

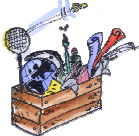




Zeitbegriff und Zeitgefühl

Lehrerinformation



1/4

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p>Übungen zu Zeitbegriff und Zeitgefühl – Die Sch' versuchen den ersten Kontakt mit der Uhr zu vertiefen und machen praktische Übungen zu Zeitbegriffen und ihrem eigenen Zeitgefühl.</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Die Sch' vertiefen das erworbene Wissen und können noch besser mit dem Thema umgehen.</p>
<p>Material</p> 	<p>Arbeitsblatt Kartonuhr Eieruhr, Sanduhr</p>
<p>Sozialform</p> 	<p>Einzelarbeit/Gruppenarbeit</p>
<p>Zeit</p> 	<p>30'</p>

Zeitbegriff und Zeitgefühl

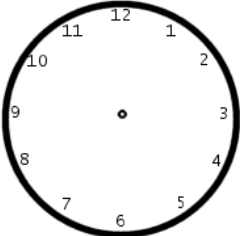
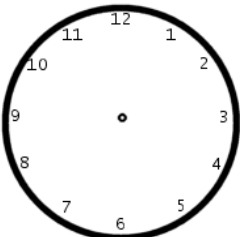
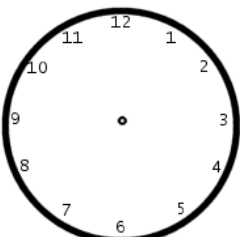
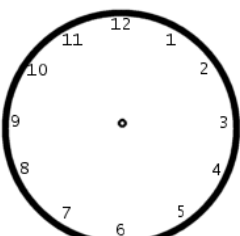
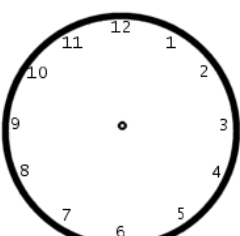
Arbeitsblatt



2/4

Aufgabe:

Erstelle ein Tagesprotokoll, wo ersichtlich ist, was du wann machst (aufstehen, frühstücken, in die Schule gehen etc.). Zeichne dazu im passenden Feld die Zeit ein und schreib auf und zeichne, was du dann machst. Anschliessend könnt ihr euren Tagesablauf der ganzen Klasse erzählen und auf der Kartenuhr die richtige Zeit einstellen.

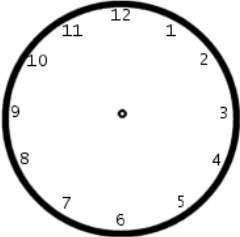
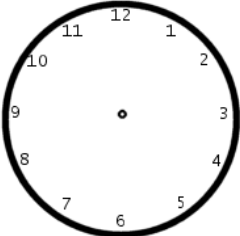
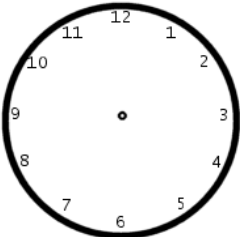
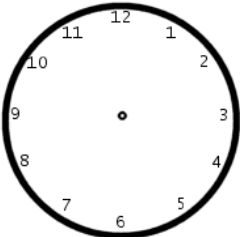
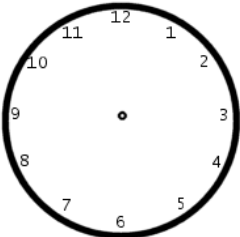
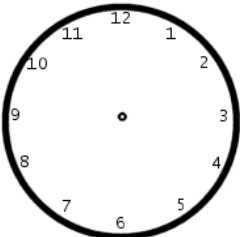
Zeit – Zeiger einzeichnen	Was mache ich um diese Zeit? Text und Zeichnung
	
	
	
	
	

Zeitbegriff und Zeitgefühl

Arbeitsblatt



3/4

Zeit – Zeiger einzeichnen	Was mache ich um diese Zeit? Text und Zeichnung
	
	
	
	
	
	

Zeitbegriff und Zeitgefühl

Arbeitsblatt



4/4

Aufgabe:

Nun testen wir unser Zeitgefühl! Mit einer Sanduhr oder einem Küchenwecker wird eine bestimmte Zeit eingestellt, die ihr nun schätzen müsst. Löst mit Eurem Banknachbarn die nachfolgenden Aufgaben; einer von Euch schlüpft in die Rolle von Tick, der andere in die Rolle von Tack.



1. Tick benötigt für seinen Schulweg 3 Minuten – behauptet er, ohne dass er die Zeit schon einmal gemessen hat. Tack möchte ihn auf die Probe stellen. Sie stellt den Küchenwecker auf drei Minuten und Tick muss nun im Klassenzimmer hin und hergehen und „Stopp!“ rufen, sobald er denkt, er sei nun in der Schule.

Wie lange hat sein Schulweg tatsächlich gedauert? “ _____



2. Eine Sanduhr braucht eine Minute, bis der Sand von der einen zur anderen Seite gelangt. Tack testet nun, ob Tick die Zeit richtig einschätzen kann und versteckt die Sanduhr so, dass Tick die Uhr nicht sehen kann. Wenn Tick denkt, eine Minute sei um, ruft er „Stopp!“ Dann werden die Rollen getauscht.

Wer hat besser geschätzt? _____



3. Erfindet nun gemeinsam Zeit-Schätz-Spiele, die ihr mit Küchenwecker und Sanduhr übt!