

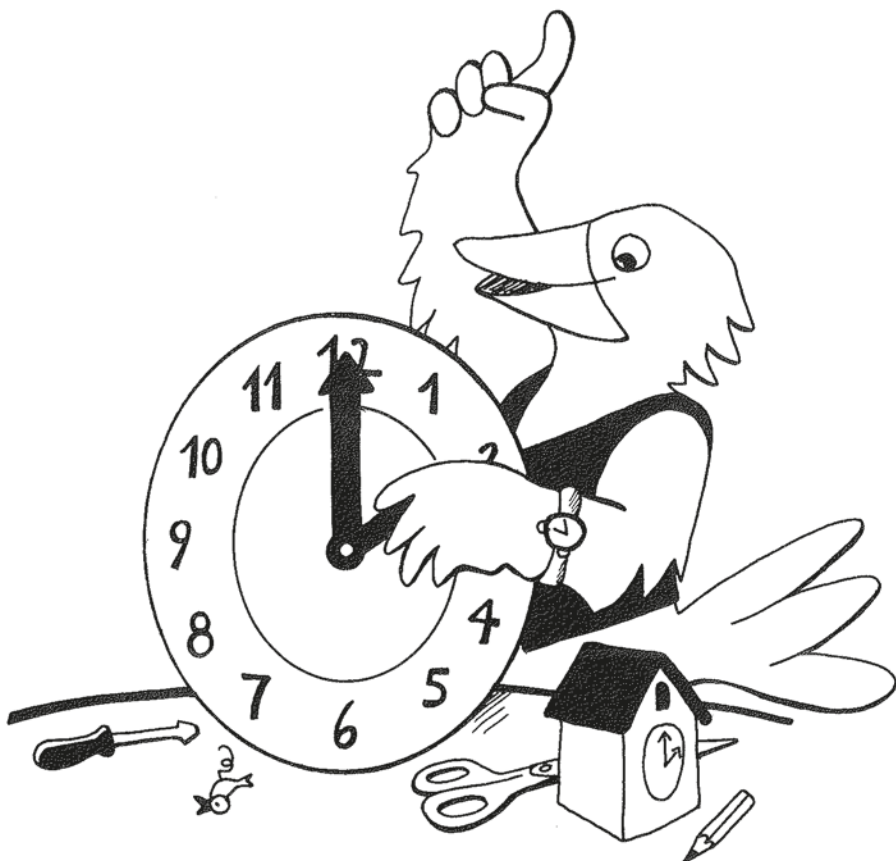
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4567

# Ticketack



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermäß - Spiele Rodach 1998

# 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

## 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.



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

**Uhrsteine**  
**verdecken,**  
**mischen,**  
**einsortieren**

Zeiger,  
Kuckuck auf  
12, Karten  
ansehen

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.

mischen,  
verteilen

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

### Spielablauf:

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

Zeiger anstupsen

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.

Karte ablegen,  
Kuckuck bewegen

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.

Kuckuck ist ...

**Auf welcher Uhrzeit landet der Kuckuck?**

... zu früh

- **Er landet vor** der vom Zeiger bestimmten Uhrzeit. Er hat noch etwas Zeit für eine andere Beschäftigung. Das nächste Kind ist an der Reihe.

... pünktlich:  
Uhrzeit ausrufen,  
weitere Karte ablegen

- **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.

zu spät: Karte zurücknehmen,  
zweite Karte vom Stapel

- **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.

pünktlich oder zu spät: neue Runde

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

### Spielende:

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

2. Spielmöglichkeit:  
Erzählspiel

## 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.

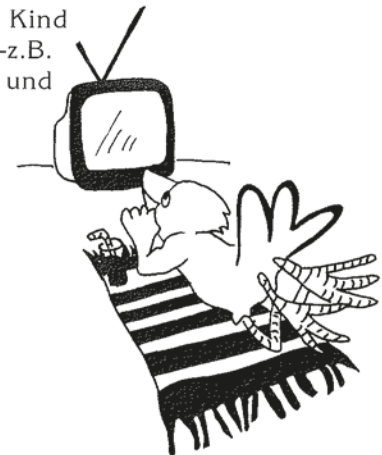
Stelle dann den **Zeiger der Uhr eine Stunde weiter**: Nun ist es 8 Uhr. Gib den Kuckuck im Uhrzeigersinn weiter.

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.



Kuckuck geht schlafen

# Tick-Tock

Who counts the hours?

A learning game with 2 playing variants for **2-4 players aged 5 and up**. You count the hours around the clockface.

The little cuckoo coming out of the clock is busy all day. Who will help him to organize the hours so that he will always call out the hours punctually?

**Game idea by:** Jürgen P.K. Grunau  
**Illustrations:** Edda Skibbe  
**Length of the game:** 15 minutes approx.

## Contents:

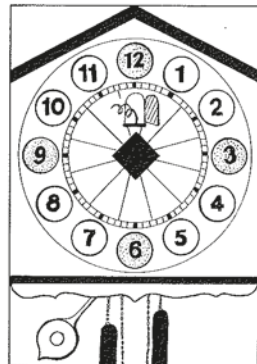
- 1 cuckoo
- 12 clock counters
- 1 hand
- 1 game board
- 24 cards

## Aim of the game:

Whoever helps the cuckoo to call out the right time punctually can return his/her cards extra quickly.

## Preparation of the game:

The **twelve clock counters** are turned **face down**, shuffled and placed next to the game board. One by one the players uncover **all the counters** and place them in clockwise order.



**Short instructions:**  
place cards

turn over clock counters, shuffle and sort them

hand of clock cuckoo on red 12, look at cards

shuffle, distribute

push hand

place card, move cuckoo

cuckoo is ...

... too early

... punctual: call out time, place another card

... too late: take back card, second card from pile

punctual or too late: new round

Now place the **hand** in the center of the game board. The **cuckoo** is placed on the red Twelve.

Now take a look at the **cards**.

On all of them you will see the cuckoo: he spends his time doing different things, i.e. watching TV, doing handicrafts or wandering about.

**On the left hand edge of the cards** you will see one, two, three or four points. The number of points indicate whether he needs **one, two, three or four hours** for the activity shown.

**Shuffle** the cards and **distribute them equally** among all the players.

## How to play:

Whoever knows what time it is right now, may start.

The hand indicates the **time** on which the cuckoo must land in order to be able to call out the time. Push the hand. If, once pushed, the hand again shows the number on which the cuckoo is already sitting push the hand again.

Before you **move the cuckoo**, you place a card with the number of hours next to the game board. Now move the cuckoo **one, two, three or four hours** along the clock counters .

## What time is it where the cuckoo lands?

- **He lands before** the hour indicated by the hand. There is some time left for another activity. It is the next player's turn.
- **He lands directly on** the hour indicated by the hand. He has arrived **punctually**: you proudly call out the time. For example, if it is five o'clock, call out 'cuckoo!' five times. As a reward you can place **another card of your choice** back on the pile.
- **He lands after** the time indicated by the hand. The cuckoo has arrived **late**. You have to take your **card back again** and additionally have to take **another card** from the pile. If there are no more cards on the pile you can only take back the one you had placed there before.

Whenever the cuckoo has been **punctual** or has **passed the indicated hour**, a **new round** starts beginning with the next player in a clockwise direction:

- **push the hand of the clock**
- **choose a card**
- **place the cuckoo**: Does he have some time left before he

has to call out the hour again ? Is he punctual? Or is he late?

### End of the game:

The player who is the first to **return all his/her cards**, wins the game.

all cards used  
up: winner

2. game  
variant:  
telling game

## Round the clock

You can play a telling game with the clock. The children talk together about the course of the day.

### Preparation of the game:

Place the hand of the clock in the center of the game board and put the clock counters in the right order. The cards are not needed.

### How to play:

Whoever can say 'tic-tac-tic-tac-tic-tac' the fastest, may start. Take the **cuckoo**. At what time do you want him to get up? For example, put the **hand on 7 o'clock and tell us all the things the cuckoo does**: 'He stretches and gets out of bed.' You can mime him and show it to the other players.

Then move the **hand of the clock one hour forward**. It is 8 o'clock. Pass on the cuckoo in a clockwise direction.

It's the next player's turn. He/she tells you, for example: 'At 8 o'clock the cuckoo goes to the kindergarten' ...

One by one in a clockwise direction the children **are telling** what happens in the course of the little bird's day.

### End of the game:

The game is over when one player says, for example, that at 8 o'clock in the evening the cuckoo goes to bed and falls asleep.



cuckoo, hand  
on hour, tell  
activity and  
mime

cuckoo goes to  
bed

Jeu Habermas N° 4567

## 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 car-  
tes

retourner,  
mélanger et  
classer 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

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.

mélanger et distribuer les cartes

**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**.

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

le coucou est...

**Sur quelle heure parvient le coucou ?**

.. en avance

- **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.

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

- **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**.

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

- **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.

à l'heure ou en retard : nouveau tour

Chaque fois que le coucou est **ponctuel** 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 ?

### Fin de partie :

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

plus aucune carte : victoire

2ème possibilité de jeu : jeu de communication

## 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 :

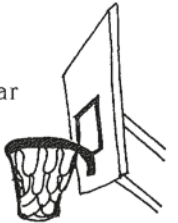
Qui peut dire « tic - tac - tic - tac - tic - tac » le plus vite ? Cet enfant commence. Prends le **coucou**. Quand doit-il se réveiller et se lever ? Place l'**aiguille par exemple sur 7 heures et raconte tout ce que fait le coucou**. Par exemple : « il s'étire, se détend et se lève ». Tu peux mimer 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.

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

le coucou va dormir

### 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.



# Tik Tak Tik Tak

Wie kan er al klokkijken?

Een leerspel met 2 spelmogelijkheden voor **2-4 kinderen vanaf 5 jaar**. Het klokje rond wordt er op de koekoeksklok gekeken.

De kleine koekoek in de klok heeft het de hele dag maar druk. Wie helpt hem om de uren zo in te delen, dat hij steeds op tijd het juiste uur kan verkondigen?

**Spelidee:** Jürgen P.K. Grunau  
**Vormgeving:** Edda Skibbe  
**Spelduur:** ca. 15 minuten

## Spelinhoud:

1 koekoek  
12 uurstenen  
1 wijzer  
1 speelbord  
24 kaarten

**Korte inleiding:**  
kaarten wegleggen

uurstenen omkeren,  
schudden, op volgorde leggen

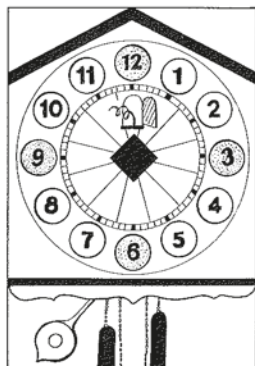
## Doel van het spel:

Wie de koekoek helpt om stipt het juiste uur aan te kondigen, kan snel z'n eigen kaarten wegleggen.

## Spelvoorbereiding:

De **twalf uurstenen** worden **omgekeerd**, geschud en naast het speelbord gelegd.

Met z'n allen draaien de kinderen **alle stenen** één voor één om en leggen ze in de juiste volgorde op het speelbord.



wijzer, koekoek op rode 12

kaarten bekijken

schudden, verdelen

wijzer zet geven, kaart neerleggen, koekoek verzetten

koekoek is ...

... te vroeg

... stipt op tijd: tijd aankondigen, nog een kaart wegleggen

... te laat: kaart terugnemen, tweede kaart van de stapel

op tijd of te laat: nieuwe ronde

Vervolgens moet de **wijzer** in het midden van het speelbord worden geplaatst. De **koekoek** komt op de rode twaalf terecht.

Nu kunnen jullie de **kaarten** bekijken:

Op elke kaart staat een koekoek afgebeeld. Hij brengt z'n tijd door met verschillende zaken: zo kijkt hij b.v. televisie, is aan het knutselen of gaat uit wandelen.

**Aan de linkerzijde van de kaarten** zijn een, twee, drie of vier punten te zien. Deze punten geven aan of hij voor de afgebeelde bezigheid **een, twee, drie of vier uur** nodig heeft.

**Schud** de kaarten en **verdeel** ze onder alle kinderen zodat iedereen er **evenveel** krijgt.

## Spelverloop:

Wie weet hoe laat het nu is? Jij mag beginnen.

De wijzer geeft aan naar welk **uur** de **koekoek** moet gaan om aan te kondigen hoe laat het is. Geef de wijzer een zetje. Als de wijzer op hetzelfde uur terechtkomt waar de koekoek staat, geef je hem opnieuw een zet.

Voordat je de koekoek verzetten mag, leg je een kaart naast het speelbord. De koekoek gaat nu over de uurstenen **een, twee, drie of vier uren** verder.

## Op welk uur komt de koekoek terecht?

- **Hij komt vóór** het door de wijzer aangegeven uur terecht. Hij heeft dus nog een beetje tijd over voor een andere bezigheid. Het volgende kind is aan de beurt.

- **Hij komt precies** op het door de wijzer aangeduide tijdstip terecht. Hij is stipt **op tijd** aangekomen: trots mag jij verkondigen hoe laat het is. Roep, als het b.v. vijf uur is, vijf maal 'koekoek'. Als beloning mag je een **andere, willekeurige kaart** wegleggen.

- **Hij komt voorbij** het door de wijzer aangegeven tijdstip terecht. De koekoek is **te laat** gekomen. Dan moet je je **kaart weer terugnemen**. Bovendien moet je nog een **andere kaart** van de stapel pakken. Licht daar geen enkele kaart meer, dan krijg je alleen je eigen kaart weer terug.

Telkens wanneer de koekoek stipt **op tijd** is gekomen of het aangegeven **tijdstip voorbij** is gegaan, begint er een **nieuwe ronde**.

Nu is het kind aan de beurt dat volgens de wijzers van de klok naast de vorige speler zit:

- **wijzer een zetje geven**

- een kaart uitkiezen
- **koekoek verplaatsen:** heeft hij nog een beetje de tijd voor hij opnieuw moet roepen hoe laat het is? Is hij op tijd of al weer te laat?

### Einde van het spel:

Het kind dat als eerste al z'n eigen kaarten heeft kunnen wegleggen, heeft het spel gewonnen.

alle kaarten  
kwijt:  
gewonnen

2e spelmo-  
gelijkheid:  
vertelspel

## Het klokje rond

Met behulp van de klok is het mogelijk een vertelspel te spelen. Met z'n allen vertellen de kinderen over hun dagindeling.

### Spelvoorbereiding:

Plaats de wijzer in het midden van het speelbord. Leg de uurstenen in de juiste volgorde neer. De kaarten zijn niet nodig.

wijzer, uurste-  
nen neerleggen

### Spelverloop:

Wie van jullie kan het snelste tik-tak-tik-tak-tik-tak zeggen? Jij mag beginnen. Neem de **koekoek** in je hand. Hoe laat moet hij wakker worden en opstaan? **Zet de wijzer b.v. op 7 uur en vertel wat de koekoek allemaal doet**, b.v.: 'hij rekt zich eerst 's lekker lang uit en staat op uit bed.'

koekoek, wijzer  
op tijdstip:  
bezigheid verte-  
llen en uitbeel-  
den

Je kan het de anderen ook voordoen.

Vervolgens zet je de **wijzer een uur verder**. Nu is het 8 uur. Daarna geef je de koekoek door aan de volgende speler volgens de wijzers van de klok. Het volgende kind is aan de beurt en zegt b.v. 'om 8 uur gaat de koekoek naar de kleuterschool ...'

Om de beurt **vertellen** de kinderen hoe de dagindeling van het kleine vogeltje eruitziet.

koekoek gaat  
naar bed

### Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer een van de kinderen verteld heeft dat de koekoek -b.v. om 8 uur 's avonds- naar bed gaat om te gaan slapen.

