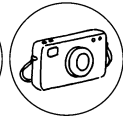
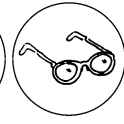
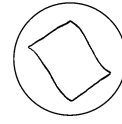
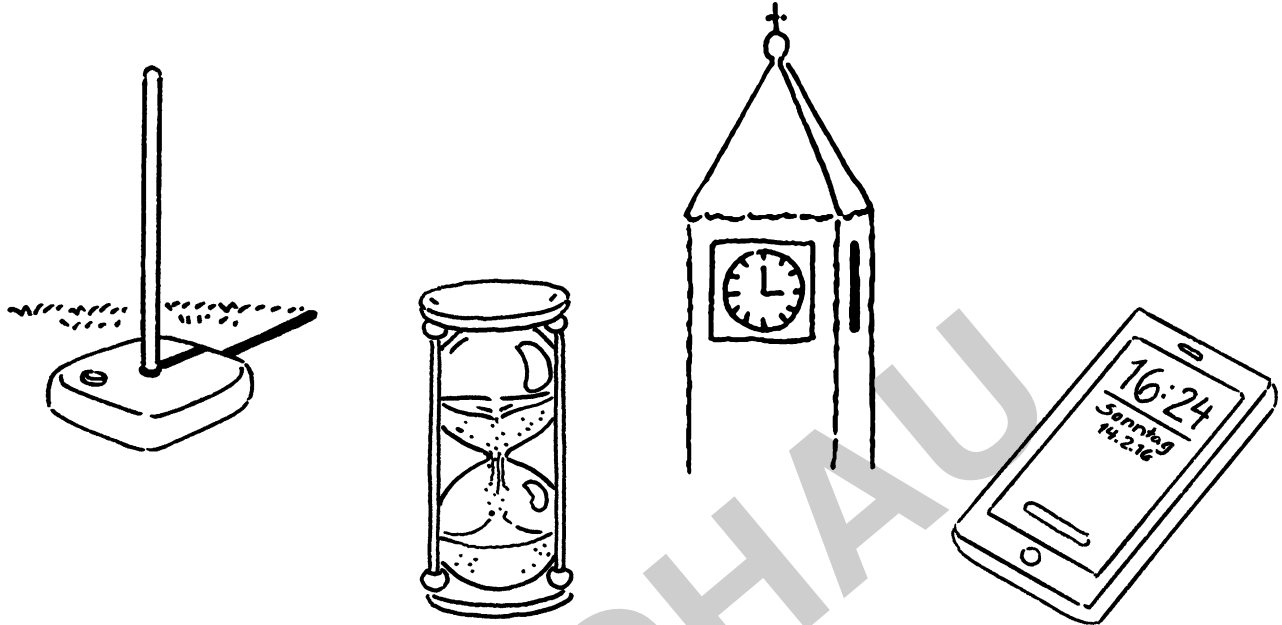




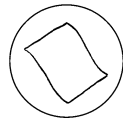
## Verschiedene Uhren



Suche aus Büchern, dem Internet oder aus deiner Umgebung verschiedene Uhren. Fotografiere sie, drucke sie aus oder male sie ab. Beschrifte die Bilder und gestalte damit eine Seite.

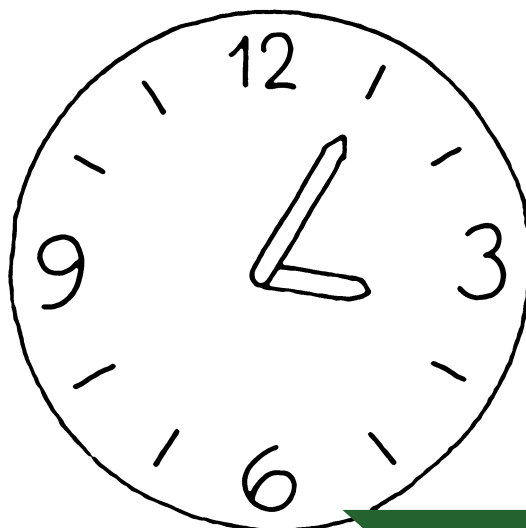


## Meine Uhr



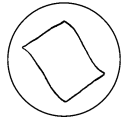
Suche dir aus den Vorlagen ein **Ziffernblatt**, die **Ziffern**, einen **Stundenzeiger** und einen **Minutenzeiger** aus. Gestalte in einem Uhrengehäuse deiner Wahl deine eigene Uhr.

Klebe alles auf und beschrifte es mit den Fachbegriffen.

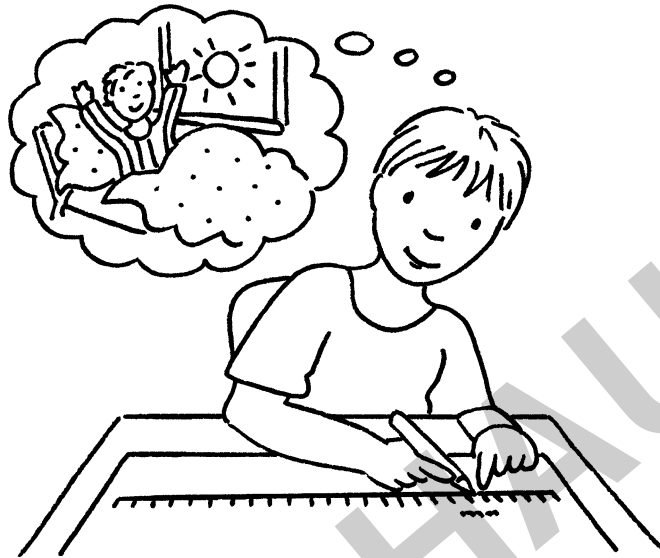




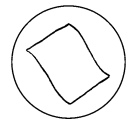
## Was passiert in 24 Stunden?



Du brauchst den Zeitstrahl 0–23 Uhr oder die Uhren. Schreibe Tätigkeiten auf, zeichne oder klebe Bilder neben die passende Uhrzeit.

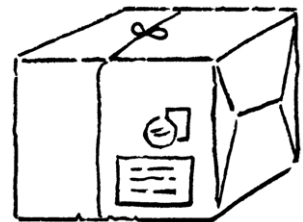
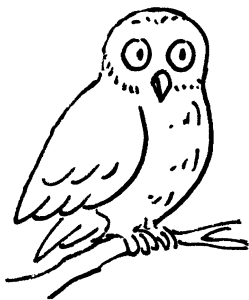


## Was passiert nachts?



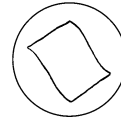
Erkundige dich, was nachts alles passiert:  
Wer arbeitet in der Nacht?  
Welche Tiere sind nachtaktiv?  
Wer oder was ist sonst nachts unterwegs?

Gestalte dazu eine Seite.





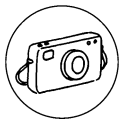
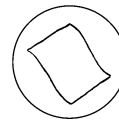
## Öffnungszeiten



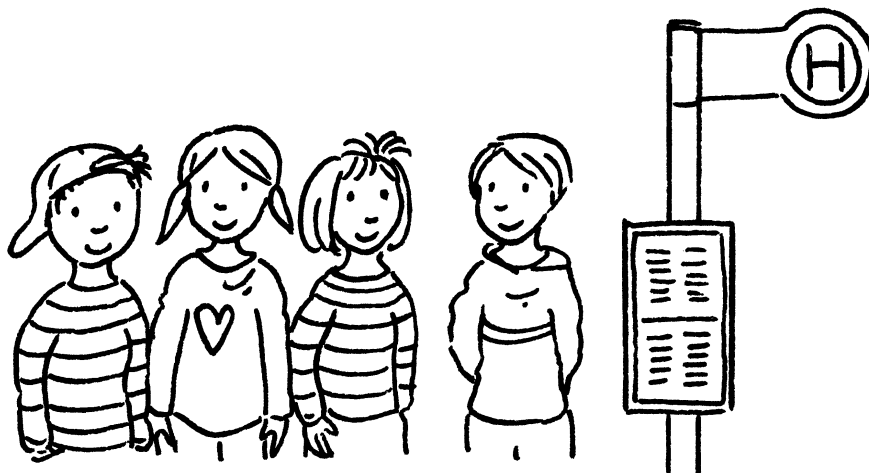
Fotografiere Schilder mit Öffnungszeiten in deinem Ort (z. B. Arzt, Rathaus, Bücherei). Klebe das ausgedruckte Foto auf oder male und schreibe das Schild ab. Berechne die Öffnungszeiten oder Sprechzeiten pro Tag und pro Woche. Schreibe sie zum Schild.



## Fahrzeiten berechnen

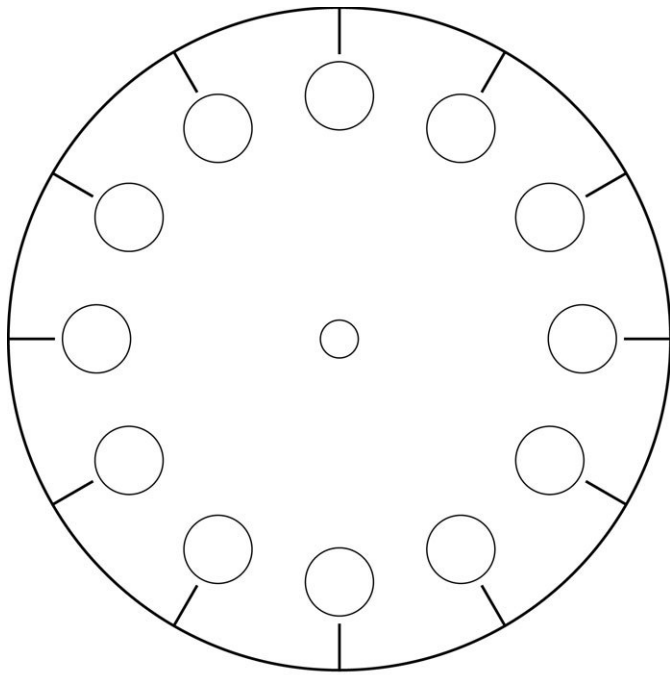
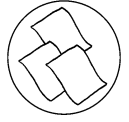


Fotografiere Fahrpläne in deiner Umgebung oder drucke Fahrpläne aus dem Internet aus. Klebe sie auf und denke dir passende Rechengeschichten dazu aus.





# Bildmaterial Uhr



- |    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 1  | 2  |
| 3  | 4  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 5  | 6  |
| 7  | 8  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 11 | 12 |

