

# Tanzend die Uhr Lernen: Choreografie der Zeitmessung

## 1. Vorbereitung

Alle Kinder bekommen eine Rolle zugeordnet und erhalten ein entsprechendes Requisit:

- die Zahlen jeweils ein laminiertes Blatt mit einer großen Zahl als Kette um den Hals
- die Zeiger ein großes und kleines Schwert o.ä. als Zeigeinstrumente
- der Uhrschlag einen Gong o.ä. Musikinstrument

Alle Schüler und Schülerinnen stellen sich auf ihre endsprechenden Plätze. Die beiden Zeiger stehen in der Mitte des Kreises und zeigen auf die 12. Für die Basisversion stellt sich erstmal nur der Stundenzeiger mit kleinem Schwert in die Mitte. Der Gong steht außerhalb des Kreises. Die „Flitzer-Kinder“ (falls es mehrere sind) stellen sich hintereinander neben die 12.

### Was sind Flitzer-Kinder?

Die Flitzer-Kinder laufen jeweils einmal außerhalb des Uhr-Kreises herum, bis sie wieder an der 12 angekommen sind. Sie stellen den Zeitverlauf einer Stunde dar. Durch die Flitzer wird deutlich, wann eine Stunde „herum“ ist. In der Erweiterung bestimmt das Flitzer-Kind das Tempo des Minutenzeigers.

## 2. Spielregeln Flitzer-Spiel

### Basisversion „Der Stundenzeiger“:

1. Der Flitzer läuft außen um den Uhr-Kreis herum und klatscht bei der „12“ einen nächsten Flitzer ab (wie beim Staffellauf). Der nächste Flitzer läuft noch nicht los.
2. Der Gong ertönt durch den „Gongschüler“, wenn der Flitzer die 12 erreicht hat.
3. Der kleine Zeiger wendet sich so weit, dass sein Zeigerschwert nun zur 1 zeigt.
4. Das Kind mit der Nummer 1 sagt: „Ich bin die 1 und die 1 macht so:“ und macht ihre ausgedachte Bewegung vor.
5. Alle anderen Zahlen antworten „Du bist die 1 und die 1 macht so:“ und wiederholen diese Bewegung.
6. Ein nächster Flitzer rennt los, die nächste „Zahl“ ist dran.

### Erweiterung „Der Minutenzeiger“:

1. Der große Zeiger dreht sich gleichmäßig um sich selbst rechts herum und zeigt dabei nacheinander auf alle Zahlen, beginnend und endend bei der 12.
2. Der Flitzer läuft im selben Tempo wie der große Zeiger sich dreht außen um den Uhr-Kreis herum und klatscht bei der 12 einen nächsten Flitzer ab.
3. Der Gong ertönt durch den „Gongschüler“.
4. Der kleine Zeiger wendet sich so weit, dass sein Zeigerschwert nun zur 1 zeigt.
5. Die Klasse ruft: „Es ist 1 Uhr“.
6. Das Spiel läuft ohne Unterbrechung fort, doch irgendwann ertönt ein lauter Trommelschlag. Dann müssen Flitzer und Zeiger sofort stehen bleiben und die Klasse bestimmt gemeinsam die angezeigte Uhrzeit in digitaler Ansage (zum Beispiel: „Es ist 9 Uhr und zwanzig Minuten“).