

1753

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4567

# Ticketack



HABA®

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1998

# Tic Tac

Qui sait compter les heures ?

Un jeu éducatif comportant deux variantes pour **2 à 4 enfants à partir de 5 ans**. Tout autour de l'horloge, on compte les heures.

Le petit coucou de l'horloge est occupé toute la journée. Qui va l'aider à placer les heures pour qu'il puisse à tout moment annoncer l'heure correcte ?

**Concept du jeu :** Jürgen P.K. Grunau

**Illustration :** Edda Skibbe

**Durée d'une partie :** environ 15 minutes

**Contenu du jeu :**

- 1 coucou
- 12 pions heure
- 1 aiguille
- 1 plateau de jeu
- 24 cartes

**Résumé des règles :**  
poser ses cartes

retourner,  
mélanger et  
passer les  
pions heure

**But du jeu :**

Celui qui aide le coucou à annoncer la bonne heure à temps pourra poser ses cartes très rapidement.

**Préparation du jeu :**

Les **douze pions heure** sont retournés, mélangés et placés à côté du plateau de jeu.

Ensemble, les enfants découvrent **tous les pions** un à un et les placent en ordre d'après le bon déroulement des heures de l'horloge.



aiguille, coucou sur le 12 rouge regarder

mélanger et distribuer les cartes

donner un petit coup dans l'aiguille, poser des cartes, déplacer le coucou

le coucou est...

.. en avance

... à l'heure : annoncer l'heure, poser d'autres cartes

... en retard : reprendre la carte, deuxième carte du paquet

à l'heure ou en retard : nouveau tour

Ensuite on place l'**aiguille** au centre du plateau de jeu. Le **coucou** est placé sur le douze rouge.

Regardez les **cartes** à présent :

Sur toutes les cartes apparaît le coucou. Il passe son temps à plusieurs choses comme par exemple regarder la télévision, bricoler ou se promener.

**Sur le bord gauche des cartes** vous pouvez voir un, deux, trois ou quatre points. Ces points indiquent s'il faut **une, deux, trois ou quatre heures** pour réaliser l'activité en question.

**Mélangez** les cartes. **Distribuez le même nombre** de cartes à tous les enfants.

### Déroulement d'une partie :

Qui sait l'heure qu'il est ? Cet enfant peut commencer.

L'aiguille indique l'**heure** vers laquelle le **coucou** doit se diriger pour annoncer l'heure. Donne un petit coup dans l'aiguille. Si cette dernière réindique l'heure sur laquelle le coucou se trouve déjà, redonne un petit coup.

Avant de déplacer le coucou, il faut poser une carte avec une heure à côté du plan de jeu et ensuite déplacer le coucou sur les pions heure **d'une, deux, trois ou quatre heures**.

**Sur quelle heure parvient le coucou ?**

- **Il arrive avant** l'heure indiquée par l'aiguille. Il a donc encore du temps pour une autre occupation. C'est au tour de l'enfant suivant.
- **Il arrive pile sur** l'heure indiquée par l'aiguille. Il est arrivé **à temps** : tu annonces fièrement l'heure. Pour annoncer cinq heures par exemple, tu fais cinq fois « coucou ». En récompense tu peux poser une **autre carte de ton choix**.
- **Il arrive après** l'heure indiquée par l'aiguille. Le coucou est arrivé **trop tard**. **Reprends ta carte** ainsi qu'une **nouvelle carte** du paquet. S'il n'y en a plus, tu ne reprends que ta propre carte.

Chaque fois que le coucou est **punctuel** ou que l'**heure** indiquée a été **dépassée**, un **nouveau tour** commence.

L'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence :

- **donner un petit coup dans l'aiguille**
- **choisir une carte**
- **placer le coucou** : est-ce qu'il a encore un peu de temps

avant de devoir à nouveau annoncer l'heure ? Est-il à l'heure ? Ou bien est-il déjà en retard ?

plus aucune  
carte : victoire

2ème possibilité de jeu :  
jeu de communication

coucou, aiguille  
sur l'heure :  
raconter l'activité et jouer

coucou va  
dormir

### Fin de partie :

Le premier enfant qui a posé toutes ses cartes gagne la partie.

## Autour de l'horloge

On peut faire un jeu de communication avec l'horloge: les enfants parlent ensemble du déroulement de la journée.

### Préparation du jeu :

Placez l'aiguille au centre du plateau de jeu. Placez les pions heure dans le bon ordre. Les cartes ne sont pas utilisées.

### Déroulement de la partie :

Qui peut dire « tic - tac - tic - tac - tic - tac » le plus vite ? Cet enfant commence. Prends le **coucou**. Quand doit-il se réveiller et se lever ? Place l'**aiguille par exemple sur 7 heures et raconte tout ce que fait le coucou**. Par exemple : « il s'étire, se détend et se lève ». Tu peux mimer cela aux autres joueurs. Place ensuite l'**aiguille des heures sur l'heure suivante** : il est maintenant 8 heures. Déplace le coucou dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au tour de l'enfant suivant qui dit par exemple : « à 8 heures, il va à l'école maternelle »... Au fur et à mesure, dans le sens de l'aiguille, les enfants **racontent** tour à tour le déroulement de la journée du petit volatile.

### Fin de partie :

La partie se termine lorsqu'un enfant a dit par exemple qu'à 8 heures du soir, le coucou va se coucher et s'endort.



# Ticketack

Wer zählt die Stunden?

Ein LernSpiel mit 2 Spielmöglichkeiten für **2-4 Kinder ab 5 Jahren**. Rund um die Uhr werden die Stunden gezählt.

Der kleine Kuckuck aus der Uhr ist den ganzen Tag über sehr beschäftigt. Wer hilft ihm, die Stunden so einzuteilen, dass er dennoch immer pünktlich die richtige Uhrzeit ausrufen kann?

**Spielidee:** Jürgen P.K. Grunau

**Illustration:** Edda Skibbe

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

## Spielinhalt:

- 1 Kuckuck
- 12 Uhrsteine
- 1 Zeiger
- 1 Spielplan
- 24 Karten

**Kurzanleitung:**  
**Karten ablegen**

**Uhrsteine  
verdecken,  
mischen,  
einsortieren**

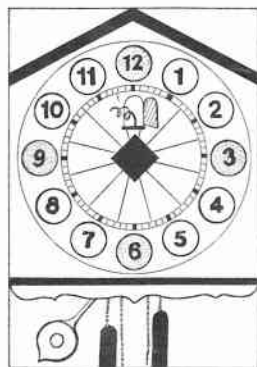
## Spielziel:

Wer dem Kuckuck hilft, pünktlich die richtige Uhrzeit auszurufen, kann die eigenen Karten besonders schnell ablegen.

## Spielvorbereitung:

Die **zwölf Uhrsteine** werden **verdeckt**, gemischt und neben den Spielplan gelegt.

Gemeinsam decken die Kinder nun nach und nach **alle Steine auf** und ordnen sie dem richtigen Verlauf der Uhr nach ein.



Zeiger,  
Kuckuck auf  
12, Karten  
ansetzen

mischen,  
verteilen

Zeiger anstup-  
sen

Karte ablegen,  
Kuckuck bewe-  
gen

Kuckuck ist ...

... zu früh

... pünktlich:  
Uhrzeit ausru-  
fen, weitere  
Karte ablegen

zu spät: Karte  
zurücknehmen,  
zweite Karte  
vom Stapel

pünktlich oder  
zu spät: neue  
Runde

Nun wird der **Zeiger** in die Mitte des Spielplanes gesetzt. Der **Kuckuck** kommt auf die rote Zwölf.

Seht euch nun die **Karten** an:

Auf allen ist der Kuckuck zu sehen. Er verbringt seine Zeit mit verschiedenen Dingen: So sieht er z.B. fern, bastelt oder wandert.

**Am linken Rand der Karten** seht ihr einen, zwei, drei oder vier Punkte. Diese Punkte geben an, ob er **eine, zwei, drei oder vier Stunden** für die abgebildete Tätigkeit benötigt.

**Mischt** die Karten. **Verteilt sie gleichmäßig** an alle Kinder.

### Spielablauf:

Wer weiß, wie spät es gerade ist? Du darfst beginnen.

Der Zeiger zeigt die **Uhrzeit** an, zu der der **Kuckuck** hinlaufen muss, um die Zeit ansagen zu können. Stupse den Zeiger an. Zeigt er nach dem Anstupsen wieder auf die Zahl, auf der der Kuckuck bereits steht, so stupse erneut.

Bevor du den Kuckuck **bewegst**, legst du eine Karte neben dem Spielplan ab, und lässt dann den Kuckuck auf den Uhrensteinen **eine, zwei, drei oder vier Stunden** weiterlaufen.

### Auf welcher Uhrzeit landet der Kuckuck?

- **Er landet vor** der vom Zeiger bestimmten Uhrzeit. Er hat noch etwas Zeit für eine andere Beschäftigung. Das nächste Kind ist an der Reihe.
- **Er landet direkt auf** der vom Zeiger bestimmten Uhrzeit. Er ist **pünktlich** angekommen: Stolz verkündest du die Uhrzeit. Rufe dazu z.B. um fünf Uhr fünfmal „Kuckuck“. Zur Belohnung darfst du eine **weitere, beliebige Karte** ablegen.
- **Er landet hinter** der vom Zeiger bestimmten Uhrzeit. Der Kuckuck ist **zu spät** gekommen. Du nimmst deine **Karte wieder an dich**. Zusätzlich ziehst du eine **weitere Karte** vom Stapel. Liegt keine weitere Karte dort, so nimmst du nur die zuvor von dir abgelegte wieder zu dir.

Immer, wenn der Kuckuck **pünktlich** war oder aber die angezeigte **Uhrzeit überschritten** hat, beginnt eine **neue Runde**.

Es beginnt das im Uhrzeigersinn nachfolgende Kind:

- **Zeiger anstupsen**
- **eine Karte auswählen**
- **Kuckuck setzen:** Hat er nun noch etwas Zeit, bevor er das nächste Mal die Zeit ausrufen muss? Ist er pünktlich? Oder ist er bereits zu spät?

alle Karten  
weg: Sieg

2. Spielmöglich-  
lichkeit:  
Erzählspiel

Kuckuck,  
Zeiger auf  
Uhrzeit:  
Tätigkeit  
erzählen und  
vorspielen

Kuckuck geht  
schlafen

## Spielende:

Das Kind, das als Erstes **alle eigenen Karten ablegen** kann, gewinnt das Spiel.

# Rund um die Uhr

Mit der Uhr kann ein Erzählspiel gespielt werden: Gemeinsam sprechen die Kinder über den Tagesablauf.

## Spielvorbereitung:

Setzt den Zeiger in die Mitte des Spielplanes. Ordnet die Uhrsteine in der richtigen Reihenfolge ein. Die Karten werden nicht benötigt.

## Spielablauf:

Wer von euch kann am schnellsten „Tick-Tack-Tick-Tack-Tick-Tack“ sagen? Du darfst beginnen. Nimm den **Kuckuck** zu dir. Wann soll er aufwachen und aufstehen? Stelle den **Zeiger z.B. auf 7 Uhr** und **erzähle, was der Kuckuck alles macht**, z.B.: „Er reckt sich, streckt sich und steigt aus dem Bett“.

Du kannst es den anderen auch vormachen.

Stelle dann den **Zeiger der Uhr eine Stunde weiter**: Nun ist es 8 Uhr. Gib den Kuckuck im Uhrzeigersinn weiter.

Das nächste Kind ist an der Reihe und sagt z.B.: „Um 8 Uhr geht er in den Kindergarten“...

Reihum im Uhrzeigersinn **erzählen** die Kinder nun, wie der Tagesablauf des kleinen Vogels aussieht.

## Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Kind erzählt hat, dass der Kuckuck -z.B. um 8 Uhr abends- ins Bett geht und einschläft.

