

Lernziele

- die Zahlen von 1 bis 12 zählen
- nach dem Alter fragen und antworten

Kommunikation

- Ich habe (heute) Geburtstag. Hurra! Überraschung! Rate mal!

Redemittel

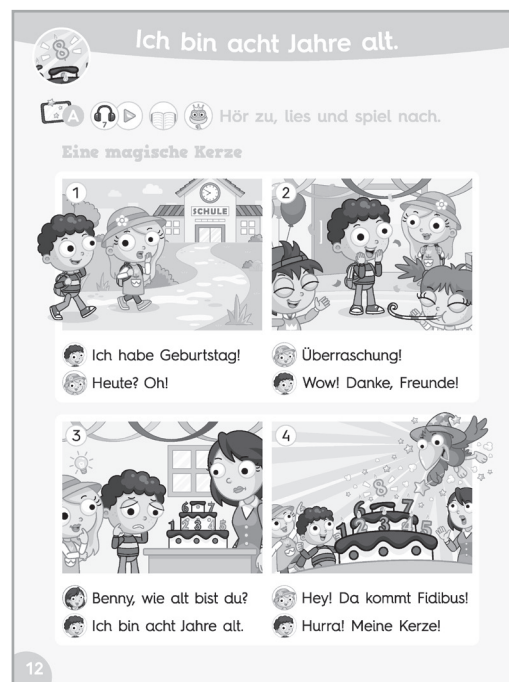
- Wie alt bist du? Ich bin (acht) Jahre alt.

Wortschatz

- eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, elf, zwölf

Materialien

- Bildkarten 12-23, Audios (Track 7-11), Handpuppe Fidibus



Einstieg: Hängen Sie vor dem Unterricht die **Bildkarten 12-23** (aus den **Online-Materialien**) an die Tafel. Zum Unterrichtsbeginn fragen Sie die Handpuppe Fidibus vor der Tafel bzw. den Bildkarten in der Muttersprache (der Kinder) nach seinem Alter. Fidibus soll Sie nicht verstehen. Wiederholen Sie den Satz dann auf Englisch („How old are you?“). Natürlich versteht Fidibus diese Sprache auch nicht. Danach fragen Sie Fidibus nach seinem Alter auf Deutsch. Fidibus antwortet darauf mit dem Satz „Ich bin Hokuspokus Jahre alt.“. Fangen Sie an, zu raten (z. B. „Sieben?“) während Sie auf die Bildkarten (an der Tafel) zeigen und die Zahlen laut aussprechen. Versuchen Sie die Szenen möglichst theatralisch darzustellen und den Wortschatz betont zu wiederholen. Fidibus antwortet je nachdem mit „Ja!“ oder „Nein!“. (Fidibus ist acht Jahre alt.)

A Vor dem Hören können Sie die ersten drei Bilder der Geschichte an die Tafel hängen. Die Kinder betrachten die einzelnen Bilder und äußern in ihrer Muttersprache Vermutungen über die Handlung der Geschichte.

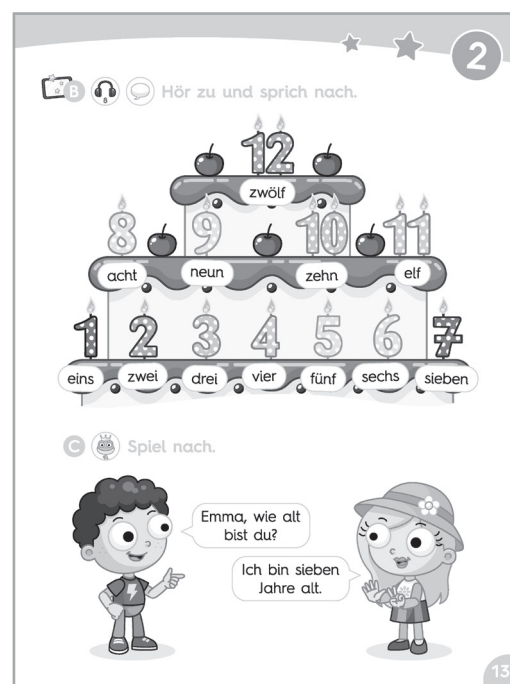
Wie jede Fidibus-Geschichte, endet auch diese mit einer lustigen Pointe. Lassen Sie zum Schluss die Kinder raten, wie die Geschichte enden könnte. Erst dann schlagen die Kinder ihre Lehrbücher auf und sehen sich die Bilder nochmals in Ruhe an.

- ▶ Jetzt hören die Kinder die Geschichte während sie gleichzeitig auf die entsprechenden Szenen zeigen.
- ▶ Diesmal hören sie alles Szene für Szene und sprechen die Dialoge nach. Beim nächsten Hören können die Mädchen die Rolle von Emma und die Jungen die Rolle von Benny übernehmen.

- ▶ Drehen Sie an manchen Stellen den Ton etwas leiser, sodass die Kinder an diesen bestimmten Stellen „reinsprechen“ können. Wie z. B. „Überraschung!“, „Hurra!“ usw.
- ▶ Stoppen Sie jetzt nach jedem Bild die Geschichte. So können einzelne Szenen und zum Schluss auch die gesamte Geschichte von den Kindern pantomimisch dargestellt werden.
- ▶ Hängen Sie nun die Bilder und die Satzstreifen (aus den **Online-Materialien**), die Sie schon vor dem Unterricht vorbereitet haben, an die Tafel. Die Kinder bringen an der Tafel einzelne Bilder der Geschichte in die richtige Reihenfolge. Als Nächstes werden von den Kindern die Satzstreifen den Bildern zugeordnet. Lesen Sie nun zur Kontrolle die einzelnen Sätze der Geschichte in der Klasse laut vor.
- ▶ **Fakultativ:** Teilen Sie jedem Kind (4 Kindern) ein Bild und jedem Kind (8 Kindern) einen Satzstreifen aus. Lassen Sie die Kinder im Klassenzimmer herumlaufen. Bei jeder Begegnung zeigen sie ihre Bilder und lesen ihre Satzstreifen gegenseitig. Findet sich ein Paar, machen sie sich zusammen auf die Suche nach dem dritten Teil. Ziel ist, dass immer drei Kinder die Teile (ein Bild und zwei Satzstreifen) einer jeweiligen Szene kombinieren.
- ▶ **Fakultativ:** Sie hängen die Bilder der vier Szenen nebeneinander an die Tafel. Danach teilen Sie den Kindern die Satzstreifen aus. Die Kinder laufen im Klassenzimmer herum und müssen ihren Partner finden. Wenn beide Partner sicher sind, dass sie zusammen einen Dialog bilden, stellen sie sich an die Tafel vor das passende Bild.
- ▶ Zum Schluss sehen sich die Kinder die animierte Bildgeschichte (im **E-Book**) an der Tafel an. Sie können das Video an manchen Stellen stoppen und die Kinder dazu auffordern, das Gesprochene und Gesehene imitativ zu wiederholen.

B Die Kinder schauen sich hier die Zahlen an. Sie hören zu, zeigen dann beim Hören auf die Zahlen und sprechen nach.

- ▶ Führen Sie jetzt die Zahlen mit den **Bildkarten 12-23** ein. Sie können gern diese Übung auch als Klassenspiel mit zwei Gruppen durchführen. Hängen Sie die Bildkarten gemischt und aufgedeckt an die Tafel. Ein Kind kommt an die Tafel und nimmt eine Karte während die anderen Kinder ihre Augen schließen. Jetzt müssen die Kinder raten, welche Zahl an der Tafel fehlt. Das Kind mit der Karte (an der Tafel) antwortet mit „richtig“ und „falsch“.
- ▶ Dieses Mal erhalten die Kinder Wortkarten zu den Zahlen 1-12 (aus den **Online-Materialien**). Teilen Sie alle Karten an die Kinder aus und



zählen Sie bis drei. Und danach stehen die Kinder mit ihren Karten auf und versuchen vor der Tafel eine richtige Reihenfolge von 1-12 zu bilden.

- ▶ Und zum Schluss stehen die Kinder im Kreis. Sie flüstern einem Kind (aus dem Kreis) eine Zahl ins Ohr. Jetzt halten sich alle Kinder an den Händen. Das ausgewählte Kind drückt die Hand des Nachbarkindes genauso oft wie die Zahl, die ihm zugeflüstert wurde. Und das Nachbarkind wiederholt die gleiche Handlung und drückt die Hand des nächsten Kindes. Wenn das ursprüngliche Kind wieder drankommt und ein Nachbarkind seine Hand mehrmals drückt, sagt das ursprüngliche Kind „richtig“ oder „falsch“ und nennt die Zahl, die in sein Ohr am Anfang zugeflüstert wurde.

C Die Kinder sehen sich die Szene im Buch an. Hier können Sie die gebastelten Fingerpuppen aus Lektion 1 einsetzen. Die Kinder können vorne an der Tafel diese Szene mit ihren eigenen Fingerpuppen als Benny und Emma nachspielen.

- ▶ Hier können Sie ein Ratespiel einführen. Ein Kind zieht eine Zahlenkarte, die umgedreht auf dem Lehrerpult liegt, und stellt sich vor die Klasse. Ein anderes Kind stellt die Frage „Wie alt bist du?“. In der ersten Runde können auch Sie die Frage stellen und andeuten, wie das Ratespiel gespielt wird. Das Kind mit der Karte antwortet „Ich bin Hokuspokus Jahre alt.“. Die anderen Kinder können die Zahl nicht sehen und müssen raten, welche Zahl auf der Karte ist. Wird falsch geraten, sagt das Kind mit der Karte „Nein, falsch.“. Wenn eines der Kinder die richtige Zahl nennt, ruft das Kind mit der Karte „Ja, richtig! Ich bin ... Jahre alt.“. Hier können Sie auch den Satz „Du bist dran.“ einführen. Mithilfe der Handpuppe Fidibus und der Fingerpuppen können Sie den Dialog mit den Redemitteln aus Lektion 1 auf die gleiche Art erweitern und vorspielen lassen.

Beispiel:

Benny Hallo! Wer bist du?

Fidibus Hallo! Ich bin Fidibus. Und du?

Benny Ich bin Benny.

Fidibus Und wie alt bist du?

Benny Ich bin acht Jahre alt. Und du?

Fidibus Ich bin auch acht Jahre alt. Tschüs, Benny!

Benny Tschüs, Fidibus!

D Die Kinder sollen die Szene gut betrachten und versuchen, die Spielregeln zu verstehen.

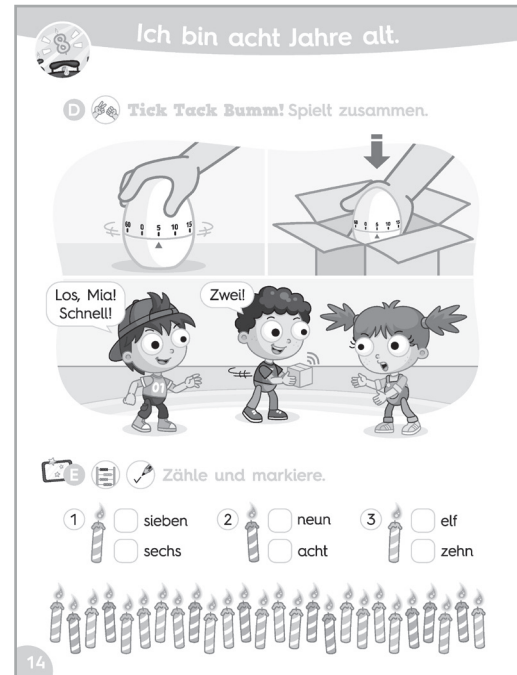
Sie können die Kinder in der Klasse mit oder ohne Stühle einen großen Kreis bilden lassen. Man kann dieses Spiel aber auch ohne einen Stuhlkreis durchführen.

Sie benötigen für das Spiel eine Eieruhr und eine kleine Kartonschachtel, wo Sie die Eieruhr reinton können.

Sie stellen die Eieruhr bzw. den Timer auf 2-3 Minuten. Sagen Sie jetzt die erste Zahl („Eins!“) und geben Sie die Schachtel dem ersten Kind im Kreis schnell weiter. Das erste Kind sagt dann die zweite Zahl und gibt die Schachtel auch schnell weiter an das nächste Kind. Man kann als Alternative auch jedes Kind von 1 bis 12 zählen lassen. Und bei leistungsstärkeren Gruppen kann man die Zahlen rückwärts (von 12 bis 1) zählen lassen.

Das geht immer so weiter, bis die Eieruhr anfängt zu klingeln. Derjenige, der die Schachtel in dem Moment noch in der Hand hält, muss leider ausscheiden. Dann geht es weiter in die nächste Runde.

► **Fakultativ:** Die Kinder teilen sich in dieser Variante des Spiels in zwei große Gruppen auf. Es ist wichtig, dass die Kinder aus beiden Gruppen immer nacheinander drankommen. Darauf sollten Sie achten. Z. B. zuerst ein Kind aus der Löwen-Gruppe und dann ein Kind aus der Tiger-Gruppe. Das Spiel wird wie üblich gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass diesmal kein Kind ausscheiden muss. Derjenige, der die klingelnde Eieruhr in der Hand hält, verschafft der Gegengruppe einen Punkt. Die Gruppe, die die meisten Punkte sammelt, hat dann das Spiel gewonnen.



E Die Kinder sehen sich zuerst die Aufgabe an. Fordern Sie dann die Kinder auf, die drei verschiedenen Kerzen zu zählen und dementsprechend die richtige Anzahl der Kerze in jeder Übung zu markieren. Kontrollieren Sie zusammen in der Klasse die Lösungen, indem Sie die Anzahl jeder Kerze laut vorlesen lassen.

Lösung:

① sieben ② neun ③ zehn

Hör zu und mach mit.

1 Wie alt bist du?
2 Das weiß ich nicht.
3 Rate mal!

4 1, 2, 3, 4 Jahre nicht.
5, 6, 8, 9 bin ich auch nicht.
6 Wie alt bin ich?

Hör zu und sing mit.

Hey, Emma! Wie alt bist du?
Das weiß ich nicht.
Rate mal! Wie alt bin ich?
1, 2, 3, 4 Jahre nicht.
5, 6, 8, 9 bin ich auch nicht.
10, 11, 12 wieder nicht.
Komm! Rate noch einmal!
Sag! Wie alt bin ich?

F Die Kinder schauen sich zuerst die Illustrationen an. Sprechen Sie den ersten Satz („Wie alt bist du?“) laut aus während Sie ihn mit Mimik und Gestik imitieren. Fordern Sie die Kinder auf, Vermutungen anzustellen, was dieser Satz bedeuten könnte.

- ▶ Danach hören die Kinder das Lied und zeigen mit dem Finger auf die passenden Bilder (1-6) im Buch.
- ▶ Beim zweiten Hören animieren (zuerst) Sie das Lied mit Mimik und Gestik, wie in den Illustrationen gezeigt.

G Die Kinder sollen jetzt die Bewegungen mit Ihnen gemeinsam nachmachen während sie alle das Lied mitsummen.

- ▶ Danach singen die Kinder zur gesungenen Version des Liedes (**Track 9**) mit. Und zum Schluss singen sie das Lied noch einmal. Diesmal mit der Karaoke-Version (**Track 10**).
- ▶ **Fakultativ:** Die Stühle werden in einer Doppelreihe oder in einem Kreis aufgestellt, so dass alle Kinder im Kreis herum gehen können. In jeder Spielrunde befindet sich dann ein Stuhl weniger (im Kreis) als die Zahl der Kinder, die noch mitspielen. Sobald Sie das Lied abspielen, bewegen sich die Kinder rund um die Stühle. Stehenbleiben ist verboten und das Berühren


von Stühlen auch. Die Kinder müssen solange das Lied spielt, mitsingen und auch die Bewegungen zum Lied nachmachen. Wer die Regeln nicht beachtet, scheidet aus. Wird die Musik wieder ausgeschaltet, muss sich jedes Kind auf irgendeinen freien Stuhl setzen. Da es einen Stuhl zu wenig gibt, bekommt ein Kind keinen freien Platz mehr und scheidet ebenfalls aus. Anschließend wird noch ein Stuhl entfernt und eine neue Runde beginnt. Gewonnen hat das Kind, das am Schluss übrig bleibt.

H Zeigen Sie auf die Bilder der vier Helden und stellen Sie sie mit dem Redemittel „Das ist ...“ vor, ohne dass Sie von den Kindern verlangen, sich dieses Redemittel zu merken. Sie sollen es nur hören.

- ▶ Fordern Sie danach die Kinder auf, die Übung aufmerksam zu betrachten.
- ▶ Sobald alle Kinder ihre Bleistifte in der Hand halten, spielen Sie die Audioaufnahme ab. Erst beim dritten Hören sollten die Kinder, die richtige Zahl bzw. das richtige Alter einkreisen.
- ▶ Spielen Sie die Audioaufnahme am Ende noch einmal ab, damit die Kinder ihre Antworten in Ruhe kontrollieren können.
- ▶ Zum Schluss nennen Sie noch einmal die Namen der Helden („Das ist Mia.“ usw.) und fordern die Kinder auf, mit der entsprechenden Zahl (dem Alter) zu antworten. Danach können Sie den ersten Satz mit „Ja, richtig.“ oder „Ja, Mia ist acht Jahre alt.“ erweitern.

Ich bin acht Jahre alt.

Was hörst du? Kreise ein.

1		7	8	9
2		7	8	9
3		7	8	9
4		7	8	9

16

Lösung:

1) 8 (acht) 2) 9 (neun) 3) 7 (sieben) 4) 8 (acht)



- I Lassen Sie die Kinder alle Bilder auf der Bastelseite betrachten.
- ▶ Sprechen Sie kurz darüber, was eine „Geburtstagstorte“ sein kann und wo man diese gebastelte Geburtstagstorte später einsetzen könnte. Zum Beispiel zum Schmücken der Klasse, als Geburtstagskarte oder Einladungskarte usw.
 - ▶ Fordern Sie dann die Kinder auf, die notwendigen Materialien zusammenzustellen. Sie können an dieser Stelle auch einige Wörter/Sätze zu manchen Techniken und Materialien einsetzen (wir schneiden ... aus, eine Schere, Filzstifte usw.) ohne von den Kindern zu verlangen, dass sie sich diese Wörter/Sätze merken. Lassen Sie die Kinder die Bastelvorlage auf Seite 77 (**Bastelvorlage 2**) ausschneiden und dann den Bastelanweisungen entsprechend die Geburtstagstorte basteln.