



Doris Lecher. «Serafinas Geburtstag»

Anregungen zur SJW-Publikation Nr. 2648

für Schüler_innen der 1./2. Klasse

von Jonin Dobi, Anna Kaspar und Nia Vogel,
Studierende der PH Bern, Institut für Vorschulstufe
und Primarstufe

Redaktion Britta Juska-Bacher, Dozentin PH Bern

Du brauchst: Papier, Bleistift und Farbstifte

Vielleicht brauchst du Hilfe beim Lesen der Aufträge.

1. Vor dem Lesen

- Sieh dir zuerst das Bild auf dem Umschlag an. Das ist das *Titelbild* der Geschichte. Dort siehst du fünf Tiere. Weisst du, wie sie alle heissen? Hast du davon schon mal eines gesehen im Wald oder in einem Garten?
- Lies den Titel. Worauf freust du dich an deinem Geburtstag am meisten?
- Fällt dir etwas Spezielles beim Igel auf? Was denkst du, worum es in der Geschichte geht? Wenn du magst, kannst du deine Idee jemandem erzählen.

2. Beim Lesen

Lies die Seiten 2 und 3 genau.

- Wo hat Eina das Eichhörnchen ihre Nuss versteckt? Hast du auch ein Geheimversteck?

- Kennst du ein anderes Wort für Rübli? Frage jemanden, falls dir kein anderes Wort einfällt.

Lies die Seiten 4 und 5.

- Suche alle Namen der Tiere und sage sie laut.
- Schreibe die Namen in die Lücken.

Das Eichhörnchen heisst _____.

Der Hase heisst _____.

Der Igel heisst _____.

- Fällt dir etwas auf?
- Was für ein Tier könnte Serafina sein?

Lies die Seiten 6 und 7.

- Wie bewegen sich die Tiere? Versuche sie nachzumachen. Kann jemand erraten, welches Tier du nachmachst?
- Isabel die Igelin trägt jetzt die Geschenke auf dem Rücken. Welche drei Dinge hat sie dabei?

1. _____ 2. _____

3. _____

Lies die Seiten 8 und 9.

- Wieso schimpft Umberto? Hast du auch schon mit jemandem geschimpft? Warum?
- Wie macht ein Uhu? Versuche selbst das Geräusch nachzumachen.

Lies die Seiten 10 und 11.

- Auf diesen Seiten findest du einen Bastelbogen. Löse diesen vorsichtig aus dem Heft und lege ihn beiseite für später.
- Wähle ein Tier aus. Versuche herauszufinden, wie alt das Tier wird. Frage jemanden, schaue in einem Buch nach oder suche im Internet.

Mein Tier heisst _____ und wird _____ Jahre alt.

- Alle haben Angst vor Flurin. Weisst du, wieso? Was sagst du den Tieren, damit sie keine Angst haben?
- Hast du auch schon einmal Angst gehabt? Und was hast du dann gemacht?

Lies die Seiten 12 und 13.

- Weisst du, was *beleidigt* bedeutet? Frage jemanden, falls du dir nicht sicher bist!
- Flurin verschwindet in seinen Bau. Was ist ein *Bau*?
- Ist ein *Bau* gebaut?
- Kennst du weitere Wörter, in welchen Bau vorkommen?

-
- Was denkst du, hat Flurin der Fuchs vor?

Lies die Seiten 14 und 15.

- Die Tiere wollen Serafinas Geburtstag feiern. Was kann man sonst noch feiern?
- Wie viele Kerzen hat es auf dem Kuchen? Wie alt wird Serafina? Ist dies ein Zufall?
- Wie viele Kerzen sind auf deinem nächsten Geburtstagskuchen?

Lies die Seiten 16 und 17.

- Welches Geburtstagslied kennst du? Sing es jemandem vor oder mit der Person zusammen.
- Auf wie viele verschiedene Sprachen kannst du das Lied singen? Findest du eine Person, die es dir auf eine andere Sprache beibringen kann?
- Was möchtest du Serafina schenken? Zeichne es auf die Geburtstagskarte für sie. Nimm dazu das ein Blatt Papier oder eine Karte.

Lies die Seiten 18 und 19.

- Benenne die Tiere von links nach rechts.
- Wo ist Serafina?
- Wer hat Serafina welches Geschenk mitgebracht? Schreibe es zum richtigen Tier. Falls du dir nicht sicher bist, wie es geschrieben wird, darfst du nachschauen in der Geschichte.



Lies Seite 20.

- Woher hat Flurin der Fuchs den Kuchen? Was denkst du? Schreibe die beste Idee auf und tausche sie mit jemandem aus.
-

3. Nach dem Lesen

- Was ist dein Lieblingsteil der Geschichte?
- Würdest du das Buch jemandem empfehlen? Wem? Und wieso? Schreibe die Empfehlung an die Person auf.

Hallo _____

Ich habe eine schöne Geschichte gelesen. Ich kann dir das Buch empfehlen!
Es heisst:

Das Buch gefällt mir, weil

Viele Grüsse

- Wusstest du von Anfang an, dass Serafina eine Schnecke ist? Wieso hast du es gewusst oder wieso noch nicht?

- Bastle nun die Figuren in der Mitte des Buches. Hole dir Hilfe beim Ausschneiden und Kleben, wenn du sie brauchst.
- Wie könnte die Geschichte weitergehen? Spiele mit den Figuren.
- Kannst du deine Lieblingsszene aus dem Buch noch auswendig? Spiele sie nach.
- Wie geht die Geschichte weiter, wenn Flurin statt einem Kuchen ein anderes Geschenk dem Bau herausholt (Seite 14 und 15)? Spiele deine Szene mit den Figuren nach.