

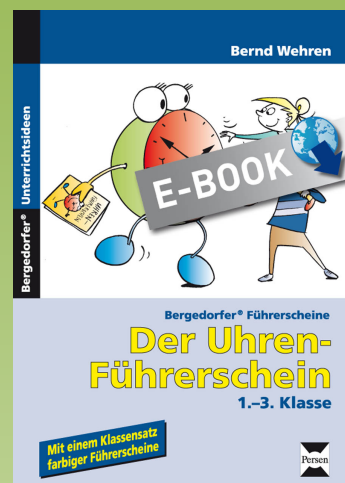
SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Der Uhren-Führerschein*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Einleitung	4
-------------------------	---

Bastelvorlagen

Meine 1. und 2. analoge Spieluhr (12 Stunden-Zifferblatt ohne und mit Minuteneinteilung)	5
Meine 3. analoge Spieluhr (24 Stunden-Zifferblatt mit Minuteneinteilung)	6
Meine 4. digitale Spieluhr (24 Stunden- und 59 Minuten-Einteilung)	7



Alltagsbilder den Tageszeiten zuordnen	8
Ein Tagesablauf 1	9
Ein Tagesablauf 2	10
Viele verschiedene Uhren-Namen	11
Die Teile einer Uhr	12
Die unvollständigen Zifferblätter	13

Aufgaben mit der analogen, hell kopierten 1. Spieluhr von Seite 5:

Wie spät ist es? 1 (<i>Es ist ... Uhr.</i>)	14
Stundenzeiger in die Uhr malen 1 (<i>volle Stunden</i>)	15
Stunden- und Minutenzeiger in die Uhr malen 1 (<i>volle Stunden</i>)	16
Uhren-Domino und Uhren-Memo (<i>analog – leicht</i>)	17
Generalprobe	18
Bronzene Uhren-Führerschein-Prüfung	19



Aufgaben mit der analogen, dunkel kopierten 2. Spieluhr von Seite 5:

Zifferblatt Darstellungen 1 (<i>volle und halbe Stunde – Zeitangaben zuordnen</i>)	20
Zifferblatt Darstellungen 2 (<i>halbe Stunde – Zeitangaben zuordnen</i>)	21
Wie spät ist es? 2 (<i>Es ist halb ...</i>)	22
Stunden- und Minutenzeiger in die Uhr malen 2 (<i>halbe Stunde</i>)	23
Sprechweisen verschiedener Uhrzeiten 1 (<i>halbe Stunde – 30 Minuten</i>)	24
Wie spät ist es? 3 (<i>Es ist halb ... Es ist ... Uhr und 30 Minuten</i>)	25
Zifferblatt Darstellungen 3 (<i>Viertel nach – Zeitangaben zuordnen</i>)	26
Wie spät ist es? 4 (<i>Es ist Viertel nach ...</i>)	27
Stunden- und Minutenzeiger in die Uhr malen 3 (<i>Viertel nach</i>)	28
Sprechweisen verschiedener Uhrzeiten 2 (<i>Viertel nach – 15 Minuten nach</i>)	29
Wie spät ist es? 5 (<i>Es ist Viertel nach ... Es ist ... Uhr und 15 Minuten</i>)	30
Zifferblatt Darstellungen 4 (<i>Viertel vor – Zeitangaben zuordnen</i>)	31
Wie spät ist es? 6 (<i>Es ist Viertel vor... ..</i>)	32
Stunden- und Minutenzeiger in die Uhr malen 4 (<i>Viertel vor</i>)	33
Sprechweisen verschiedener Uhrzeiten 3 (<i>Viertel vor – 45 Minuten</i>)	34
Wie spät ist es? 7 (<i>Es ist Viertel vor... .. Es ist ... Uhr und 45 Minuten</i>)	35
Uhren-Domino und Uhren-Memo (<i>analog – mittel</i>)	36
Generalprobe	37
Silberne Uhren-Führerschein-Prüfung	38



Aufgaben mit der analogen 3. Spieluhr von Seite 6:

Eine Zeigerstellung, aber zwei Uhrzeiten = Tag- und Nachtzeit	39
Zifferblatt Darstellungen 5 (<i>volle und halbe Stunden – Zeitangaben zuordnen auf dem 24 Stunden-Zifferblatt</i>)	40
Stunden- und Minutenzeiger in die Uhr malen 5 (<i>volle und halbe Stunden</i>)	41
Zifferblatt Darstellungen 6 (<i>Viertel nach und vor – Zeitangaben zuordnen auf dem 24 Stunden-Zifferblatt</i>)	42
Stunden- und Minutenzeiger in die Uhr malen 6 (<i>Viertel nach und vor</i>)	43

Aufgaben mit der digitalen 4. Spieluhr von Seite 7:

Digitale Uhrzeiten Zifferblatt Darstellungen zuordnen (<i>digitale 24 Stunden-Uhr</i>)	44
Sprechweisen verschiedener Uhrzeiten 4 (<i>digitale 24 Stunden-Uhr</i>)	45
Uhren-Domino und Uhren-Memo (<i>analog und digital – schwer</i>)	46
Generalprobe	47
Goldene Uhren-Führerschein-Prüfung	48
Führerschein-Vorlage	49

Einleitung

Kinder erfüllt es mit Stolz, wenn sie die Uhr lesen können. Dabei liegt bei Ihnen meist noch kein richtiges Zeit- und Uhrenverständnis vor, was aber mit dem spielerischen, handlungsorientierten und somit kindgerechten Uhren-Führerschein-Material behutsam trainiert wird.

Mithilfe des Uhren-Führerscheins lernen die Kinder, Schritt für Schritt die Uhr zu lesen und dessen Aufbau zu verstehen: von der analogen 12-Ziffern-Uhr zuerst ohne und dann mit Minuteneinteilung über die analoge 24-Ziffern-Uhr bis hin zur digitalen 24-Stunden-Uhr. Zudem lernen die Kinder verschiedene Uhren, Zifferblätter, Zeiger, Tageszeiten, Zeitpunkte, Zeitspannen sowie Sprechweisen von Uhrzeiten kennen. Sie bringen bestimmte Zeitpunkte und Zeiträume mit Tätigkeiten im Tagesablauf in Verbindung. Somit trägt der „Uhren-Führerschein“ dazu bei, dass die Schüler die Kompetenzerwartungen der Grundschul-Lehrpläne in den Fächern Mathematik und Sachunterricht erfüllen.

Zum konkreten Einsatz der Spieluhren:

Besorgen Sie sich Musterklammern in dreifacher Klassenstärke und kopieren Sie mind. in Klassenstärke je 1. die analoge 12-Stunden-Spieluhr von Seite 5 hell (ohne die Minutenstriche und -zahlen) auf gelben Karton (für die AB des bronzenen Uhren-Führerscheins) und 2. die analoge 12-Stunden-Spieluhr von Seite 5 dunkel (mit den Minutenstrichen und -zahlen) auf roten Karton (für die AB des silbernen Uhren-Führerscheins) und 3. die analoge 24-Stunden-Spieluhr von Seite 6 auf z. B. blauen Karton und 4. die digitale 24-Stunden-Spieluhr von Seite 7 auf grünen Karton (für die AB des goldenen Uhren-Führerscheins). Bewahren Sie die farbigen Bastelvorlagen in Ihrem Pult auf und geben Sie jedem Schüler eine Bastelvorlage der 1. Spieluhr, wenn Sie mit den Arbeitsblättern des „Bronzenen Uhren-Führerscheins“ beginnen. Diese Spieluhren werden ausgeschnitten und mit einer Musterklammer zusammengebastelt. Damit die Spieluhren während der Uhren-Führerschein-Unterrichtsreihe und darüber hinaus ihren Zweck gut erfüllen und gebräuchlich bleiben, empfiehlt es sich die Bastelvorlagen nach dem Kopieren zu laminieren und danach erst zusammenzubasteln.

Tipp: Laden Sie 2–4 Eltern ein, die beim Basteln helfen. Oder lassen Sie die Spieluhren von den Eltern zu Hause zusammenbasteln. Geben Sie jedem Schüler eine 2. Spieluhr, wenn Sie mit den Arbeitsblättern des „Silbernen Uhren-Führerscheins“ be-

ginnen. Und geben Sie zuerst die 3. und später die digitale 4. Spieluhr, wenn Sie mit den Arbeitsblättern des „Goldenen Uhren-Führerscheins“ beginnen.

Zum konkreten Einsatz der Arbeitsblätter:

Tipp für Erstklasslehrer: Kopieren Sie die Arbeitsblätter ohne die Aufgaben oder lesen Sie die Aufgaben Ihren Erstklässlern vor. Manchmal ist es sinnvoll, Aufgaben an der Tafel zu erklären oder Arbeitsblätter auf Folie zu kopieren und am OHP zu erklären.

Die Arbeitsblätter sind so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen (von leicht nach schwer) und meist spielerische Differenzierungsaufgaben beinhalten („Das kannst du auch noch machen:“). Zudem können die Spieluhren zur handelnden Vertiefung genutzt werden. Nach jedem erfolgreich bearbeiteten Arbeitsblatt dürfen die Kinder in die Leitfigur Uli Uhr einen lachenden Mund malen. Die „Etui-Hilfskärtchen“ festigen das Uhren-Wissen der Kinder, helfen aber auch Ihnen Uhren-Wissen zu vermitteln. Die „Uhren-Dominos und -Memo-Spiele“ können Sie vor den Generalproben und Prüfungen neben dem normalen Unterricht auch in der Freiarbeit oder im Wochenplan einsetzen. Am Ende der drei Übungseinheiten (Bronze, Silber, Gold) können die Kinder mithilfe der Generalproben ihr Uhren-Wissen überprüfen. Und Sie können den Kindern noch Prüfungs-Tipps aufschreiben, sodass die jeweiligen Uhren-Führerschein-Prüfungen anschließend kein Problem mehr darstellen werden. Denn die Generalproben und folgenden Prüfungen gleichen sich in der Aufgabenauswahl und im Seitenaufbau.

Zum konkreten Einsatz der farbigen Uhren-Führerscheine:

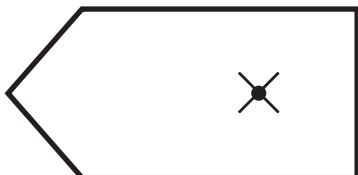
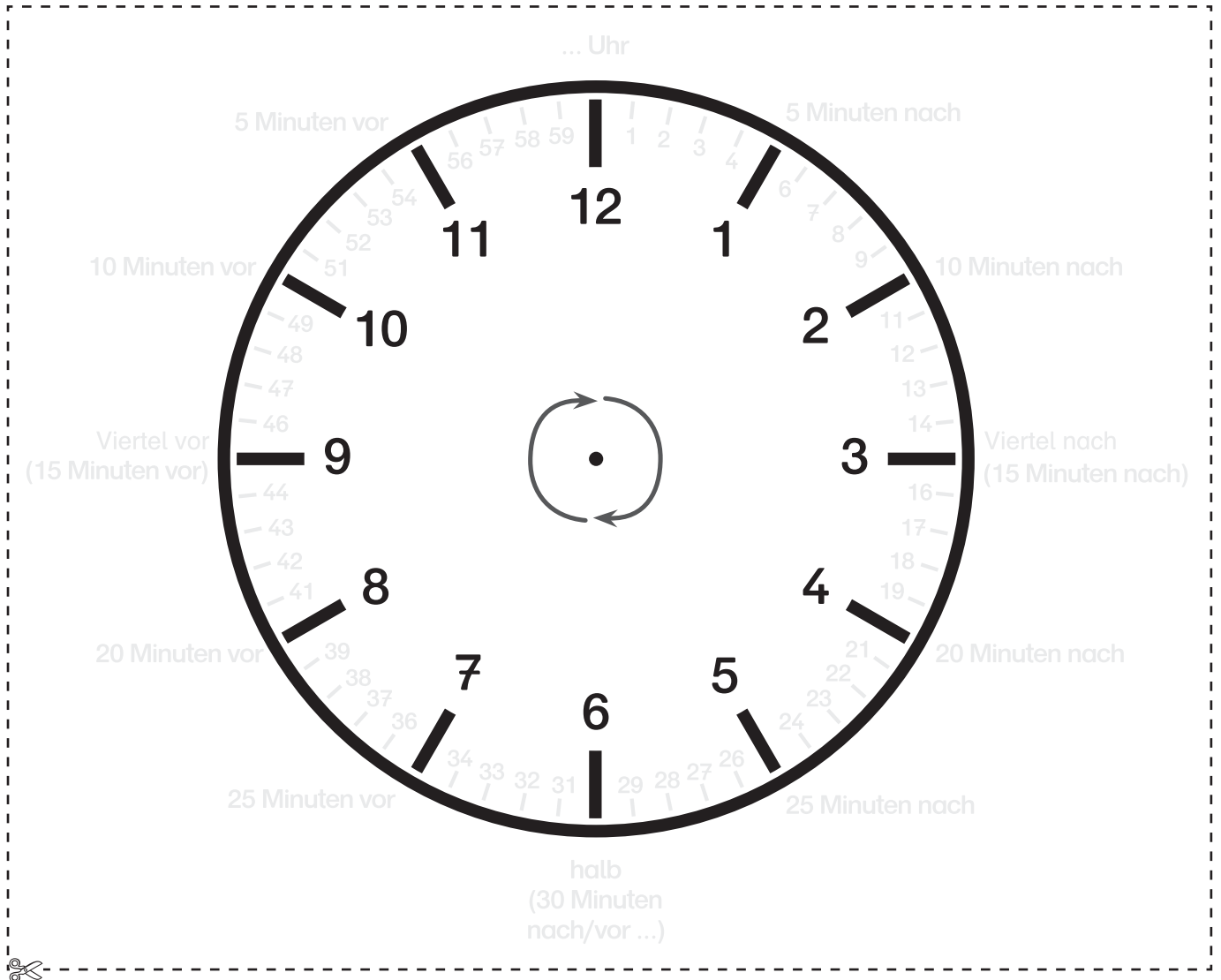
Die Uhren-Führerscheine können Sie nach der bestandenen „Bronze-Prüfung“ datieren, unterschreiben und den Kindern aushändigen. Die Kinder bewahren ihren Uhren-Führerschein bis zur „Silber-Prüfung“ im Etui auf. Selbstverständlich dürfen die Kinder ihren Uhren-Führerschein ihren Eltern, Verwandten und Freunden zeigen. Nach bestandener „Silber-Prüfung“ datieren und unterschreiben Sie wieder. Usw.

Viel Spaß und Erfolg mit dem Uhren-Führerschein wünscht Ihnen und Ihren Schülern

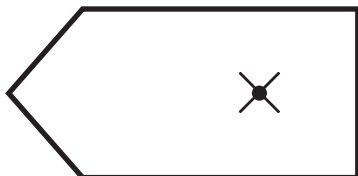
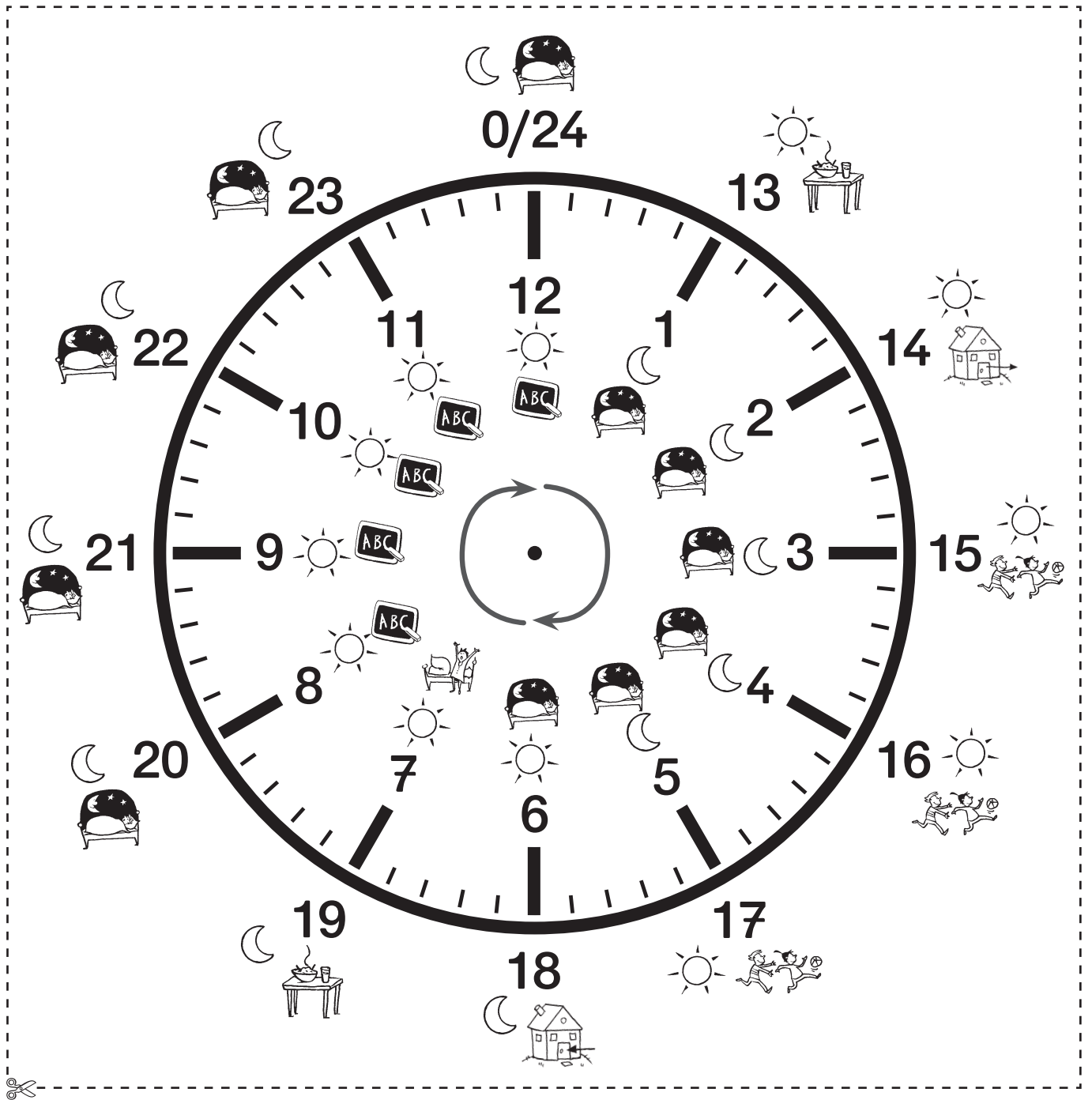
Bernd Wehren

Meine 1. und 2. analoge Spieluhr (12 Stunden-Zifferblatt ohne und mit Minuteneinteilung)

Die 1. Spieluhr hell und die 2. Spieluhr bitte dunkel kopieren



Meine 3. analoge Spieluhr (24 Stunden-Zifferblatt mit Minuteneinteilung)



Meine 4. digitale Spieluhr (24 Stunden- und 59 Minuten-Einteilung)

4. Spieluhr für den goldenen Uhren-Führerschein:
Diese Kopiervorlage in Klassenstärke auf z.B. grünen Karton kopieren.

Schneide die vier Ziffernstreifen aus. Schneide unten die Uhrenanzeige aus und schneide insgesamt acht Schlitz hinein. Schiebe die Ziffernstreifen durch die dazugehörigen Schlitz. Fertig ist deine digitale Spieluhr!

<p>Stunden</p> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin-top: 50px;"> 0 1 2 </div>	<p>Stunden</p> <div style="text-align: center; font-size: 2em;"> 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 </div>	<p>Minuten</p> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin-top: 50px;"> 0 1 2 3 4 5 </div>	<p>Minuten</p> <div style="text-align: center; font-size: 2em;"> 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 </div>
---	---	---	---

Stunden: 0-2	Stunden: 0-9	Minuten: 0-5	Minuten: 0-9
Schneide hier einen Schlitz hinein.	Schneide hier einen Schlitz hinein.	Schneide hier einen Schlitz hinein.	Schneide hier einen Schlitz hinein.
Schneide hier einen Schlitz hinein.	Schneide hier einen Schlitz hinein.	Schneide hier einen Schlitz hinein.	Schneide hier einen Schlitz hinein.

Alltagsbilder den Tageszeiten zuordnen



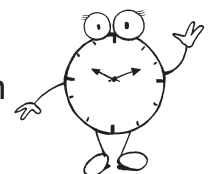
- Male die sechs Bilder an. Erzähle.
- Schneide die Bilder aus.
Spiel für 2–4 Kinder: Wer ordnet die sechs Bilder am schnellsten?
Spiel für 2 Kinder: Kind A dreht sich um und Kind B nimmt ein Bild weg.
 Findet Kind A heraus, welches Bild fehlt? Wechselt euch ab.
- Ordne die Bilder den richtigen Tageszeiten zu. Klebe sie in die Kästchen 1–6.
 Erzähle.

Morgen	Vormittag	Mittag
1.	2.	3.
Nachmittag	Abend	Nacht
4.	5.	6.

Das kannst du auch noch machen:

- Spielt die Bildergeschichte in der richtigen Reihenfolge nach.
- Schreibe einen Text zu der Bildergeschichte.

Fertig? Dann zeichne Uli Uhr einen lachenden Mund.



✂

(A)	(B)	(C)
(D)	(E)	(F)

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Der Uhren-Führerschein*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

