Planet

Wie spät ist es? Ein Partner-Spiel

Kopiervorlage zu Planet 1, Lektion 7, Übung 2

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

- Vorbereitung: Kopieren Sie die Vorlage, so dass Sie für jeden Schüler eine Kopie haben. Verteilen Sie die Kopien in der Klasse. Zu Hause basteln sich die Schüler Uhren, indem sie die Kopie auf einen festen Karton kleben, das Zifferblatt und die Zeiger ausschneiden und sowohl in das Zifferblatt als auch in die beiden Zeiger ein Loch machen. Mit einer Briefklammer befestigen sie die Zeiger.

Kopieren Sie Vorlage 2 und zerschneiden Sie sie in Blatt A und Blatt B

- Ablauf: Bilden Sie Paare. Jedes Paar muss mindestens eine Uhr haben. Ein Schüler bekommt Blatt A, der andere Blatt B. Schüler A liest die Uhrzeit auf seinem Blatt vor, Schüler B stellt „seine" Uhr. Dann liest Schüler B die Uhrzeit vor und Schüler A stellt „seine" Uhr. Die Schüler korrigieren sich mit Hilfe der Skizzen zu den jeweiligen Uhrzeiten.

Tipp zur Vorentlastung: Ein Spiel im Plenum

Bevor Sie das Partner-Spiel „Wie spät ist es?" spielen, können Sie die Uhrzeiten noch einmal im Plenum trainieren.

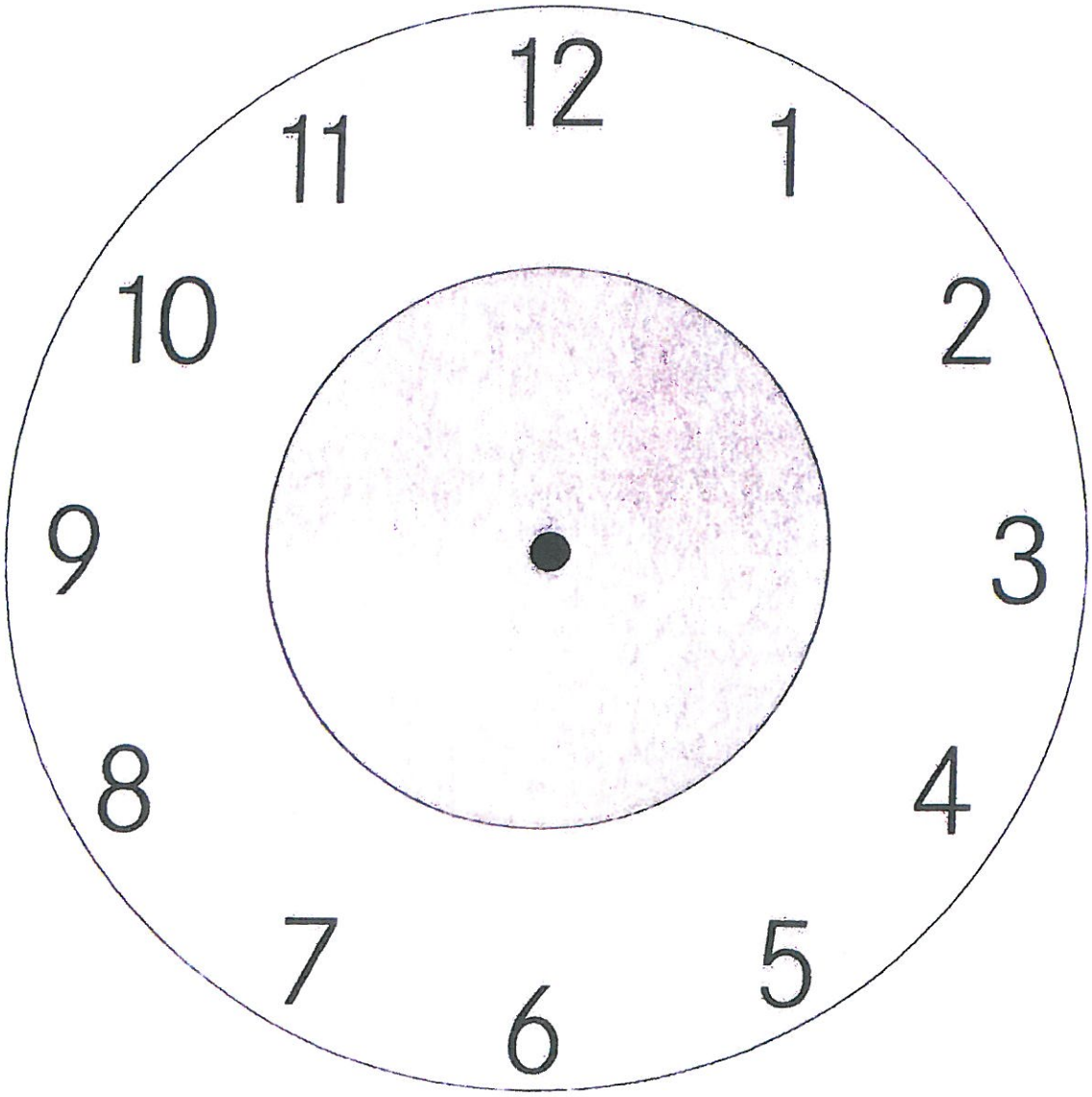
- Vorbereitung: Dafür basteln Sie ebenfalls eine Uhr. Kleben Sie die Kopiervorlage auf einen festen Karton und schneiden Sie das Zifferblatt und die Zeiger aus. Machen Sie jetzt sowohl in das Zifferblatt als auch in die beiden Zeiger ein Loch. Mit einer Briefklammer befestigen Sie die Zeiger.

- Ablauf: Stellen Sie Ihre Uhr auf eine bestimmte Zeit. Fragen Sie eine Schülerin/einen Schüler „Wie spät ist es?". Der Schüler antwortet und ändert nun die Uhrzeit. Er fragt einen Mitschüler nach der Uhrzeit. Dieser antwortet, stellt die Uhr und fragt einen anderen Mitschüler. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schüler einmal geantwortet und die Uhr gestellt haben.

05.1678-2 © Max Hueber Verlag 2004 Autorin: Valeska Hagner

Wie spät ist es?

Kopiervorlage zu Planet 1, Lektion 7, Übung 2
Ein Partner-Spiel



05.1678-2 © Max Hueber Verlag 2004 Autorin: Valeska Hagner