

Phasen	Fach	Thema	Stundenumfang	Materialien / Medien	Sozialform
Einführung	Sport	Die Schülerinnen und Schüler breiten ein großes Schwungtuch aus; dabei helfen alle mit. Unter Anleitung der Lehrkraft heben und senken sie es mehrmals gemeinsam. Einzelne Schülerinnen und Schüler können paarweise die Plätze tauschen, indem sie unter dem erhobenen Schwungtuch durchrennen (weitere Aufgaben als Einstieg sind möglich). Nach diesem gemeinsamen "Warm werden" lassen die Kinder das Tuch im Team ausgebreitet auf den Boden fallen.	10 Min.	Schwungtuch	Plenum
Einstieg in das Thema: die Uhr	Sachunterricht	Die Schülerinnen und Schüler erkennen vergleichend zur Uhr die kreisrunde Form des Schwungtuches. Sie benennen die einzelnen Teile einer Uhr.	5 Min.	Schwungtuch	Plenum
„Wir bauen eine Uhr“	Sachunterricht	Die Lehrkraft markiert die Stellen der einzelnen Zahlen, etwa mittels Reifen, Punkten oder Seilen. Jede Schülerin und jeder Schüler erhält eine Rolle und das entsprechende Requisite dazu (konkrete Hinweise für die Lehrkraft finden Sie auf dem Arbeitsblatt).	5 Min.	Reifen/ Punkte/ Seile, Arbeitsblatt, Requisiten (s. AB)	Plenum
„Meine eigene Zahl“	Sport	Jedes Kind denkt sich für "seine" Zahl eine eigene Bewegung aus (tänzerisch, sportlich, pantomimisch) und wählt diese so aus, dass es sich traut, die Bewegung alleine zu präsentieren mit	5 Min.	Requisiten (s. AB)	EA, PA, Plenum

		<p>dem Spruch: "Ich bin die 5 und die 5 macht so!". Die Klasse wiederholt die vorgemachte Bewegung und sagt dabei: "Du bist die 5 und die 5 macht so!". Es folgt eine kurze Testphase mit 2 bis 3 Zahlen.</p> <p>Hinweis: Wenn durch die Anzahl der Schülerinnen und Schüler eine Zahl doppelt besetzt ist, erfolgt diese Phase in Partnerarbeit.</p>			
Das "Flitzer-Spiel"	Sport	<p>Kennenlernen der Regeln und spielen: Die Lehrkraft erklärt den Schülerinnen und Schülern die Spielregeln des Flitzer-Spiels (siehe Arbeitsblatt). Das Spiel wird einmal komplett durchgespielt. Sprache und Tanzbewegungen der Kinder werden integriert. Alle Schülerinnen und Schüler sind dabei involviert.</p>	10 Min.	Arbeitsblatt, Requisiten (s. AB)	Plenum
Abschluss der 1. Unterrichtsstunde	Sport	<p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit andere Rollen einzunehmen. Die Lehrkraft verteilt die Rollen um.</p>	10 Min.	Requisiten (s. AB)	Plenum
Einstieg in die 2. Unterrichtsstunde	Sport, Sachunterricht, Mathematik	<p>Aufwärmübung: "Die Fünferreihe im Rhythmus"</p> <p>Alle Schülerinnen und Schüler bewegen sich frei im Raum (gehen, tanzen, sportiv), während die Lehrkraft regelmäßig leise trommelt. Wenn ein lauter Trommelschlag ertönt, bleiben alle Schülerinnen und Schüler stehen</p>	10 Min.		Plenum

		<p>(wie im Stopp-Tanz) und rufen "Fünf". So geht es weiter durch die Fünferreihe bis zur Zahl 60.</p> <p>Nach ausgiebigem Austoben der Klasse bilden die Schülerinnen und Schüler eine Reihe, die sich langsam durch den Raum schlängelt. Wieder bleiben sie bei lautem Trommelschlag stehen und rufen die entsprechende Zahl der Fünferreihe. Zum Schluss wird diese Reihe durch die Lehrkraft so angeführt, dass alle Schülerinnen und Schüler im Uhr-Kreis ankommen.</p>			
Anwendung des Minutenzeigers	Sachunterricht, Mathematik, Sport	<p>Alle Schülerinnen und Schüler sortieren sich auf die Plätze der Zahlen (eventuell mithilfe der Markierungen). Die Lehrkraft fragt: "Wie viele Minuten sind es von der Null bis zur Eins?".</p> <p>Die Lehrkraft erteilt daraufhin den Auftrag: "Lasst uns gemeinsam herausfinden, wie viele Minuten eine volle Stunde hat". Dafür wird die Rolle des Minutenzeigers an eines der Kinder vergeben. Er oder sie stellt sich in die Mitte und dreht sich langsam im Kreis. Alle Schülerinnen und Schüler auf den Plätzen der Zahlen marschieren am Platz. Wenn der Minutenzeiger auf die entsprechende Zahl zeigt, rufen alle gemeinsam die Minutenzahl: 5 - 10 - 15 ...</p>	15 Min.		Plenum

Zeit erfahren	Musik, Philosophie	<p>Alle Schülerinnen und Schüler suchen sich eine Position zum Ausruhen, Entspannen, Zuhören. Ein Gong ertönt. Sie halten eine Minute inne und spüren die Länge der Zeit, des "Nichts tun".</p> <p>Dann beschreiben sie die Erfahrung von Langeweile, innerer Unruhe und Ähnlichem. Anschließend wählt die Klasse gemeinsam ein Musikstück aus, hört eine Minute lang zu und vergleicht danach die unterschiedlichen Wahrnehmungen von Zeit (mit Ruhe versus mit Musik).</p>	10 Min.	Gong	EA / Plenum
Abschluss der 2. Unterrichtsstunde	Sport	Anwendung des Flitzer-Spiels mit Erweiterung: Der Minutenzeiger wird in das Basis-Spiel integriert. Die Rollen werden neu verteilt, die Regeln neu definiert, das Spiel beginnt.	10 Min.	Requisiten (s. AB)	Plenum