

Zeitaufträge zu Uhrzeit, Zeitpunkt und Zeitdauer

Ab Klasse 2

Viele Kinder haben Schwierigkeiten, die Uhrzeit zu lernen. Auch Zeitpunkt und Zeitdauer sind für einige Schülerinnen und Schüler schwierige Unterrichtsfelder im Mathematikunterricht. Daher habe ich diese handlungsorientierten Zeitaufträge zusammengestellt. Sie sind sowohl im Mathematikunterricht als auch beispielsweise auf einer Klassenfahrt durchführbar. Die Kinder benötigen am besten eine eigene Armbanduhr oder eine Klassenuhr zum Ablesen der Zeit. Für ein Zeiteinstellspiel ist eine Basteluhr mit Bastelanleitung vorhanden.

Als Vorbereitung für die Zeitaufträge ist ein minutengenaueres Ablesen der Uhr erforderlich. Dazu kann jedes Kind einen Bogen mit der Zeigerstellung des Minutenzeigers in fünfminütigem Takt bekommen und die entsprechende Sprechweise dazu ansehen.

Um die Kinder spielerisch an die Arbeit mit der Uhr heranzuführen, sind die Aufträge in ein Spiel und eine Geschichte eingebettet. Die Geschichte handelt von einem Zauberer, den sie durch das Lösen der Aufgaben vom Fluch einer bösen Hexe befreien können. Am Ende bekommt jedes Kind einen Zeit-Orden, der ebenfalls im Material vorhanden ist und gebastelt werden kann.

Das Material besteht aus:

- Geschichte zum Anfang und Ende
- Spielplan zum Vorrücken bei einer gelösten Aufgabe
- Spielvorbereitung mit Hilfe eines Bogens
- Sieben Zeitaufträgen

Folgende Aufträge mit den entsprechenden mathematischen Inhaltsfeldern stehen zur Verfügung:

Tagesprotokoll => Ablesen und Notation der Uhrzeit zu Tätigkeiten am Tag

Zeitdauer => Startzeit und Endzeit einer Tätigkeit notieren und die Dauer berechnen

Spiel auf Zeit => eine Tätigkeit in Minuten abschätzen und die Dauer notieren (bspw. ein Puzzle lösen, einen Turm bauen o. Ä.)

Minutenspiel => Verschiedene Tätigkeiten wie Zählen, Hüpfen, Zungenbrecher Sagen etc. eine Minute ausführen: Wer schafft am meisten? => Zeit einer Minute erfahren

Zeitcheck => Zeitpunkt am Ende einer vereinbarten Zeit berechnen

Uhrzeitrennen => Einstellübungen zur minutengenauen Uhrzeit



Stundenende => Dauer bis zum Ende einer Unterrichtsstunde berechnen

Die Aufträge können in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden. Auf dem letzten Feld folgt die Geschichte, die zum Zielfeld führt. Im Anschluss bekommen die Kinder einen Orden bzw. können sie ihn selbst basteln.

Uhrzeitrennen

Ihr benötigt eine Uhr, die sich von Hand einstellen lässt (eine Armbanduhr, einen Wecker, eine Spieluhr oder die Basteluhr dieser Einheit). Spielt mit mehreren Kindern. Ein Kind wird Spielleiter. Der Spielleiter nennt verschiedene Uhrzeiten. Wer sie zuerst eingestellt hat, ist Sieger und bekommt einen Strich in der Spieltabelle unten. Wer zuerst fünf Striche hat, gewinnt das Spiel.

Name	Striche

Uhr zum Basteln



Stundenende

Wählt drei Kinder aus, die während eines Unterrichtstages „stoppl“ rufen dürfen. Jedes Mal, wenn ein Kind „stoppl“ ruft, wird die Dauer bis zum Stundenende berechnet. Wer es am schnellsten schafft, ist Sieger.

Stoppzeit	Stundenende	Restliche Minuten

Geschafft!

Ihr habt alle sieben Zeitaufträge geschafft und dürft auf das Zielfeld vorrücken. In dem Moment, in dem ihr auf das Ziel rückt, geschieht etwas Unglaubliches: Der Zauberer bekommt einen weißen Bart und hat eine Brille auf der Nase. Er jubelt vor Freude und fällt euch um den Hals. „Endlich habe ich mein Alter wieder: ich bin ein weiser, alter Mann, juhuuu!“

Ihr seid erstaunt, dass er gerne alt sein will; doch ihr lasst euch von seinem Jubel anstecken. Als er sich beruhigt hat, erklärt der Zauberer euch, dass er kein junger Mann mehr sein wollte, sich nur endlich zur Ruhe setzen kann und nicht mehr weiter arbeiten muss. Der Fluch der bösen Hexe ist gebrochen und er kann seinen Ruhestand genießen. Er gibt euch als Dankeschön einen Zeit-Orden mit nach Hause und ihr verabschiedet euch. In diesem Moment hörst du Stimmen. Du liegst immer noch zu Hause auf deinem Bett. Hast du alles nur geträumt? Aber was ist das? Was hast du da um deinen Hals hängen? Etwa den Orden des Zauberers ...???

Der Zeit-Orden



Material: Pappe, Schere, Band
Bastelanleitung:

1. Klebe den Orden auf Pappe.
2. Schneide den äußeren Kreis aus.
3. Steche mit einer Schere durch den oberen Punkt.
4. Ziehe ein Band durch und knote es. Fertig ist der Orden!



Tagesprotokoll

Notiere, was du an einem Tag gemacht hast. Schreibe auch immer die Uhrzeit dazu:

Uhrzeit	Tätigkeit

Spiel auf Zeit

Sucht euch ein Spiel aus, bei dem derjenige gewinnt, der es in der kürzesten Zeit schafft. Beispiel: Ein Puzzle lösen, einen hohen Turm, ein Bild ausmalen etc. Schätzt zunächst, wie viele Minuten ihr dafür braucht. Notiert die geschätzte Zeit. Startet dann das Spiel und zählt die Minuten. Wer ist am schnellsten?

Spiel	Name	geschätzte Zeit	Zeit

Minutenspiel

Führt die verschiedenen Tätigkeiten jeweils eine Minute aus. Wer schafft davon am meisten?

- Zählen von 1 bis ???
- Auf einem Bein hüpfen
- Klatschen
- „Fischers Fritze fischt frische Fische“ sagen
- Karten eines Kartenspiels aufdecken

Spiel	Name	Anzahl	Platz Nummer

Zeitdauer

Wie lange dauern zehn verschiedene Tätigkeiten bei dir? Notiere vor und nach einer Tätigkeit die Zeit. Berechne, wie viele Minuten sie gedauert hat: Schau das Beispiel unten an:

Tätigkeit	Startzeit	Zeitdauer	Endzeit

Beispiel: Lesen 9:23 Uhr 11 Minuten 9:34 Uhr

Zeitcheck

Überlegt euch in der Klasse eine Tätigkeit und eine Zeitspanne dazu. Jedes Kind benötigt eine Uhr. Vereinbart einen Zeitpunkt und eine Zeitdauer, nach der sich alle Kinder beim Lehrer einfinden. (z. B.: Start: 8:15 Uhr, Zeitdauer: 10 Minuten, Tätigkeit: Lesen => Lösung: 8:25 Uhr) Wer ist am pünktlichsten beim Lehrer?


Verabredung der Klasse:

Tätigkeit: _____

Startzeit: _____

Zeitdauer: _____

Erechnete Endzeit: _____




Zeitgeschichte

An einem verregneten Tag sitzt du in deinem Zimmer und langweilst dich. Du legst dich auf dein Bett und träumst, dass du ein Abenteuer erlebst. Nachdem du die Augen geschlossen hast, siehst du deine Freunde, die sich zu Hause ab und ihr lauft über eine Wiese. Plötzlich seht ihr ein Schloss am Ende des Horizonts. Im Schlosssum läutet eine große Glocke fünf Uhr. Ihr beschließt, dorthin zu gehen. Vor dem Schloss steht ein Zauberer. Er bittet euch, hereinzukommen und seine Uhrensammlung anzusehen. Ihr folgt seiner Einladung und betretet einen großen Saal. Dort sind viele verschiedene Uhren aufgestellt. Er erzählt euch...

Spielvorbereitung 1

Schau dir an, wie viele Minuten seit der vollen Stunde jeweils vergangen sind:




Zeitaufträge

Aufträge von _____


- Tagesprotokoll
- Zeitdauer
- Spiel auf Zeit
- Minutenspiel
- Zeitcheck
- Uhrzeitrennen
- Stundenende

Spielplan



Spielvorbereitung 2

Prüfe dein Wissen. Sage die Uhrzeit:



Viel Vergnügen mit dem Material wünschen Ihnen,
 Marion Keil und die Niekao Lernwelten
ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!

