

## Medienparcours

# Station: Zeiten-Buzzer

## Ablauf und Materialien

### Ziel

Wie schnell vergeht die Zeit? Kinder reflektieren ihre Spielzeiten bzw. Nutzungszeiten von digitalen Medien.

### Materialien

- # Computerspiele, z.B. auf Tablets, Nintendo DS, Laptops, Smartphones
- # Anwendung Zeiten-Buzzer > [Download](#)
- # Laptop oder PC für Anwendung Zeiten-Buzzer
- # Informationskarte für Stationsbetreuer > [Download](#)

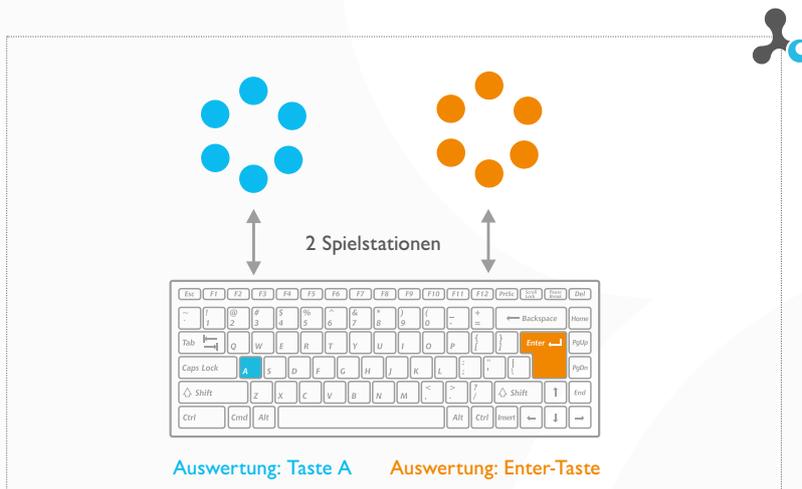
### Vorbereitung

- # Aufbau des Laptops mit der Anwendung Zeiten-Buzzer; in einiger Entfernung (ca. 5 m) werden Sitzmöglichkeiten und die Spielgeräte aufgestellt.
- # Installieren Sie die Anwendung „Zeiten-Buzzer“ auf dem Laptop oder PC und überprüfen Sie die Funktionsweise. Kopieren Sie hierfür den Ordner Tool\_Zeiten\_Buzzer auf Ihren Computer. Mit der Datei „Index“ starten Sie das Programm.
- # Überprüfen Sie die Spiel-Technik auf Funktionsweise und Akkustand.

### Tipps

Damit wirklich echte Spielzeiten entstehen, sollten die Stationsbetreuer die Kinder nicht an die Zeit erinnern.

Geben Sie den Stationsbetreuern die Informationskarte als Erinnerungshilfe.



### Aufgabe für die Kinder

Kinder prüfen ihr Zeitgefühl. Sie spielen Computerspiele einzeln oder zu zweit. Wenn sie glauben, dass 2 min um sind, laufen sie zum Laptop und drücken die „Buzzer-Tasten“ **A oder Enter**. Sie einigen sich in den Kleingruppen, wer zum Laptop läuft. Es spielen 2 Gruppen gegeneinander, Uhren oder Handys mit Zeitanzeigen sind nicht erlaubt.

Materialdownload unter: [www.teachtoday.de/parcours](http://www.teachtoday.de/parcours)

### Ablauf

- # In der Regel sind 8 – 10 Kinder am Start, teilen Sie diese in zwei Kleingruppen: sie spielen gegeneinander.
- # Jede Kleingruppe erhält 2 – 3 Geräte mit PC-Spielen.
- # Erläutern Sie den Kindern die Aufgabe.
- # Nehmen Sie auf dem Laptop in der Anwendung „Zeiten-Buzzer“ die entsprechenden Timer-Einstellungen vor ein.

### Beispiel

Anzahl der Gruppen:	2
Anzahl der Runden:	3
Minuten:	2

- # Mit dem Start der ersten Runde durch Betätigung der „Buzzer-Tasten“ (A-Taste und Enter-Taste) geht es los.
- # Nach Ende der festgelegten Rundenzahl erfolgt die Auswertung mit allen Kindern am Laptop. Wählen Sie hierfür die Option „Ergebnis“ und besprechen Sie mit den Kindern die Auswertung.