

Von Stunden und Minuten – Materialpaket Uhrzeiten

von Annette Szugger
mit Illustrationen von Tara Ehmann

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 die Kinder von Anbeginn, dass zum Beispiel der Kindergarten immer zu einer festgesetzten Zeit beginnt sowie endet und auch ihre freizeithlichen Aktivitäten zu bestimmten Zeiten stattfinden. Auch die Kleinen müssen sich bereits an vorgegebene Termine und Zeiten halten, die ihr Leben bestimmen.

Die Uhr ist ein Hilfsmittel, um die Zeit zu organisieren. So ist es wichtig, die Kinder frühzeitig an das Erlernen der Uhr heranzuführen.

Es gibt verschiedene Arten der Zeitmessung. Die gebräuchlichsten Uhren zur Bestimmung der Uhrzeit sind die Analoguhr und die Digitaluhr.

Der Tag ist unterteilt in 24 Stunden. Eine Stunde hat 60 Minuten, eine Minute 60 Sekunden. Eine Stunde wird in Viertelstunden eingeteilt.

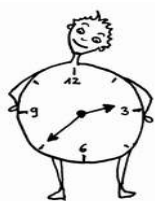
Die analoge Uhr besteht aus 12 Ziffern und 60 Minutenstrichen. Der Stundenzeiger muss pro Tag das Ziffernblatt zweimal umrunden, der Minutenzeiger umrundet es pro Stunde einmal. Bei der digitalen Uhr ist die Bestimmung der Zeit einfacher, da hier die Zeit in 24 Stunden unterteilt ist. Die Minutenangaben sind einfach ablesbar.

Zunächst ist es für die Kinder wichtig, die vollen Stunden als Uhrzeit abzulesen. Daran schließt sich die Einteilung der vollen Stunde in halbe, viertel und dreiviertel Stunden an. Im späteren Verlauf erfolgt eine genauere Benennung in Minuteneinheiten.

In der deutschen Hochsprache (die im vorliegenden Material verwendet wird), benennt man die volle Stunde z.B. „ein Uhr“, die halbe Stunde z.B. „halb eins“, die Viertelstunde z.B. „Viertel nach eins“ und die dreiviertel Stunde z.B. „Viertel vor eins“. Beim Ablesen der Analoguhr erschließt sich der Tageszeitpunkt (Vormittag/Nachmittag) nicht automatisch.

Bei der Digitaluhr lässt sich gleich feststellen, ob es sich um eine Zeit am Vormittag zwischen 0.00 Uhr und 12.00 Uhr mittags oder um eine Zeit am Nachmittag zwischen 13.00 Uhr und 24.00 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 näher gebracht werden. Dies kann im Klassenverband, in der Freiarbeit, in Kleingruppen und zur Differenzierung geschehen.



Das Material versucht das komplexe Thema „Uhr“ von vielen Seiten zu beleuchten. So sollen viele spielerische Übungen dazu beitragen, den Kindern die Uhrzeit klar darzustellen und das Ablesen der verschiedenen Uhren einsichtig zu machen.

In der ersten Jahrgangsstufe lernen die Kinder im Allgemeinen die vollen Stunden abzulesen. Hier kommt die Digitaluhr auch noch nicht zum Einsatz. In der zweiten Jahrgangsstufe wird die Stunde dann meistens in Viertelstunden und Minuten eingeteilt. Auch das Zuordnen der analogen Uhrzeiten zu den digitalen Uhrzeiten wird eingeführt. Zeitpunkte sollen ermittelt werden, Zeitdauern errechnet werden. Diese Thematik greift auch in die Mathematik über. In der dritten Jahrgangsstufe wird häufig nochmals in der Mathematik die Themenstellung „Zeitspannen berechnen“ (z.B. Fahrpläne) aufgegriffen und gefestigt. Diese Bereiche werden im vorliegenden Material berücksichtigt und geübt.

Wichtig hierbei ist es, dass die einzelnen Teilbereiche vielseitig und abwechslungsreich geübt werden, um eine Festigung der Inhalte zu sichern.

Inhaltliche Vorstellung der einzelnen Materialteile sowie Angaben zur Vorbereitung

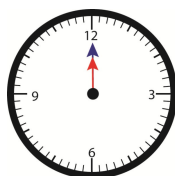
Dominos „Uhrzeit“

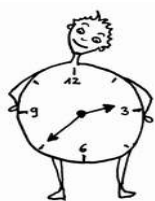
Hierbei handelt es sich um fünf verschiedene Varianten des Spiels mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Unterteilt wird hier in

- volle Stunde (gelbe Umrandung)
- halbe Stunde (orange Umrandung)
- Viertelstunden und Dreiviertelstunden (grüne Umrandung)
- 5 und 10 Minuten (blaue Umrandung)
- Minutenangaben (rote Umrandung).

Die Dominos sind farblich unterschiedlich gestaltet, sodass die Ordnung des Materials leichter fällt. Außerdem sind die Arbeitsaufträge für jedes Kind differenzierbar, indem jedem Kind (je nach Leistungsstand) eine andere Farbe zugeteilt wird.

Die Dominos werden ausgedruckt, laminiert und in die einzelnen Kärtchen zerschnitten. Für jedes Domino sollte ein Behältnis (Schachtel o. ä.) zur Verfügung stehen. Zur Selbstkontrolle werden die Lösungen in laminierte Form bereitgelegt und können bei Bedarf oder Unsicherheiten eingesetzt werden.





Dominos „Zeitabfolge“

Jedes Domino beginnt bei einer festgelegten Zeit. Auf der Auftragskarte steht eine Zeitangabe, wie viel später es auf dem nächsten Kärtchen ist. Die Kinder rechnen die Zeitangabe dazu und gelangen so zum nächsten Kärtchen.

Unterteilt wird hier in

- volle Stunde (gelbe Umrandung)
- halbe Stunde (orange Umrandung)
- Viertelstunden und Dreiviertelstunden (grüne Umrandung)
- 5 und 10 Minuten (blaue Umrandung)
- Minutenangaben (rote Umrandung).

Die Dominos werden ausgedruckt, laminiert und in die einzelnen Kärtchen zerschnitten. Für jedes Domino sollte ein Behältnis (Schachtel o. ä.) zur Verfügung stehen. Zur Selbstkontrolle werden die Lösungen in laminierte Form bereitgelegt und können bei Bedarf oder Unsicherheiten eingesetzt werden.

Legematerial „Uhrzeiten sortieren“

Bei diesem Legematerial sollen die Zeiten der Analoguhren bzw. Digitaluhren so sortiert werden, dass die zeitliche Abfolge einem Tagesablauf entspricht. Eine Start-Uhrzeit ist vorgegeben.

Auch hier wurde wieder farblich differenziert, damit die Spiele besser zugeordnet werden können: die leichten Varianten wurden in Gelb gehalten, die schwereren Aufgaben in Rot.

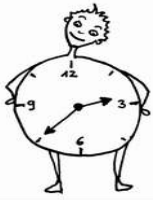
Die Legespiele werden ausgedruckt, laminiert und in die einzelnen Kärtchen zerschnitten. Für jedes Spiel sollte ein Behältnis (Schachtel o. ä.) zur Verfügung stehen. Zur Selbstkontrolle werden die Lösungen in laminierte Form bereitgelegt und können bei Bedarf oder Unsicherheiten eingesetzt werden.

Legematerial „Was gehört zusammen?“

Ziel dieses Spiels ist es, die passenden Kärtchen einander zuzuordnen. Ein Set besteht aus jeweils drei zusammengehörigen Karten. Auf einer Karte steht die Uhrzeit in Ziffern (Vormittag/Nachmittag), auf einer Karte der Wortlaut der Uhrzeit und auf der dritten Karte ist das passende Ziffernblatt abgebildet.

Dieses Spiel kann allein oder zu zweit gespielt werden.

Auch hier wird wieder ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten. Es ist ratsam, das Material thematisch geordnet (die Uhrzeiten in Zahlen und Worten ausgedrückt, die Uhrzeiten in



Worten ausgedrückt sowie die analogen Uhrzeiten als Bilder) in drei Schachteln anzubieten, um die Anzahl der Kärtchen zum Spielbeginn hin übersichtlicher zu halten. Die Lösungen können in laminierte Form bereitgehalten werden.

Klammerkarten „Welche Zeit stimmt?“

Hier werden zu Analoguhren jeweils zwei mögliche Zeiten angeboten. An die richtige Zeit wird eine Wäscheklammer geheftet. Die Kontrolle erscheint auf der Rückseite.

Bei der digitalen Version steht vorn eine Analoguhr, die passende Digitaluhr muss gesucht werden.

Die Klammerkarten haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. So gibt es eine Karte jeweils zur vollen Stunde, zur halben Stunde, zur Viertel- bzw. Dreiviertelstunde und zu 5- und 10minütigen Angaben.

Die Klammerkarten werden ausgedruckt, die rechte Spalte (Kontrollspalte) nach hinten umgeknickt und anschließend laminiert. Es ist sinnvoll, die oberhalb der Karte befindliche Arbeitsanweisung nicht abzuschneiden.

Klammerkarten „Zeitdauer“

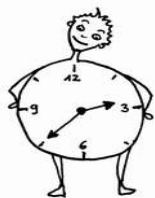
Bei diesen Klammerkarten stehen zwei Uhrzeiten (in Ziffern) nebeneinander. Die Zeit, die vergangen ist, soll richtig angeklammert werden. Die Kontrolle findet durch Umdrehen der Karte statt. Die Klammerkarten liegen in drei Varianten vor (leicht, mittel, schwer).

Die Klammerkarten werden ausgedruckt, die rechte Spalte (Kontrollspalte) nach hinten umgeknickt und anschließend laminiert. Es ist sinnvoll, die oberhalb der Karte befindliche Arbeitsanweisung nicht abzuschneiden.

Spiel „Bingo“

Hierbei handelt es sich um ein Bingospiel, das von zwei Kindern gemeinsam gespielt wird. Auf dem Spielfeld befinden sich außen ein Rahmen mit Digitaluhren und innen zwei Neuner-Felder mit Analoguhren (pro Spieler ein Neuner-Feld). Die Kinder einigen sich, welches ihr jeweiliges Feld ist.

Benötigt wird ein Würfel, für jedes Kind ein Spielmännchen und Plättchen. Begonnen wird an einer beliebigen Stelle auf der äußeren Bahn. Die Kinder würfeln abwechselnd und ziehen mit ihren Spielmännchen die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn außen herum. Das Feld, auf dem der Spieler ankommt, wird abgelesen und eine eventuell passende Analoguhr auf dem eigenen Feld wird gesucht. Sollte das Kind eine passende Uhr finden, legt es auf der



Analoguhr ein Plättchen ab. Das Spiel gewinnt, wer zuerst drei Plättchen waagrecht, diagonal oder senkrecht belegt hat. Das Kind darf „Bingo“ rufen und hat gewonnen.

Das Bingospiel gibt es in zwei Schwierigkeitsgraden.

Die Spiele werden ausgedruckt und laminiert. Weiterhin werden Würfel, Spielmännchen und Plättchen zum Ablegen auf den Feldern der Analoguhren bereitgehalten.

Spiel „Kuckucksei“

Dieses Kartenspiel besteht aus 30 Spielkarten und einem „Kuckucksei“, d.h. einer Karte, die man eigentlich nicht haben möchte. Das Spiel wird von zwei oder mehreren Kindern gespielt. Die Kinder teilen die Karten gleichmäßig unter sich auf. Ziel ist es, jeweils zwei Spielkarten mit derselben Uhr (Analoguhr) zu finden. Diese Karten dürfen abgelegt werden. Nun beginnt reihum das gegenseitige Ziehen einer Karte beim jeweiligen Nachbarn. Wer dabei wieder ein Paar gefunden hat, darf dies ablegen. Wer zum Spielende das Kuckucksei in der Hand hält, hat verloren.

Die Karten müssen ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten werden.

Arbeitsblätter „Uhrzeiten ablesen“

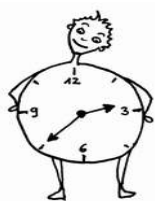
Die Kinder sollen zu abgebildeten Analoguhren die passende Uhrzeit in zwei Varianten schreiben (Vormittag/Nachmittag). Auch hier gibt es eine einfache und eine schwierige Version.

Das Material kann in laminierte Form samt wasserlöslichen Folienstiften bereitgestellt werden (Reinigungsutensilien für anschließende Reinigung nicht vergessen). In kopierter Form kann dieses Material auch als Arbeitsblatt angeboten werden. Die Lösungen sollten zur Selbstkontrolle in laminierte Form bereitliegen.

Arbeitsblätter „Uhrzeiten einzeichnen“

In leere Zifferblätter sollen die Zeiger richtig eingezeichnet werden. Es gibt zwei differenzierte Aufgabenblätter (leichte und schwere Version).

Das Material kann in laminierte Form samt wasserlöslichen Folienstiften bereitgestellt werden (Reinigungsutensilien für anschließende Reinigung nicht vergessen). In kopierter Form kann dieses Material auch als Arbeitsblatt angeboten werden. Die Lösungen sollten zur Selbstkontrolle in laminierte Form bereitliegen.



Arbeitsblätter „Uhrzeiten eintragen“

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

Das Material kann in laminiertes Form samt wasserlöslichen Folienstiften bereitgestellt werden (Reinigungsutensilien für anschließende Reinigung nicht vergessen). In kopierter Form kann dieses Material auch als Arbeitsblatt angeboten werden. Die Lösungen sollten zur Selbstkontrolle in laminiertes Form bereitliegen.

Arbeitsblätter „Wie viel Zeit ist vergangen?“

Zwei Uhren (Analoguhr bzw. Digitaluhr) sind nebeneinander abgebildet. Die Kinder sollen ausrechnen, wie viel Zeit zwischen den beiden abgebildeten Uhren vergangen ist.

Auch hier gibt es pro Variante eine leichte und eine schwere Version.

Das Material kann in laminiertes Form samt wasserlöslichen Folienstiften bereitgestellt werden (Reinigungsutensilien für anschließende Reinigung nicht vergessen). In kopierter Form kann dieses Material auch als Arbeitsblatt angeboten werden. Die Lösungen sollten zur Selbstkontrolle in laminiertes Form bereitliegen.

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

