

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Von Stunden und Minuten – Materialpaket Uhrzeiten

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Inhalt

4 **Erläuterungen**

8 **Laufzettel**

Übungen

9 Übung 1 – Wir basteln eine Uhr

11 Übung 2 – Uhrzeiten ablesen

13 Übung 3 – Uhrzeiten eintragen

15 Übung 4 – Uhrzeiten einzeichnen

17 Übung 5 – Wie viel Zeit ist vergangen?

21 Übung 6 – Terminverschiebung

23 Übung 7 – Zeiten zuordnen

25 Übung 8 – Welche Zeit stimmt?

33 Übung 9 – Zeitdauer

35 Übung 10 – Spiel „Bingo“

38 Übung 11 – Spiel „Kuckucksei“

Lösungen

47 Übung 2 – Uhrzeiten ablesen (Lösung)

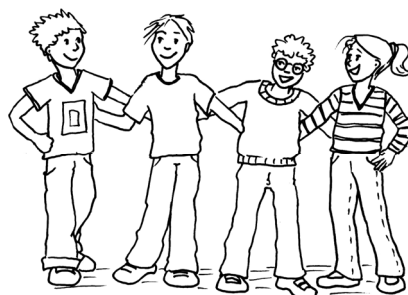
49 Übung 3 – Uhrzeiten eintragen (Lösung)

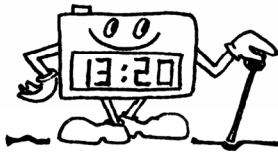
51 Übung 4 – Uhrzeiten einzeichnen (Lösung)

53 Übung 5 – Wie viel Zeit ist vergangen? (Lösung)

57 Übung 6 – Terminverschiebung (Lösung)

59 Übung 7 – Zeiten zuordnen (Lösung)





Von Stunden und Minuten – Materialpaket Uhrzeiten

von Annette Szugger
mit Illustrationen von Anne Rasch

Bereits Kinder begegnen von klein auf der Uhr. Sie erfahren schon im Kindergartenalter, dass ihre Zeit in Stunden, Tage und Wochen eingeteilt wird. Ihr Tagesablauf ist strukturiert und wird von der Zeit bestimmt. So erfahren sie von Anbeginn, dass zum Beispiel der Kindergarten immer zu einer festgesetzten Zeit anfängt sowie endet und auch ihre freizeithlichen Aktivitäten zu bestimmten Zeiten stattfinden. Auch die Kleinen müssen sich bereits an vorgegebene Termine halten, die ihr Leben bestimmen. Die Uhr ist ein Hilfsmittel, um den Tagesablauf zu organisieren. So ist es wichtig, die Kinder frühzeitig an das Erlernen der Uhrzeiten heranzuführen.

Der Tag ist unterteilt in 24 Stunden. Eine Stunde hat 60 Minuten, eine Minute 60 Sekunden. Eine Stunde wird auch in Viertelstunden eingeteilt. Es gibt verschiedene Arten von Uhren. Die gebräuchlichsten sind die Analoguhr und die Digitaluhr.



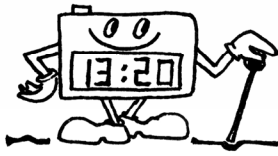
Die analoge Uhr zeigt die Zeit anhand von Zeigern auf einem Zifferblatt an. Das Zifferblatt besteht i. d. R. aus 12 Ziffern und 60 Minutenstrichen. Der Stundenzeiger muss es pro Tag zweimal umrunden, der Minutenzeiger umrundet es pro Stunde einmal.

Bei der digitalen Uhr ist die Bestimmung der Zeit einfacher, da sie hier in 24 Stunden unterteilt ist. Die Minutenangaben sind einfach ablesbar.



Zunächst ist es für die Kinder wichtig, die vollen Stunden abzulesen. Daran schließt sich die Einteilung in halbe Stunden, Viertelstunden und Dreiviertelstunden an. In der deutschen Hochsprache (die im vorliegenden Material verwendet wird), nennt man die volle Stunde z. B. „ein Uhr“, die halbe Stunde z. B. „halb eins“, die Viertelstunde z. B. „Viertel nach eins“ und die Dreiviertelstunde z. B. „Viertel vor eins“. Im späteren Verlauf erfolgt eine genauere Unterteilung in Minuteneinheiten.

Beim Ablesen der Analoguhr erschließt sich der Tageszeitpunkt (z. B. ob es fünf Uhr morgens oder fünf Uhr nachmittags ist) nicht automatisch. Bei einer Digitaluhr hingegen wird die Uhrzeit eindeutig wiedergegeben. Anhand der Einteilung in 24 Stunden lässt sich gleich erkennen, ob es sich um eine Zeit am Morgen (z. B. fünf Uhr) oder um eine Zeit am Nachmittag (z. B. 17 Uhr) handelt.



Im vorliegenden Material, das für die Jahrgangsstufen 2 und 3 konzipiert ist, soll den Kindern mittels variationsreicher Übungen das Ablesen bzw. Erarbeiten der Uhrzeiten handlungsorientiert nähergebracht werden. Dies kann im Klassenverband, in der Freiarbeit, in Kleingruppen und zur Differenzierung geschehen.

Das Material versucht, das wichtige Thema „Uhr“ von vielen Seiten zu beleuchten. So sollen viele spielerische Übungen dazu beitragen, die Uhrzeit für die Kinder klar darzustellen und das Ablesen der verschiedenen Uhren einzuüben.

Inhaltliche Vorstellung der einzelnen Materialteile sowie Angaben zur Vorbereitung

Alle Übungen (abgesehen von der Basteluhr und dem Spiel „Kuckucksei“) sind in differenzierter Form vorhanden. Die Schwierigkeitsstufen sind durch einen kleinen Wecker (als Differenzierungssymbol) gekennzeichnet: Je mehr Wecker zu sehen sind, umso schwieriger ist die jeweilige Aufgabe.

Vorbereitung von Übung 2, 3, 4, 5, 6 und 7

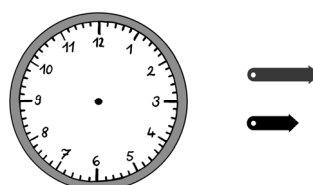
Das jeweilige Material kann in laminiertes Form samt wasserlöslichen Folienstiften sowie Utensilien für die anschließende Reinigung bereitgestellt werden. In kopierter Form können die Materialien auch als Arbeitsblätter angeboten werden. Die Lösungen sollten zur Selbstkontrolle in laminiertes Form bereitliegen.

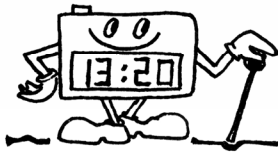
Übung 1 – Wir basteln eine Uhr

Als Einstiegsübung können die Kinder anhand einer Schritt-für-Schritt-Anleitung selbstständig ihre eigene Uhr basteln. Diese Uhr dient als Hilfsmittel beim Ablesen bzw. Einstellen von Uhrzeiten sowie zum Lösen der einzelnen Übungen und sollte besonders von leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern genutzt werden.

Für die Basteluhr sollte Folgendes vorbereitet werden: Die Anleitung und die Vorlagen sollten in Klassenstärke kopiert werden, damit jedes Kind seine eigene Uhr basteln kann. Außerdem werden die folgenden Bastelmaterialien benötigt:

- Scheren und Kleber
- Pappe (DIN A4) in Klassenstärke
- Bohrwerkzeuge, z. B. Kastanienbohrer
- Bastelklammern in Klassenstärke





Übung 2 – Uhrzeiten ablesen

Die Kinder sollen zu abgebildeten Analoguhren die beiden (bei der 24-Stunden-Zählung) möglichen Uhrzeiten aufschreiben.

Übung 3 – Uhrzeiten eintragen

Auf den Arbeitsblättern sind leere Digitaluhren abgebildet. Darunter steht in Worten die einzutragende Zeit.

Übung 4 – Uhrzeiten einzeichnen

In leere Zifferblätter sollen die Zeiger passend zu verschiedenen Uhrzeiten richtig eingezeichnet werden.

Übung 5 – Wie viel Zeit ist vergangen?

Zwei Analog- bzw. Digitaluhren sind nebeneinander abgebildet und zeigen zwei verschiedene Uhrzeiten an. Die Kinder sollen ermitteln, wie groß der zeitliche Unterschied ist.

Übung 6 – Terminverschiebung

Abgebildet sind Kinder mit Sprechblasen, die von einem Termin berichten, der verschoben werden muss. Daneben ist ein leeres Zifferblatt abgebildet, in das die neue Uhrzeit eingezeichnet werden soll.

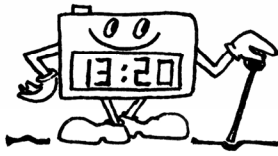
Übung 7 – Zeiten zuordnen

Auf dem Arbeitsblatt sind im oberen Teil Uhren abgebildet. Im unteren Teil berichten Kinder von ihren Terminen. Die Uhren sollen mit den Sprechblasen der Kinder verbunden werden.

Übung 8 – Welche Zeit stimmt?

Auf den Klammerkarten werden zu den abgebildeten Analoguhren jeweils zwei mögliche Zeiten angeboten. An die richtige Zeit wird eine Wäscheklammer geheftet. Die Auflösung erscheint auf der Rückseite, so dass sich die Kinder selbst kontrollieren können.

Es empfiehlt sich, die Klammerkarten folgendermaßen vorzubereiten: Falten Sie die letzte Spalte (die Lösungen) auf die Rückseite und laminieren Sie die Karten anschließend, um die nötige Stabilität zu garantieren. Des Weiteren sollten Wäscheklammern zur Verfügung stehen. Es ist sinnvoll, die oberhalb der Karte befindliche Arbeitsanweisung nicht abzuschneiden.



Übung 9 – Zeitdauer

Bei diesen Klammerkarten stehen zwei Uhrzeiten (in Ziffern) nebeneinander. Die Zeit, die vergangen ist, soll richtig angeklammert werden. Die Kontrolle findet durch Umdrehen der Karte statt. Die Klammerkarten sollten wie oben (Übung 8) beschrieben vorbereitet werden.

Übung 10 – Spiel „Bingo“

Das Bingospiel wird von zwei Kindern gemeinsam gespielt. Das Spielfeld besteht aus einem äußeren Rahmen mit Digitaluhren und zwei Neunerfeldern mit Analoguhren im Inneren. Bevor das Spiel beginnt, müssen die Kinder festlegen, wer das linke und wer das rechte Neunerfeld nehmen möchte.

Begonnen wird an einer beliebigen Stelle auf der äußeren Bahn. Die Kinder würfeln abwechselnd und ziehen mit ihren Spielfiguren die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn außen herum. Das Feld, auf dem ein Spieler ankommt, wird abgelesen und eine passende Analoguhr auf dem eigenen Feld gesucht. Sollte das Kind eine passende Uhr finden, legt es auf dieser ein Plättchen ab. Das Spiel gewinnt, wer zuerst drei Plättchen waagrecht, diagonal oder senkrecht belegt hat. Das Kind darf „Bingo“ rufen und hat gewonnen.

Die Spielfelder sollten zur besseren Haltbarkeit laminiert werden. Außerdem werden Würfel, Spielfiguren und Plättchen benötigt.

Übung 11 – Spiel „Kuckucksei“

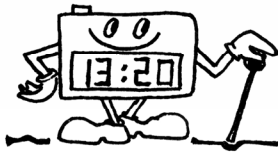
Dieses Kartenspiel besteht aus 31 Karten, nämlich 15 Kartenpaaren und dem „Kuckucksei“, d. h. einer Karte, die man eigentlich nicht haben möchte. Das Spiel wird von zwei bis sechs Kindern gespielt. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt, bis keine mehr übrig ist. Gefundene Paare, d. h. zwei Karten mit der gleichen Analoguhr darauf, dürfen sofort abgelegt werden.

Der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt, beginnt und zieht aus dem verdeckten Blatt seines linken Nachbarn eine Karte und steckt sie zu seinem Blatt. Kann er mit dieser Karte ein Paar bilden, so legt er dieses ab. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe und spielt in gleicher Weise. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Paare abgelegt wurden. Der Spieler, der die letzte Karte mit dem „Kuckucksei“ in der Hand hält, hat verloren.

Die Karten und die Spielanleitung sollten zur besseren Haltbarkeit laminiert und die Karten anschließend ausgeschnitten werden.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg
beim Einsatz des Materials!





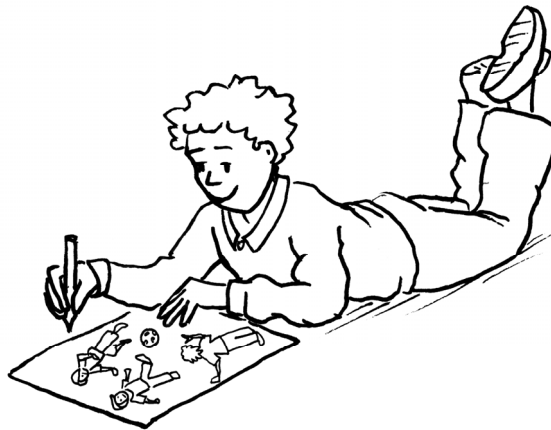
Laufzettel

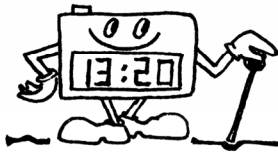


Name: _____



Übung	erledigt	Unterschrift
Übung 1 – Wir basteln eine Uhr		
Übung 2 – Uhrzeiten ablesen		
Übung 3 – Uhrzeiten eintragen		
Übung 4 – Uhrzeiten einzeichnen		
Übung 5 – Wie viel Zeit ist vergangen?		
Übung 6 – Terminverschiebung		
Übung 7 – Zeiten zuordnen		
Übung 8 – Welche Zeit stimmt?		
Übung 9 – Zeitdauer		
Übung 10 – Spiel „Bingo“		
Übung 11 – Spiel „Kuckucksei“		





Übung 1 – Wir basteln eine Uhr (Anleitung)

1. Lies dir die Anleitung genau durch.
2. Viel Spaß beim Basteln deiner Analoguhr mit beweglichen Zeigern!



Das brauchst du:



- Vorlage mit Zifferblatt und Zeiger



- Schere und Kleber



- Pappe (DIN A4)



- ein Bohrwerkzeug, z. B. einen Kastanienbohrer



- eine Bastelklammer



Bastelanleitung:



1. Nimm dir die Vorlage mit dem Zifferblatt und den Zeigern.



2. Schneide die Zeiger und die Uhr sorgfältig aus.



3. Klebe die drei Teile auf eine Pappe und schneide sie erneut aus.



4. Bohre mit dem Bohrer ein Loch durch den Punkt in der Mitte der Uhr.



5. Bohre nun ein Loch durch die Zeiger, und zwar am runden Ende (nicht an der Zeigerspitze!).



6. Nimm dir eine Bastelklammer und drücke sie jeweils durch das Loch der beiden Zeiger.



7. Drücke nun die Bastelklammer (mit den Zeigern) von oben durch das Loch in der Uhr.



8. Biege die Klammer soweit auseinander, dass die Zeiger fest sind (sie sollten sich aber noch drehen lassen!).



Fertig ist deine selbstgebastelte Uhr! Tipp: Du kannst sie für die verschiedenen Übungen verwenden, wenn du möchtest.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Von Stunden und Minuten – Materialpaket Uhrzeiten

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

