



U.2

RITUAL: UHRZEIT online spielen

Informationen für Lehrende

Die Schüler/Schülerinnen üben die Uhrzeit mit einem Lern-App-Spiel.

-  A1
-  15 Minuten
-  Lesen
-  Spiele

Voraussetzungen

Meine Schüler/Schülerinnen kennen ...	<input type="checkbox"/> die inoffizielle Uhrzeit.
Meine Schüler/Schülerinnen können...	<input type="checkbox"/> die inoffizielle Uhrzeit sagen.
Meine Schüler/Schülerinnen haben...	<input type="checkbox"/> Smartphones/Tablets mit Internet.

Unterrichtsvorschlag

Was machen die Schüler/Schülerinnen?	Tipps
  <p>Die Schüler/Schülerinnen arbeiten in Vierergruppen und rufen das Lern-App-Spiel auf ihren Handys auf, wählen den „mit Freunden spielen“-Modus und geben ihren Namen ein.</p>  <p>https://bit.ly/2VKXYZE http://learningapps.org/view628916</p>	<p>Teilen Sie die Klasse in Vierergruppen. Ernennen Sie auch in jeder Gruppe einen Kapitän, oder lassen Sie die Schüler/Schülerinnen selbst einen Kapitän pro Gruppe wählen.</p> <p>Zeigen Sie den Schülern/Schülerinnen den Link oder den QR-Code zum Lern-App-Spiel, zum Beispiel auf der PowerPoint-Präsentation.</p> <p>Variante Die Schüler/Schülerinnen erstellen ihr eigenes Pferderennen mit der Uhrzeit als Lern-App-Spiel auf learningapps.org und teilen diese dann in der Klassencloud. In jeder Klasse kann man dann eins der Lern-App-Spiele in der Klasse spielen lassen.</p>



Der Kapitän der Gruppe wählt die drei anderen Mitspieler/Mitspielerinnen von der Teilnehmerliste in der App für das Spiel aus und diese Schüler/Schülerinnen nehmen das Spiel auf ihren Smartphones an.

Was machen die Schüler/Schülerinnen?

Tipps



Sie spielen das Spiel gegeneinander auf der Lern-App.

Varianten

Die Schüler/Schülerinnen arbeiten zu zweit auf einem Smartphone und sind ein Team: S1 liest im Spiel die Optionen vor, S2 nennt die richtige Lösung, S1 tippt die Lösung ein. Die Schüler/Schülerinnen wechseln die Rollen.

Die Schüler/Schülerinnen spielen im „alleine spielen“-Modus aber in Paaren oder kleinen Gruppen gegeneinander. Die Schüler/Schülerinnen stoppen die Zeit, wie lange sie gebraucht haben. Der schnellste Schüler / Die schnellste Schülerin gewinnt.