



Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels

D E N F E S N L

Nr. 23658

# HORA



belsduc





Art.-Nr. 23658

## HORA

Tag oder Nacht, Morgen oder Abend, dieses Memo Spiel bietet spielerischen Umgang mit vollen Stunden und deren Bezeichnung.

Inhalt: 24 Holzkarten  
Alter: 5+  
Mitspieler: 2-4  
Spielautor: Britta Lampertsdörfer

Das Spiel Hora erklärt nicht die Zeit oder die Uhr sondern vermittelt auf spielerische Weise dass die Zeit auf einer Uhr identisch angezeigt, aber trotzdem unterschiedlich bezeichnet wird.

Das Memo Spiel bietet die Möglichkeit erste Verknüpfungen zu bilden und macht das Erlernen der Uhrzeit zu einem späteren Zeitpunkt einfacher.

Die in Hora erklärte Bezeichnung der Zeit kennt man in deutschsprachigen Ländern sowie in Europa. Englischsprachige Länder insbesondere Amerika benutzen nur die Stunden von 1-12 und fügen dann Abkürzungen wie a. m (für morgens und vormittags) und p. m. für nachmittags und abends hinzu.

Ein Tag besteht aus 24 Stunden. Diese sind auch so benannt. Man sagt, es ist 1 Uhr, es ist 11 Uhr oder es ist 24 Uhr. Auf einer Uhr stehen aber nicht die Zahlen 1-24 sondern nur 1-12.

Für Kinder ist das nicht ganz leicht denn das heißt, dass es für eine volle Stunde immer zwei Bezeichnungen gibt. Diese unterschiedlichen Bezeichnungen geben an um welche Tageszeit es sich handelt.

Auf dem Deckel der Box kann man gut erkennen, welche Uhrzeiten identisch angezeigt, aber unterschiedlich benannt werden.

Z.B. Steht der große Zeiger auf der 12 und der kleine Zeiger auf der 8 dann bedeutet das, es ist 8 Uhr. Damit aber jeder gleich weiß ob es 8 Uhr morgens oder 8 Uhr abends ist, werden die Zeiten unterschiedlich benannt. Morgens sagt man es ist 8 Uhr und abends sagt man es ist 20 Uhr.

**Kurzanleitung:** Die Spieler suchen Kartenpärchen mit identisch angezeigten Uhrzeiten. Ein Pärchen besteht immer aus einer gelben und einer blauen Karte. Wer ein Pärchen gefunden hat, darf es vor sich ablegen. Der Spieler mit den meisten Kartenpärchen gewinnt das Spiel.

**Spielvorbereitung:** Die 24 Holzkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der Deckel der Box wird bereit gelegt, so dass alle Spieler gut heran kommen.





### Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt zunächst eine blaue Karte auf. Danach stellt er die darauf abgebildete Zeit auf der Uhr des Deckels ein.

Nun kann er sehen welche Zahl die gelbe Karte haben sollte, um ein Pärchen zu bekommen.

Z. B.: Auf der blauen Karte steht der kleine Zeiger auf der 8. Die aufgedruckte Zahl ist die 20. Wenn er nun die Zeit auf dem Deckel einstellt, sieht der Spieler, dass die gelbe Karte die Zahl 8 tragen sollte. Danach deckt er eine gelbe Karte auf und vergleicht die darauf abgebildete Uhrzeit.

Sind die beiden abgebildeten Uhrzeigerstellungen identisch, darf der Spieler das Pärchen behalten. Danach ist der Nächste an der Reihe.



Sind die beiden abgebildeten Uhrzeiten nicht identisch, werden die Karten wieder verdeckt. Danach ist der Nächste an der Reihe.

### Spielende:

Sobald das letzte Kartenpärchen vom Tisch genommen wurde, hat der Spieler mit den meisten Pärchen das Spiel gewonnen.





Art.-Nr. 23658

## HORA

Day or night, morning or evening, this memory game is a playful way for children to become familiarised with full hours and their notations.

Contents: 24 wooden cards  
Age: 5+  
Number of players: 2-4  
Author of the game: Britta Lampertsdörfer

Hora is a game which not only helps children learn to tell the time in full hours but is also a playful way of getting children used to 24-hour digital time as well. This memory game offers the possibility of forming the first associations and it makes learning to tell the time later easier.

In English-speaking countries, in particular America, only the numbers 1 to 12 are used for telling the time. The abbreviations a.m. (for the time between midnight and noon) and p.m. for the time between noon and midnight) are added for clarity. In most other countries, including most European countries, the numbers 1 to 24 are used for telling the time.

A day is made up of 24 hours and in some circumstances (for example in the army or on timetables at train stations and airports) the 24-hour clock is used in English-speaking countries too. However, an analogue clock shows only the numbers from 1-12 and not the numbers from 1-24.

This is quite difficult for children because they have to learn that each full hour can have two different notations depending on whether the time is before noon or after noon.

The lid of the box shows very clearly which times are identical on the clock but may be written differently.

For example, if the big hand is at 12 and the small hand at 8, it is 8 o'clock. In 24-hour time it is written as 8.00 if it refers to the morning and 20.00 if it refers to the evening.

**Instructions in brief:** The players look for two cards showing the same time. A yellow card and a blue card are needed to form a pair. When a pair is found, the player puts it down in front of him/her. The player with the most pairs of cards wins the game.

**Game preparation:** The 24 wooden cards are mixed and spread out face down on the table. The lid of the box is placed where all players can reach it easily.





**Rules of the game:** The youngest player starts. (S)he turns up a blue card first. (S)he then positions the hands on the clock on the lid to match the time shown on the card. (S)he can now see what number the yellow card should have in order to have a pair. An example: On the blue card the small hand is in the 8 o'clock position. The number printed is 20. If (s)he now puts the hands on the clock on the lid in the same positions, (s)he will see that the yellow card must have the number 8. (S)he then turns up a yellow card and compares the time shown on it.

If the positions of the hands on the clocks are the same on both cards, the player can keep the pair. It is the next player's turn then.



If the positions of the hands on the clocks are not the same, the cards are turned face down again and it is the next player's turn.

**End of the game:** As soon as the last pair of cards has been taken from the table, the player with the most pairs has won the game.





Art.-Nr. 23658

## HORA

Qu'il s'agisse du jour ou de la nuit, du matin ou du soir, ce jeu de memory permet d'apprendre les heures précises et de les nommer.

Contenu : 24 cartes en bois  
Age : 5+  
Joueurs : 2-4  
Auteur du jeu : Britta Lampertsdörfer

Le jeu Hora ne fournit pas d'explications sur le temps ou l'heure mais montre que l'heure indiquée par une horloge peut être interprétée de différentes manières. Le jeu de memory développe l'aptitude à combiner et facilite l'apprentissage de l'heure ultérieurement.

La désignation de l'heure expliquée dans le jeu Hora est celle utilisée dans les pays germanophones et européens. Les pays anglophones, et plus particulièrement l'Amérique, utilisent uniquement les heures 1-12, suivies des abréviations a.m. (pour le matin) et p.m. (pour l'après-midi et le soir).

Une journée compte 24 heures, nommées de la sorte. On dit „Il est 1 heure, il est 11 heures ou il est 24 heures. L'horloge, elle, n'indique pas les chiffres de 1 à 24 mais uniquement de 1 à 12.

Pour les enfants, cela n'est pas simple : cela signifie qu'une heure précise a toujours deux désignations possibles. Ces désignations indiquent le moment de la journée.

Le couvercle de la boîte montre clairement les heures identiques sur l'horloge mais de désignations différentes.

Exemple: la grande aiguille se trouve sur le 12 et la petite sur le 8. Cela signifie qu'il est 8 heures. Pour indiquer s'il s'agit de 8 heures du matin ou de 8 heures du soir, on dit l'heure de manière différente. Le matin, on dit 8 heures et le soir on dit 20 heures.

**Brèves instructions:** Les joueurs cherchent des paires de cartes montrant une heure identique. Une paire se compose toujours d'une carte jaune et d'une carte bleue. Celui qui a trouvé une paire de cartes pose celle-ci devant lui. Le joueur ayant le plus grand nombre de paires de cartes a gagné.

**Préparation du jeu:** Mélanger les 24 cartes en bois et les étaler sur la table en cachant leur face. Placer le couvercle de la boîte de manière à ce qu'il soit accessible pour tous les joueurs.





**Déroulement du jeu:** Le benjamin commence. Il retourne une carte bleue. Ensuite, il règle sur l'horloge du couvercle l'heure représentée sur la carte. Il voit alors l'heure devant figurer sur la carte jaune pour obtenir une paire de cartes.  
Exemple: sur la carte bleue, la petite aiguille est sur le 8. Le nombre imprimé est 20. Lorsqu'il règle l'heure sur le couvercle, le joueur voit que la carte jaune devra représenter un 8. Ensuite, il retourne une carte jaune et compare l'heure représentée sur cette carte.

Si les deux paires d'aiguilles sont identiques, le joueur garde la paire de cartes et le tour passe au joueur suivant.



Si les deux paires d'aiguilles ne sont pas identiques, le joueur retourne les cartes. Ensuite, le tour passe au joueur suivant.

**Fin du jeu:**

Dès que la dernière paire de cartes a été prise sur la table, le joueur ayant le plus grand nombre de paires de cartes a gagné.





Art.-Nr. 23658

## HORA

Dag of nacht, ochtend of avond, dit memo spel zorgt voor een spelende omgang met volle uren en de benaming ervan.

Inhoud:	24 houten kaarten
Leeftijd:	5+
Aantal spelers:	2-4
Spelateur:	Britta Lampertsdörfer

Het spel Hora legt niet de tijd of de klok uit, maar laat spelenderwijs zien dat de tijd op een klok identiek wordt aangegeven, maar ondanks dat verschillend wordt genoemd. Het memo spel maakt het mogelijk om de eerste koppelingen te maken en maakt het leren van de klok op een later tijdstip eenvoudiger.

De in Hora uitgelegde aanduidingen van de tijd kent men in Duitstalige landen maar ook in heel Europa. Engelstalige landen maar vooral de VS gebruiken slechts de uren van 1 t/m 12 en voegen er vervolgens afkortingen als a.m. (voor 's ochtends en 's morgens) en p.m. voor 's middags en 's avonds aan toe.

Een dag bestaat uit 24 uur. Die worden ook zo genoemd. Men zegt dat het 1 uur is of 11 uur of 24 uur. Op een klok staan echter niet de getallen 1 t/m 24 maar 1 t/m 12. Voor kinderen is dat niet helemaal eenvoudig, want dat betekent dat er voor een heel uur altijd 2 benamingen zijn. Deze verschillende benamingen geven aan om welke tijd van de dag het gaat.

Op het deksel van de doos kan men goed zien welke tijden van de dag op dezelfde manier worden aangegeven, echter verschillend worden genoemd. Staat bijv. de grote wijzer op de 12 en de kleine op de 8, dan betekent dat, dat het 8 uur is. Zodat echter iedereen meteen weet of het 8 uur 's ochtends of 8 uur 's avonds is, worden de tijden verschillend genoemd. 's Morgens is het 8 uur en 's avonds is het 20 uur.

**Korte beschrijving:** De spelers zoeken telkens twee kaarten met identiek aangegeven tijden. Een paar kaarten bestaat uit een gele en een blauwe kaart. Wie een bij elkaar horend paar kaarten heeft, mag het voor zich neerleggen. De speler met de meeste bij elkaar passende kaartparen wint het spel.

**Vorbereitung van het spel:** De 24 houten kaarten worden geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel verdeeld. Het deksel van de doos wordt klaar gelegd zodat alle spelers er goed bij kunnen.







### Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Hij draait allereerst een blauwe kaart om. Daarna stelt hij de hierop aangegeven tijd op de klok van het deksel in. Nu kan hij zien welk getal de gele kaart moet hebben om een paar te krijgen. Bijv.: Op de blauwe kaart staat de kleine wijzer op de 8. Het aangegeven getal is de 20. Wanneer hij nu de tijd op het deksel instelt, ziet de speler dat de gele kaart het cijfer 8 moet hebben. Daarna draait hij een gele kaart om en vergelijkt de hierop afgebeelde tijd.

Wanneer de twee afgebeelde standen van de wijzers identiek zijn, mag de speler het paar houden. Nu is de volgende aan de beurt.



Wanneer de twee afgebeelde tijden niet identiek zijn, worden de kaarten weer omgedraaid. Daarna is de volgende aan de beurt.

### Einde van het spel:

Zodra het laatste paar kaarten van tafel zijn genomen, heeft de speler met de meeste paren gewonnen.





Art.-Nr. 23658

## HORA

Día o noche, mañana o tarde - este juego de memoria ofrece un fácil y divertido manejo de las horas del reloj y enseña la forma de expresarlas.

Contenido: 24 fichas de madera  
Edad: 5+  
Jugadores: 2-4  
Autora del juego: Britta Lampertsdörfer

El juego Hora no sólo explica la hora o el reloj, sino que enseña de forma fácil y divertida que la hora puede expresarse de diferentes maneras aunque en el reloj esté marcada de forma idéntica.

Este juego de memoria permite al niño adquirir primeras nociones y facilita el posterior aprendizaje de la lectura de la hora.

Las expresiones explicadas en Hora se conocen en los países de habla alemana, así como en Europa. En los países de habla inglesa, especialmente en los Estados Unidos, se utilizan sólo los números del 1 al 12, añadiendo abreviaciones como a.m. (por la mañana) y p.m. (por la tarde).

Un día tiene 24 horas. Y éstas se llaman según su cifra. Decimos "es la 1", "son las 11" o "son las 23 horas". Pero en un reloj no aparecen los números del 1 al 24, sino sólo del 1 al 12.

Entender esto no es nada fácil para los niños, ya que significa que para cada hora en punto siempre existen dos expresiones diferentes. Estas expresiones indican de qué parte del día se trata.

En la tapa de la caja se puede ver muy bien qué horas se indican de forma idéntica, pero que se expresan de diferente manera.

Por ejemplo: Si la aguja grande está en el 12 y la aguja pequeña en el 8, son las 8. Pero para que se sepa en seguida si son las 8 de la mañana o las 8 de la noche, se utilizan diferentes expresiones. Por la mañana se dice que son las 8, y por la noche, que son las 20 horas.

**Instrucciones breves:** Los jugadores deben buscar parejas de fichas con horas mostradas de forma idéntica. Una pareja siempre se compone de una ficha amarilla y una azul. El jugador que encuentra una pareja, la puede depositar delante de sí. Gana la partida el jugador que reúna el mayor número de parejas.

**Preparación del juego:** Las 24 fichas de madera se mezclan y se distribuyen boca abajo sobre la mesa. La tapa de la caja se deja a mano, de manera que todos los jugadores la puedan alcanzar fácilmente.





### Cómo se juega:

Comienza el jugador más joven. Primero, levanta una ficha azul. Después, pone las manecillas del reloj de la tapa a la hora que indique la ficha. Ahora puede ver qué número debería tener la ficha amarilla para poder obtener una pareja. Por ejemplo: La ficha azul muestra la aguja pequeña situada en el 8. El número impreso es el 20. Si ahora el jugador pone la hora correcta en el reloj de la tapa, verá que debe encontrar una ficha amarilla que indique el número 8. A continuación, destapa una ficha amarilla y compara la hora que ésta marca.

Si las dos posiciones de las agujas del reloj son idénticas, el jugador puede quedarse la pareja. Después, el turno pasa al siguiente jugador.



Si las dos posiciones de las agujas del reloj no son idénticas, se vuelven a dejar las fichas boca abajo en su sitio, y el turno pasa al siguiente jugador.

### Fin de la partida:

En el momento en que se coge la última pareja de fichas de la mesa, gana el jugador que haya podido reunir el mayor número de parejas.





# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2008



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält ablösbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.

