

# What time is it?

5-7 years  players



 PM = 19



 AM = 20



 = 12

## What time is it?

ENGLISH

Contents: 1 illustrated clock with a cardboard hand on a plastic axis (must be assembled the first time the game is played), 39 time and scene pieces that can be fitted around the clock, 12 pairs of analogue and digital time pieces.

The Time game will help little ones to start using the clock and learn how useful it is to understand the times of the day. The clock that you put together allows kids to move the hands to indicate the different times. Around this they can put the pieces that show scenes from different times of the day, reflecting the routines of the children. The pieces showing analogue and digital times help children to relate the two ways we use to tell the time.

### ONE PLAYER

The ideas for one player games are activities that the child can do on their own, once they are familiar with the game. However, adult participation is always advisable as this enriches the activity and lets you enjoy it together.

#### • Represent your day

The child takes the clock and the pieces that fit around it and separates these into two piles according to whether they are AM (the smaller ones with blue backs) or PM (the larger ones with green backs). Each piece shows a typical scene in the daily life of children. Next, they have to fit the AM pieces, in the order of the activities they do during the day, starting at 12:00, until they get all the way round the clock face. Once they have completed the first ring (AM) they need to make the second ring (PM), using the larger pieces. It is important to explain that when they get to 12:00 PM, they move to the outer circle, and then go back to the inner circle once that is finished. They can also create special days with weekend activities, like going to the cinema, or celebrations like a party in the evening.

#### • The right time

Put all the analogue time pieces (dial with hands) and digital time pieces (scene with time in numbers) face up on a table or another flat surface. The child has to relate them to each other and fit them together to form pairs that show the same time expressed in both ways.

### MULTIPLAYER

#### • What time is it?

Take the 12 pairs of analogue and digital times. Put the digital time pieces face up on the table and the analogue time pieces face down. One of the players takes the clock and an analogue time piece, without showing it to anyone. The player who has the clock moves its hands so that it says the same time as the piece they have taken and shows this to the other players. Everyone should try and find the digital time piece that shows the same time as the clock. When someone finds it, the first player shows their analogue time piece and everyone checks that they have got it right by fitting the two together. If it is correct, the player who found the digital piece wins both pieces and continues the game by choosing a new analogue piece and setting the new time on the clock. If it is wrong, the other players keep looking for the correct digital time piece. The first player to correctly identify 5 times wins.

## Les heures

FRANÇAIS

Contenu : 1 horloge illustrée avec deux aiguilles en carton sur un axe en plastique (à assembler lors de la première lecture), 39 pièces heures/situation emboîtables tout autour de l'horloge, 12 paires de pièces heure analogue / heure numérique.



Avec le jeu des heures les plus petits pourront apprendre à utiliser une horloge et découvrir son utilité pour repérer les moments de la journée. L'horloge à monter permet aux plus petits de manipuler les aiguilles pour indiquer les différentes heures et de placer autour les pièces avec les scènes de chaque moment de la journée selon les routines de chacun. Les pièces doubles avec les heures analogique et numérique aident les enfants à mettre en relation les deux manières de dire l'heure.

#### POUR JOUER SEUL

Les propositions pour jouer seul sont des activités que l'enfant peut réaliser de manière autonome une fois familiarisé avec le jeu. Cependant, la participation des adultes est toujours conseillée pour enrichir l'activité et en profiter ensemble.

##### • Représente ta journée

L'enfant prendra l'horloge et les pièces qui s'emboîtent autour, qu'il séparera en deux piles, une pour AM (les plus petites, avec un dos bleu) l'autre pour PM (les plus grandes, avec un dos vert). Chaque pièce représente une scène habituelle de la vie quotidienne des enfants. Ensuite, il devra assembler les pièces AM dans l'ordre des activités qu'il réalise pendant la journée, en commençant à 12h00, et jusqu'à ce qu'il ait fait tout le tour de l'horloge. Une fois le premier anneau (AM) terminé, il devra former le second (PM) en utilisant les grandes pièces. Il est important de lui expliquer que lorsqu'il arrive à 12h00 PM, il doit passer au cercle extérieur pour revenir à l'intérieur une fois terminé. Vous pouvez également créer des journées spéciales avec des activités du week-end comme aller au cinéma ou célébrer un anniversaire.

##### • L'heure juste

Posez sur la table, ou sur une autre surface, toutes les pièces avec les heures analogiques (un cadran avec des aiguilles) et numériques (scène avec des chiffres) face visible. L'enfant doit les associer les unes aux autres pour former des paires qui montrent la même heure exprimée sous les deux formes.

#### POUR JOUER À PLUSIEURS

##### • Quelle heure est-il ?

Prenez les 12 paires d'heure analogique et d'heure numérique. Posez sur la table les pièces avec l'heure numérique face visible et celles avec l'heure analogique face cachée. Un des joueurs prend l'horloge et une pièce d'heure analogique sans la montrer à personne. Il positionne alors les aiguilles de l'horloge de telle manière qu'elles indiquent l'heure de la pièce qu'il a prise puis montre l'horloge aux autres joueurs. Chacun doit chercher parmi les pièces avec les heures numériques celle qui indique la même heure que l'horloge. Lorsque l'un des joueurs la trouve, on montre la pièce avec l'heure analogique et on vérifie que c'est la bonne en assemblant les deux. Si c'est correct, le joueur gagne les deux pièces et c'est son tour d'indiquer une nouvelle heure sur l'horloge en jouant de la même manière. Sinon, les autres joueurs peuvent continuer à chercher la bonne pièce parmi celles affichant l'heure numérique. Le premier joueur qui identifie correctement 5 heures remporte la partie.

## Uhrenspiel

DEUTSCH

Enthält: ein Zifferblatt und zwei Zeiger aus Karton, eine Drehachse aus Kunststoff (vor der ersten Nutzung zusammenbauen), 39 Puzzleteile mit Uhrzeiten und Alltagsszenen, die um die Uhr passen und 12 Puzzleteile mit analogen und digitalen Zeitanzeigen.

Beim Uhrenspiel setzt sich das Kind mit dem Konzept der Uhrzeiten auseinander und lernt Zeitpunkte festzustellen. Das Kind stellt unterschiedliche Uhrzeiten auf der Uhr ein und lernt, sie mit Szenen aus dem Tagesablauf von Kindern in Beziehung zu setzen. Die Puzzleteile, auf denen Uhrzeiten analog und digital dargestellt sind, helfen dem Kind, den Zusammenhang zwischen den beiden Anzeigeformen zu erkennen.

#### SPIELVARIANTEN FÜR EIN KIND

Die Spielvarianten für ein Kind erfordern vor dem autonomen Spiel die Einführung durch einen Erwachsenen. Auch für Kinder, die bereits in der Lage sind, allein zu spielen, ist das Spielen gemeinsam mit einem Erwachsenen besonders lehrreich und lustiger.

##### • Der Tagesablauf

Das Kind legt die Uhr auf den Tisch und teilt die Puzzleteile, die um die Uhr passen, in zwei Gruppen auf: AM (die kleineren Teile mit blauer Rückseite) und PM (die größeren Teile mit grüner Rückseite). Auf jedem Puzzleteil ist eine typische Szene aus dem Tagesablauf von Kindern dargestellt. Das Kind dazu auffordern, die auf AM-Teilen dargestellten Aktivitäten des Tagesablaufes rund um die Uhr anzuordnen. Bei 12:00 beginnen und den Kreis vollständig schließen. Wenn der innere Kreis (AM) fertiggestellt ist, den äußeren Kreis (PM) bilden. Mit dem Kind den Übergang vom inneren Kreis zum äußeren Kreis beim Puzzleteil „12:00 PM“ üben und nach Fertigstellung des äußeren Kreises, zum inneren Kreis zurückkehren. Das Kind kann auch Kreise bilden, die spezielle Tage darstellen, wie zum Beispiel Wochenenden mit Kinobesuchen und Kinderfesten.

##### • Uhrzeiten erkennen

Die Puzzleteile mit analogen und digitalen Uhrzeiten aufgedeckt auf den Tisch legen. Nun mit dem Kind gemeinsam jene Teile zusammenfügen, auf denen dieselbe Uhrzeit digital und auf analog dargestellt ist.

#### SPIELVARIANTE FÜR MEHRERE KINDER

##### • Wie spät ist es?

Bei diesem Spiel werden nur die zwölf Puzzle-Paare mit den analogen und digitalen Uhrzeiten verwendet. Die digitalen Uhrzeiten werden aufgedeckt und die analogen Uhrzeiten verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein Spieler nimmt ein Puzzleteil mit analoger Uhrzeit auf, ohne es den Mitspielern zu zeigen. Anschließend stellt er die auf dem Puzzleteil dargestellte Uhrzeit auf der Uhr ein und zeigt die Uhr den Mitspielern. Die Mitspieler versuchen, das Puzzleteil mit der digitalen Uhrzeit zu finden, die auf der Uhr angezeigt wird. Der Spieler, der das passende Puzzleteil entdeckt, fügt die beiden Puzzleteile mit derselben Uhrzeit

zusammen und darf sie behalten. Jetzt darf er die nächste analoge Uhrzeit wählen und für seine Mitspieler auf der Uhr einstellen. Wenn der Spieler nicht die passende Karte gewählt hat, setzen die anderen Mitspieler die Suche nach der angezeigten Uhrzeit fort. Wer als erster fünf Uhrzeitenpaare fertigstellt, gewinnt das Spiel.

## Le ore

ITALIANO

Contenuto: 1 orologio illustrato con un ago di cartone su un'asta di plastica (deve essere assemblato la prima volta che si gioca), 39 pezzi di orario e scenario che possono essere incastrati intorno all'orologio, 12 coppie di pezzi di tempo analogico e tempo digitale.

Con il gioco delle ore i più piccoli possono iniziare ad utilizzare l'orologio e apprendere l'utilità per individuare i momenti della giornata. L'orologio montabile permette ai più piccoli di manipolare le lancette per indicare le diverse ore e di posizionare intorno a loro i pezzi con le scene di ogni momento della giornata secondo la routine di ogni bambino. I pezzi di tempo analogico e tempo digitale aiutano i bambini a mettere in relazione tra loro i due modi di esprimere il tempo presente nel loro ambiente.

### PER UN GIOCATORE SINGOLO

Le proposte per un giocatore singolo sono attività che il bambino può svolgere in autonomia una volta che ha preso confidenza con il gioco. Tuttavia, la partecipazione degli adulti è sempre consigliabile per arricchire l'attività e godersela insieme.

#### • Rappresenta la tua giornata

Il bambino prenderà l'orologio e i pezzi che gli stanno attorno e li separerà in due pile a seconda che siano AM (la più piccola e con il dorso blu) o PM (la più grande e con il dorso verde). Ogni pezzo rappresenta una scena comune nella vita quotidiana dei bambini. Poi, dovrà incastrare i pezzi AM in ordine seguendo le attività che svolge durante il giorno, a partire dalle 12:00, fino a completare l'intero turno intorno al quadrante dell'orologio. Una volta completato il primo anello (AM), dovrà formare il secondo (PM) utilizzando i pezzi più grandi. È importante spiegarli che quando arriva alle 12:00 PM, deve passare al cerchio esterno per tornare all'interno una volta completato. È possibile anche creare giorni speciali con attività del fine settimana come andare al cinema o celebrazioni come un festival.

#### • L'ora giusta

Tutti i pezzi dell'ora analogica (quadrante con lancette) e dell'ora digitale (scena con ora numerica) vengono posizionati a faccia in su sul tavolo o su un'altra superficie. Il bambino o la bambina dovrà associarli e incastrarli formando delle coppie che mostrino la stessa ora indicata nei due modi.

### PER PIÙ GIOCATORI

#### • Che ore sono?

Vengono prese le 12 coppie di ora analogica e ora digitale. I segnatempo digitali vengono posizionati a faccia in su sul tavolo e i segnatempo analogici a faccia in giù. Uno dei giocatori prende l'orologio e un pezzo dell'ora analogica senza mostrarlo a nessuno. Il giocatore che ha l'orologio muove le lancette in modo da segnare l'ora del pezzo che ha preso e lo mostra agli altri giocatori. Ognuno dovrà cercare tra i pezzi dell'ora digitale quale rappresenta la stessa ora indicata dall'orologio. Quando qualcuno lo trova, si può mostrare l'orologio analogico e si verifica che sia corretto incastrandoli. Se è corretto, il giocatore vince la coppia di carte e si incaricherà di mettere un nuovo tempo sull'orologio giocando allo stesso modo. Altrimenti, gli altri giocatori possono continuare a cercare il pezzo corretto tra quelli che mostrano l'ora digitale. Il primo giocatore che identifica correttamente 5 ore vince.

## ЧАСЫ

RUSSIAN

Содержит: 1 иллюстрированные картонные часы со стрелками на пластмассовой оси (их надо смонтировать), 39 деталей с изображением времени и сцен, которые соединяются между собой как пазл вокруг циферблата, 12 пар деталей с изображением времени на циферблатных и на электронных часах.

Играя в игру Часов, маленькие дети могут научиться понимать время и как пользоваться часами, чтобы организовать разные мероприятия в течение дня. Часы, которые нужно смонтировать, дадут возможность ребенку двигать стрелки для указания разного времени, а также соединить между собой вокруг циферблата детали с разными сценами, соответствующими различным временным отрезкам, в зависимости от каждодневной рутины ребенка. Элементы, показывающие время на циферблате и электронное время, помогут детям понять, что существует две формы выражения времени и как они соотносятся между собой.

### ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Предложение игры для одного игрока представляет собой задания, которые ребенок может выполнять самостоятельно после ознакомления с игрой. Однако мы советуем взрослым участвовать в процессе игры, так как это обогатит ваш опыт и даст возможность вместе получить удовольствие.

#### • Воспроизведи твой день

Ребенок должен взять часы и элементы, которые вставляются вокруг циферблата, и распределить их на две группы: AM (более мелкие с голубой обратной стороной) и PM (более крупные с зеленой обратной стороной). Каждая деталь представляет какую-нибудь обычную сцену из жизни детей. Далее нужно соединить между собой детали AM в хронологическом порядке, воспроизводя действия, которые ребенок осуществляет в течение дня, начиная с 12:00 и заполняя все свободные места вокруг циферблата. После того, как первое кольцо (AM) будет закончено, надо перейти ко второму кольцу (PM), используя более крупные детали. Важно объяснить ребенку, что, когда он дойдет до 12:00 PM, надо перейти ко внешнему кольцу, чтобы потом опять вернуться к внутреннему. Также можно придумать особые дни, в которые дети по-другому проводят время, например ходят в кино или на праздники, дни рождения.

## • Правильное время

На стол или любую другую поверхность надо положить все детали часов: детали с циферблатными часами и детали с электронным временем наверх стороной, на которой сцена с цифровым изображением времени. Ребенок должен соотнести две формы выражения времени между собой, образуя пары, которые показывают одно и тоже время по-разному, соединив их.

## ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

### • Который час?

Надо взять 12 пар, изображающих время в традиционном формате на циферблате и в электронном формате. Детали с электронным временем кладутся на стол лицевой стороной наверх, а детали с циферблатом – лицевой стороной вниз. Один из игроков берет часы и одну деталь с циферблатным временем, не показывая ее другим игрокам. Игрок, у которого часы, должен переставить на них стрелки на время, которое показывает деталь, которую он взял со стола, и показать часы остальным игрокам. Остальные игроки должны найти среди деталей с электронным временем ту, которая показывает время, отмеченное на часах. Когда один из игроков обнаружит нужную деталь, всем будет показана деталь с циферблатом, и обе детали будут сверены между собой путем соединения. Если ответ правильный, игрок забирает себе обе детали. Он же должен взять новую деталь из стопки с циферблатами и поставить стрелки на часах на указанное в ней время. Если игрок ошибся, остальные игроки могут продвигать поиски правильной детали с электронным временем. Выигрывает тот, кто первым укажет правильное время пять раз.

## ARABIC

## الساعات

المحتويات: ساعة مصورة بعقارب من الورق المقوى على عمود بلاستيكي (يجب تركيبها في المرة الأولى التي يتم اللعب بها) ، 39 قطعة تضم أوقاتاً ومشاهد يمكن تركيبها حول مدار الساعة، 12 زوجاً من الوقت التناظري والوقت الرقمي.

مع لعبة الساعات ، يمكن للصغار البدء في استخدام الساعة وتعلم فائدتها لتحديد خطوات اليوم. تسمح الساعة القابلة للتركيب للصغار بالتحكم بالعقارب من أجل تحديد الأوقات المختلفة ووضع قطع المشاهد اليومية التي تمثل روزتين كل طفل حولها. تساعد قطع الوقت التناظري والوقت الرقمي الأطفال على ربط طريقتين للتعبير عن الوقت الموجود في بيئتهم.

### للعب الفردي:

مقترحاتنا للاعب الواحد هي أنشطة يمكن للطفل القيام بها بشكل مستقل بمجرد أن يكون على دراية باللعبة. ومع ذلك ، يُنصح دائماً بمشاركة الكبار لإنشاء النشاط والاستمتاع به معاً.

### • مثل يومك:

سيأخذ الطفل الساعة والقطع التي تلائم حولها ويفصلها إلى مجموعتين حسب ما إذا كانت AM (الأصغر وذات ظهر أزرق) أو PM (الأكبر وذات ظهر أخضر). تمقل كل قطعة مشهداً، وتنبأ في الحياة اليومية للأطفال. بعد ذلك ، يجب أن تتركب قطع AM بالترتيب باتباع الأنشطة التي يقوم بها خلال اليوم ، بدءاً من الساعة 12:00 ، حتى يقوم بدورة كاملة على مدار الساعة. بمجرد اكتمال الحلقة الأولى (AM) ، ستحتاج الطفل إلى تشكيل الحلقة الثانية (PM) باستخدام القطع الأكبر. من المهم أن توضح للطفل أنه عند وصوله الساعة 12:00 ظهرًا ، يمر إلى الدائرة الخارجية للعودة إلى الداخل بمجرد الانتهاء. يمكنه أيضاً إنشاء أيام خاصة مع أنشطة عطلة نهاية الأسبوع مثل الذهاب إلى السينما أو الاحتفالات مثل المهرجان.

### • الوقت الصحيح

يتم وضع جميع قطع الوقت التناظري (الساعة ذات العقارب) والوقت الرقمي (مشهد بوقت رقمي) وجهها موجه نحو الأعلى على الطاولة أو أي سطح آخر. يجب على الطفل أو الطفلة أن يربطوها ببعضها البعض وأن يلائمونها مكونين أزواجاً تظهر نفس الوقت و معرفة عنه بكتلتا الطريقتين.

### للعب الجماعي:

### • كيم الساعة؟

يتم أخذ 12 زوجاً من الوقت التناظري والوقت الرقمي. يتم وضع قطع الوقت الرقمية ووجهها موجه نحو الأعلى على الطاولة والقطع الزمنية التناظرية مقلوبة. يلتقط أحد اللاعبين الساعة وقطعة زمنية تناظرية دون عرضها لأي شخص. يقوم اللاعب الذي يحمل الساعة بتحريك عقارب الساعة بحيث يحدد وقت القطعة التي أخذها ويظهرها للاعبين الآخرين. يجب على الجميع البحث بين أجزاء الوقت الرقمي التي تظهر في نفس وقت الساعة. عندما يجدها شخص ما ، يتم عرض قطعة الوقت التناظرية ويتم التحقق من صحتها عن طريق تركيب الأثنين معاً. إذا كانت القطعة صحيحة، يفوز اللاعب بزوج القطع ويصبح مسؤولاً عن ضبط وقت جديد على الساعة الورقية و يلعب بنفس الطريقة. في حالة ما إذا كانت القطعة خاطئة، يمكن للاعبين الآخرين متابعة البحث عن القطعة الصحيحة من بين تلك التي تعرض الوقت الرقمي. أول لاعب يتعرف على 5 أوقات بشكل صحيح يفوز.

ES ADVERTENCIA  
EN WARNING  
DE ACHTUNG  
FR ATTENTION  
DA ADVARSEL  
FI VAAROTUS  
SV VARNING  
BG ВЪПРЕДУЖЕНИЕ  
NO ADVARSEL  
IT AVVERTENZA  
PT ATENÇÃO  
NL WAARSCHUWING  
EL ΠΡΟΒΛΕΨΗ  
TR DİKKAT  
CS UPOZORNĚNÍ  
SK UPozORNENIE  
PL OSTRZEŻENIE  
HU FIGYELMEZTÉS  
AR تحذير



0-3

PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAPAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.  
KLEINE DELE. ERSTICKUNGSGEFÄHR. BEWAHREN SIE DIESE INFORMATION ZUM SPÄTEREN NACHSCHAUEN AUF.  
PETITÉS ÉLÉMENTS. DANGER DE TOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
SMÅ DELE. KVEVLNINGSGÄR. GEM DENNE INFORMATION TIL SENERE BRUK.  
PIENIA OŚCIA. TYKĘTCH UNISZKAZA. SŁUŻYTA NAMA OCHROTA MAHOULLISTA MYOHENPÄÄ TARVETTA VARTEN.  
SMÅ DELAR. KVAVNINGSSKISKA. SÄRÅR DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDIGT BRUK.  
МАЛЫЕ ЧАСТИ. ОПАСНОСТЬ ОТ ЗАДАВАНЬЕ. СОХРАНИТЕ ЭТУ ИНФОРМАЦИЮ НА БУДУЩЕЕ.  
SMÅ DELAR. KVEVLNINGSGÄR. TA VARE PÅ DENNE INFORMASJONEN FOR FREMTIDIGE KONSULTASJONER.  
PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. CONSERVARE IL PRESENTE MANUALE PER FUTURE CONSULTAZIONI.  
PEQUEÑAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
KLEINE ONDERDELEN. VERSTIKKINGSGEVAAR. BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLANG.  
Mikročásti. Kvačková nebezpečnost. Zachováte si prosím tyto informace pro budoucí použití.  
KUCUK PARÇALAR. BOĞULMA TEHLİKESİ. BU BİLGİLERİ LERİDE BASVURMAK ÜZERE SAKLAYIN.  
MÁLE ČÁSTI. NEBEZPEČENSTVO UDLAVENIA. ZACHOVTE Tieto INFORMÁCIE PRE BUĎUÚCE POTREBY.  
MÁLE CZĘŚCI. NIEBEZPIECZYSTWO UDLAWIENIA. NIE SĄCA INFORMACJE NLEZY ZACHOWAC DO POZNEJ ISZEGO WŁADU.  
KIS ALZSOKTRESZEK. FULLADÁSVEZSELY. ORRIZE. MEG A TÁJÉKOZTATÓT JÓVŐBEN HVATKOZÁS CELJÁBÓL.  
جزءه صغيره. خطر الاختناق. احفظ هذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل.



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD-**  
Small parts.  
Not for children under 3 years.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF SPECIFICATION F963

NC899/04/18841

Made in Spain by / Fabricado em Espanha por EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallès · Spain