

Akustische Differenzierung – Dyskalkulie

Arbeitsaufgabe:

Der Trainer/die Trainerin liest eine Geschichte vor in welcher einige Zahlen genannt werden.

Der/die Trainingskandidat/in hört der Geschichte aufmerksam zu und soll alle Zahlen auf ihrem/seinen Arbeitsblatt wegstreichen, die in der Geschichte vorkommen.

Am Ende der Geschichte sollen vier Zahlen übrig bleiben, die den Code ergeben.

Ludmilla, die kleine Hexe.

Ludmilla ist eine kleine Hexe. Sie hat sehr rote, sehr lange, sehr verfilzte Haare. Sie ist sehr klein und trägt immer **fünf** Hosen übereinander.

Hexe Ludmilla läuft nicht gerne. Am liebsten fliegt sie mit ihrem Besen und ihren **drei** Freundinnen herum.

Sie hat ihren Besen so gern, dass sie ihm sogar einen Namen gegeben hat. Ihr Besen heißt Floppi. Aber Besen Floppi ist schon alt. Er hat schon **35** Jahre auf dem Buckel.

Seine Borsten sind ganz dünn und einige sind bereits ausgefallen. Weil der Besen Floppi alt ist, hört er auch nicht mehr so gut. Wenn Hexe Ludmilla mit ihm fliegt und ruft: „Floppi, wir fliegen in **15** Minuten zur Bank!“, dann versteht er: „Floppi, ich bin krank!“ und er fliegt mit ihr zum Arzt.

Eines Tages sagt Hexe Ludmilla: „Oje, so geht das nicht weiter. Ich glaube, ich brauche einen neuen Besen.“

Traurig stellt sie den Besen Floppi in ihre Abstellkammer und geht eine Runde spazieren, um nachzudenken. **Vier** Stunden später kommt Ludmilla wieder nach Hause. Sie ist ganz traurig, als sie an ihren alten Besen Floppi denkt. Was er wohl den Tag über so gemacht hat? Er war ja ganz alleine in der Abstellkammer. Als Hexe Ludmilla nach Hause kommt, geht sie sofort zur Abstellkammer, um nach Floppi zu schauen. Aber – oh Schreck! – was sieht sie da?

Der Besen Floppi ist verschwunden!

Hexe Ludmilla sucht den kleinen Raum ab. Aber sie findet nur **18** Dosen, **zehn** Putzmittel, **25** alte Handtücher, **22** uralte Hexenbücher, **acht** Stinkesocken, Zauberezutaten wie **36** Froschaugen, **54** Fliegenbeine und **66** getrocknete Fledermauswimpern. Doch ihren Besen Floppi findet sie nicht! „Floppi! Wo bist du nur?!“, ruft Hexe Ludmilla verzweifelt.

So schnell sie ihre krummen Beine tragen, rennt sie in die Küche, dann in das Wohnzimmer, dann in das Schlafzimmer. Überall sucht sie nach ihrem alten Hexenbesen. Doch alles was sie gefunden hat waren **neun** ausgefallene Borsten auf dem Wohnzimmerteppich. Traurig setzt sich Hexe Ludmilla auf einen Sessel in der Küche.

Ihre dicke **zwölf** Kilo schwere schwarze Katze Janokobibus schleicht auf leisen Pfoten heran und hockt sich neben sie.

„Warum bist du so traurig?“, fragt die Katze.

„Ach, Janokobibus“, jammert Hexe Ludmilla. „unser Besen Floppi ist verschwunden!“

„Aber den hast du doch in die Abstellkammer gestellt“, sagt die schwarze Katze.

Hexe Ludmilla seufzt. „Ja, aber jetzt ist er weg“, sagt sie. **Zwei** kleine Tränen kullerten aus ihrem Auge.

Da hörte Ludmilla plötzlich laute Geräusche aus dem Garten. Sie sprang auf und was erblickte sie da?

Ihr Besen Floppi steckte im Apfelbaum und versuchte sich kläglich zu befreien. Er zappelte so heftig, dass schon **23** Äpfel auf den Boden gefallen sind.

Schnell lief Ludmilla zu ihrem Besen und befreite ihn. „Da bist du ja! Ich dachte, du bist weggelaufen. Ich werde dich nie wieder in die dunkle Abstellkammer stellen.“

Ludmilla war überglücklich ihren alten Besen wieder in den Händen zu halten und ließ ihn von nun an nie wieder aus den Augen.

Knacke den Code und hole dir die Belohnung!

Höre der Geschichte aufmerksam zu. Alle Zahlen, die in der Geschichte vorkommen, sind nicht Teil des Codes, du kannst sie wegstreichen. Am Ende der Geschichte bleiben die vier Zahlen des Codes übrig.

**CODE:**

--	--	--	--

25	4	3	36	2
	15	22	54	
26	10	18	9	42
	8	7	5	23
35	66	11	12	

Lösung und Quellen

Code: 11 – 7 – 26 – 42

Die Geschichte „Die kleine Hexe Ludmilla “ wurde für den Gebrauch abgeändert.

Quelle:

https://vs-material.wegerer.at/deutsch/pdf_d/lesen/weiterlesen/Ach-du-lieber-Hexenbesen.pdf

Bilder: von Word-Clipart entnommen