hat schon einmal mittags gefrühstückt? Du beginnst und nimmst die runden Plättchen.

Suche dir geheim ein Plättchen aus (z.B. die Bauklötze) und überlege, wann du gestern mit den Bauklötzen gespielt hast, sage es aber nicht. Lege jetzt die 12 Plättchen verdeckt auf die Felder rund um die Uhr. Du musst dir natürlich merken, wo dein ausgewähltes Plättchen liegt.

Deine Mitspieler müssen jetzt die Uhrzeit herausfinden. Du deutest auf das Merkplättchen und sagst z.B. „Wann habe ich gestern mit den Bauklötzen gespielt?“. Jetzt darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Uhr auf eine bestimmte Zeit stellen, zum Beispiel auf die 4 und fragen: „Hast du gestern Nachmittag um 4 Uhr mit den Bauklötzen gespielt?“.

Du musst jetzt ehrlich antworten.

- Ist es die richtige Uhrzeit, sagst du „Stimmt genau!“. Zur Belohnung bekommt der andere Spieler ein Schlafmützenkärtchen.
- Ist die Uhrzeit falsch, musst du „Nein, früher!“ oder „Nein, später!“ sagen.

Im Uhrzeigersinn tippen jetzt die anderen Mitspieler entsprechend auf eine Uhrzeit früher oder später. Wenn dich jeder dreimal gefragt hat und niemand die Uhrzeit erraten hat, bekommst du als Belohnung ein Schlafmützenkärtchen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und darf sich wieder ein Plättchen geheim aussuchen, bevor er alle 12 Plättchen um die Uhr herum verteilt.



Wichtig: Wenn ihr ein Plättchen aussucht, müsst ihr euch immer eine Tageszeit überlegen, und die ratenden Mitspieler müssen sagen, ob sie morgens, mittags, nachmittags oder abends meinen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schlafmützenkärtchen verteilt wurden. Das Kind mit den meisten Schlafmützenkärtchen gewinnt.

From Dawn 'til Dusk



A turbulent memory game all about the course of a day for 1 - 4 children aged 4 - 99.
Includes an additional game idea and variations of differing degrees of difficulty.

ENGLISH



Author: Markus Nikisch
Illustrations: Jutta Neundorfer
Length of the game: 10 - 15 minutes

It's 7 o'clock and the alarm clock is ringing! Time to get up little sleepyheads otherwise you will miss such exciting things. The game accompanies children through the day, from waking up until going to bed. Whoever observes and memorizes the motifs the best will win the game. In passing, the games also provide an introduction to clocks and time.

Dear Parents

Before starting to play for the first time talk with your child about the clock and the different times of the day. Have your child turn the hands of the clock and talk about the minutes and hours in the day.

Practice with your child using the clock to tell the time. For example tell him that lunch will be at 12 o'clock and make him turn the clock to 12. Or your child tells you when he would like to draw a picture and then adjusts the clock to the corresponding time.

By repeating this, your child becomes acquainted with the clock and the ability to tell time.

Contents

- 1 game board
- 1 clock
- 1 play figure Max
- 18 round picture tiles
- 18 square memory tiles
- 7 little sleepyhead cards
- Set of game instructions



Game Idea#1: Oh dear, it's getting late!

A turbulent memory game, where there is no time to dawdle.

Preparation

Place the game board in the center of the table and insert the clock into the dip in the center of the game board.

Sort the tiles according to their shape and place them face up. Choose the round tile showing the bed and place it on the square next to number 7 on the game board.

Choose 11 tiles from the remaining round tiles and think about what time of day you would like to do the things depicted there. Then distribute the tiles accordingly on the game board around the clock.

Hint: If for example you get up at 7 in the morning, place the tile showing breakfast on the following square next to the number 8. At 9 you can brush your teeth. In this way you can arrange the activities of your day as you want until it's time to go back to bed.

How to Play

Who had an especially nice dream last night? You start and turn over a memory tile.

Does it show the same picture as the one shown on the tile in front of Max?

- **Yes?**

Excellent! Max has used his time well and can now do something new. Keep the memory tile and place Max on the next square. Then turn the long hand of the clock all the way round until it points once again to the number 12. The small hand will now show the square Max is standing on.
Take a look at what Max will do next.

- **No?**

Pity! Max has dawdled.
Turn the memory tile back around and move the long hand ahead 15 minutes. It will now point to either the number 3, 6 or 9. Max stays on his square.



Now the next player, in a clockwise direction, has to try and turn over the matching memory tile.

Important Rule: If you turn a wrong memory tile over four times, one whole hour will have passed. Unfortunately you have dawdled away your time. The child who turned over the fourth tile receives a sleepyhead tile. Move Max one square forward. What will he do next? Now you have to try and turn over the corresponding memory tile.

End of the Game

The game is over when ...

- Max has reached the square with the tile showing the bed. It's late and he has to go to bed. The player with the most memory tiles wins the game. If there is a draw, there will be various winners.

Or ...

- the fourth sleepyhead tile has been distributed. This means you have all been dawdling and lose together.

Hint: The degree of difficulty can be varied, by using less or more sleepyhead cards.

Co-operative Variation

You play together. Don't keep the memory tiles for yourself but collect them in the game box. You can help each other and win together if at the end of the day three or less than three sleepyhead tiles have been distributed.

Game Idea#2: Sooner or later?

A tricky guessing game, that can turn any daily routine upside down.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table and insert the clock into the dip in the center of the game board.

Sort the tiles according to their shape and place them face up. Choose 12 round picture tiles and take the matching memory tiles. The remaining picture and memory tiles are placed aside.

Distribute the 12 memory tiles face up around the game board and pile up the 12 picture tiles.

Get the sleepyhead cards ready.

How to Play

Have any of you ever eaten breakfast at lunchtime? You start and take the round tiles. Secretly choose one (for example the one showing the building blocks) and think at what time you have played with them yesterday. But don't say anything. Now place the 12 tiles face down on the squares around the clock. Of course, you have to remember where your chosen tile is.

The other players now have to discover the time of the day of your chosen tile. You point to the corresponding memory tile and say for example "At what time yesterday was I playing with the building blocks?" The following player in a clockwise direction now adjusts the clock to a certain time, for example at 4 o'clock and says: "Did you play with the building blocks yesterday afternoon at 4 o'clock?"

Now you have to respond honestly:

- If the time is correct you say "Exactly!". As a reward the other player receives a sleepyhead card.
- If the time is wrong, you say "no, sooner" or "no, later".

One by one in a clockwise direction the other players now guess a time, that is either sooner or later. Once you have asked the question three times and nobody has guessed the right time, you receive a sleepyhead card as a reward.

Then it's the turn of the next player to secretly choose a round tile before distributing all twelve of them around the clock.

Important: When secretly choosing a picture tile, always try and imagine a time of the day for the action shown. The player who are guess then must indicate if the time they name is in the morning, noon, afternoon or in the evening.

End of the Game

The game ends as soon as all the sleepyhead tiles have been distributed. The child with the most sleepyhead tiles wins the game.



Bonne journée !



Un turbulent jeu de mémoire sur les heures de la journée, pour 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Avec une suggestion de jeu supplémentaire et des variantes de différents degrés de difficulté

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Jutta Neundorfer
Durée d'une partie : 10 à 15 minutes

7 heures : le réveil sonne ! Debout, les lève-tard sinon vous allez manquer un tas de choses excitantes. Pendant le jeu, les enfants vivent toute une journée, du lever au coucher. Seul celui qui sera attentif et se rappellera bien les motifs gagnera la partie. Et tout en jouant, les enfants s'exerceront à lire l'heure.

FRANÇAIS



Chers parents,

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois avec votre enfant, vous pourrez lui parler de l'heure et des différents moments de la journée. Laissez-le faire tourner les aiguilles de l'horloge, évoquez les minutes, les heures et dites-lui à quoi correspond un jour.

Apprenez-lui à lire l'heure. Dites-lui par exemple que le déjeuner est servi à midi et faites-lui mettre les aiguilles en bonne position. Ou bien, votre enfant vous dit à quelle heure il veut faire un dessin et règle l'horloge de manière correspondante.

Votre enfant se familiarisera ainsi peu à peu avec l'horloge et les heures.

Accessoires du jeu

- plateau de jeu
- horloge
- 1 pion Max
- 18 plaquettes rondes représentant des motifs
- 18 plaquettes d'observation de forme carrée
- 7 cartes « lève-tard »
- 1 règle du jeu



Idée de jeu n° 1 : Oh ! Trop tard !

Un turbulent jeu de mémoire où il ne faut pas arriver en retard.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et insérez l'horloge dans la découpe au milieu du plateau de jeu.

Classez les plaquettes suivant leur forme géométrique et étalez-les de manière visible.

Prenez la plaquette ronde représentant le lit et posez-la sur la case à côté du 7.

Parmi les autres plaquettes rondes, prenez-en 11, réfléchissez pour savoir à quel moment vous voulez faire les choses qui y sont représentées et répartissez-les de manière correspondante sur le plateau de jeu autour de l'horloge.

Conseil : Si, par exemple, vous vous levez à 7 heures du matin, vous posez la plaquette représentant le petit déjeuner sur la case suivante à côté du 8. Vous vous lavez les dents à 9 heures. Vous répartissez ainsi à votre gré les événements de la journée jusqu'au moment du coucher.

Réglez l'horloge de manière ce que la petite aiguille soit dirigée sur la case avec le lit et la grande sur le douze. Il est 7 heures du matin.

Max a toute la journée devant lui. Posez Max sur la plaquette représentant le lit.

Posez les 18 plaquettes d'observation faces cachées autour du plateau de jeu et préparez quatre cartes lève-tard.

Déroulement de la partie

Celui qui fait un beau rêve cette nuit commence et retourne une plaquette d'observation.

Représente-t-elle la même image que la plaquette devant laquelle se trouve Max ?

- **Oui ?**

Très bien ! Max s'est bien occupé pendant l'heure et il peut faire maintenant quelque chose d'autre. Tu gardes la plaquette et poses Max sur la case suivante. Ensuite, tu tournes la grande aiguille d'un tour complet jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau sur le chiffre 12. La petite aiguille est alors dirigée sur la plaquette sur laquelle se trouve Max. Regarde ce que Max va faire ensuite. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaie de retourner la plaquette d'observation correspondante.

- **Non ?**

Domage ! Max a traîné.

Retourne la plaquette de nouveau et avance la grande aiguille de 15 minutes. Elle se trouve alors sur le 3, le 6 ou le 9. Max reste là où il est.

C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaie de retourner la plaquette d'observation correspondante.

Règle importante : Si vous retournez quatre fois de suite une mauvaise plaquette, cela signifie qu'une heure toute entière s'est écoulée. Vous avez malheureusement trop entraîné. Le joueur qui a retourné la quatrième plaquette qui ne convient pas doit prendre une carte de lève-tard.

Avancez Max d'une case. Que fait Max maintenant ? Essayez de retourner la plaquette correspondante.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque ...

- Max est de nouveau sur la case représentant le lit. Il est tard et Max doit aller se coucher. Celui qui aura récupéré le plus de plaquettes gagne. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Ou ...

- lorsque la quatrième carte de lève-tard est distribuée. Vous avez pris trop de temps et vous perdez tous ensemble.

Conseil : On pourra varier le degré de difficulté en changeant le nombre de cartes lève-tard.

Variante coopérative

Ici, vous jouez tous ensemble et ne gardez pas les plaquettes mais les mettez dans la boîte. Vous avez le droit de vous aider mutuellement et vous gagnez tous ensemble si, à la fin de la journée, vous avez récupéré moins de trois cartes lève-tard.



Idée de jeu n° 2 : Plus tôt ou plus tard ?

Un jeu malin où il faut deviner et où les moments de la journée sont parfois dans le désordre

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et insérez l'horloge dans la découpe au milieu du plateau de jeu.

Classez les plaquettes suivant leur forme géométrique et étalez-les de manière visible. Choisissez 12 plaquettes rondes et prenez les plaquettes carrées correspondantes. Les plaquettes rondes et carrées restantes sont mises de côté.

Répartissez les 12 plaquettes carrées faces visibles autour du plateau de jeu et empilez les 12 plaquettes rondes.

Préparez les cartes de lève-tard.

Déroulement de la partie

Qui a déjà pris son petit déjeuner à midi ? Tu commences en prenant les plaquettes rondes.

Choisis secrètement une plaquette (par ex. les blocs de construction) et réfléchis quand tu as joué hier avec les blocs de construction, mais ne le dis pas. Pose les 12 plaquettes faces cachées sur les cases autour de l'horloge. Tu devras te souvenir où se trouve la plaquette que tu as choisie.

Les autres joueurs doivent alors trouver l'heure. Tu donnes un indice en disant par ex. : « Quand ai-je joué hier avec les blocs de construction ? ».

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre règle l'horloge sur une certaine heure, par exemple 4 heures et dit : « As-tu joué hier à 4 heures avec les blocs de construction ? ».

Tu réponds sans mentir

- Si c'est la bonne heure, tu dis « oui, exactement ! ». En récompense, le joueur prend une carte lève-tard.
- Si ce n'est pas la bonne heure, tu dois dire « non, plus tôt » ou « non, plus tard »

Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, indiquent une heure située plus tôt ou plus tard. Si chacun t'a interrogé trois fois et si personne n'a trouvé l'heure, tu prends une carte lève-tard en récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de choisir secrètement une plaquette avant de répartir les 12 autour de l'horloge.

Important : quand vous choisissez une plaquette, pensez à un moment de la journée, et les joueurs qui devinent doivent dire si l'heure qu'ils indiquent est le matin, le midi, l'après-midi ou le soir.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes lève-tard sont distribuées. Celui qui en aura le plus gagne.



Van 's morgens tot 's avonds

Een stormachtig geheugenspel over de dagindeling voor 1 - 4 kinderen vanaf 4 - 99 jaar. Met een extra spelidee en varianten met verschillende moeilijkheidsgraad.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Jutta Neundorfer
Speelduur: 10 – 15 minuten

7 uur, de wekker rinkelt! Opstaan, kleine slaapkoppen, anders komen jullie te laat voor een heleboel opwindende dingen! Bij het spel maken de kinderen een hele dag van opstaan tot slapengaan door. Maar alleen wie goed kijkt en de afbeeldingen goed kan onthouden, wint uiteindelijk het spel. En daarnaast wordt ook voor het eerst klokkijken geoefend.

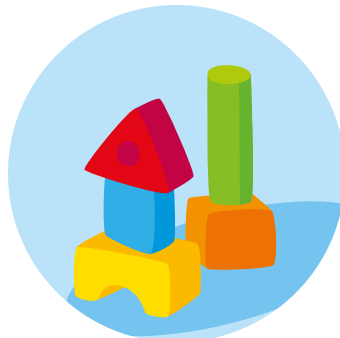
Lieve ouders

Voordat u het spel voor het eerst gaat spelen, kunt u met uw kind de klok en de uren van de dag bespreken. Laat de kinderen aan de klok draaien, praat over minuten, uren en de dag.

Oefen samen de uren. Vertel uw kind bijvoorbeeld dat het om 12 uur tijd voor het middageten is en laat hem de tijd instellen. Of uw kind kan zeggen wanneer het een tekening wil maken en stelt het bijbehorende tijdstip in. Zo raakt uw kind geleidelijk met de klok en de tijden vertrouwd.

Spelmateriaal

- speelbord
- klok
- 1 speelfiguur Max
- 18 ronde themakaartjes
- 18 vierkante memokaartjes
- 7 slaapkopkaartjes
- spelregels



Spelidee 1: O jee – te laat!

Een stormachtig memospel waarbij je niet te laat mag komen.

Spelvoorbereiding

Plaats het speelbord midden op tafel en leg de klok in de uitsparing in het midden van het speelbord.

Sorteer de kaartjes op hun vorm en leg ze open neer. Pak het ronde kaartje met het bed en leg het op het veld naast de 7.

Kies uit de andere ronde kaartjes 11 kaartjes, bedenk op welke tijd van de dag je de afgebeelde dingen wilt doen en verdeel ze overeenkomstig over het speelbord rondom de klok.

Tip: als jullie bv. om 7 uur 's ochtends opstaan, leggen jullie het kaartje met het ontbijt op het volgende veld naast de 8. Tandenvoetsen gebeurt om 9 uur. Zo delen jullie je eigen dag tot het slapengaan naar eigen wens in.

Stel de klok nu zo in, dat de kleine wijzer naar het veld met het bed wijst en de grote wijzer op de twaalf staat. Het is 7 uur 's ochtends.

Max heeft de hele dag voor zich. Zet Max op het kaartje met het bed.

Leg de 18 memokaartjes verdekt rondom het speelbord en houd 4 slaapkopkaarten klaar.

Spelverloop

Wie van jullie heeft iets heel moois gedroomd? Jij begint en draait een memokaartje om.

Staat er dezelfde afbeelding op als op het kaartje waar Max op staat?

- **Ja?**

Heel goed! Max heeft het uur goed benut en kan nu iets anders gaan doen.

Je mag het memokaartje houden en Max naar het volgende veld zetten. Vervolgens draai je de grote wijzer een keer in het rond tot hij opnieuw het getal 12 aanwijst. De kleine wijzer wijst nu het kaartje aan waarop Max nu staat.

Kijk wat Max nu gaat doen. Kloksgewijs is nu het volgende kind aan de beurt en probeert hij/zij het bijpassende memokaartje om te draaien.

- **Nee?**

Helaas! Max heeft lopen treuzelen.

Keer het memokaartje weer om en zet de grote wijzer 15 minuten vooruit. Nu staat hij op de 3, de 6 of de 9. Max blijft op zijn veld staan.



Nu is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en probeert hij/zij het bijpassende memokaartje om te draaien.

Belangrijke regel: Als jullie vier keer achter elkaar een verkeerd memokaartje hebben omgedraaid, is het hele uur verstreken. Jullie hebben helaas te lang getreuzeld. Het kind dat het vierde verkeerde kaartje heeft omgedraaid, moet een slaapkopkaartje pakken. Zet Max een veld vooruit. Wat gaat Max nu doen? Probeer opnieuw het bijpassende memokaartje om te draaien.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als ...

- Max weer op het veld met het bed staat. Het al laat geworden en hij moet gaan slapen. Wie de meeste themakaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Of ...

- ook het vierde slaapkopkaartje is uitgedeeld. Jullie hebben te lang getreuzeld en verliezen met z'n allen.

Tip: de moeilijkheidsgraad kan door het aantal slaapkopkaartjes worden beïnvloed.

Coöperatieve variant

In deze variant spelen jullie gezamenlijk en krijgen de spelers geen memokaartjes, maar worden deze telkens in de doos teruggelegd. Jullie mogen elkaar onderling helpen en winnen met z'n allen als jullie aan het eind van de dag minder dan drie slaapkopkaartjes hebben moeten pakken.



Spelidee 2: Vroeger of later?

Een gewiekst raadspel, waarbij de dagindeling ook flink in de war kan raken.

Spelvoorbereiding

Plaats het speelbord in het midden op tafel en leg de klok in de uitsparing in het midden van het speelbord.

Sorteer de kaartjes op hun vorm en leg ze open neer. Kies 12 ronde themakaartjes en pak de bijpassende memokaartjes. Alle overige thema- en memokaartjes worden apart gelegd.

Verdeel de 12 memokaartjes open rondom het speelbord en leg de 12 ronde themakaartjes op een stapel.

Leg de slaapkopkaarten klaar.

Spelverloop

Wie heeft al eens een keer 's middags ontbeten? Jij begint en pakt de ronde kaartjes. Kies ongezien een kaartje uit (bv. de blokken) en bedenk wanneer je gisteren met de blokken hebt gespeeld, maar zonder het aan de medespelers te vertellen. Leg nu de 12 kaartjes verdekt op de velden rondom de klok. Je moet natuurlijk onthouden waar het uitgekozen kaartje ligt.

Je medespelers moeten nu achter het tijdstip zien te komen. Je wijst op het memokaartje en zegt bv: "Wanneer heb ik gisteren met de blokken gespeeld?"

Nu mag kloksgewijs de volgende speler de klok op een bepaalde tijd instellen, bv. op de 4 en vragen: "Heb je gistermiddag om 4 uur met de blokken gespeeld?"

Nu moet je eerlijk antwoorden.

- Als het het juiste tijdstip is, zeg je "klopt precies!" Als beloning krijgt de andere speler een slaapkopkaartje.
- Is het tijdstip onjuist, dan moet je "nee, eerder" of "nee, later" zeggen.

Kloksgewijs gokken de andere medespelers nu op een later of vroeger tijdstip. Als iedereen het je drie keer heeft gevraagd en niemand het tijdstip heeft geraden, krijg je als beloning het slaapkopkaartje.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en mag hij/zij opnieuw ongezien een kaartje uitzoeken, voordat hij alle 12 kaartjes rondom de klok verdeelt.

Belangrijk: wanneer je een kaartje uitkiest, moet je altijd een tijdstip bedenken en de radende medespelers moeten zeggen of ze 's morgens, 's middags, in de namiddag of 's avonds bedoelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle slaapkopkaartjes zijn verdeeld. Het kind met de meeste slaapkopkaartjes wint.



De la mañana a la noche



Un turbulento juego de memoria en torno a las horas del día para 1 - 4 niños a partir de los 4 años. Con un juego adicional y variantes en diferentes niveles de dificultad.

Autor: Markus Nikisch
Ilustraciones: Jutta Neundorfer
Duración de una partida: Entre 10 y 15 minutos

¡Las 7 de la mañana! Suena el despertador. ¡Arriba, perezosillos, si no os levantáis os vais a perder un montón de cosas emocionantes! En este juego, los niños reviven las actividades de un día entero, desde la hora de levantarse hasta la hora de irse a dormir. Pero al final sólo ganará la partida el jugador que observe con atención y retenga bien las imágenes en la memoria. Y además se practica, de pasada, un primer manejo del reloj.

Queridos padres:

Antes de jugar por primera vez, pueden hablar ustedes con su hijo sobre el reloj y las diferentes partes del día. Dejen que su hijo gire las manecillas del reloj y hablen de los minutos, de las horas y del día. Practiquen las horas del día con él. Díganle por ejemplo que se come a las 14 horas y déjenle ajustar el reloj a la hora correspondiente. O bien, su hijo puede decir cuándo desea colorear o hacer un dibujo y poner las manecillas del reloj a la hora correspondiente. De esta manera su hijo se irá familiarizando poco a poco con el reloj y las horas del día.

Material de juego

- tablero de juego
- reloj
- 1 figurita Max
- 18 fichas redondas con dibujos
- 18 fichas cuadradas de memoria
- 7 cartas de holgazanes
- 1 instrucciones del juego



Juego 1: ¡Madre mía, qué tarde que es!

Un turbulento juego de memoria en el que no debéis llegar nunca demasiado tarde.

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa y colocad el reloj en la cavidad del centro.

Clasificad las fichas por su forma y extendedlas boca arriba. Coged la ficha redonda donde está dibujada la cama y ponedla en la casilla de las 7.

Elegid 11 de entre las restantes fichas redondas, pensad a qué hora vais a hacer durante el día las cosas que están dibujadas en ellas y repartidlas por horas en torno al reloj del tablero de juego.

Consejo: Si, por ejemplo, os levantáis a las 7 de la mañana, poned la ficha con el desayuno en la siguiente casilla, la de las 8. Los dientes se lavan a las 9. Así os podéis repartir las horas de vuestro día hasta la hora de ir a dormir según vuestros propios deseos.

Colocad las manecillas del reloj de manera que la pequeña señale a la casilla con la cama y la grande señale al número 12. Son las 7 de la mañana.

Max tiene todo el día por delante. Colocad a Max encima de la ficha de la cama. Poned las 18 fichas de memoria boca abajo en torno al tablero de juego y tened preparadas 4 cartas de holgazanes.

¿Cómo se juega?

¿Quién de vosotros ha tenido un sueño especialmente bonito esta noche? Entonces comienzas tú dando la vuelta a una de las fichas de memoria.

¿Muestra el mismo dibujo que la ficha sobre la que se encuentra Max en este momento?

- **¿Sí?**

¡Muy bien! Max ha aprovechado perfectamente esa hora y ahora puede hacer algo nuevo. Te quedas la ficha de memoria y colocas a Max en la casilla siguiente. Da una vuelta entera a la manecilla grande hasta que vuelva a señalar el número 12. La manecilla pequeña señala ahora a la ficha en la que se encuentra Max. Observad lo que va a hacer Max durante la siguiente hora. Es el turno del siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj quien intentará dar la vuelta a la ficha de memoria correspondiente.

- **¿No?**

¡Qué pena! Max ha estado remoloneando demasiado. Vuelve a dar la vuelta a la ficha de memoria y avanza la manecilla grande 15 minutos. Ahora estará la aguja grande señalando al 3, al 6 o al 9. Max permanece en su casilla.

Es el turno del siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj quien intentará dar la vuelta a la ficha de memoria correspondiente.

Regla importante: Si cogéis cuatro veces seguidas una ficha de memoria equivocada, habrá transcurrido una hora entera. Habéis estado holgazaneando demasiado rato. El niño que dé la vuelta a la cuarta ficha incorrecta tiene que coger una carta de holgazán. Max avanza una casilla. ¿Qué es lo siguiente que va a hacer Max? Intentad dar la vuelta a la ficha de memoria correspondiente.

Final del juego

La partida acaba ...

- cuando Max vuelve a estar en la casilla de la cama. Se ha hecho tarde y tiene que irse a la cama. Gana quien haya reunido más fichas de memoria. En caso de empate serán varios los ganadores.

O bien ...

- cuando se haya entregado la cuarta carta de holgazán. Habéis estado remoloneando demasiado tiempo y perdéis todos juntos la partida.

Consejo: Puede variarse el nivel de dificultad aumentando o disminuyendo el número de cartas de holgazán.

Variante cooperativa

En esta variante jugáis todos en equipo y no conserváis vosotros las fichas de memoria sino que las depositáis en la caja. Debéis ayudaros mutuamente. Ganáis todos en equipo si al final de toda una jornada habéis cogido menos de tres cartas de holgazanes.



Juego 2: ¿Antes o después?

Un concurso de preguntas y respuestas, con muchos trucos, con el que se puede poner patas arriba las cosas que se hacen en todo un día.

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa y encajad el reloj en la cavidad del centro del tablero.

Clasificad las fichas por su forma y extendedlas boca arriba. Elegid 12 fichas redondas y coged las correspondientes fichas de memoria. El resto de las fichas de dibujos y de memoria se ponen a un lado.

Distribuid las 12 fichas de memoria boca arriba en torno al tablero de juego y apilad las 12 fichas redondas.

Tened preparadas las cartitas de holgazanes.

¿Cómo se juega?

¿Quién ha desayunado alguna vez al mediodía? Pues comienzas tú y coges las fichas redondas. Elige en secreto una ficha (p. ej. la de los bloques de construcción) y piensa a qué hora jugaste ayer con los bloques de construcción, pero no lo digas en voz alta. Coloca ahora las 12 fichas boca abajo en las casillas que están alrededor del reloj. Fíjate bien dónde queda colocada la ficha que has elegido tú en secreto.

Ahora, tus compañeros de juego tienen que adivinar la hora. Señala la ficha de memoria y di, por ejemplo: «¿A qué hora jugué ayer con los bloques de construcción?». El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj debe ajustar el reloj a una hora determinada, por ejemplo a las 4 y decir: «¿Jugaste ayer por la tarde a las 4 con los bloques de construcción?»

Tienes que responder con sinceridad.

- Si la hora es correcta, di entonces: «¡Sí, así es!» El otro jugador recibe de premio una carta de holgazanes.
- Si la hora está equivocada, tienes que decir: «No; fue antes» o «No; fue después».

Los demás compañeros de juego apuestan en el sentido de las agujas del reloj a una hora anterior o posterior. Si cada uno te pregunta tres veces sin acertar la hora, recibirás de premio una carta de holgazanes.

Ahora es el turno del siguiente jugador que debe elegir en secreto una ficha antes de distribuir las 12 fichas redondas en torno al reloj.

Importante: Cuando elijáis una ficha, tenéis que pensar siempre en una hora del día, y los compañeros de juego tienen que decir si es por la mañana, al mediodía, por la tarde o por la noche.

Final del juego

La partida llega a su fin una vez que se hayan repartido todas las cartas de holgazanes. Gana el niño con el mayor número de cartas de holgazanes.



Da mattina a sera



Un turbolento gioco di memoria sul tema della giornata per 1 - 4 bambini da 4 a 99 anni. Con un' ulteriore proposta di gioco e varianti in diversi gradi di difficoltà.

Autore Markus Nikisch
Illustrazioni: Jutta Neundorfer
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Sono le 7, suona la sveglia! E' ora di alzarsi, piccoli dormiglioni, altrimenti vi perderete le cose più emozionanti! Con questo gioco i bambini attraverseranno un' intera giornata, dalla sveglia fino alla nanna. Ma solo chi osserva con attenzione e riesce a memorizzare bene i motivi, riuscirà alla fine a vincere il gioco. Tra l'altro, poi, si familiarizza con le ore.

Cari genitori,

Prima di iniziare a giocare parlate con il vostro bambino dell'orologio e delle ore del giorno. Fate girare l'orologio al bambino, parlate dei minuti, delle ore e della giornata.

Fate esercizio sulle ore con vostro figlio: dategli, ad esempio, che a mezzogiorno si mangia e fategli girare l'orologio sulle 12. Oppure il bambino può dire quando vuole dipingere e gira l'orologio sull'ora determinata. In tal modo il bambino si familiarizza con l'orologio e le ore.

Contenuto del gioco

- Tabellone
- Orologio
- Figura Max
- 18 cartoncini rotondi con motivi
- 18 cartoncini quadrati per memorizzare
- 7 carte dormiglioni
- Istruzioni per giocare



Gioco 1: Accidenti! Troppo tardi!

Un turbolento gioco di memoria in cui non potete tardare.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e inserite l'orologio nel foro al centro del tabellone.

Selezionate i cartoncini secondo la forma ed esponeteli scoperti. Prendete il cartoncino rotondo con il letto e mettetelo sulla casella vicino al 7.

Scegliete 11 cartoncini rotondi, decidete quando volete compiere durante la giornata le azioni che vi sono illustrate e distribuiteli sul tabellone in modo corrispondente intorno all'orologio.

Consiglio: ad esempio, se vi alzate alle 7 mettete il cartoncino con la colazione sulla successiva casella vicino all'8. Alle 9 ci si lava i denti. In tal modo organizzate la giornata come volete fino al momento di andare a letto.

Muovete ora le lancette dell'orologio in modo che quella piccola indichi la casella con il letto e quella grande sia sulle 12. Sono le sette di mattina.

Max ha davanti a sé l'intera giornata. Collocate Max sul cartoncino con il letto. Mettete i 18 cartoncini per memorizzare coperti intorno al tabellone e preparate 4 cartoncini dormiglione.

Svolgimento del gioco

Inizia chi ha fatto un bellissimo sogno e gira un cartoncino per memorizzare.

E' la stessa immagine del cartoncino davanti a cui c'è Max?

- **Si?**

Benissimo! Max ha approfittato bene il tempo e adesso può fare qualcosa di nuovo. Puoi tenerti il cartoncino per memorizzare e avanzare Max sulla seguente casella. Giri poi la lancetta grande di un intero giro fino a quando non è di nuovo sul 12. La lancetta piccola indica il cartoncino su cui c'è Max. Guarda cosa fa adesso Max. Il turno passa al seguente bambino in senso orario che cerca di scoprire il corrispondente cartoncino per memorizzare.

- **No?**

Peccato! Max ha perso tempo. Copri nuovamente il cartoncino per memorizzare e fai avanzare di 15 minuti la lancetta grande. Adesso sta sul 3, sul 6 o sul 9. Max resta sulla sua casella.



Il turno passa poi al seguente bambino in senso orario che cerca di scoprire il giusto cartoncino per memorizzare.

Importanti regole: Se avete sbagliato a scoprire il cartoncino per memorizzare per quattro volte di seguito, è trascorsa un'ora intera. Purtroppo avete proprio battuto la fiacca. Il bambino che scopre il quarto cartoncino falso deve prendere un cartoncino dormiglione. Avanza Max di una casella. Qual è la prossima azione di Max? Cercate di scoprire il cartoncino per memorizzare il corrispondente.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ...

- Max è di nuovo sulla casella con il letto. E' già molto tardi e deve andare a dormire. Vince chi ha il maggior numero di cartoncini, in caso di parità ci saranno più vincitori.

Oppure ...

- quando si è distribuita il quarto cartoncino dormiglione. Avete proprio battuto la fiacca e perdete tutti insieme.

Consiglio: Il grado di difficoltà varia secondo il numero di cartoncini dormiglione.

Variante cooperativa

Giocate tutti insieme e non tenete i cartoncini per memorizzare, ma li raccogliete nella scatola. Vi potete aiutare reciprocamente e vincete insieme se alla fine della giornata avrete dovuto prendere meno di tre cartoncini dormiglione.



Gioco 2: Prima o dopo?

Un gioco per indovinare pieno di trucchi in cui il corso della giornata può anche capovolgersi.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e l'orologio nel foro al centro del tabellone.

Selezionate i cartoncini secondo la forma ed esponeteli scoperti. Scegliete 12 cartoncini con motivo rotondi e prendete i rispettivi cartoncini per memorizzare.

Tutti i restanti cartoncini di motivi e per memorizzare li mettete da parte.

Preparate i cartoncini dormiglione.

Svolgimento del gioco

Inizia chi ha già fatto una volta colazione a mezzogiorno e prende i cartoncini rotondi. Scegli di nascosto un cartoncino (ad esempio mattoncino per la costruzione) e pensa a che ora ieri hai giocato con i mattoncini, però non lo comunichi agli altri. Adesso metti i 12 cartoncini coperti sulle caselle intorno all'orologio. Naturalmente dovrai memorizzare dove hai collocato il cartoncino che hai scelto.

I tuoi compagni di gioco dovranno adesso scoprire l'orario. Indichi il cartoncino da memorizzare e dici ad esempio: "Quando ho giocato ieri con i mattoncini?". Il giocatore che segue in senso orario può mettere l'orologio ad una determinata ora, ad esempio alle 4 e dire: "Hai giocato ieri con i mattoncini alle 4?"

Dovrai rispondere sinceramente.

- Se l'ora è giusta, dirai: „Esatto!“, in premio il giocatore riceve un cartoncino dormiglione.
- Se l'ora è sbagliata, dovrai dire "No, prima", oppure "no, più tardi".

In senso orario gli altri giocatori adesso toccano un orario precedente o seguente. Se tutti ti hanno interrogato per tre volte e nessuno ha indovinato, ricevi in premio un cartoncino dormiglione.

Il turno passa poi al seguente giocatore che sceglie di nascosto un cartoncino prima di distribuire tutti i 12 cartoncini intorno all'orologio.



Importante: Quando scegliete un cartoncino dovete pensare sempre anche ad un orario e i giocatori devono dire se intendono mattina, mezzogiorno, pomeriggio o sera.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando si sono distribuiti tutti i cartoncini dormiglione. Vince chi ne ha di più.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

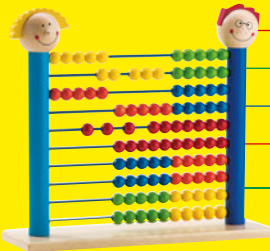
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

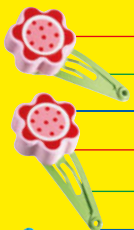
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de