

Werkstatt "Zeit 2" - Kompetenzen entwickeln

ab Klasse 4

Es handelt sich um eine Werkstatt zum Rechnen mit Gewichten anhand von 15 handlungsorientiert organisierten Stationen.

Meine Werkstätten setze ich ergänzend zum Lehrwerk ein. Die Angebote eignen sich sehr gut für die Differenzierung, da sie selbsterklärend sind und eine Selbstkontrolle beinhalten. Schnell lernende Schüler beschäftigen sich mit den Angeboten, bis der Rest der Klasse soweit ist. Mit den langsamer lernenden Schülern arbeite ich vorwiegend im Förderunterricht in den Werkstätten und begleite ihren Lernprozess dabei.

Die Werkstatt umfasst folgende Stationen:

Station 1: Memory

Die Kinder ordnen passende Zeitangaben einander zu.

Station 2: Das Raumschiff startet in genau einem Tag!

Die Kinder ergänzen unterschiedliche Zeitangaben auf 24 Stunden.

Station 3 Kreispuzzle: Rechne in Stunden um!

Die Kinder rechnen Tage und Stunden in reine Stunden um.

Station 4 Rechne in Tage und Stunden um!

Nun umgekehrt. Die Kinder rechnen reine Stundenangaben in Tage und Stunden um.

Station 5 Felix hat in einer Woche Geburtstag!

Die Kinder ergänzen die fehlenden Tage, Stunden und Minuten auf eine Woche.

Station 6 Kalender-Experte

Die Kinder orientieren sich im Kalender. Sie beantworten Fragen zum Kalender mit Hilfe eines Kalenders.

Station 7 Wie alt sind die Kinder?



Die Kinder ordnen unterschiedliche Altersangaben vom jüngsten zum ältesten Kind.

Station 8

Klammerkarte

Die Kinder ordnen passende Zeitangaben zu.

Station 9

Rechne in die nächst kleinere Zeiteinheit um!

Station 10

Rechne in die nächst größere Zeiteinheit um!

Station 11

Streifenpuzzle

Die Kinder Zeitangaben nach der Größe.

Station 12

Wettlauf der Tiere

Die Kinder berechnen, wie schnell unterschiedliche Tiere pro Minute laufen..

Station 13

Sachaufgaben

Station 14

Knobelaufgaben

Station 15

Spiel – Die höchste Karte sticht

Dazu kommt noch ein Arbeitsplan, auf dem jedes Kind festhält, welche Stationen es schon bearbeitet hat.



Wende in eine andere Zeiteinheit um! Welche stimmt? Klebste richtig!

Tipps
1 Monat sind 30 Tage
1 Monat hat 4 Wochen
1 Jahr hat 52 Wochen

24 Monate	2 Jahre	775 Tage	2 Jahre	75 Tage
12 Monate			2 Jahre	45 Tage
90 Tage	3 Monate	11 Jahre	624 Wochen	
60 Tage			572 Wochen	
52 Monate	5 Jahre	3 ½ Tage	82 Stunden	
62 Monate			2 Monate	84 Stunden
165 Wochen	3 Jahre	½ Tag	720 Minuten	
156 Wochen			740 Minuten	
886 Stunden	2 Wochen	2 Jahre	771 Tage	
633 Stunden			3 Wochen	751 Tage
2 Jahre	730 Tage	144 Monate	14 Jahre	
2 ½ Jahre			12 Jahre	
45 Tage	1 ½ Monate	1 Woche	912 Stunden	
55 Tage			921 Stunden	

Stoffen 12
Wertlauf der Tiere

Wie weit können die Tiere in einer Minute?

Denk dran!
1 km = 1000 m
1 h = 60 min

Tier	km / h	m / min	Rechnung
Fleder	50		
Hase	55		
Pflanzenfressende Dorsch	6		
Baldschwanzler	18		
Hauskatze	40		
Strauß	72		
Strandkrabbe	3		
Windhund	120		
Afrikanischer Elefant	36		
Giraffe	54		
Hausmaus	12		
Löwe	78		

Wie schnell du es schaffst!

Mensch	km / h	m / min	Rechnung
	36	600	36.000m : 60min = 600m/min

Stoffen 13 Lösung
Wertlauf der Tiere

Wie weit können die Tiere in einer Minute?

Denk dran!
1 km = 1000 m
1 h = 60 min

Tier	km / h	m / min	Rechnung
Fleder	50	1000	50.000m : 60min = 1000m/min
Hase	55	1100	55.000m : 60min = 1100m/min
Pflanzenfressende Dorsch	6	100	6000m : 60min = 100m/min
Baldschwanzler	18	300	18.000m : 60min = 300m/min
Hauskatze	40	300	40.000m : 60min = 800m/min
Strauß	72	1200	72.000m : 60min = 1200m/min
Strandkrabbe	3	50	3000m : 60min = 50m/min
Windhund	120	2000	120.000m : 60min = 2000m/min
Afrikanischer Elefant	36	600	36.000m : 60min = 600m/min
Giraffe	54	900	54.000m : 60min = 900m/min
Hausmaus	12	200	12.000m : 60min = 200m/min
Löwe	78	1300	78.000m : 60min = 1300m/min

Wie schnell du es schaffst!

Mensch	km / h	m / min	Rechnung
	36	600	36.000m : 60min = 600m/min

Stoffen 11
Streifenpuzzle

Ordne die Zeitangaben nach der Größe! Beginne mit der kleinsten Angabe!

Ob du alles richtig hast, siehst du, wenn das Bild stimmt!

Das Tier, das du als Lösung erhältst, gehört zu den langlebigen Tieren. Es kann bis zu 200 Jahre alt werden.

35 Minuten
6000 Sekunden
660 Minuten
100 Stunden
2 Wochen
660 Stunden
30 Tage
984 Stunden
45 Tage
2 ½ Monate
10 Wochen 7 Tage
7 Monate 1 Woche
46 Wochen
360 Tage
1 Jahr
366 Tage
12 Monate 3 Tage
680 Tage 6 Stunden
142 Wochen
50 Monate
6 Jahre 1 Monat



Schritt 1.1

Auf großer Radtour

1. Familie Hering organisiert eine große Radtour. Sie fahren am Mittwoch um 8:30 Uhr los. Um 12:30 Uhr legen sie eine halbstündige Bratzeitpause ein. Früh gestärkt fahren sie weiter bis um 15:30 Uhr. Das Mittagessen dauert 3 Stunden 15 Minuten. Gleich danach wird weitergeradelt. Um 19:05 kommen sie schließlich in ihrem Nachtquartier an.

A: Wie viele Stunden beträgt die reine Fahrtzeit?

2. Am nächsten Tag fahren sie erst fünf Minuten vor 9:00 Uhr los. Um 12:20 Uhr machen sie eine halbstündige Pause bis um 14:05 Uhr. Dann geht's weiter. Doch schon nach einer Dreiviertelstunde hat Nico ein Loch im Reifen. Die ganze Familie muss nun 55 Minuten warten bis der Vater den Reifen wieder geflickt hat. Gleich danach geht es in Biberkopf an. Um 18:15 Uhr gerät sich die Familie noch eine kleine Pause von einer halben Stunde. Alles gelungen ist um 20:17 Uhr an ihre Unterkunft.

A: Wie viele Stunden beträgt die reine Fahrtzeit?

3. Am nächsten Tag macht sich Familie Hering auf den Heimweg. Sie startet um 9:17 Uhr und kommt um genau 12:09 Uhr abwärts an.

1. A: Wie viele Stunden beträgt die reine Fahrtzeit des gesamten Ausfluges?
 2. A: Wie viele Stunden und Minuten beträgt die Fahrtzeit des gesamten Ausfluges?






Schritt 1.2

Die höchste Karte erhebt!

Dieses Spiel ist für zwei Spieler.

Die Karten befinden sich von euch auf einem Stapel.

Nun zieht jeder von euch eine Karte. Legt die gezogenen Karten offen auf den Tisch. Der Mitspieler, der die Karte mit dem längsten Zahlenwert hat, darf die zwei Karten nehmen.

Falls zwei Zahlenwerte genau gleich lang sind, müssen die Karten auf dem Tisch verbleiben. Die nächste Runde entscheidet, wenn nur alle vier Karten bekannt.

Kreuzt der Kartestapel aufgebraucht ist, reißt für eine Runde ab.

Ein Uhr bedeutet einen Punkt. Zwei Uhren bedeuten zwei Punkte.

Der Joker steigt über alle anderen Karten und bringt die 9 Punkte.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, hat gewonnen!






Schritt 1.3: Lösung

Auf großer Radtour

1. 8:30 Uhr $\xrightarrow{+ 2\text{ h } 15\text{ min}}$ 10:45 Uhr $\xrightarrow{+ 2\text{ h } 15\text{ min}}$ 13:10 Uhr
 16:20 Uhr $\xrightarrow{+ 3\text{ h } 41\text{ min}}$ 19:00 Uhr
 A: Die reine Fahrtzeit beträgt 8 Stunden und 6 Minuten.

2. 8:55 Uhr $\xrightarrow{+ 3\text{ h } 25\text{ min}}$ 12:20 Uhr $\xrightarrow{+ 45\text{ min}}$ 14:50 Uhr
 16:20 Uhr $\xrightarrow{+ 2\text{ h } 50\text{ min}}$ 19:10 Uhr $\xrightarrow{+ 1\text{ h } 32\text{ min}}$ 20:42 Uhr
 A: Die reine Fahrtzeit beträgt 8 Stunden und 32 Minuten.

3. 9:17 Uhr $\xrightarrow{+ 2\text{ h } 52\text{ min}}$ 12:09 Uhr
 8 h 6 min + 8 h 32 min + 2 h 52 min = 19 h 30 min
 Mittwoch 6:16 Uhr $\xrightarrow{+ 2\text{ Tage } 3\text{ Stunden } 54\text{ Minuten}}$ Freitag 12:09 Uhr
 1. A: Die reine Fahrtzeit des Ausfluges beträgt 19 h.
 2. A: Die Familie Hering war insgesamt 7 Tage 3 Stunden und 54 Minuten unterwegs.






ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG !

