

Unterrichtsidee: Drei Freispielplätze zur Zeitwahrnehmung

Fachbereich		Natur, Mensch, Gesellschaft Zyklus 1 (NMG. 9)
Kompetenzbereich		Zeit, Dauer und Wandel verstehen – Geschichte und Geschichten unterscheiden
Kompetenzen	1.	Die Schülerinnen und Schüler können Zeitbegriffe aufbauen und korrekt verwenden, Zeit als Konzept verstehen und nutzen sowie den Zeitstrahl anwenden.
Ziel	9.1.a	Die SuS können Zeitbegriffe korrekt anwenden (z.B. morgen, heute, gestern) und zeitliche Reihen und Listen bilden. Zeitwörter Wochentage, Monate
	9.1.b	Die SuS können Zeit grafisch darstellen (z.B. Jahreskreis), markante Punkte im Jahresverlauf bezeichnen und die Uhr lesen. Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Uhr
	9.1.c	Die SuS können Handlungsabfolgen denken, durchführen, reflektieren sowie Zeitdauer erleben und deren Dauer schätzen.
	9.1.d	Können gleichbleibende und variierende Tagesstrukturen unterscheiden und diese vergleichen.
	9.1.e	Können Zeitdauer von Handlungen schätzen, messen und grafisch darstellen. Zeitstrahl

Struktur/Ablauf Unterrichtsidee:

- 1. Bewegungsspielplatz zu Zeit und Erinnerung
- 2. Experimentierecke
- 3. Erforschen und Zerlegen von alten Uhren und Weckern

Die SuS wählen ihren Freispielplatz zu Zeitwahrnehmung, individuell, in Zweier –oder Kleingruppen, oder gesteuert durch die Lehrperson.

- **Individuelles Lernen:**
Die Kinder entscheiden in welcher Gruppenform sie ins Freispiel gehen. Die Kinder wissen was eine Sanduhr, Stoppuhr, Küchenuhr ist, wozu sie dient und wie man sie benutzt.
Die Kinder können auch den Wecker die Stoppuhr oder den Timer auf dem I-Pad selbständig benutzen und einstellen.
Die Kinder kennen den Rhythmisierungs – Begriff: Freies Spiel

- **Gemeinsames Lernen:**
1.Bewegungsspielplatz zu Zeit und Erinnerung:

Möglicher Spielablauf:

Das Spiel wird zu zweit gespielt:

Ein Kind hüpf auf dem Trampolin, während das andere Kind die Zeit stoppt, z.B 1 Minute.

Das hüpfende Kind betrachtet die Bilder an der Wand. Sobald die Zeit abgelaufen ist, versucht sich das erste Kind an möglichst viele Bilder zu erinnern.

2.Experimentierecke:

Möglicher Spielablauf:

Die Kinder hantieren und experimentieren mit dem Sand und den Trichtern. Es können auch aus Papier oder Plastiksäcken Trichter hergestellt werden.