

ZEIT- Quartett

Vorstellungen von Zeitspannen aufbauen
Kartenspiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

Inhalt:

32 Karten (8 Quartette zu verschiedenen Maßeinheiten: s, min, h, Tag, Woche, Monat, Jahr, > 10 Jahre)

Spielziel:

Es gilt Karten zu sammeln, die zusammengehören. Vier Karten zu einer Maßeinheit (einer Farbe) sind ein Quartett. Wer am Schluss die meisten Quartette hat, hat gewonnen.

Vorgehen:

Zuerst werden die Karten gemischt und verdeckt ausgeteilt. Das erste Kind fragt

ein beliebiges anderes Kind nach einer Karte, z.B.: „Hast du C3?“ Hat das gefragte Kind die Karte, stellt es dem ersten Kind die Frage, die auf der Karte steht, und liest ihm auch die möglichen Antworten vor. Kann das erste Kind die Frage richtig beantworten, erhält es die Karte. Es darf so lange – auch andere Kinder – nach Karten fragen, bis die gewünschte Karte nicht beim gefragten Kind vorhanden ist oder bis es eine Frage auf einer Karte falsch beantwortet. Danach ist das Kind an der Reihe, das zuletzt gefragt wurde. Hat ein Kind ein komplettes Quartett, darf es dieses vor sich ablegen. Wer am Schluss die meisten Quartette hat, hat gewonnen.

Differenzierung:

Man kann vorab vereinbaren, dass nicht gezielt nach einer bestimmten Karte gefragt werden muss, sondern nur nach Karten eines bestimmten Quartetts: „Hast du

eine rote Karte?“ Darüber hinaus kann man von vornherein mit weniger Quartetten spielen. Dies ist auch dann sinnvoll, wenn z. B. die Sekunde noch gar nicht behandelt wurde. Wenn der Eindruck besteht, dass einige Kinder die Antworten lediglich auswendig lernen, ohne eine Vorstellung der Zeitspannen zu entwickeln, sollten mit diesen Kindern erneut Zeitspannen geschätzt, gemessen und verglichen werden.

Lerninhalt:

Ziel ist, dass die Kinder Zeitgefühl entwickeln, sich einige Zeitspannen als Anhaltspunkt zum Schätzen merken und im Alltag verstärkt auf die Dauer von Vorgängen oder Ereignissen achten.

Hintergrund:

Die Vorgänge, um deren Dauer es geht, sind größtenteils der Erfahrungswelt der

Kinder entnommen, eine wichtige Voraussetzung, um die Entwicklung von Zeitgefühl anzuregen. Es geht beim Spielen nicht um genaue Zeitangaben, sondern nur um plausible Antworten.

IMPRESSUM

Zeit-Quartett

© 2007 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten.

Idee & Text: Silke Ruwisch, Andrea Baulig

Illustrationen: Hela Woernle

Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Printed in Germany

www.kallmeyer-lernspiele.de

Best.-Nr. 13332

084-3332

