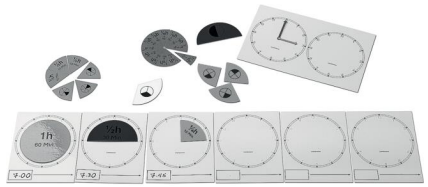




Anleitung für das Rechnen mit Uhrzeiten



Um das Material kennenzulernen, legen sie vor sich die sechs Kreise aus. Jeder Kreis entspricht genau einer Stunde und damit 60 Minuten. Mit diesem Material können sie Zeitspannen darstellen und berechnen. Es gibt (mindestens) drei verschiedene Möglichkeiten, mit den Zeitscheiben zu arbeiten:

1. Die Zeitscheiben erforschen

Die Scheiben werden alle ausgelegt. Nun werden einzelne Segmente ersetzt. Ein 10-Minuten-Segment kann z.B. zwei 5-Minuten-Segmente ersetzen. Eine halbe Stunde, also 30 Minuten, kann auf verschiedene Art und Weise ausgelegt werden: als 30 Minuten, 2x15 Minuten, 3x10 Minuten oder 6x5 Minuten.

Beim Vergleichen verstehen die Kinder den Zusammenhang einer Segmentform und der entsprechenden Minutenzahl. Sie können bunte Scheiben zusammensetzen und ihre Rechenkünste mit den Kreisformen selbst kontrollieren.





2. Die Lernuhr

Mit der verstellbaren Lernuhr kann eine bestimmte Uhrzeit eingestellt werden. Das Kind versucht nun, die Minuten nachzulegen. Dabei muss oft ziemlich getüftelt werden, wie sich die Zeitspanne darstellen lässt. 45 Minuten können z.B. mit einem 30 Minuten-Segment und 3 5-Minuten-Segmenten dargestellt werden. Bei dieser Variante sind Kopfrechnen und Kombinieren gefragt.

3. Zeitintervalle erfassen

Dem Spiel sind mehrere Blanko-Zeitscheiben beige gelegt. Unten links kann eine Uhrzeit eingetragen werden. Auf einer zweiten Scheibe wird eine weitere Uhrzeit eingetragen. Dabei sollte sich zunächst nur die Minutenzahl verändern und die Stundenzahl gleichbleiben. Auf der ersten Scheibe steht z.B. die Uhrzeit 04:25, auf der zweiten Scheibe 04:55. Das Zeitintervall wird jetzt in den Blanko-Uhrkreis gelegt, z.B. ein 30-Minuten-Segment. Für fortgeschrittene Uhrenkenner können die Intervallzeiten auch die volle Stundenzahl überschreiten.

Achtung:

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Scharfe Kanten und spitze Gegenstände. Nur unter Aufsicht erwachsener Personen.

