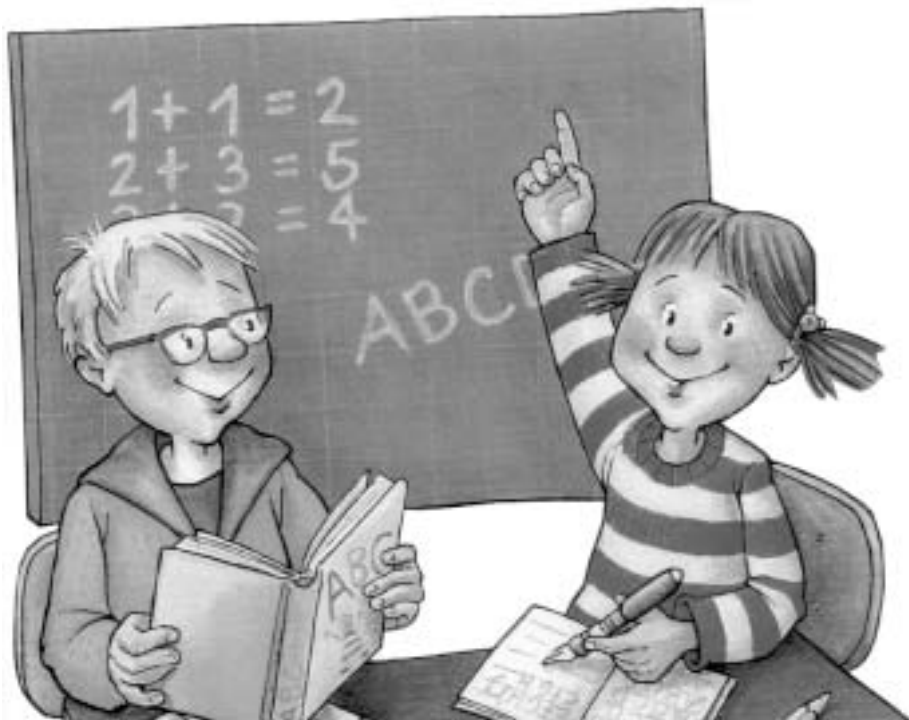


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Schule fertig-los!

Nr. 4587

School! Ready! Set! Go! • Prêts pour l'école ? • Klaar-af, naar school!



Schule-fertig-los!

Ein turbulentes Gedächtnisspiel rund um den Schulalltag für **1 - 4 Kinder ab 5 Jahren**. Mit einer kooperativen – und weiteren Varianten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Heike Wiechmann
Spieldauer: 15 Minuten

So ein Tag kann schon sehr aufregend sein! Nach dem Aufstehen wird gefrühstückt und alle Kinder strengen sich an, um rechtzeitig zur ersten Stunde in der Schule zu sein.

Hier behält nur der einen kühlen Kopf, der ein gutes Gedächtnis hat und sich von der fortschreitenden Uhrzeit nicht aus der Ruhe bringen lässt.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan mit einer Uhr in der Mitte
- 1 Stundenplan
- 26 große Karten (4 davon zum Selbstgestalten)
- 10 kleine Karten (4 davon zum Selbstgestalten)
- 7 runde Schlafmützenkarten
- 1 Spielfigur mit abnehmbaren Schulranzen
- 1 Spielanleitung



Seht euch die großen und die kleinen Karten genau an:

Die großen Karten zeigen die

- Schulfächer (grüner Rahmen)
- Aktivitäten (gelber Rahmen)
- Uhren (blauer Rahmen)

Die kleinen Karten zeigen die

- Schulfächer (grüner Rahmen)

Gestaltet die beiliegenden leeren Karten selbst:

Zeichnet auf die vier leeren kleinen Karten Schulstunden, die ihr habt oder gerne haben möchtet, z. B. „Sport“ oder „Geschichten erfinden“.

Zeichnet dieselben Schulstunden auch auf die vier großen Karten.

So habt ihr euer ganz persönliches Schulspiel.

Spielziel:

Wer am Ende des aufregenden Schultages die meisten großen Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Doch aufgepasst: Wenn ihr oft zu spät kommt und darum viele Schlafmützenkarten bekommt, verliert ihr alle gemeinsam.

große Karten
sammeln

Spielplan,
Spielfigur
platzieren

4 kleine Karten
auf Stundenplan
legen

4 Schlafmützen-
karten stapeln

Uhr auf 7 Uhr
stellen

Spielvorbereitung:

- Nehmt alles Spielzubehör aus der Schachtel.
- Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.
- Stellt die **gemeinsame Spielfigur** ohne Schulranzen auf das rot umrandete Startfeld: Die dort abgebildete Uhr zeigt genau 7.00 Uhr an: Es ist Zeit zum Aufstehen!
- Den Schulranzen legt ihr auf das Spielfeld, auf dem das Kind den Schulranzen aufgesetzt bekommt. Erst wenn ihr dort angekommen seid, dürft ihr eurer Spielfigur den Schulranzen aufsetzen.
- Verdeckt die großen Karten, mischt sie und verteilt sie rund um den Spielplan.
- Legt den **Stundenplan** bereit.
- Nehmt die **kleinen Schulkarten** und sucht euch vier heraus. Legt sie auf die **Zahlen des Stundenplanes**: Das sind die vier Schulstunden, die ihr heute habt. Alle übrigen kleinen Schulkarten kommen wieder in die Schachtel.
- Legt **vier runde Schlafmützenkarten** als verdeckten Stapel bereit. *Die übrigen werden nur für eine Variante benötigt und kommen in die Schachtel zurück.*
- Stellt die **große Uhr in der Spielplanmitte** auf 7.00 Uhr. Zur Kontrolle könnt ihr die gestellte Uhr mit der Abbildung auf dem Startfeld vergleichen.
- Setzt euch so vor den Spielplan, dass alle Kinder die Uhr richtig herum sehen können.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt.

Aufgabe ist es nun jeweils, die richtige Karte zu finden.

- Sie soll **die Aktivität** zeigen, die auf dem Feld zu sehen ist, vor dem die Spielfigur steht.
- Oder **die Schulstunde**, die als Nächstes auf dem Stundenplan zu sehen ist.

Beispiel 1:

Die Figur steht auf dem Startfeld. Nun muss die Karte aufgedeckt werden, die das Kind zeigt, das sich gerade anzieht.

Beispiel 2:

Die Figur steht auf dem Feld mit dem Schulbus. Nun muss das Schulfach gefunden werden, das auf dem Stundenplan an erster Stelle zu sehen ist.

große Karte
aufdecken

Decke eine der **großen Karten auf** und zeige allen, was darauf zu sehen ist. Kontrolliert alle gemeinsam:

Zeigt die aufgedeckte Karte das richtige Motiv?

- **Ja, die Abbildungen ist identisch:**
Prima! Du darfst die Karte als Belohnung nehmen und vor dir ablegen. Ziehe die Spielfigur vorwärts auf das Feld. Danach ist das nachfolgende Kind an der Reihe.

Motiv identisch?
Karte nehmen,
Figur vorwärts
ziehen

Motiv nicht
identisch: Karte
wieder verdecken

Karte zeigt Uhr:
große Uhr um
abgebildete Zeit
vorstellen

- **Nein, die Karte zeigt eine andere Abbildung oder eine Uhr.**
- **Zeigt die Karte eine andere Aktivität oder ein anderes Schulfach?** Du musst die Karte wieder verdecken. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.
- **Zeigt die Karte eine Uhr?** Jetzt musst du den blauen, langen Minutenzeiger der großen Uhr, die in der Mitte des Spielplanes zu sehen ist, um genau so viele Minuten vordrehen, wie auf der Karte zu sehen sind.

Die Karten zeigen **verschiedene Zeitabstände:**

5, 10, 15, 20, 25 und 30 Minuten.

Beispiel:

Die Uhr muss um zehn Minuten vorgestellt werden.



Verdecke die Karte anschließend wieder und lege sie zurück. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Aufgepasst:
Stundenzeiger
beachten!

Aufgepasst:

Immer dann, wenn der **blaue, lange Minutenzeiger wieder auf der Zwölf** angekommen ist, ist eine ganze Stunde vergangen. Nun muss gleich der **rote, kurze Stundenzeiger um eine Zahl (= 1 Stunde)** weitergedreht werden.

Uhrenfelder
beachten:
Spielfigur muss
pünktlich
ankommen!

Auf einigen Spielfeldern des Spielplanes ist eine **Uhr abgebildet**. Das sind die **Uhrenfelder**. Sie haben eine ganz besondere **Bedeutung**:

Die Spielfigur muss spätestens zu der dort angezeigten Uhrzeit auf dem Uhrenfeld angekommen sein.

Beispiel:

Auf dem Feld mit dem Schulbus ist eine Uhr abgebildet, die 8.15 Uhr anzeigt. Spätestens, wenn die große Uhr in der Spielplanmitte 8.15 Uhr anzeigt, muss die Spielfigur auf diesem Spielfeld stehen. Sonst verpasst sie den Bus!

Wichtig ist darum:

Kontrolliere immer sofort nach dem Vorstellen der großen Uhr, ob es noch möglich ist, das nächste Uhrenfeld rechtzeitig zu erreichen.

- **Ist das möglich, wird weitergespielt.**

Figur zu spät:
sofort vorrücken

grosse Uhr
anpassen,
Schlafmützen-
karte nehmen

Stundenplan:
Schulfächer
beachten

4. Schlafmützen-
karte: alle
verlieren

Spielfigur hat
Runde beendet?
Wer hat die
meisten Karten?

- **Ist das nicht möglich?**
Stelle die Spielfigur sofort auf das **nächste Uhrenfeld**.
Achtung: Es kann sein, dass dadurch einige Felder übersprungen werden müssen.
Stelle die große Uhr so ein, dass sie **genau** die auf dem Uhrenfeld abgebildete Zeit anzeigt.
Nimm nun noch eine **Schlafmützenkarte** und lege sie aufgedeckt neben das Uhrenfeld.
Achtung: Die Schlafmützenkarten gehören euch allen zusammen. Achtet gemeinsam darauf, möglichst wenige zu bekommen - denn wenn ihr zu viele habt, verliert ihr das Spiel.
Danach ist das nächste Kind an der Reihe.
Beispiel:
Die Spielfigur steht auf dem Feld mit dem Frühstückstisch. Du drehst eine große Karte um. Es ist eine Uhrenkarte, die „20-Minuten-vorstellen“ anzeigt.
Gerade noch hat die große Uhr 8.00 Uhr angezeigt.
Stelle sie nun um 20 Minuten vor.
Auf dem nächsten Uhrenfeld (= Feld, das den Bus zeigt) zeigt die Uhr jedoch 8.15 Uhr.
Die Spielfigur wird also zu spät kommen ...
Setze die Spielfigur sofort auf das Busfeld und stelle die große Uhr auf 8.15 Uhr.

Der Stundenplan:

Wenn das nächste Spielfeld ein Schulfach ist, zeigt euch der Stundenplan, welche Karte jetzt gefunden werden muss.

Achtung:

Unter den großen Karten befinden sich auch Schulstunden, die nicht auf dem Stundenplan sind! Sie werden nach dem Aufdecken wieder verdeckt.

Spielende:

Das Spiel endet, ...

... **sofort, wenn die vierte Schlafmützenkarte** genommen werden musste. Dann sind leider alle Kinder kleine Schlafmützen und haben **gemeinsam verloren**,

... oder sobald die Spielfigur **eine Runde gelaufen** ist und wieder auf dem Startfeld steht. Alle Kinder sind richtig ausgeschlafene und schlaue Kinder! Wer jetzt die **meisten großen Karten** vor sich liegen hat, gewinnt.

Tipp:

- Um das Spiel noch spannender zu machen, könnt ihr vor dem Spiel zusammen bestimmen, was ihr gemeinsam tun müsst, wenn ihr zu viele Schlafmützenkärtchen bekommt. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Ob ihr z. B. gemeinsam 10 Kniebeugen macht, mit dem Hund Gassie geht oder abspülen wollt, bleibt euch überlassen.

Spielvarianten:

Kooperative Variante:

- Die eingesammelten großen Karten gehören allen gemeinsam.
- Jede richtig aufgedeckte Karte wird anschließend zurück in die Schachtel gelegt.
- Die Kinder helfen sich gegenseitig und gewinnen, wenn sie am Ende der Runde höchstens drei Schlafmützenkarten nehmen mussten.

Einfachere Varianten:

- Hier werden alle Schlafmützenkarten benötigt.

Variante 1:

- Wird jetzt eine Uhrenkarte aufgedeckt, so muss sofort eine Schlafmützenkarte genommen werden. Die große Uhr wird jedoch jetzt nicht vorgestellt.
- Landet die Spielfigur nun auf einem Uhrenfeld, so wird die große Uhr auf die abgebildete Zeit eingestellt.
- Die Kinder verlieren gemeinsam, wenn die sechste Schlafmützenkarte genommen werden musste. Haben sie weniger als sechs Karten nehmen müssen, so gewinnt auch hier das Kind, das die meisten großen Karten sammeln konnte.

Variante 2:

- Wenn mit weniger Uhrenkarten gespielt wird, vereinfacht sich das Spiel. Diese Variante kann mit dem Grundpiel oder der Variante 1 kombiniert werden.

Variante 3:

- Legt fest, dass ihr erst verloren habt, wenn ihr sechs oder sieben Schlafmützenkarten bekommen habt.

School! Ready! Set! Go!

A topsy turvy memory game about daily school life for 1 - 4 children aged 5+. Lots of variations, including one with cooperation, all of differing degrees of difficulty.

Author of the game: Markus Nikisch

Illustrations: Heike Wiechmann

Length of the game: 15 minutes

How exciting a day can be! Once up and breakfasted, everybody does their utmost to get to school on time.

But only those can keep their cool who have a good memory and are not worried about time running out.

Contents:

- 1 game board with clock in the centre
- 1 timetable
- 26 big cards (4 can be decorated personally)
- 10 small cards (4 can be decorated personally)
- 7 round sleepyhead cards
- 1 counter with removable satchel
- 1 set of game instructions



Take a close look at the big and the small cards:

On the big cards are depicted

- school subjects (green border)
- activities (yellow border)
- clocks (blue border)

On the small cards are depicted

- school subjects (green border)

You can decorate the empty cards yourself:

Draw school subjects you have or you would like to have on the four small empty cards, for example "sports" or "inventing stories".

Also draw the same school subjects on the four big cards.

So you have your own individual school game.

Aim of the game:

Whoever has most big cards at the end of the school day in front of them, wins the game.

But beware: If you are late too many times thus getting a lot of sleepyhead cards, you will lose the game together.

collect big cards

Preparation of the game:

- Take all the game material out of the box.
- Put the **game board** in the centre of the table.
- Place the **counter** without the satchel on the starting square with the red border. The clock there shows exactly 7 o'clock in the morning, time to get up!
- Place the satchel on the square which shows the child putting on the satchel. Only when the counter arrives there, can you put the satchel on.
- Place the big cards face down, shuffle them and distribute them around the game board.
- Get the **timetable** ready.
- Take the **small cards** and choose 4 of them. Place them on the **numbers (1 to 4) of the timetable**: these are the four classes you have today. The remaining small cards are returned to the box.
- Prepare **4 sleepyhead cards** face down in a pile. *The remaining ones are only needed for one of the variants and are returned to the box.*
- The hands of the **big clock** should be set on 7 o'clock. To check compare it with the picture on the starting square.
- Take a seat in front of the game board, so that everybody can clearly see the clock face.

lay out game board, place counter

place 4 small cards on game board, 4 sleepyhead cards on pile, set clock to 7 o'clock

How to play:

Play in a clockwise direction. The youngest player starts.

The task is always to find the right card.

- The card should show the same **activity** as the one shown on the square ahead of the game counter.
- Or the **school subject** which comes next according to the timetable.

Example 1:

The counter is on the starting square. So it's the card with the child getting dressed that has to be uncovered.

Example 2:

The counter stands on the square with the school bus. So it's the school subject shown on the first place on the timetable that has to be found.

uncover big card

Uncover one of the big cards and show it to everybody. Together you check:

Same picture: take card, move counter

Does the card show the right picture?

- **Yes, it's the same picture:** Very good! You can take the card as a reward and place it in front of you. Move the counter one square ahead. Then it's the turn of the next player.

different picture: return card face down

- **No, there is another picture or a clock shown on the card.**
 - **If there is another activity or another school subject** on the card you have to return the card, place it face down and it's the turn of the next player.

card shows clock:
advance big hand
to time shown

- If the card shows a clock, you have to advance the long blue minute-hand of the big clock in the centre of the game board as many minutes as shown on the card.
- The cards show **different time intervals**: 5, 10, 15, 20, 25 and 30 minutes.

Example: The clock has to be advanced ten minutes.



Then turn the card face down and return it. It's the turn of the next player.

Watch out:

Every time the long blue hand gets to the number 12, an hour has passed, and you have to advance immediately the small red hours-hand by one number (=1 hour).

On several squares of the game board a clock is shown. These are the "clock squares". They have a special meaning.

The counter must have reached these squares no later than the time shown there.

Example:

On the square with the school bus there is a clock showing 8:15. The counter must have reached this square no later than 8:15 according to the big clock in the centre. If not, it misses the bus!

So what's important is:

After advancing the big clock always check immediately, if it will still be possible for the counter to reach the next clock square in time.

- **Is it possible?** The game goes on.
- **Is it impossible?** Place the counter at once on the **next clock square**.
Watch out: This may mean that some squares have to be jumped over. Advance the hands of the clock in the centre so that it shows **exactly** the same time as the clock square.
Also, you have to take a **sleepyhead card** and put it face up next to the clock square.
Watch out: the sleepyhead cards belong to everybody. So, together take care to get as few as possible, as you may lose if you have too many.

watch out for the
hour-hand

clock squares:
counter has to
arrive in time!

counter arrives
late: move ahead
immediately,
set big clock

take sleepyhead
card

timetable:
school subjects

4th sleepyhead
card: you lose
together
Counter has
made whole
round? Who got
the most cards?

Then it's the turn of the next player.

Example: The counter stands on the square with the breakfast table. Turn around a big card. It's a clock card indicating "advance the clock for 20 minutes".

A minute ago the big clock has shown 8:00.

Now you advance it for 20 minutes.

The next clock square (= the one showing the bus) however shows 8:15. So the figure will arrive late.

You put the counter immediately onto the square with the bus and advance the big clock to 8:15.

The timetable:

If the next square on the game board makes reference to a school subject, the timetable indicates which card has to be found.

Watch out:

As there are also school subject on the big cards, which are not indicated on the timetable, you have to turn them round immediately.

End of the game:

The game ends, ...

... **as soon as the fourth sleepyhead card** has had to be taken. In this case all players are little sleepyheads and **lose the game together**,

... or as soon as the figure has made a **whole round** and gets back to the starting square. You are all well rested and clever players. Whoever has the **most cards**, wins the game.

Hint:

- In order to make the game more exciting, before starting to play you can agree together, what you have to do if you collect too many sleepyhead cards. No limits are set to your imagination: it's up to you, if together you want to make 10 push-ups, walk the dog or wash the dishes.

Variants:

Co-operative variant:

- The collected big cards belong to everybody.
- Each card uncovered, which is correct is returned to the box.
- The players help each other and win if they have collected not more than 3 sleepyhead cards at the end of the round.

Simpler variants:

- All sleepyhead cards are needed.

1st variant:

- If a clock card is uncovered, immediately a sleepyhead card has to be taken. The big clock however is not advanced.
- If the counter lands on a clock square the big clock is set to the number shown on the square.
- The players lose together as soon as the sixth sleepyhead card had to be taken. If less than six cards had to be taken, the player who gathered most cards, wins the game.

2nd variant:

- If you play with fewer clock cards, the game gets simpler. You can combine this variant with the basic game or the 1st variant.

3rd variant:

- You agree that you lose with six or seven sleepyhead cards.

recupérer des
grandes cartes

Jeu Habermaaß n° 4587

Prêts pour l'école ?

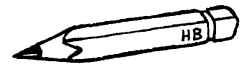
Un turbulent jeu de mémoire basé sur une journée d'école, pour **1 à 4** joueurs **dès 5 ans**. Avec une variante qui fait appel au sens coopératif des joueurs et d'autres variantes de différents degrés de difficulté.

Idée : Markus Nikisch
Illustration: Heike Wiechmann
Durée d'une partie : 15 minutes

Une journée à l'école, ça peut réserver des surprises ! Une fois levés, les enfants prennent leur petit déjeuner et se dépêchent pour arriver à l'heure à l'école. Seul celui qui a une bonne mémoire et qui garde son calme et ne sera pas dérangé par l'heure qui passe.

Contenu :

- 1 plateau de jeu avec une horloge au milieu
- 1 emploi du temps
- 26 grandes cartes (dont 4 seront illustrées par les joueurs eux-mêmes)
- 10 petites cartes (dont 4 seront illustrées par les joueurs eux-mêmes)
- 7 cartes rondes "lève-tard"
- 1 pion-personnage avec un cartable amovible
- 1 règle du jeu



Observez bien les grandes et les petites cartes.

Les grandes cartes montrent les

- matières scolaires (bordure verte)
- activités (bordure jaune)
- et des horloges (bordure bleue)

Les petites cartes indiquent

- matières scolaires (bordure verte)

Illustrez comme vous le souhaitez les cartes vierges jointes :

sur les 4 petites cartes vierges, dessinez des matières que vous avez à l'école ou des matières que vous aimeriez bien avoir, p. ex. "sport" ou "inventer des histoires".

Dessinez aussi les mêmes matières sur les quatre grandes cartes.

Vous aurez ainsi un jeu tout à fait personnalisé.

But du jeu :

Celui qui aura le plus grand nombre de grandes cartes posées devant lui après une journée d'école, gagne la partie.

Mais attention : si vous arrivez souvent en retard et récupérez beaucoup de cartes "lève-tard", la partie sera perdue par tous les joueurs.

plateau de jeu,
poser le pion

poser 4 petites
cartes sur
l'emploi du
temps,
empiler 4 cartes
"lève-tard",

mettre l'horloge
sur 7 heures

retourner une
grande carte

motifs identi-
ques : prendre la
carte, avancer le
pion

Préparatifs :

- Retirez tous les accessoires contenus dans la boîte.
- Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- Posez le **personnage commun à tous les joueurs** sans cartable sur la case de départ encadrée en rouge. L'horloge qui est y est illustrée indique 7 heures. C'est l'heure de se lever !
- Déposez la cartable sur la case où est représenté un enfant avec un cartable. Quand vous atteindrez cette case, vous aurez alors le droit de remettre le cartable sur le personnage.
- Retournez les grandes cartes, mélangez-les et répartissez-les tout autour du plateau de jeu.
- Posez l'**emploi du temps** à côté du jeu.
- Prenez les **petites cartes** et piochez-en quatre. Posez-les sur les **chiffres de l'emploi du temps**. Ce sont les quatre heures de cours que vous aurez aujourd'hui. Remettez le reste des petites cartes dans la boîte.
- Faites une pile avec **quatre cartes rondes "lève-tard"** retournées. *Les cartes restantes ne servant que pour les variantes, remettez-les dans la boîte.*
- Mettez la **grande horloge du plateau de jeu** sur 7.00 heures. Pour contrôler que vous ne vous êtes pas trompé d'heure, comparez-la avec celle indiquée sur la case de départ.
- Asseyez-vous devant le plateau de jeu de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir l'horloge.

Déroulement de la partie :

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence.

Il s'agit maintenant de trouver la bonne carte.

- Elle doit indiquer l'**activité** représentée sur la case placée devant le pion.
- Ou indiquer la **prochaine matière** de l'emploi du temps.

Exemple n°1 :

Le pion est sur la case de départ. Il faut alors trouver la carte qui montre l'enfant en train de s'habiller.

Exemple n° 2 :

Le pion se trouve sur la case montrant le bus de ramassage. Il faut alors trouver la matière qui est en premier sur l'emploi du temps.

Retourne l'une des grandes cartes et montre-la aux autres. Vérifiez tous ensemble :

La carte montre la bonne illustration ?

- **Oui, les motifs sont identiques :**
Bravo ! Tu prends la carte en récompense et la poses devant toi. Avance le pion sur le plateau de jeu.
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

motifs différents :
reposer la carte
en la retournant.
La carte montre
une horloge ?
Mettre la grande
horloge à la
même heure

Attention :
bien observer la
grande aiguille !

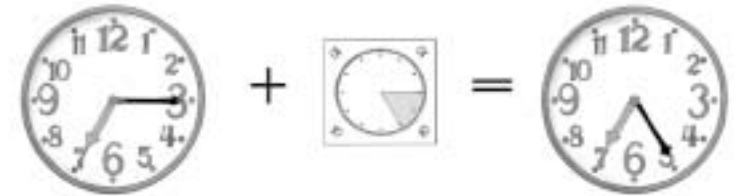
regarder les
cartes-horloges :
le pion doit
arriver à l'heure !

Le pion est arrivé
trop tard :
avancer tout de
suite,
mettre la grande
horloge à l'heure

- **Non, la carte montre une autre illustration ou une horloge.**
- **La carte montre une autre activité ou une autre matière ?** Repose-la en la retournant. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- **La carte montre une horloge ?** Avance alors la grande aiguille bleue (indiquant les minutes) de l'horloge du plateau de jeu du même nombre de minutes que tu vois sur la carte indique. Les cartes indiquent différents intervalles de temps : 5, 10, 15, 20, 25 et 30 minutes.

Exemple :

Il faut avancer l'horloge de dix minutes.



Retourne la carte à nouveau et repose-la. C'est alors au tour du joueur suivant.

Attention sur l'horloge du plateau:

A chaque fois que la grande aiguille bleue qui indique les minutes arrive à nouveau sur le chiffre 12, cela veut dire qu'une heure vient de s'écouler. Il faut donc avancer d'un chiffre (=1 heure) la petite aiguille rouge qui indique les heures.

Sur certaines cases du jeu, on peut voir une horloge. Ce sont des cases-horloges qui ont une signification particulière : le pion doit être arrivé sur la case-horloge au plus tard à l'heure qui y est indiquée.

Exemple :

Sur la case qui montre le bus de ramassage, une horloge indique 8.15 heures. Le pion devra se trouver sur cette case au plus tard lorsque l'horloge placée au milieu du plateau de jeu indiquera 8.15 heures, sinon il ratera le bus de ramassage !

Important :

A chaque changement d'heure sur la grande horloge, vérifie tout de suite s'il est encore possible d'arriver à temps sur la prochaine case-horloge.

- **Si c'est possible, on continue à jouer.**

- **Ce n'est pas possible ?**

Pose le pion sur la **prochaine case-horloge**.

Attention : pour cela, il faudra peut-être sauter par dessus plusieurs cases.

Mets la grande horloge à la **même heure** que celle indiquée sur la case-horloge.

correspondante,
prendre une carte
"lève-tard"

Prends une carte "lève-tard" et pose-la à côté de la case-horloge en la retournant.

Attention : les cartes "lève-tard" appartiennent à tous les joueurs. Faites donc tous bien attention d'en récupérer le moins possible, car si vous en avez beaucoup, vous perdrez tous la partie. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Exemple :

Le pion se trouve sur la case qui montre la table préparée pour le petit déjeuner. Retourne une grande carte. C'est une carte-horloge signifiant "avancer de 20 minutes".

La grande horloge est sur 8.00 heures.

Avance-la de 20 minutes.

Sur la prochaine case-horloge (= case avec le bus), l'horloge indique 8:15 heures.

Le pion va donc arriver trop tard.

Pose le pion sur la case du bus et mets la grande horloge sur 8:15 heures.

L'emploi du
temps : bien
regarder les
matières

L'emploi du temps

Si la prochaine case est une matière scolaire, l'emploi du temps indique alors quelle carte il faudra trouver.

Attention :

Parmi les grandes cartes, il y a aussi des matières qui ne sont pas dans l'emploi du temps ! Ces cartes seront découvertes et aussitôt reposées en étant retournées.

Fin de la partie :

La partie est finie, ...

... **dès que la quatrième carte "lève-tard" a été prise.** Les joueurs ont été des lève-tard et ont donc tous perdu la partie.

... ou dès que le pion **a fait un tour** et est revenu sur la case de départ. Les joueurs se sont bien réveillés et ont tous été assez malins pour être à l'heure ! Celui qui a le **plus grand nombre de cartes** posées devant lui a gagné la partie.

Conseil :

- Pour rendre le jeu encore plus passionnant, vous pouvez décider, avant de commencer la partie, de ce que vous devrez faire tous ensemble si vous récupérez trop de cartes "lève-tard". Laissez libre cours à votre imagination : par ex. faire 10 pompes tous ensemble, sortir le chien ou faire la vaisselle.

4ème carte "lève-
tard" : tous ont
perdu
Le pion a fait un
tour ?
Qui a le plus de
cartes ?

Variantes :

Variante qui fait appel au sens coopératif des joueurs :

- Les grandes cartes récupérées appartiennent à tous les joueurs.
- Chaque carte qui convient est ensuite remise dans la boîte.
- Les joueurs s'aident mutuellement et gagnent ensemble si, à la fin de la partie, ils n'ont dû prendre que trois cartes "lève-tard".

Variantes plus simples :

- Pour ces variantes, on utilisera toutes les cartes "lève-tard"

Variante n°1:

- Quand un joueur tire une carte-horloge, il prend tout de suite une carte "lève-tard". La grande horloge n'est pas avancée.
- Si le pion arrive sur une case-horloge, la grande horloge est mise sur l'heure indiquée sur la case.
- Les joueurs perdent tous ensemble, dès qu'ils sont obligés de prendre la sixième carte "lève-tard". S'ils ont pris moins de six cartes, l'celui qui a récupéré le plus grand nombre de grandes cartes gagne la partie.

Variante n°2:

- Le jeu sera facilité en prenant moins de cartes-horloges. Cette variante peut être combinée au jeu de base ou à la variante n°1.

Variante n°3:

- Vous convenez que vous perdez la partie dès que vous avez pris six ou sept cartes "lève-tard".

Klaar af, naar school !

Een stormachtig geheugenspel met als thema een dagje op school voor 1 – 4 kinderen **vanaf 5 jaar**. Met een samenwerkings- en andere varianten van verschillende moeilijkheidsgraad.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Heike Wiechmann
Speelduur: 15 minuten

Zo'n dag kan ook heel opwindend zijn! Na het opstaan wordt er ontbeten en alle kinderen doen hun best om op tijd bij de eerste les in het schoolgebouw te zijn. Dat lukt alleen degene die het hoofd koel houdt, een goed geheugen heeft en zich door de doortikkende tijd niet van de wijs laat brengen.

Spelinhoud:

- 1 spelbord met in het midden een klok
- 1 lesrooster
- 26 grote kaarten (waarvan 4 om zelf te maken)
- 10 kleine kaarten (waarvan 4 om zelf te maken)
- 7 ronde slaapmutskaarten
- 1 speelfiguur met afneembare rugzak
- 1 spelregels



Bekijken jullie de grote en kleine kaarten eens goed:

Op de grote kaarten staan de

- schoolvakken (groene rand)
 - handelingen (gele rand)
 - tijden (blauwe rand)
- afgebeeld.

Op de kleine kaarten staan de

- schoolvakken (groene rand)
- afgebeeld

Maak nu zelf de bijgevoegde kaarten:

Teken op de vier kleine kaarten schoolvakken, die jullie hebben of graag zouden hebben, bv. "sport" of "verhalen verzinnen". Teken dezelfde schoolvakken ook op de vier grote kaarten. Zo maken jullie je eigen schoolspel.

Doel van het spel:

Degene die aan het eind van een opwindende schooldag de meeste grote kaarten voor zich heeft liggen, heeft gewonnen. Maar opgepast: als jullie vaak te laat komen en dus een heleboel slaapmutskaarten krijgen, verliezen jullie met z'n allen.

grote kaarten
verzamelen

spelbord,
speelfiguur
plaatsen

4 kleine kaarten
op lesrooster
leggen

4 slaapmuts-
kaarten op een
stapel,
klok op 7 uur
zetten

grote kaart
omdraaien

Zelfde
afbeelding:
kaart pakken,
figuur naar voren
zetten

Spelvoorbereiding:

- Neem alle speltoebehoren uit de doos.
- Leg het **spelbord** in het midden op tafel.
- Zet de **gemeenschappelijke speelfiguur** zonder rugzak op het startveld met de rode rand: de klok die hierop staat afgebeeld geeft exact 7.00 uur aan. Tijd om op te staan!
- Le de rugzak op het veld waar het kind de rugzak opdoet. Pas als jullie daar zijn aangekomen, mag de speelfiguur de rugzak opdoen.
- Leg de grote kaarten omgekeerd neer, schud ze en verdeel ze rondom het spelbord.
- Leg het **lesrooster** klaar.
- Neem de **kleine schoolkaarten** en kies er vier uit. Leg deze op de **getallen van het lesrooster**: dit zijn de vier lessen die jullie vandaag hebben. Alle overgebleven kleine schoolkaarten gaan weer terug in de doos.
- Leg de **vier ronde slaapmutskaarten** omgekeerd op een stapel klaar. *De overgebleven kaarten worden slechts bij één van de varianten gebruikt en gaan weer terug in de doos.*
- Zet de **grote klok in het midden van het spelbord** op 7.00 uur. Ter controle kunnen jullie de klok met de afbeelding op het startveld vergelijken.
- Ga zodanig rondom het spelbord zitten, dat alle kinderen de klok goed kunnen zien

Spelverloop:

Er wordt om beurten en kloksgewijs gespeeld.

Het jongste kind mag beginnen.

De bedoeling is nu om telkens de juiste kaart te vinden.

- Hierop moet de **handeling** staan afgebeeld, die op het veld is te zien waar de speelfiguur voor staat.
- Ofwel de **les**, die als eerste op het lesrooster is te zien.

Voorbeeld 1:

De figuur staat op het startveld. Nu moet de kaart worden omgedraaid waarop het kind te zien is dat bezig is zich aan te kleden.

Voorbeeld 2:

De figuur staat op het veld met de schoolbus. Nu moet het schoolvak worden gevonden, dat als eerste op het lesrooster is te zien.

Draai een van de grote kaarten om en laat iedereen zien, wat erop staat afgebeeld. Gezamenlijk wordt gecontroleerd:

Vertoont de omgedraaide kaart de juiste afbeelding?

- **Ja, de afbeelding is hetzelfde:**
Goed zo! Je mag de kaart pakken als beloning en vóór je neer leggen. Zet de speelfiguur op het veld vooruit. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Afbeelding niet hetzelfde: kaart weer omdraaien
Klok op kaart: grote klok met afgebeelde tijd vooruitzetten

- Nee, de kaart vertoont een andere afbeelding of een klok.
 - **Vertoont de kaart een andere handeling of een ander schoolvak?** Je moet de kaart opnieuw omdraaien. Daarna is het volgende kind aan de beurt.
 - **Staat er een klok op de kaart?** Nu moet je de grote blauwe minuutwijzer van de grote klok die in het midden van het spelbord te zien is, net zoveel minuten naar voren verdraaien als er op de kaart staan afgebeeld.
De kaarten vertonen **verschillende tijdsperiodes**: 5, 10, 15, 20, 25 en 30 minuten
Voorbeeld:
De klok moet 10 minuten vooruit worden gezet.



Draai de kaart vervolgens weer om en leg deze terug. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Opgelet: op uurwijzer letten!

Opgepast:
Telkens wanneer de grote blauwe minuutwijzer weer op de twaalf is aangekomen, is er een heel uur voorbijgegaan. Nu moet tegelijk de kleine rode uurwijzer een cijfer (= 1 uur) vooruit worden gezet.

op klokvelden letten: speel-figuur moet op tijd aankomen!

Op sommige speelvelden staat een klok afgebeeld. Dat zijn de klokvelden. Deze hebben een hele bijzondere betekenis: De speelfiguur moet uiterlijk op het hier afgebeelde tijdstip op het klokveld zijn aanbeland.

Voorbeeld:
Op het veld met de schoolbus staat een klok afgebeeld, die 8.15 uur aanwijst. Als de grote klok in het midden van het spelbord 8.15 uur aanwijst, moet de speelfiguur uiterlijk op dit speelveld staan. Anders mist hij de bus!

Het is daarom belangrijk om:
Altijd meteen na het vooruitzetten van de grote klok te controleren of het nog mogelijk is het volgende klokveld nog op tijd te bereiken.

- **Is dit mogelijk, dan wordt verder gespeeld.**
- **Is dit niet mogelijk?**
Verzet de speelfiguur meteen naar het **eerstvolgende klokveld**.
Opgelet: Het kan zijn, dat hierbij enige velden moeten worden overgeslagen.

Figuur te laat: meteen verdergaan,

grote klok aanpassen, slaapmutskaart pakken

Stel de grote klok zo in, dat deze **precies** de op het klokveld afgebeelde tijd aanwijst.
Pak nu ook nog een **slaapmutskaart** en leg deze opgedraaid naast het klokveld.

Opgelet: De slaapmutskaarten gelden voor jullie allemaal. Let er met z'n allen op om er zo min mogelijk van te krijgen, want als jullie er teveel hebben, verliezen jullie het spel.
Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Voorbeeld:
De speelfiguur staat op het veld met de ontbijttafel. Je draait een grote kaart om. Het is een klokkaart, waarop "20 minuten vooruit zetten" is te zien.
De grote klok heeft zojuist 8.00 uur aangegeven.
Zet deze nu 20 minuten vooruit.
Op het eerstvolgende klokveld (= het veld waarop de bus staat) wijst de klok echter 8.15 uur aan. De speelfiguur gaat dus te laat komen ...
Zet de speelfiguur direct op het busveld en stel de grote klok op 8.15 uur in.

lesrooster: op schoolvakken letten

Het lesrooster

Als het eerstvolgende speelveld een schoolvak is, geeft het lesrooster aan welke kaart er nu gevonden moet worden.

Opgelet:
Tussen de grote kaarten zitten ook schoolvakken, die niet in het lesrooster staan! Deze worden na het open leggen opnieuw omgedraaid.

4e slaapmutskaart: iedereen verliest

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, ...
... **zodra de vierde slaapmutskaart** moet worden gepakt. Dan zijn alle kinderen helaas een stel kleine slaapkoppen en hebben ze met z'n **allen verloren**.

Speelfiguur heeft ronde volbracht? wie heeft de meeste kaarten?

... of zodra de speelfiguur een hele **ronde heeft afgelegd** en opnieuw op het startveld staat. Alle kinderen zijn flink uitgeslagen en slimme kinderen! Degene die nu de **meeste grote kaarten** voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

Tip:

- Om het spel nog spannender te maken, kunnen jullie van tevoren gezamenlijk bepalen wat jullie moeten doen, wanneer jullie teveel slaapmutskaarten verkrijgen. De fantasie kent immers geen grenzen. Of jullie bv. met z'n allen 10 kniebuigingen moeten maken, de hond uitlaten of de afwas doen, wordt aan jullie overgelaten.

Spelvarianten

Samenwerkingsvariant:

- De verzamelde grote kaarten zijn van iedereen. Iedere goede kaart die omgedraaid wordt, gaat vervolgens terug in de doos.
- De kinderen helpen elkaar over en weer en winnen het spel als ze aan het einde van de ronde hoogstens drie slaapmutskaarten hebben moeten nemen.

Eenvoudigere varianten:

- Hierbij zijn alle slaapmutskaarten nodig.

Variant 1:

- Wanneer er een klokkaart wordt omgedraaid, dan moet meteen een slaapmutskaart worden genomen. De grote klok wordt echter niet vooruit gezet.
- Komt de speelfiguur nu op een klokveld terecht, dan wordt de grote klok overeenkomstig het afgebeelde tijdstip ingesteld.
- De kinderen verliezen met z'n allen, wanneer de zesde slaapmutskaart moet worden gepakt. Als ze minder dan zes kaarten hebben moeten pakken, dan wint ook nu het kind dat de meeste grote kaarten heeft kunnen verzamelen.

Variant 2:

- Als er met minder klokkaarten wordt gespeeld, wordt het spel eenvoudiger. Deze variant kan met het basisspel of met variant 1 worden gecombineerd.

Variant 3:

- Bepaal dat jullie pas verloren hebben, als jullie zes of zeven slaapmutskaarten hebben gekregen.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany