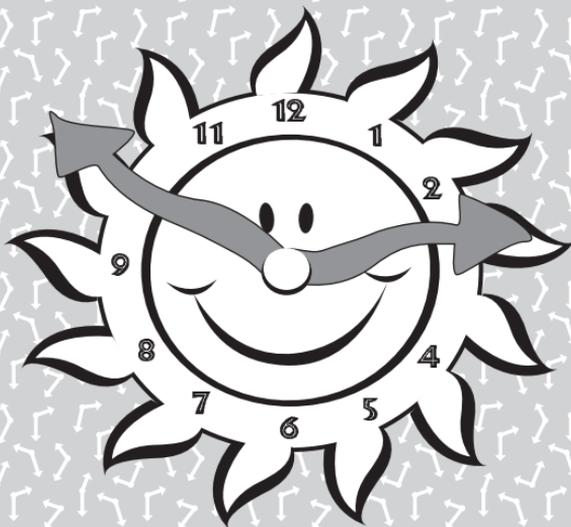


DEUTSCH

Das Uhrzeit-Domino





Das Uhrzeit-Domino

Die Uhrzeit lesen zu können, stellt einen bedeutenden Schritt für ein Kind dar. Zum einen wird ihm so der Zeitbegriff geläufig, und es versteht, dass es Stunden und Minuten gibt. Zum anderen beginnt es, seine Zeit einzuteilen und sich an bestimmten Zeitplänen zu orientieren.

Allerdings fällt es besonders zu Anfang recht schwer, an den Uhrzeigern die richtige Uhrzeit abzulesen.

ELI hat diese Aufgabe in ein Spiel umgesetzt und dazu ein altes Spiel wiederentdeckt: das Domino.

Das vorliegende Spiel stellt eine Variante des traditionellen Dominos dar. Sie ist erarbeitet worden, um den Kindern das Lesen der Uhrzeit zu erleichtern.

Die Kinder sollen nämlich einer bestimmten Zeigerkonstellation den entsprechenden sprachlichen Ausdruck zuordnen. Da der Spielausgang gerade von dieser korrekten Zuordnung abhängt, sind die Kinder motiviert, sich die verschiedenen Formen der Visualisierung und Verbalisierung der Uhrzeit einzuprägen.

So lernen die Kinder auf unterhaltsame Weise und spielerisch mit dem UHRZEIT-DOMINO das Lesen des Zifferblattes und die entsprechenden sprachlichen Ausdrücke für die Uhrzeit.

Worin besteht das Spiel?

Das Domino besteht aus 48 Kärtchen. Auf jedem Kärtchen ist links ein Zifferblatt mit einer bestimmten Uhrzeit abgebildet, und rechts befindet sich die Angabe einer Uhrzeit in Worten. Im Gegensatz zum traditionellen Domino, bei dem es auch Kombinationen mit denselben Werten gibt (so z. B. 1-1, 2-2, 3-3, etc.), sind im UHRZEIT-DOMINO die rechts und links aufgeführten Uhrzeiten niemals einander identisch. Daher sind die Zuordnungsmöglichkeiten nicht variabel. Dennoch wird mit Hilfe der beiden Kärtchen, auf denen anstelle des Zifferblattes eine geschlossene Taschenuhr abgebildet ist (die also einer beliebigen Uhrzeit zugeordnet werden können), eine Unterbrechung der Dominoreihe vermieden. So kann das Spiel bis zum Schließen der Figur zu Ende geführt werden.

Das Anfangskärtchen (Nummer 1) bildet zwei Zifferblätter ab, die „Mittag“

und „Mitternacht“ darstellen.

Um den Umgang mit dem Spiel zu erleichtern, könnte man zu Anfang nur mit den Kärtchen von **1** bis **27** spielen. Auf diesen Spielkarten sind die weniger komplexen Uhrzeiten (wie z.B. volle, viertel, halbe und dreiviertel Stunde) abgebildet. Wenn man daraufhin wieder alle Kärtchen einsetzen möchte, muss man die Nummer **14** der Spielkarten durch die Nummer **28** ersetzen und ebenso die Nummer **15** durch die Nummer **47**.

Wie benutzt man das UHRZEIT-DOMINO?

Wer bereits die Uhrzeit korrekt ablesen und verbalisieren kann, für den stellt das Uhrzeit-Domino ein unterhaltsames und lehrreiches Spiel dar, das zu Hause mit Freunden durchgeführt werden kann.

Unter den zahlreichen Spielmöglichkeiten, die sowohl in der Schule als auch zu Hause ausprobiert werden können, sind vor allem die Varianten des Dominos, des Gänsespiels und des Schiffeversenkens besonders spannend und dazu geeignet, in der Gruppe unterhaltsame Stunden zu verbringen.

In der Schule hingegen erweist sich dieses Spiel unter der Anleitung des Lehrers als wertvolles didaktisches Hilfsmittel. Der Lehrer könnte den Schülern die Kärtchen zeigen oder sie an sie austeilen. Hierauf könnte er das Ablesen der Uhrzeit am Zifferblatt erklären und die verschiedenen sprachlichen Strukturen vorstellen: *Wie spät ist es? Es ist ... (ein Uhr, Mittag, Mitternacht)*.

Sobald die Schüler den Mechanismus verstanden haben und in der Lage sind, die Strukturen anzuwenden, kann man dazu übergehen, einige von den leichteren vorgeschlagenen Spielen durchzuführen.

Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Spiele ermöglichen eine fortschreitende, natürliche Entfaltung der Fähigkeiten der Schüler.

Dank seiner Erfahrung wird der Lehrer sicherlich andere Spielmöglichkeiten vorschlagen können, die den Schülern dazu verhelfen, ihr zeitliches Organisationsvermögen zu entwickeln und zu verbessern.

DIDAKTISCHE UND SPIELERISCHE ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Nachfolgend einige Vorschläge, um in spielerischer Form die Geläufigkeit beim Lesen des Zifferblattes und die Anwendung der sprachlichen Strukturen zu fördern.

DIE PAPAGEIEN

Bei dieser Spielart wiederholen die Schüler wie Papageien alles, was der Lehrer sagt, aber nur dann, wenn es richtig ist.

Hierzu zeichnet der Lehrer ein Zifferblatt an die Tafel und nennt eine Uhrzeit. Wenn er beispielsweise sagt: „Es ist zwanzig Minuten nach acht.“, und das abgebildete Zifferblatt zeigt tatsächlich diese Uhrzeit an, wiederholen die Schüler die Angabe der Uhrzeit. Wenn jedoch der sprachliche Ausdruck mit dem gezeichneten Zifferblatt nicht übereinstimmt, bleiben die Schüler still. Der Lehrer wischt nun die Zeichnung aus, malt ein anderes Zifferblatt an die Tafel und nennt wiederum eine Uhrzeit. Die Schüler müssen nun erneut entscheiden, ob der sprachliche Ausdruck die auf dem Zifferblatt abgebildete Uhrzeit wiedergibt.

Der Lehrer setzt dieses Spiel nach Belieben fort und ersieht aus der Reaktion der Schüler, inwieweit sie die zu erlernenden Strukturen beherrschen. Nach einiger Zeit könnte man auch einige Schüler an die Tafel bitten und sie anstelle des Lehrers ein Zifferblatt anzeichnen und eine Uhrzeit nennen lassen.

BIN ICH PÜNKTLICH?

Bei diesem Spiel kann man die Begriffe *zu früh* und *zu spät* einführen.

Der Lehrer zeichnet ein Zifferblatt an die Tafel, das beispielsweise vier Uhr anzeigt. Daraufhin sagt er:

„Es ist zehn Minuten nach vier. Komme ich zu spät?“

Worauf die Schüler antworten: „Ja, Sie kommen zu spät!“

Oder der Lehrer sagt: „Es ist vier Uhr. Komme ich zu früh?“

Und die Schüler antworten: „Nein, Sie kommen pünktlich!“

Wenn der Lehrer hingegen sagt: „Es ist zehn Minuten vor vier. Komme ich zu spät?“, antworten die Schüler: „Nein, Sie kommen zu früh!“

WIE SPÄT IST ES?

Für dieses Spiel sollte man die Kärtchen zur Hälfte abdecken oder, der Einfachheit halber, den Schülern sagen, welchen Teil des Kärtchens sie für

das Spiel nicht berücksichtigen sollen. Um die Kärtchen abdecken zu können, schneidet man aus farbigem Papier Vierecke, die die gleiche Größe wie ein halbes Kärtchen haben. Daraufhin heftet man die Vierecke mit Klebstreifen so an die Kärtchen, daß der Teil mit dem Zifferblatt sichtbar bleibt.

Die Kärtchen werden nun verdeckt in einem Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Der Reihe nach nimmt nun jeder ein Kärtchen, betrachtet das Zifferblatt und sagt die Uhrzeit. Wenn er den richtigen sprachlichen Ausdruck für die angezeigte Uhrzeit genannt hat, darf er das Kärtchen behalten. Andernfalls muß er das Kärtchen unter den Stapel zurücklegen.

Gewonnen hat der, der die meisten Kärtchen gesammelt hat.

In ähnlicher Weise kann man das Spiel durchführen, wenn man anstelle des sprachlichen Ausdrucks für die Uhrzeit das Zifferblatt verdeckt. Hierbei zeigt der Schüler, ob er den sprachlichen Ausdruck verstanden hat, indem er ein Zifferblatt mit der entsprechend angezeigten Uhrzeit zeichnet. Auch in diesem Fall kann der Spieler bei richtiger Lösung das Kärtchen behalten. Gewinner ist selbstverständlich derjenige, der die meisten Kärtchen gesammelt hat.

ICH GLAUB' DIR NICHT!

Auch bei diesem Spiel sollte man die Kärtchen zur Hälfte verdecken oder den Schülern sagen, welchen Teil sie nicht beachten sollen.

Man teilt die Klasse in zwei gleich starke Gruppen ein. Jeder Schüler erhält drei oder vier Kärtchen. Die beiden Parteien sitzen sich so gegenüber, daß sich jeder Schüler vis-à-vis zu einem Schüler aus der gegnerischen Mannschaft befindet. Bevor das Spiel beginnt, zeigen sich die Spieler einer Mannschaft untereinander ihre jeweiligen Kärtchen.

Ein Schüler (A) beginnt das Spiel und fragt seinen Gegner (B): „Wie spät ist es?“. B wählt nun eines seiner Kärtchen aus und sagt beispielsweise: „Meine Uhr zeigt Viertel nach neun.“, oder er sagt einfach: „Es ist Viertel nach neun.“

A kann nun entweder die Antwort akzeptieren und sich bedanken. Oder er hat Zweifel, ob die Antwort der auf dem Zifferblatt angezeigten Uhrzeit entspricht, und sagt: „Ich glaub' dir nicht!“. Das Kärtchen muss nun aufgedeckt werden: Wenn B die Wahrheit gesagt hat, kann er sein Kärtchen

behalten und gewinnt zusätzlich eines von der Gegenpartei. Wenn er jedoch etwas Falsches gesagt hat, muss er sein Kärtchen an A abgeben. Daraufhin stellt B an A die Ausgangsfrage, und das Spiel wird wie oben beschrieben fortgesetzt. Anschließend kommt ein anderes Spielerpaar an die Reihe.

Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Kärtchen der Gegenpartei einsammeln kann.

SCHIFFE VERSENKEN

Man teilt die Klasse in zwei Mannschaften ein. Jede Gruppe vereinbart mit dem Lehrer einen Satz, der die Angabe einer Uhrzeit enthält, und etwa folgender Art in ein Quadrat eingetragen wird: (Beispielsatz: *Ulrich kommt um zwanzig Minuten vor drei*)

Dabei dürfen die Wörter nur horizontal geschrieben werden.

Es wird abwechselnd gespielt. Die Mannschaft, die an der Reihe ist, nennt die Koordinaten eines Kästchens ihrer Wahl. Wenn dieses Kästchen von einem Buchstaben besetzt ist, muss die Gegenpartei sagen: „Getroffen! Der Buchstabe ist ... ein W!“, wenn beispielsweise das W aus ZWANZIG getroffen worden ist. Außerdem verrät die Gegenpartei die Länge des getroffenen Wortes, indem sie (in unserem Beispiel) sagt: „Das Wort hat ... 7 Buchstaben!“. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste den von der Gegenpartei gewählten Satz herausfindet.

DOMINO

Die Kärtchen werden gemischt und vollständig an die Teilnehmer verteilt. Derjenige darf anfangen, der das Kärtchen hat, auf dem zwei Zifferblätter abgebildet sind: Das eine zeigt „Mittag“, das andere „Mitternacht“ an. Nachdem der erste Spieler das Kärtchen auf den Tisch gelegt hat, kommt der Spieler rechts von ihm an die Reihe. Dieser prüft, ob er eines der möglichen Kärtchen zum Anlegen hat, nämlich entweder das mit der Aufschrift „Mittag“ oder das mit der Aufschrift „Mitternacht“. Falls er keines der beiden Kärtchen hat, sagt er: „*ich passe*“, und der Spieler rechts neben ihm kommt an die Reihe. Auch dieser sieht in seinen Kärtchen nach, ob er das erforderliche

Kärtchen hat. Kann er nicht anlegen, sagt er „*ich passe*“, und das Spiel geht zum nächsten Spieler über. Sobald eines der beiden Kärtchen ausgelegt ist, muss jeder Teilnehmer das neu hinzugekommene Zifferblatt lesen und gleichzeitig den dazu passenden sprachlichen Ausdruck finden. Anschließend sieht er nach, ob er das Kärtchen mit der entsprechenden Aufschrift hat, um es dann, wenn er an der Reihe ist, ablegen zu können.

Man könnte auch vereinbaren, daß jedesmal, wenn ein Spieler ein Kärtchen anlegt, die anderen fragen: „*Wie spät ist es?*“. Der Gefragte muss dann die Uhrzeit, die das Zifferblatt auf dem von ihm ausgelegten Kärtchen anzeigt, nennen. Auf diese Weise können die Teilnehmer sich gegenseitig im Auffinden des korrekten sprachlichen Ausdrucks unterstützen. Zudem wird der Spielfluss nicht dadurch behindert, daß jemand Schwierigkeiten hat, dem Zifferblatt den jeweiligen sprachlichen Ausdruck zuzuordnen.

Natürlich ist es jedem Spieler überlassen, in welcher Richtung er sein Kärtchen anlegen will. Gewonnen hat derjenige, der als erster alle seine Kärtchen abgelegt hat. Schlusspunkt bildet das Kärtchen mit der Abbildung der beiden geschlossenen Taschenuhren.

DAS GÄNSESPIEL

Man kann diese Variante unmittelbar nach dem Dominospiel durchführen. Die Figur kann geschlossen oder offen bleiben, wobei die Kärtchen, die die geschlossenen Taschenuhren abbilden, als letzte ausgelegt werden. Diese Figur dient nun als zu durchlaufende Bahn des Gänsespiels. Jeder Teilnehmer benötigt einen Spielstein oder etwas anderes, mit dem jeder eindeutig sein Vorrücken auf dem Spielplan kennzeichnen kann. Ferner ist ein Würfel erforderlich.

Es wird nach den folgenden Regeln gespielt:

Die Spieler würfeln der Reihe nach und rücken die entsprechende Anzahl Felder vor. Jedes Kärtchen entspricht zwei Feldern.

- Der Spieler **muss einmal aussetzen**, wenn er auf ein Feld kommt, in dem das Zifferblatt *Viertel nach drei*, *Viertel nach eins*, *Viertel nach zwei* oder *Null Uhr fünfzehn* anzeigt.

- Der Spieler **darf noch einmal würfeln**, wenn er auf ein Feld kommt, in dem das Zifferblatt *Viertel vor neun*, *Viertel vor zehn*, *Viertel vor elf* oder *Viertel vor zwölf* anzeigt.

- Bei einem Feld, auf dem eine ungerade, volle Stunde geschrieben steht, (*ein Uhr, drei Uhr, fünf Uhr, sieben Uhr, neun Uhr* oder *elf Uhr*) **darf der Spieler so viele Felder vorrücken, wie zahlenmäßig in der Uhrzeit angegeben sind.**

- Bei einem Feld, auf dem eine gerade, volle Stunde geschrieben steht, (*zwei Uhr, vier Uhr, sechs Uhr, acht Uhr* oder *zehn Uhr*) **muss der Spieler so viele Felder zurückgehen, wie zahlenmäßig in der Uhrzeit angegeben sind.**

Das Kärtchen, auf dem die beiden geschlossenen Taschenuhren abgebildet sind, bildet den Ausgangspunkt des Spiels. Dabei hat jeder Spieler die Wahl, in welcher Richtung er den Spielplan durchlaufen will. Zielpunkt ist die Karte Nummer 1 mit „Mittag“ und „Mitternacht“.

Es werden sich so zwei Spielgruppen bilden, die jeweils dieselbe Strecke bis zum Ziel durchlaufen. Gewonnen hat derjenige, der als erster genau im Zielfeld ankommt. Ist die gewürfelte Augenzahl größer als erforderlich, um das Ziel zu erreichen, muss der Spieler bis zur Zielkarte vorrücken und dann wieder zurückgehen. Er macht so lange damit weiter, bis er schließlich auf einem der beiden Kärtchen der Zielkarte Nummer 1 landet.

Dies sind natürlich nur einige Vorschläge, wie man das UHRZEIT-DOMINO für pädagogische Zwecke einsetzen kann.

Der Lehrer wird die Verwendung des Spiels dem jeweiligen sprachlichen Niveau seiner Schüler anpassen. Die unterschiedlichen Lernziele, die dabei zum Tragen kommen, können ebenso Modifikationen der hier vorgeschlagenen Spielmöglichkeiten erfordern. In jedem Fall wird die Erfahrung des Lehrers dazu beitragen, die Variationsbreite dieses Spiels zu erweitern und so die Schüler auf unterhaltsame Art ihre Kenntnisse anwenden und vertiefen zu lassen.

© 1996 **ELI** s.r.l.

P.O. Box 6 - Recanati - Italien - Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

Nach einer Idee von Joy Olivier

Illustriert von G. Signora

Deutsche Ausgabe: Rosa Bertelsons

Druck: Tecnostampa - Italien

Alle Rechte vorbehalten. Die nicht genehmigte Reproduktion, einschließlich Fotokopien, ist ohne die ausdrückliche Genehmigung des Verlags auch für didaktische und andere Zwecke verboten.