



Verschiedene Uhren kennenlernen

Didaktische Hinweise

Inhalt und Schwerpunkt der Einheit

Es gibt viele verschiedene Uhren. Die Kinder gehen mit Tom auf eine Reise, um einige Uhren genauer kennenzulernen und diese anschließend nach Funktion und Merkmalen zu unterscheiden.



Zielkompetenzen

Die Schüler*innen:

- lernen unterschiedliche Uhren kennen.
- unterscheiden Uhren nach ihrer Funktion.
- entdecken und erkennen Merkmale und Verwendung von Uhren.
- kennen digitale und analoge Uhren.

Durchführung im Unterricht

1. Steigen Sie in die Einheit mit der Impulsfrage „Was weißt du schon über Uhren?“ ein. Die Kinder können sich frei äußern.
2. Anschließend zeigen Sie den Kindern das Erklärvideo. Dabei erhalten diese erste Informationen zu den verschiedenen Uhren. Diese Informationen können in einem Unterrichtsgespräch wiederholt und gefestigt werden.
3. Die Kinder bearbeiten eines der Arbeitsblätter. Sie finden das Material in zwei unterschiedlichen Niveaustufen.

Arbeitsblatt: Verschiedene Uhren

Die Kinder verbinden die Uhren mit den richtigen Fachbegriffen. Bei Stufe 1 (gekennzeichnet mit 1 Uhr) ist ein Wortspeicher zur Differenzierung angegeben. Bei Stufe 2 (gekennzeichnet mit 2 Uhren) kommt zum Fachbegriff noch die Verwendung der jeweiligen Uhr dazu. Zuerst verbinden die Kinder Bild und Fachbegriffe. Anschließend malen sie Fachbegriffe und Verwendung in verschiedenen Farben an.

Arbeitsblatt: Wer bin ich?

Die Kinder lesen Erklärungen und ordnen die jeweiligen Uhren zu. Stufe 1 enthält wieder einen Wortspeicher. Bei Stufe 2 gibt es Zusatzfragen für leistungsstärkere Kinder.

4. Zur Differenzierung für leistungsstarke oder schnelle Kinder oder zum Abrunden des Themenbereichs setzen Sie das Domino zu den verschiedenen Arten von Uhren ein.

Domino: Bilder und Fachbegriffe



Erklärvideo

Im Video beginnt die Reise ins Uhrenland. Die Motivationsfigur Tom führt die Kinder in das Thema ein. Zuerst wird das Uhrenland allgemein vorgestellt und erkundet. Anschließend lernen die Kinder verschiedene Uhren und deren Einsatz kennen. Zum Abschluss erklärt Tom den Kindern den Unterschied zwischen analogen und digitalen Uhren.



Material zum Download:

Erklärvideo, farbige Bildkarten, Wortkarten, Lösungen der Arbeitsblätter



Verschiedene Uhren: AB

Name: _____

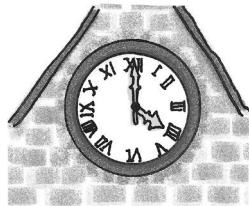
Datum: _____



Verbinde richtig oder male Zusammenpassendes mit der gleichen Farbe an.



Sanduhr



Armbanduhr



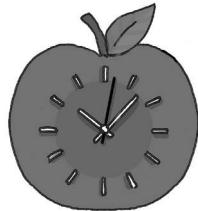
Turmuhr



Taschenuhr



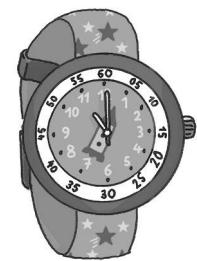
Stoppuhr



Sonnenuhr



Wanduhr



Wecker



Verschiedene Uhren: AB

Name: _____

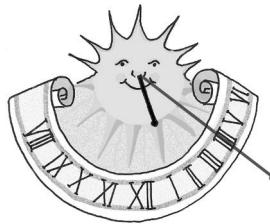
Datum: _____



Verbinde richtig oder male Zusammenpassendes mit der gleichen Farbe an.



Ich zeige, wie schnell jemand läuft.



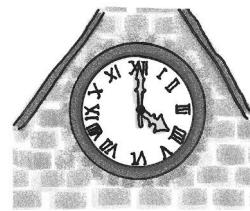
Ich hänge an der Wand.



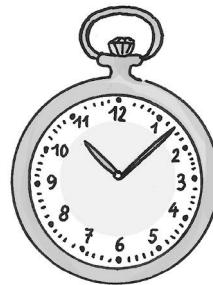
Ich kann links oder rechts getragen werden.



Sanduhr
Armbanduhr
Turmuhruhr
Taschenuhr
Stoppuhr
Sonnenuhr
Wanduhr
Wecker



Ich bin ganz weit oben.



Ich habe keine Zeiger und funktioniere mit Sand.



Ich bin oft an einer Kette in der Hose.

Hörst du mich?
Dann steh schnell auf!



Ich funktioniere nur draußen.



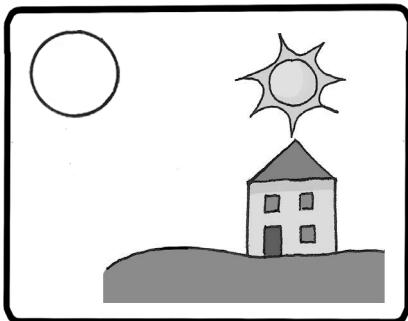
Ein Tag mit Tom: AB

Name: _____

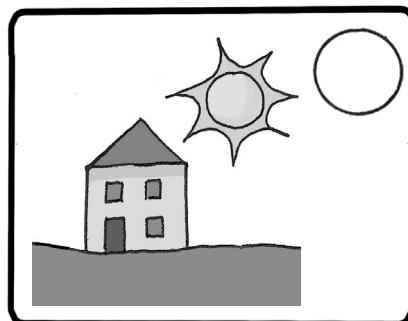
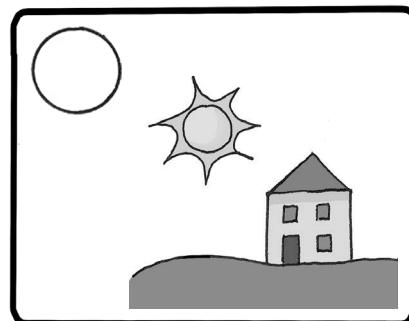
Datum: _____



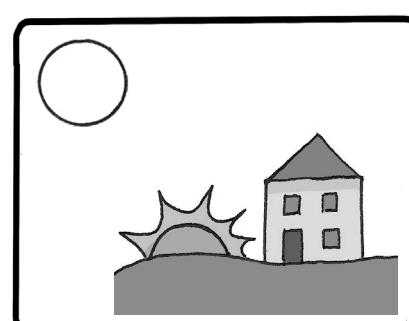
Kannst du Toms Tag sortieren? Was gehört zusammen? Male mit der gleichen Farbe an.



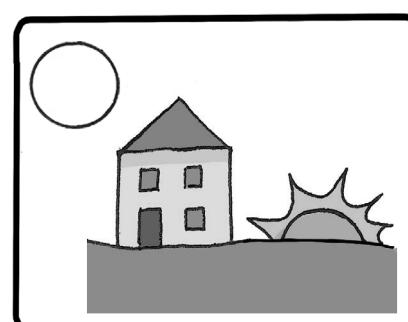
morgens



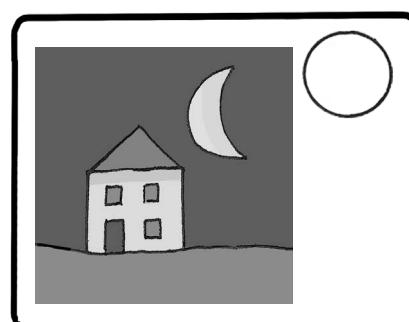
mittags



nachmittags



vormittags



nachts

abends



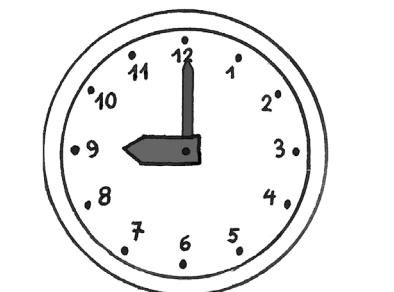
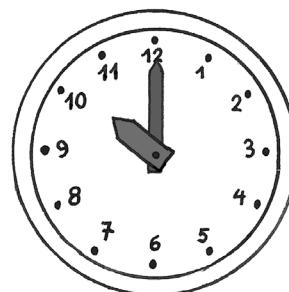
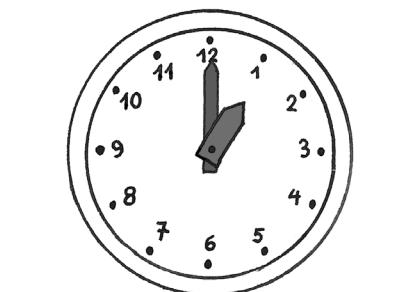
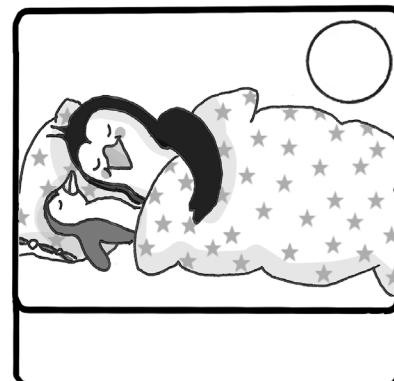
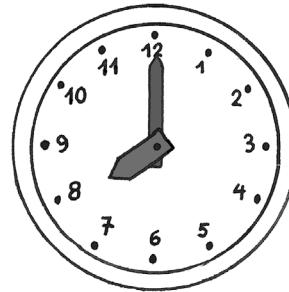
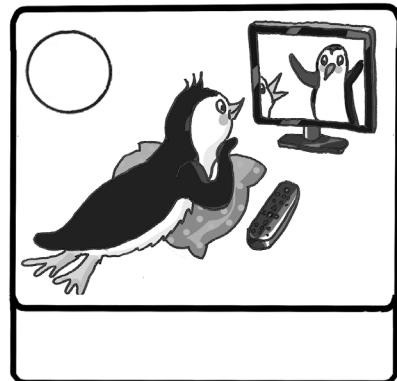
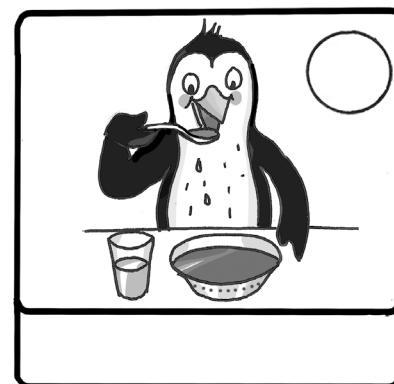
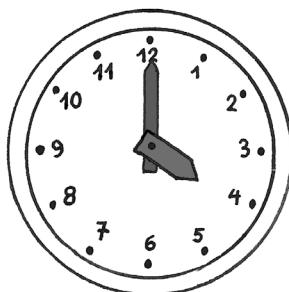
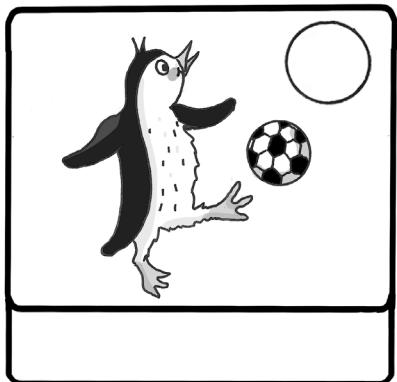
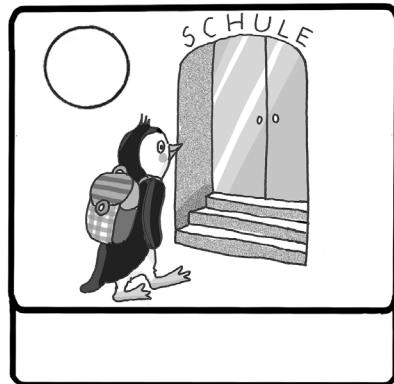
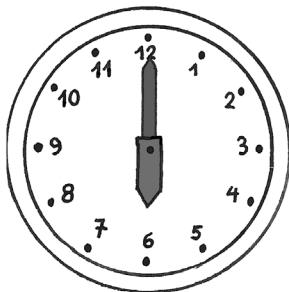
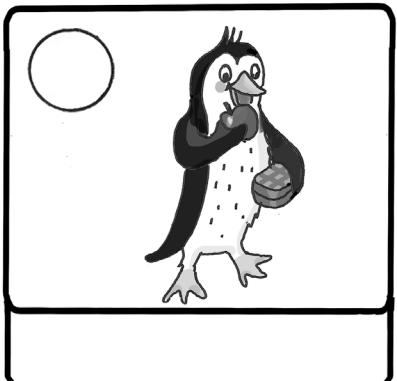
Ein Tag mit Tom: AB

Name: _____

Datum: _____



Kannst du Toms Tag sortieren? Was gehört zusammen? Umkreise, was zusammengehört, mit der gleichen Farbe. Schreibe eine passende Tageszeit dazu.





Tom ist in Eile: Brettspiel

Name: _____

Datum: _____

Tom ist in Eile





Tom ist in Eile: Brettspiel (Spielanleitung)

Name:

Datum:



Material

- Spielfiguren
- 1 Würfel
- Lernuhr

Anleitung

1. Jedes Kind benötigt eine Spielfigur.
2. Das jüngste Kind beginnt das Spiel.
Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
3. Es würfelt und zieht so viel Felder wie Würfelaugen nach vorne.
4. Nun muss es entweder die richtige Uhrzeit auf der Lernuhr einstellen oder die richtige Uhrzeit nennen.
5. Ist die Antwort richtig, darf das Kind auf dem Feld bleiben. Ist die Antwort falsch, muss es 3 Felder nach hinten rücken.
6. Das Kind, das als erstes das Ziel erreicht, hat das Spiel gewonnen.



Material

- Spielfiguren
- 1 Würfel
- Lernuhr

Anleitung

1. Jedes Kind benötigt eine Spielfigur.
2. Das jüngste Kind beginnt das Spiel.
Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
3. Es würfelt und zieht so viel Felder wie Würfelaugen nach vorne.
4. Nun muss es entweder die richtige Uhrzeit auf der Lernuhr einstellen oder die richtige Uhrzeit nennen.
5. Ist die Antwort richtig, darf das Kind auf dem Feld bleiben. Ist die Antwort falsch, muss es 3 Felder nach hinten rücken.
6. Das Kind, das als erstes das Ziel erreicht, hat das Spiel gewonnen.

