



# PHASE 1: ZEITMASCHINE



- **KENNENLERNEN DER ZEITEN: VERGANGENHEIT - GEGENWART - ZUKUNFT**
- **ERKENNEN, DASS JEDES ELEMENT IN DER VERGANGENHEIT UNTERSCHIEDLICH WAR**
- **ERKENNEN, DASS JEDES ELEMENT IN DER ZUKUNFT UNTERSCHIEDLICH SEIN WIRD**

*Hinweis: Wir arbeiten entweder mit dem exakten Objekt oder mit einem Objekt als Stellvertreter für seine "Gattung".*

**ZIEL:**  
Ihrem Kind bei der Erkenntnis zu helfen, dass sich die Elemente im Laufe der ZEIT verändern.

## KOMMUNIKATIONSREGELN:



**KLEIN ANFANGEN**



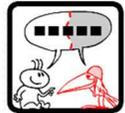
**SCHWEIGEPAUSEN GESTATTEN**



**VERSTECKTES KORRIGIEREN**



**PHRASEN STATT WÖRTER**



**ÜBERSETZUNG OHNE ÜBERSETZEN**

## TECHNIKEN FÜR DIE ELTERN:



**DEN MOMENT ERFASSEN**

**ES MUSS VORHANDEN SEIN**



**MEDIATOR EINSETZEN**

## BEOBACHTEN

Beobachten Sie Ihr Kind beim Spielen oder lesen Sie ihm etwas vor und machen Sie sich dabei bitte Gedanken, welche Dinge oder auch natürliche Erscheinungen Sie für diese Aktivität verwenden möchten. Die Gegenstände, die Sie als erstes wählen, sollten klare Veränderungen im Laufe der Zeit durchmachen.

Einige Vorschläge:

- Charaktere aus Büchern oder Comics, die ihre Merkmale/Eigenschaften verändern
- Spielzeuge oder Kleidungsstücke, die mit der Zeit klare Zeichen der Abnutzung zeigen.
- Früchte, Gemüse oder Pflanzen in Ihrem Garten

## ROLLEN

Denken Sie sich mögliche Rollenverteilungen für sich und Ihr Kind für die ausgewählten Gegenstände/Erscheinungen aus, die im Spiel angenommen werden sollen. Einige Vorschläge:



**Elternteil:** eine Lunch-Box, ein Beutel, eine Garage



**Kind:** Frucht/Gemüse, ein Spielzeug, eine Blume



**Mediator:** eine Erdbeere, ein Auto, ein Apfelbaum

**START** →

**ERSTELLEN** →

**ZUSAMMENFASSEN** ←

**Variante 1** (das Kind soll das Erfahrene reflektieren)

Fragen Sie das Kind nach Beendigung der Aufgabe danach, was gemacht wurde und wie die Aufgabe gelöst wurde. Konzentrieren Sie sich auf das Erkennen der Veränderungen, die die Objekte im Laufe der Zeit erfahren. Bewegen Sie das Kind dazu, auch Sie zu befragen.

Mochtest du das Spiel?

Bist du lieber in die Vergangenheit oder in die Zukunft gereist?

Können wir deinen Spielzeugen beibringen, die Zeitmaschine zu benutzen? Versuchen wir es.

**Variante 2** (für eine andere Person zusammenfassen lassen, z.B. für die Oma, für ein anderes Kind oder für ein Spielzeug etc.). Das Kind kann das Spiel selbst leiten oder mit einer Person spielen, die die Aktivität noch nicht kennt bzw. einer anderen Person von dieser Aktivität in Form einer Geschichte erzählen.

Was haben wir gemacht?

Was hat er/sie gesagt?

Warum hat er/sie es getan?

Zuerst haben wir, ... dann haben wir ... Die Aufgabe war, ...

Jetzt bist du ... du musst ... Ich bin ...



Bewerten Sie die Leistung Ihres Kindes, indem Sie jede Fähigkeit benoten. Bemühen Sie sich, dies über einen längeren Zeitraum zu tun, wenn sich die Gelegenheit bietet. Notieren Sie auch das Datum jeder Bewertung.

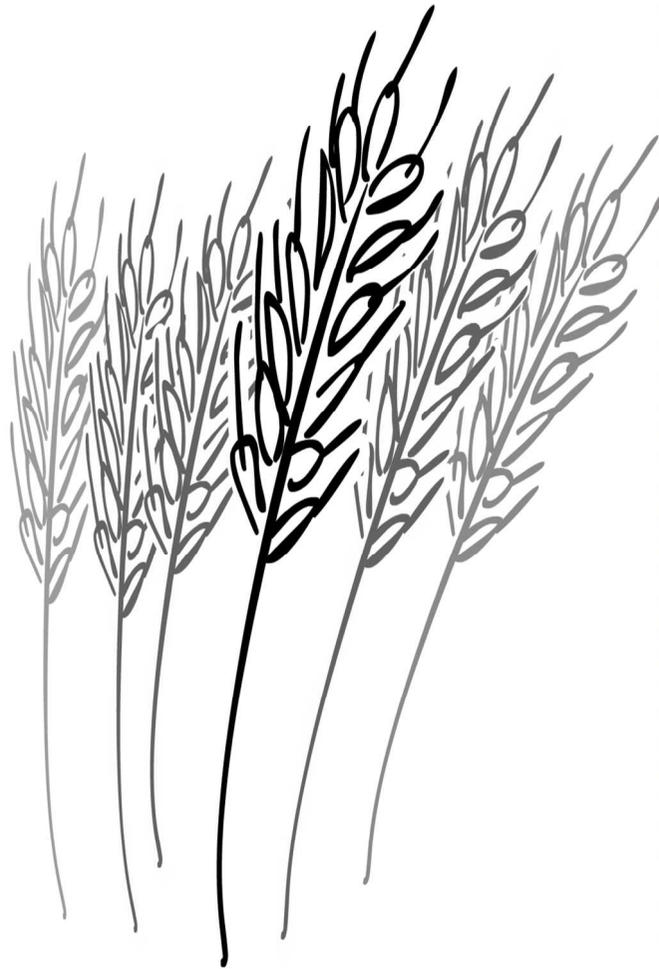
++ kann sehr leicht umsetzen	+ kann umsetzen	○ Ich bin mir nicht ganz sicher	- kann nicht umsetzen	-- zu schwierig
---------------------------------	--------------------	------------------------------------	--------------------------	--------------------

Mein Kind kann:	Datum	Datum	Datum	Datum	Datum
den Unterschied zwischen Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft erkennen					
beschreiben, wie ein Objekt in der Vergangenheit ausgesehen hat					
sich vorstellen, wie ein Objekt in der Zukunft aussehen wird					

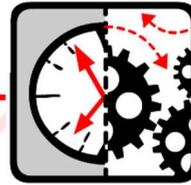
den Unterschied zwischen Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft erkennen

beschreiben, wie ein Objekt in der Vergangenheit ausgesehen hat

sich vorstellen, wie ein Objekt in der Zukunft aussehen wird



**Was ist in den anderen Bildern (vorher/nachher)?**



**KARTE A: FINDE ÄHNLICHES**

**START**

**Wählen Sie einen Gegenstand aus** und besprechen Sie ihn mit Ihrem Kind. Stellen Sie dabei schwerpunktmäßig die praktische Erfahrung ihres Kindes – und weniger dessen Wissen – in den Vordergrund (was hat er/sie gesehen oder gefühlt bzw. womit wurde bereits experimentiert).

**Rollenverteilung**

Sie spielen mit Ihrem Kind das Spiel "Freunde finden". Spielen Sie entweder sich selbst oder übernehmen Sie die Rolle eines der oben genannten Objekte, das nach "Freunden" sucht.

**Aufgabenstellung**

Die Aufgabe besteht darin, sich mit dem gewählten Objekt anzufreunden. Hierfür soll man nachweisen, dass sich das Objekt, das man spielt, im gleichen Zeitraum verändert (z.B. kürzer/länger als ein Tag/ein Jahr/Monat/ usw.).

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Setzen Sie den Mediator ein, um dem Kind zu zeigen, was Sie von ihm erwarten (Hallo Erdbeere. Ich bin ein Apfel. Ich liege jetzt auf dem Boden. Ich gehe jetzt in die Zeitmaschine und springe einen Tag nach vorne. Jetzt bin ich in Jane's Bauch, genau wie du). Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Kindes auf den gewählten Zeitabschnitt (z.B. ein Tag). Akzeptieren Sie Gegenstände und Erklärungen. Wenn die Antwort unwahrscheinlich klingt, fragen Sie nach weiteren Erklärungen, in welchen Situationen bzw. wem dies eventuell möglich ist (andere Perspektive) ... Wenn Ihr Kind damit einverstanden ist, Experimente zu machen, unterstützen Sie es dabei und besprechen die Resultate mit ihm. Versuchen Sie, mit etwa 3-5 Gegenständen zu arbeiten.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Lassen Sie das Kind die Veränderungen an einigen Objekten (wie z.B. bei Gemüse) nachverfolgen, indem Sie die Objekte in verschiedene Umgebungen bringen und lassen Sie das Kind diese danach vergleichen. Veranlassen Sie das Kind dazu, einen Zeitstrahl der unterschiedlichen Objekte zu zeichnen, an denen es Interesse zeigt. Betrachten Sie die Zeichnungen zusammen und ermitteln Sie die Zeitabschnitte, die dazwischen liegen. Fügen Sie mehr Zeichnungen in die 'Lücken' ein.

**SITUATIONSBEZOGEN**

Welche Merkmale hat dieses Objekt? Kannst du es beschreiben?  
 Ich bin dein Freund, weil.... Kann ich dein Freund sein?  
 Sie sind Freund/e/innen, weil... Ähnlich, weil... Es ist bzw. hat...

**ALLGEMEIN**

Es war vor ...Minuten/Stunden/Tagen etc.; Es wird in der Zukunft ... sein. Vorher/Nachher. Jetzt/Dann.

Wie sah es aus oder wie wird es aussehen in/vor ... Jahren?

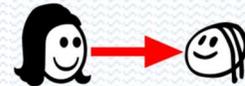
Was ist es dann?

Wie sieht es mit dir aus? Stimmst du zu?

Wie alt bist du? Warst du gestern oder letzte Woche genauso alt?

**HILFESTELLUNG**

Gestern und morgen, starte die Turbine, jetzt fahren wir mit der Zeitmaschine. Du hast Recht. Gut. Gut gemacht! Sieh' mal, hier. Hat es sich verändert?



**Was siehst du?**  
**Wie lange ist dein Leben?**  
**Wie schnell veränderst du dich?**  
**Warum? Was geschieht mit dir?**



**Ich denke...?**  
**Es dauert...?**  
**Wie sehe ich aus?**



**Woher weißt du das?**  
**Wie schnell verändert es sich?**



**Ich denke ...**  
**Was hast du gesagt?**  
**Kann ich herein kommen?**

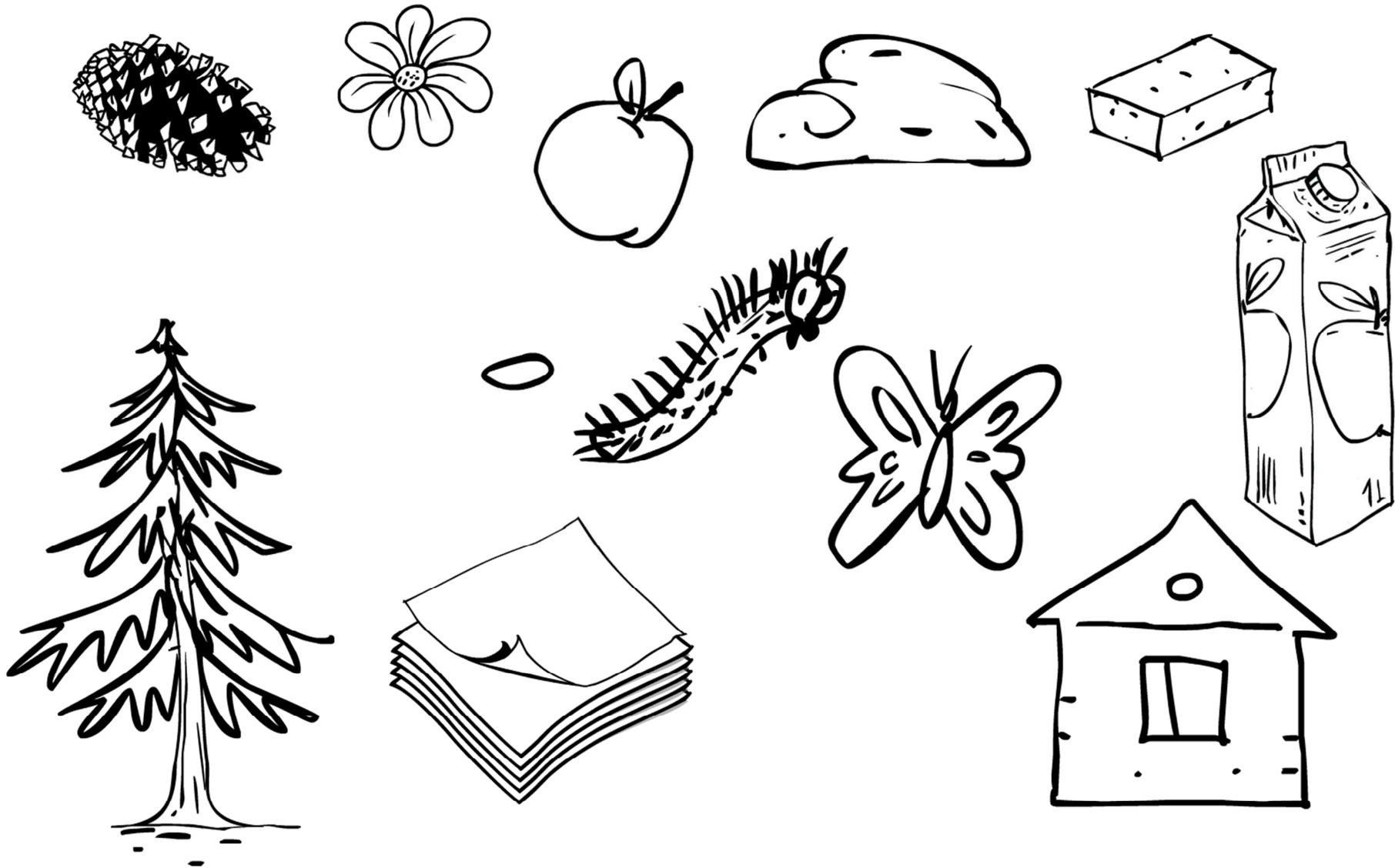


**Woher weißt du, dass es Verändert ist?**  
**Wie schnell?**  
**Welche Veränderungen siehst du?**

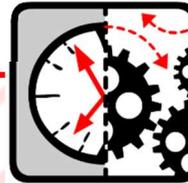


**Ich war... Ich werde ... sein**  
**Lass' es mich erklären.**





**Verbinde die Objekte,  
die zeitlich miteinander verbunden sind.**



**START**

**Wählen Sie ein Objekt**, das die Rolle des Wachmanns übernimmt. Der Wachmann gestattet den Objekten, eine bestimmte Grenze zu überschreiten (z.B. die eines Korbes, eines Hauses oder einer Garage).

**Rollenverteilung**

Sie spielen das Spiel "Wachmann". Entweder Sie werden selbst ein "Wachmann" oder Sie schlüpfen in eine der Rollen (z.B. in die eines spielzeugfressenden Wolfes, eines Polizisten, eines Roboters etc.). Wählen Sie die für die Situation passende Rolle aus.

**Aufgabenstellung**

Die Aufgabe der Spieler ist es, Objekte zu finden, die die Grenze überschreiten dürfen. Dafür sollten sich die Objekte entweder auf irgendeine Weise a) seit gestern oder sich b) bis morgen verändert haben.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Setzen Sie den Mediator ein, um dem Kind zu zeigen, was Sie von ihm erwarten (Ich bin ein Pfirsich. Liza isst mich heute, also bin ich morgen anders). Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Kindes auf den gewählten Zeitabschnitt (z.B. ein Tag).

Akzeptieren Sie Gegenstände und Erklärungen. Wenn die Antwort unwahrscheinlich klingt, fragen Sie nach weiteren Erklärungen, in welchen Situationen bzw. wem dies eventuell möglich ist (andere Perspektive) ... Wenn Ihr Kind damit einverstanden ist, Experimente zu machen, unterstützen Sie es dabei und besprechen die Resultate mit ihm. Versuchen Sie, mit etwa 3-5 Gegenständen zu arbeiten.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Familienmitglieder können "Wachmänner" von Tätigkeiten (z.B. die Überwachung des Fernsehens oder des Spielens am PC) oder von Plätzen (z.B. Küche) werden. Um die Erlaubnis für eine solche Tätigkeit zu erhalten, muss man etwas tun (z.B. nachzuweisen, dass man sich seit dem letzten Tag verändert hat).

**SITUATIONSBEZOGEN**  
 Ich bin der Wachmann. Niemand darf hier durch! Halt. Kein Zugang  
 Kannst du mich rein lassen? Kann ich bitte durch?  
 Kann ich hereinkommen?  
 Du kommst hier nicht rein, außer ...

**ALLGEMEIN**  
 Es war vor ...Minuten/Stunden/Tagen etc.; Es wird in der Zukunft ...  
 sein. Vorher/Nachher. Jetzt/Dann.  
 Wie sah es aus oder wie wird es aussehen in/vor ... Jahren?  
 Was ist es dann?

Wie sieht es mit dir aus? Stimmt du zu?  
 Wie alt bist du? Warst du gestern oder letzte Woche genauso alt?

**HILFESTELLUNG**  
 Gestern und morgen, starte die Turbine,  
 jetzt fahren wir mit der Zeitmaschine.  
 Du hast Recht. Gut. Gut gemacht! Sieh' mal, hier.  
 Hat es sich verändert?



**Was siehst du?**  
**Warst du gestern der/die selbe?**  
**Warum? Schaust du morgen**  
**genauso aus wie heute?**



**Woher weißt du das?**  
**Wie schnell verändert es sich?**  
**Du kannst nicht passieren.**



**Und was geschieht morgen?**  
**Erkläre mir,**  
**was du heute getan hast.**



**Ich denke...?**  
**Gestern war ich ...**  
**Morgen werde ich ... sein**  
**Kann ich durch?**



**Ich denke ...**  
**Was hast du gesagt?**  
**Kann ich herein kommen?**

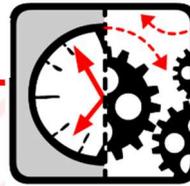


**Ich war... Es wird ... sein**  
**Dann ... Nachher ...**





**Zeichne eine Zeitmaschine.**



**START**

**Denken Sie sich einen Gegenstand aus,** der sich im Laufe der Zeit verändert.

Möglichkeiten: Lebensmittel, Blumen, Sandburgen etc.  
Überlegen Sie auch gemeinsam mit Ihrem Kind. Stellen Sie in diesem Fall schwerpunktmäßig die praktische Erfahrung ihres Kindes – und weniger dessen Wissen – in den Vordergrund (was hat er/sie gesehen oder gefühlt bzw. womit wurde bereits experimentiert).

Sie können den Gegenstand zeichnen, erzeugen oder malen etc.

**Rollenverteilung**

Sie treten mit Ihrem Kind in den Wettstreit. Spielen Sie dabei sich selbst oder schlüpfen Sie in eine andere Rolle.

Mögliche Rollen: ein Spielzeug, das gewählte Objekt, ein bestimmter Denk- oder Sprachcharakter

**Aufgabenstellung**

Abwechselnd machen Sie entweder einen Schritt in die Zukunft oder in die Vergangenheit. Sie sollten beschreiben, wie Ihr Gegenstand jetzt aussieht.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Führen Sie einen Schritt vor (Jetzt ist die Milchflasche halbleer. Heute Morgen war sie voll). Weisen Sie Antworten Ihres Kindes niemals zurück - fragen Sie nach Erklärungen. Vereinbaren sie, ob Sie über einen bestimmten Gegenstand (dieser Baum) oder einen Gegenstand im Allgemeinen sprechen (ein Baum im Allgemeinen). Entscheiden Sie sich, in welche Zeit(en) Sie reisen möchten. Besprechen Sie, wie schnell sich der Gegenstand verändert. Fragen Sie im Zweifel nach, wann bzw. für wen das möglich ist. Versuchen Sie, mit etwa 3-5 Gegenständen zu arbeiten.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Lassen Sie das Kind die Veränderungen an einigen Objekten (wie z.B. bei Gemüse) untersuchen, indem Sie sie es in verschiedene Umgebungen bringen und danach vergleichen lassen.

**SITUATIONSBEZOGEN**

Machen wir einen Wettkampf? Wer wird der Sieger sein?

Wir sind die Champions! Ich werde gewinnen!

Lass' uns spielen. Immer abwechselnd – du bist dran. Ich bin dran.

**ALLGEMEIN**

Es war vor ...Minuten/Stunden/Tagen etc.; Es wird in der Zukunft ... sein. Vorher/Nachher. Jetzt/Dann.

Wie sah es aus oder wie wird es aussehen in/vor ... Jahren?

Was ist es dann?

Wie sieht es mit dir aus? Stimmst du zu?

Wie alt bist du? Warst du gestern oder letzte Woche genauso alt?

**HILFESTELLUNG**

Gestern und morgen, starte die Turbine, jetzt fahren wir mit der Zeitmaschine.

Du hast Recht. Gut. Gut gemacht! Sieh' mal, hier.

Hat es sich verändert?



**Was siehst du?**

Lass' uns ... Tage zurückgehen?

Hat es sich verändert? Warum?

Was bist du?



**Ich denke...**

Ich bin () jetzt

Wie sehe ich aus?

Wer bist du?



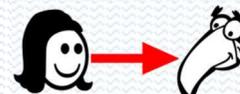
**Wie lange ist es her?**

Wie schnell verändert es sich?



**Ich denke ...**

Was hast du gesagt?



**Woher weißt du, dass es verändert ist?**

Wie schnell?

Welche Veränderungen siehst du?

Wie?

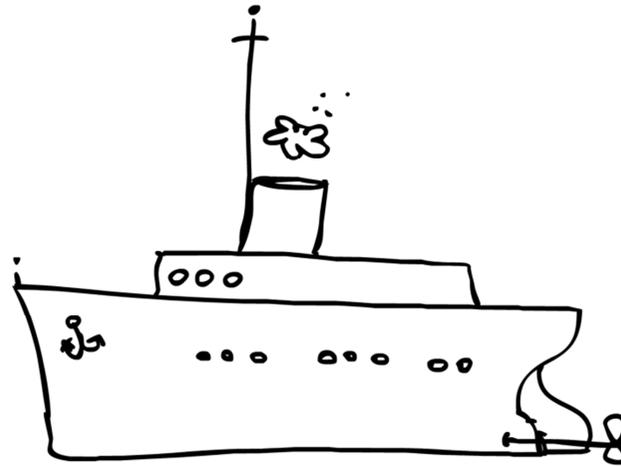
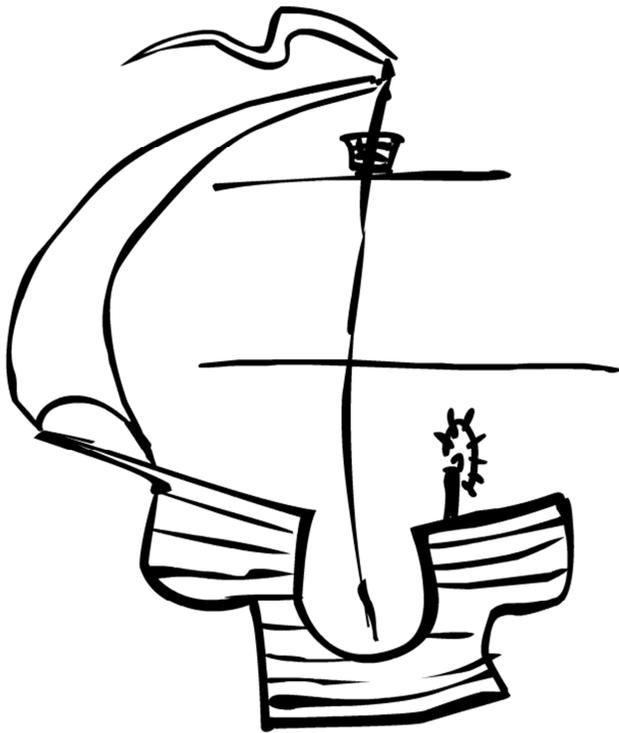


**Ich war (ein Auto im Geschäft)**

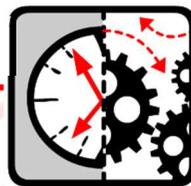
Woher weißt du,

dass es Zukunft ist?





**Wie haben sich die Schiffe verändert?  
Bemale sie und zeichne sie zu Ende.**



**START**

**Denken Sie an ein Objekt**, das sich mit der Zeit verändert. Sagen Sie es Ihrem Kind nicht. Lassen Sie das Kind stattdessen erraten, was Sie sich ausgedacht haben.

**Rollenverteilung**

Sie können sich selbst spielen oder die Rolle des Gegenstandes übernehmen, den Sie sich ausgedacht haben. Unter Umständen ist es für Sie leichter, wenn Sie einen Mediator im Spiel einführen (ein Spielzeug oder ein beliebiges Objekt in der Nähe). Der Mediator könnte in der Zielsprache sprechen.

**Aufgabenstellung**

Bitten Sie Ihr Kind darum, zu erraten, wer Sie sind. Beschreiben Sie ihm hierfür 3 verschiedene Zustände, die das Objekt während seiner Lebensdauer erfährt (Zuerst bin ich... dann bin ich... am Ende bin ich... was bin ich?).

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Setzen Sie den Mediator ein, um den Denkprozess Ihres Kindes zu unterstützen. Wenn das Kind eine Idee hat, kann ihm der Mediator dabei helfen, zu erkennen, ob es sein, bzw. nicht sein kann; z.B. durch Abwägen der Idee gegenüber dem, was wir über den Gegenstand bereits wissen. Rufen Sie sich bitte ins Gedächtnis, dass es nicht nur ums Erraten geht, sondern auch darum, dass das Kind die Veränderlichkeit der Dinge im Lauf der Zeit erkennt.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Lassen Sie Ihr Kind das Spiel übernehmen und selbst Rätsel erstellen. Bieten Sie ihrem Kind an, selbst Rätsel zu erstellen, wenn es die Situation erlaubt (z.B. beim Einsteigen ins Auto, beim Kochen etc. ...)

**SITUATIONSBEZOGEN**  
Zuerst ist es... Dann ist es... Am Ende ist es ... Was ist es?

**ALLGEMEIN**

Es war früher ...;  
Es wird in der Zukunft ... sein. Vorher/Nachher. Jetzt/Dann.  
Wie sah es aus oder wie wird es aussehen in/vor ... Jahren?  
Was ist es?

Wie sieht es mit dir aus? Stimmt du zu?  
Wie alt bist du? Warst du gestern oder letzte Woche genauso alt?

**HILFESTELLUNG**

Gestern und morgen, starte die Turbine, jetzt fahren wir mit der Zeitmaschine.  
Du hast Recht. Gut. Gut gemacht! Sieh' mal, hier.  
Hat es sich verändert?



Was kann es sonst noch sein?  
Versuche es noch einmal.  
Was war es zuerst?



Ich denke ... Es ist ...  
Kann es ... sein?



Was war das Objekt zuerst?  
Was war es dann?  
Kannst du sie nennen?



Kannst du mir helfen?  
War es...?  
Was hast du gesagt?



Also suchen wir nach etwas, das  
zuerst ein ... ist.  
Wie schnell?



Schauen wir mal... Was kann...?  
Denkst du, es kann ein/e sein...?

