
IM ZIRKUS

Themenbearbeitung

Lehrerhandreichungen

Teil 2

Zielgruppe	Schüler von 9 bis 10 Jahren
Autorinnen	Kuszman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária, Sárvári Tünde

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinoVA oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: dr. Morvai Edit

Idegen nyelvi lektor: dr. Zalán Péter

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Kuszman Nóra, Némethné Gálvölgyi Mária, Sárvári Tünde

Educatio Kht. 2008

AUFBAU DES UNTERRICHTSMATERIALS

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
1. Zirkus Leone ist da!	Ankunft im Zirkus Kennen Lernen des Zirkusdirektors und der Zirkusleute Korrektur des Programmhefts des Zirkus	Puzzle zusammensetzen Zauberspiel „Simsalabim“ Zuordnungsaufgabe (Wörter und Bilder einander zuordnen) Zirkuszelt aufbauen	Kassettenrekorder / CD-Player Kassette / CD mit Zirkusmusik Zylinder 1.1 Bilder – Zirkusleute 1.2 Puzzle – Zirkusleute Wortkarten mit den Namen der Zirkusleute Zauberstab 1.4 Arbeitsblatt – Programmheft 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 1) Mappe
2. Seppi, der Clown	Probe im Zirkus Bewegungsspiel mit Karten, Basteln von Kleidungsstücken für den Clown, Vorstellung eines simplen „Tricks“	„Plätze tauschen“-Spiel Bastelarbeit einen sehr einfachen Zaubertrick vorbereiten und vorführen Zirkuszelt aufbauen	Kassettenrekorder / CD-Player Kassette / CD mit Zirkusmusik Zylinder Bildkarten zur Gruppenbildung 2.3 Zeichnung – Kleiderbügel 2.3 Schablone – Kleider 1.1 Bilder – Zirkusleute (Clown) einfarbige Stoffreste Flitter in verschiedenen Formen (Herz, Punkt, Stern, Viereck) Lederreste 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 2 - Clown) Klebstoff Mappe

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
3. Roland, der Dompteur	Personen im Zirkus Tiere im Zirkus Dompteur und Löwe Tätigkeiten	Zirkus – Bingo Raubkatzen – Rätsel Bewegungsspiel Kommandospiel Zirkuszelt bauen	3.1 Bingokarten 1-2 Bonbons (Lollis) für die Gewinner 3.2 Arbeitsblatt – Wie heißen die Tiere? 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 3) Mappe Klebstoff
4. Alfred, der Artist	Wer macht was im Zirkus? die Geschichte von Roland Kunststücke im Zirkus	„Stille Post“ Bild-Text-Zuordnung Bewegungen nachahmen neue / eigene Kunststücke entwickeln, einüben und vorführen	Zylinder 4.2 Arbeitsblatt – Tagebuch 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 4) Mappe Klebstoff
5. Simalabim, der Zauberer	Zaubertricks Zaubersprüche Was braucht ein Zauberer? Zaubererprüfung ablegen	einen Zaubertrick erlernen einen Zauberspruch erlernen die Requisiten eines Zauberers kennen lernen und benennen – Activity spielen	Zauberhut, Zaubermantel, Zauberstab Tarnkappe, Zauberbuch je eine Weintraube für jeden Sch für jeden Trick eine oder zwei nicht allzu große Weintrauben ein Glas Mineralwasser mit hohem Kohlensäuregehalt 5.2 Arbeitsblatt – Schwebende Weintrauben Karten mit Farben (rot, blau, grün) kleine Wortkarten (Zauberhut, Zauberstab, Tarnkappe, Zaubermantel, Zauberbuch, Zaubertrank) 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 5) Klebstoff Mappe

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
6. Unser Zirkusplakat	Zirkus Leone braucht ein Plakat für seine Vorstellungen	in Gruppen ein Plakat erstellen	6.1 Arbeitsblatt – Zirkusplakat Karten mit Zirkuszelten in unterschiedlichen Farben für die Gruppenbildung Schere Klebstoff Filzstifte
7. An der Kasse	Kaufdialoge	den Text eines Dialogs an der Kasse rekonstruieren den Dialog einüben und vortragen eine richtig/falsch-Aufgabe zu einer Eintrittskarte in den Zirkus lösen	Kärtchen mit ähnlich klingenden Familiennamen für die Gruppenbildung 7.2 Tonaufnahme – An der Kasse 7.2 Transkript – An der Kasse 7.2 Arbeitsblatt – An der Kasse 7.4 Anlage – Eintrittskarte 7.4 Arbeitsblatt – Richtig oder falsch? 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 6) Klebstoff Mappe
8. Wir als Zirkusleute	Anweisungen verstehen und sie ausführen Projektkompetenz entwickeln Wortschatz im Themenkreis „Zirkus“ befestigen	Was ist auf dem Bild? – Bilder erkennen Was liegt in der Kiste? – Tast-Kim	1.1 Bilder – Zirkusleute Wortkarten mit den Namen der Zirkusleute Requisiten (Zylinder, Zauberstab, Zauberhut, Ball, Reifen, Seil, eine rote Nase, Eimer) Notizblätter 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 7) Klebstoff Mappe
9. Probe bei Zirkus...	Anweisungen verstehen und sie ausführen Projektkompetenz entwickeln eine Zirkusnummer vorstellen	Zirkusleute – Phantasiereise Unsere Produktion – Nachahmungsspiel	Kassettenrekorder / CD-Player Kassette / CD mit Zirkusmusik Notizblätter

STUNDEN	INHALTE	TÄTIGKEITEN	MATERIALIEN
10. Hereinspaziert, hereinspaziert! – Generalprobe	eine Zirkusnummer zeigen Kreativität entwickeln Darstellungskompetenz entwickeln Reflexionskompetenz entwickeln	Generalprobe Wie war's? – Reflexion	Kostüme, Requisiten Kassettenrekorder / CD-Player Kassette / CD mit Zirkusmusik

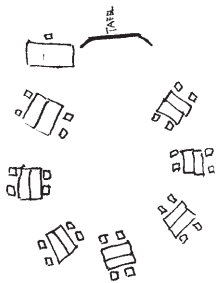
STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: ZIRKUS LEONE IST DA!

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Zirkusleute auf Deutsch benennen■ einfache Anweisungen hörend verstehen und sie auch ausführen
MATERIALIEN, MEDIEN	Kassettenrekorder / CD-Player, Zirkusmusik auf Kassette / CD, Zylinder, 1.1 Bilder – Zirkusleute in A3-Format, 1.2 Puzzle – Zirkusleute, Zauberstab, 1.4 Arbeitsblatt – Programmheft, 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 1), Mappe
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	den Klassenraum umrichten
SCHRITT 1	
ZEIT	4 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Motivation
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Kassettenrekorder / CD-Player, Zirkusmusik auf Kassette / CD, Zylinder, 1.1 Bilder – Zirkusleute

TÄTIGKEITEN

1. Sch versammeln sich vor der Tür des Klassenzimmers. L startet die Zirkusmusik, setzt einen Zylinder auf, macht die Tür auf und sagt: *Hereinspaziert, hereinspaziert! Guten Tag, liebe Kinder! Nehmt bitte Platz! Ich heiße Ich bin der Zirkusdirektor. Und das ist Alfred, der Artist. Er tanzt auf dem Seil. Das ist Seppi, der Clown. Er macht Musik. Das ist Roland, der Dompteur. Er zeigt eine Raubtiernummer. Er arbeitet mit zwei Löwen, zwei Tigern und zwei Leoparden. Das hier ist Simsalabim, der Zauberer. Er macht Zaubertricks.*



SCHRITT 2

ZEIT 15 Minuten

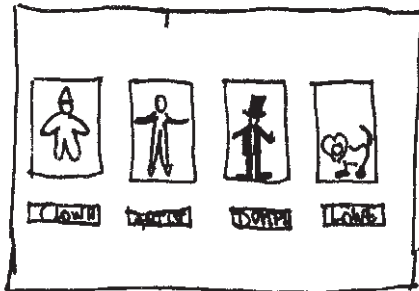
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Hörverstehen, Erweiterung des Wortschatzes, Sozialkompetenz

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 1.1 Bilder – Zirkusleute, 1.2 Puzzle – Zirkusleute, Wortkarten mit den Namen der Zirkusleute

TÄTIGKEITEN

1. Wenn alle Sch sitzen, fragt L / Zirkusdirektor, ob die Sch noch wissen, wer in seinem Zirkus arbeitet: *Also, Kinder, wisst ihr noch, wer in meinem Zirkus arbeitet? Nein? Schlimm! Ganz schlimm! Dann müsst ihr jetzt unbedingt dieses Puzzle-Spiel machen. Legt die Teile zusammen und ihr bekommt dann die Antwort auf meine Frage.* Sch setzen die Puzzle-Teile zusammen, und zwar in Gruppen, so wie sie sitzen. Lösungen: *Clown, Dompteur, Zauberer, Artist.* Sie benennen die Berufe auf Ungarisch. L heftet das jeweils entsprechende Bild in A3-Format an die Tafel. Er nennt die Berufe auf Deutsch und lässt die Sch die Wörter wiederholen (zuerst immer im Chor, dann ev. auch einzeln). Schließlich heftet er Wortkarten zu den Bildern an die Tafel, so dass etwa folgendes Tafelbild entsteht:



SCHRITT 3

ZEIT 15 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Hörverstehen, Übung der neuen Wörter

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN Zauberstab, Kassettenrekorder / CD-Player, Zirkusmusik auf Kassette / CD

TÄTIGKEITEN

1. Der Zirkusdirektor holt einen Zauberstab hervor und sagt: *Jetzt zeige ich euch, was ich kann! Ich starte die Zirkusmusik. Ihr geht im Raum langsam herum. Wenn ich die Musik stoppe, bleibt ihr stehen.* (Der Zirkusdirektor begleitet seine Anweisungen mit Körpersprache.) *Ich sage Simsalabim, dann verzaubere ich euch in einen ... (Clown, Dompteur, Zauberer, Artist, Tiger, Löwe, Leoparden).* Der Zirkusdirektor zeigt bei seiner Erklärung immer auf das entsprechende Bild. Dann geht das Spiel los.
2. Nach einer Weile fragt L: *Wer möchte mein Zauberlehrling sein?* Ein Sch bekommt den Zauberstab und übernimmt die Rolle des Zirkusdirektors. Später können sich auch weitere Kinder ausprobieren.
3. Zum Schluss übernimmt der Zirkusdirektor den Zauberstab wieder und sagt: *Simsalabim! Ich verzaubere euch wieder in Kinder!*

SCHRITT 4

ZEIT 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Festigung des Wortschatzes

SOZIALFORMEN Partnerarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 1.4 Arbeitsblatt – Programmheft

TÄTIGKEITEN

1. L hält Programmhefte (1.4 Arbeitsblatt – Programmheft) in der Hand. *Da haben wir unser Zirkusprogramm.* L schaut einmal in ein Programmheft, dann noch mal und wieder, bis er verdutzt hinaufschaut, die Kinder anstarrt, und sagt: *Hilfe! Jemand hat die Wörter und die Figuren durcheinander gebracht! Was machen wir denn jetzt?* Er schaut die Kinder fragend an, und stellt dann die Frage: *Das muss schnell korrigiert werden. Könnt ihr mir helfen?...Ja...!...Oh, danke! Danke! Dann gebe ich euch jetzt das Programm. Korrigiert es bitte zu zweit! Verbindet die Bilder mit den passenden Wörtern!*
2. Sch korrigieren das Programmheft mit Hilfe des Tafelbildes.

SCHRITT 5

ZEIT 1 Minute

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** –

SOZIALFORMEN –

MATERIALIEN, MEDIEN 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 1)

TÄTIGKEITEN

1. L verabschiedet sich von den Sch.n und verteilt ihnen dabei den ersten Teil des Zirkuszelttes (1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt), den die Sch im Laufe der Lerneinheit Schritt für Schritt erstellen werden. Sch legen ihn in ihre Mappe.

2. STUNDE: SEPPI, DER CLOWN

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ die Strukturen „<i>Ich heiße...</i>“, „<i>Achtung! Ein Trick!</i>“ kennen lernen und üben■ einige Kleidungsstücke auf Deutsch benennen können■ einige Formen auf Deutsch benennen können■ Gestik und Mimik mit der Sprache in Einklang bringen■ Selbstsicherheit durch Improvisierung entwickeln
MATERIALIEN, MEDIEN	Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit Zirkusmusik, Zylinder, Bildkarten zur Gruppenbildung, 2.3 Zeichnung – Kleiderbügel, 2.3 Schablone – Kleider, 1.1 Bilder – Zirkusleute (Clown), einfarbige Stoffreste, Flitter in verschiedenen Formen (Herz, Punkt, Stern, Viereck), Lederreste, 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 2 - Clown), Klebstoff, Mappe
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	Sitzkreis vorbereiten, Schablone für die Kleidung aus festem Karton schneiden

SCHRITT 1	
ZEIT	2 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Motivation
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit Zirkusmusik, ein Zylinder

TÄTIGKEITEN

1. L lässt die Kinder nicht das Klassenzimmer betreten. Er stellt sich vor die Tür und erst wenn alle Kinder da sind, startet er die Zirkusmusik. Dabei schaut er geheimnisvoll durch die Türspalte, und sagt: *Achtung! Probe!* Dann fügt er laut mit breiten Gesten hinzu: *Artisten, Clowns, Zauberer, alle Tiere der Zirkus Leone schnell hinein! Der Zirkus wartet auf euch!*

Um einen noch besseren Effekt zu erreichen, kann er wieder den Zylinder aufsetzen.

SCHRITT 2

ZEIT 5 Minuten

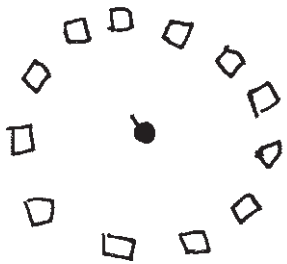
**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Übung und Festigung des Wortschatzes

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN Bildkarten zur Gruppenbildung

TÄTIGKEITEN

1. Sch setzen sich im Kreis hin. L stellt sich in die Kreismitte.



Er hält Bildkarten in der Hand, zeigt sie einzeln hoch und fragt: *Wer / Was ist das?* Sch wiederholen so die Wörter von der letzten Stunde .

2. Es werden Bildkarten (Clown, Dompteur, Zauberer, Artist, Zirkusdirektor, Tiger, Löwe, Leopard) verteilt. Die Zahl der Bilder insgesamt hängt von der Gruppengröße ab. Von jedem Bild müssen aber mindestens zwei unter den Kindern verteilt werden.)
3. L fragt: *Wo sind die Löwen? Steht bitte auf!* Die Kinder, die „Löwenkarten“ bekommen haben, stehen auf. L sagt zu ihnen: *Wenn ich „Löwe“ rufe, sollt ihr die Plätze tauschen, aber so schnell, dass es mir nicht gelingt, einen der freien Stühle zu erobern. Schaffe ich das dennoch, so kommt Sch in die Kreismitte, der jetzt keinen Stuhl hat. Noch etwas Wichtiges: Wenn ich „Zirkus“ rufe, sollt ihr alle aufspringen und euch einen neuen Platz suchen. Alles klar? Dann geht das Spiel los.*

SCHRITT 3

ZEIT 18 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Hörverstehen, Sprachfertigkeit, Erweiterung des Wortschatzes, Wiederholung bereits bekannter Wörter

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN 2.3 Zeichnung – Kleiderbügel, 2.3 Schablone – Kleider, 1.1 Bilder – Zirkusleute (Clown), einfarbige Stoffreste, Flitter in verschiedenen Formen (Herz, Punkt, Stern, Viereck), Lederreste

TÄTIGKEITEN

1. L geht für eine Sekunde aus dem Klassenzimmer, kommt aber sofort mit einer roten Nase zurück und fragt: *Wer bin ich?* Sch antworten im Chor: *Der Clown.* L sagt: *Ich brauche ein neues Kleid. Helft mir bitte! Ihr seid die Zirkus-Schneider/innen.*
2. L nimmt die Nase ab, damit wird er wieder L. Er sagt: *Wir machen also die Kleider für den Clown.* L fragt: *Was braucht der Clown?* An der Tafel hängt das Bild des Clowns, das in der ersten Stunde schon gezeigt wurde. Sch benennen die Kleidungsstücke, die sie kennen, auf Deutsch, die sie nicht kennen, in der Muttersprache (die Hose, das Hemd, die Schuhe usw.). Dann bekommen sie einfarbige (blaue, gelbe, rote, grüne) Stoffreste und die Kleiderschablone (2.3 Schablone – Kleider). Für die Hose und für das Hemd nehmen sie Stoffreste, für die Schuhe Lederreste.
3. Sie besprechen, wie die Kleidungsstücke sind. *Wie ist die / seine Hose? Wie ist das / sein Hemd? Wie sind die / seine Schuhe?*
4. Dann werden die Flittermuster besprochen: *Da sind die Muster: Herzen, Sterne, Punkte, Vierecke.* L zeigt das entsprechende Muster, benennt es, Sch wiederholen die Wörter im Chor dann einzeln.
5. Sch fertigen die Kleidung für den Clown an. L erklärt die Bastelschritte und macht alles vor:
Schneidet die Hose, das Hemd aus den Stoffresten aus!
Klebt sie auf die Kleiderbügel!
Dann verziert sie mit den Flittern!
Wer fertig ist, hängt bitte das Kleidungsstück in die Garderobe. (L zeichnet eine Kleiderstange an die Tafel. Die fertigen Kleidungsstücke sollen darauf geheftet sein, als ob sie in einer Zirkusgarderobe hängen würden.
6. Wenn alles in der Garderobe ist, fragt L einen Sch: *Kati, welches Kleidungsstück hast du gemacht?* Kati antwortet: *Das Hemd.* Der L fragt weiter: *Und welche Farbe hat das Hemd?* Kati antwortet: *Es ist gelb.* Dann fragt L: *Und welche Farbe haben die Muster?* Kati sagt: *Die Muster / Die Punkte sind rot.* Wer weiß, welches Kleidungsstück Kati erstellt hat, und holt es aus der Garderobe. Bei der Formulierung der Antworten hilft L, wenn nötig.

SCHRITT 4

ZEIT 12 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Erweiterung des Wortschatzes, Darstellungskompetenz

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN –

TÄTIGKEITEN

1. Die Kleidung ist fertig, jetzt kann die Vorstellung beginnen. Die Klasse sitzt im Halbkreis. L geht hinaus, und kommt wieder mit der roten Nase in das Zimmer. Er schaut die Kinder an, und geht mit Clown-Schritten auf sie zu. Er bleibt in der Mitte stehen, so dass alle Kinder sein Gesicht gut sehen können, streift mit seinem Blick die Kinder, und stellt sich vor: *Ich heiße Petrius!* (eigentlich der eigene Name, nur ein bisschen verstellt, z. B.: Peter – Petrius).

Dann schaut er die Kinder sehr ernst an, und sagt mit gehobenem Zeigefinger: *Achtung! Ein Trick!*

Und jetzt kommt was ganz Banales, z. B. Finger biegen, Zunge rausstecken oder den Fuß schütteln. Dabei sollte aber L sich auf die Bewegung konzentrieren. Ist er fertig, schaut er mit „Siegsmiene“ die Kinder an, und sagt: *Fertig.* Und er beugt sich. Tobender Applaus sollte ihm gegönnt werden. (Flüsternd bringt L die Kinder dazu.)

Jetzt sind die Kinder dran. L fragt:

Wer möchte Clown sein? Wählt euch zuerst einen Namen! Dann eine Gangart, d.h. wie ihr gehen wollt. Und dann einen Trick, den ihr vorführt. Ihr kommt hinein, schaut uns an, kommt auf uns zu, bleibt stehen und sagt: Ich heiße..., ihr schaut uns wieder an und sagt: Achtung! Ein Trick! Ihr zeigt uns euren Trick, am Ende sagt ihr: „fertig“, und schaut uns wieder an! Ihr habt 2 Minuten Vorbereitungszeit.

Wenn die 2 Minuten um sind, fragt L wieder: *Wer führt den ersten Trick vor?*

Nach jedem Trick wird besprochen, was dabei besonders gut war: Hat der Sch gut gespielt? Warum? Was hat dem Publikum besonders gut gefallen? Warum? Was war weniger gut? Warum? usw.

SCHRITT 5

ZEIT 4 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG –

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 2)

TÄTIGKEITEN

1. Der zweite Teil des Zirkuszeltes wird verteilt, an den ersten Teil angeklebt, und in die Sammelmappe gelegt. L verabschiedet sich von den Sch.n.

3. STUNDE: ROLAND, DER DOMPTEUR

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Anweisungen hörend verstehen und sie auch ausführen■ Anweisungen geben■ Konzentrationsfähigkeit einwickeln
MATERIALIEN, MEDIEN	3.1 Bingokarten, 1-2 Bonbons (Lollis) für die Gewinner, 3.2 Arbeitsblatt – Wie heißen die Tiere?, 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 3)
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	Das Klassenzimmer wieder wie eine Manege einrichten, damit genügend Spielplatz zur Verfügung steht.
SCHRITT 1	
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Übung und Festigung des Wortschatzes
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	3.1 Bingokarten, 1-2 Bonbons (Lollis) für die Gewinner

TÄTIGKEITEN

1. Wenn die Kinder in das Klassenzimmer kommen, ertönt wieder die Zirkusmusik. L empfängt die Kinder mit Ovation:
Hereinspaziert, hereinspaziert! Dabei drückt er jedem Hereintretenden eine Bingo-Karte (3.1 Bingokarten) in die Hand.
Bitte die Karten! Schnell Platz nehmen! Das Spiel beginnt sofort! Ihr braucht nur einen Bleistift und diese Karte hier.
2. L dreht die Musik ab und sagt: *Heute kommt das Riesengewinnspiel, Zirkus-Bingo. Kennt ihr Bingo?* Wenn das Spiel nicht bekannt ist, werden die Spielregeln erklärt.
L zeigt einzeln Bildkarten mit dem gelernten Wortschatz. Sch benennen die Bilder. L heftet die benannten Bilder einzeln an die Tafel. Wenn alles an der Tafel hängt, fordert L die Sch auf, fünf von den Figuren auszuwählen und sie in ihr Heft zu zeichnen. Anschließend benennt L Bilder in beliebiger Reihenfolge. Sch sollen das Bild, dessen Namen sie hören, auf ihrem Bingo-Blatt einkreisen. Der Sch, der zuerst alle Bilder auf seinem Bingo-Blatt eingekreist hat, ruft BINGO. Er ist der Gewinner. Er bekommt ein Stück Bonbon oder Schokolade.

SCHRITT 2

ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	3.2 Arbeitsblatt – Wie heißen die Tiere?

TÄTIGKEITEN

1. L fragt: *Wie heißen die Tiere auf dem Bild (3.2 Arbeitsblatt – Wie heißen die Tiere?)*? Sch zählen die Tiere auf: *Löwe, Tiger, Leopard, Panter*. L setzt fort: *Ganz richtig. Die Tiere haben auch einen Namen. Sie stehen auf den Fressnapfen. Hilft den Tieren, ihren Napf zu finden. Sie sind schon sehr hungrig.*
2. Sch lösen die Aufgabe.
3. Die Kontrolle erfolgt im Plenum.

SCHRITT 3

ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Konzentration
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	–

TÄTIGKEITEN

1. *Ich danke euch für die Hilfe. Jetzt können wir alle Tiere beim Namen nennen. Wir sollten schnell in die Manege. L schaut geheimnisvoll durch die Türspalte, oder guckt hinter die Gardine und sagt: Leute! Der Löwe ist in der Manege, aber Roland ist nicht da! Ich habe Angst! Was machen wir jetzt bloß? Ich habe keine Ahnung, wie man einem Löwen etwas beibringt. Aber Gott sei Dank, da kommt Roland! Roland, Roland, kannst du uns zeigen, wie du mit Raubtieren arbeitest?*

2. Jetzt werden den Handbewegungen Bedeutungen zugeordnet.

Wie zeigt ihr „stehen“?



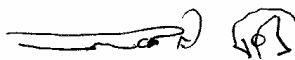
Wie zeigt ihr „sitzen“?



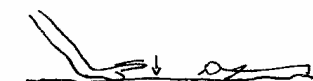
Wie zeigt ihr „hocken“?



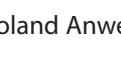
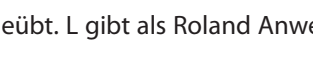
Wie zeigt ihr „ hüpfen“?



Wie zeigt ihr „Purzelbaum“?



Wie zeigt ihr „liegen“?



Zu jedem Befehl wird eine Handbewegung gezeigt und eingeübt. L gibt als Roland Anweisungen, und begleitet sie mit Handbewegung. Die Sch sind jetzt Löwen und führen die Bewegungen aus.

3. L teilt Sch in zwei Gruppen. Die eine Gruppe sagt die Anweisungen, die andere führt die Bewegungen aus. Dann tauschen sie die Rollen.

4. Es werden Paare gebildet, ein Dompteur und ein Löwe. „Roland“ zeigt die Befehle, der Löwe muss sie ausführen. Dann werden die Rollen getauscht.

SCHRITT 4

ZEIT 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Konzentration

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN –

TÄTIGKEITEN

1. L führt ein neues Spiel ein: *Ich bin Roland, und ihr seid alle Löwen...Wenn ich sage: „Roland sagt: Laufen!“ Dann müsst ihr alle laufen. Wenn ich aber nur „laufen“ sage und „Roland“ nenne ich nicht, dann dürft ihr nicht laufen! Wer die Bewegung dennoch macht, scheidet aus.*

Z. B.: Roland sagt: Laufen!

Stehen!

Sitzen!

Roland sagt: Sitzen!

Hüpfen

Laufen!

Roland sagt: Laufen!.....

SCHRITT 5

ZEIT 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Anweisungen verstehen und sie auch ausführen, Handgeschick

SOZIALFORMEN Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 3), Mappe, Klebstoff

TÄTIGKEITEN

1. *Heute haben wir viel miteinander erlebt. Als Andenken bekommt ihr den nächsten (3.) Teil des Zirkuszelttes.*

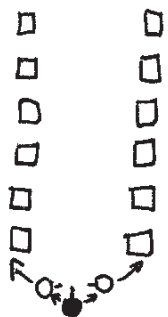
Nehmt die Mappen hervor, und holt den Teil des Zirkuszelttes hervor, den ihr in der vorigen Stunde bekommen habt! Nehmt die Klebstifte, und klebt die Zeltteile an der Seite zusammen. Und legt jetzt bitte den Zeltteil gefaltet in die Mappen. L verabschiedet sich von den Sch. n.

4. STUNDE: ALFRED, DER ARTIST

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Anweisungen verstehen und sie auch ausführen■ Bilder und Sätze einander zuordnen■ Reaktionsfähigkeit entwickeln■ Kreativität durch szenisches Spiel entwickeln■ Geschicklichkeit entwickeln
MATERIALIEN, MEDIEN	Zylinder, 4.2 Arbeitsblatt – Tagebuch, Klebstoff, 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 4), Mappe
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	Stühle in Doppelreihe aufstellen, Arbeitsblatt 4.2 zerschnippeln
SCHRITT 1	
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Konzentrationsfähigkeit, Übung und Festigung des Wortschatzes
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	–

TÄTIGKEITEN

1. L spielt wieder den Zirkusdirektor. Er setzt den Zylinder auf.



Die Stühle sind in zwei Reihen (wie zwei Züge) aufgestellt. Der Direktor tritt wichtigtuertisch auf: *Im Zirkus sind interessante Dinge passiert. Ich darf sie aber nicht laut sagen. Setzt euch hin. Ich flüstere euch dann die Nachrichten ins Ohr. Das heißt, ich flüstere sie einem von euch ins Ohr und ihr gebt einander das, was ihr gehört habt, weiter. Wenn die Nachricht beim letzten Sch angekommen ist, steht er auf und spielt vor, was er gehört hat. Die Gruppe, die schneller war, schickt den ersten auf den letzten Platz, die Gruppe, die langsamer war, schickt den Letzten auf den ersten Platz. Also los!*

Der Löwe singt.

Der Leopard trägt einen Zylinder.

Der Zirkusdirektor hat eine große rote Nase.

Usw.

Das wird solange gespielt, bis der Letzte erster wird.

SCHRITT 2

ZEIT 13 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Leseverstehen

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 4.2 Arbeitsblatt – Tagebuch, Klebstoff

TÄTIGKEITEN

1. Der L gibt einen neuen Impuls: *Im Zirkus passiert immer etwas. Deshalb führe ich ein Tagebuch. Schaut her. Da ist es.* (L zeigt ein dickes Notizheft und blättert darin.) *Ich habe z. B. aufgeschrieben, was einmal Alfred passiert ist. Ihr wisst doch, wer Alfred ist? (Sch antworten: Er ist Artist.) Ja, richtig. Leider ist es aber so, dass Alfred ein sehr nervöser Mensch ist. Einmal, als er wieder furchtbar nervös war, hat er das Blatt, auf dem seine Geschichte steht, zerrissen, so dass ich jetzt nur noch die Fetzen habe. Könnt ihr vielleicht die Geschichte wieder zusammenbekommen? Die Bilder helfen euch.* Sch bekommen die Arbeitsblätter (4.2 Arbeitsblatt – Tagebuch) zerschnitten und nehmen ihre Klebstoffe.

SCHRITT 3

ZEIT 8 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen: Anweisungen verstehen und sie auch ausführen

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN –

TÄTIGKEITEN

1. *Ihr seht, was passiert, wenn man nicht genug übt! Wollt ihr wissen, was die Artisten üben? Dann hört bitte gut zu! Ich spiele den Zirkusdirektor. Ihr seid jetzt alle Artisten. Ich sage euch, was ihr machen sollt, und ihr führt die Aufgaben aus.*

L gibt Anweisungen, die Kinder müssen sie ausführen. L befiehlt und korrigiert aus der Position des Zirkusdirektors. Er spielt alle Bewegungen vor .

Wir wollen also üben! Dann hört bitte gut zu und macht mir alles genau nach!

- *Werft den Ball!*
- *Springt über den Ball!*
- *Steht auf einem Bein!*
- *Balanciert auf dem Seil!*
- *Hüpft auf dem Seil!*
- *Springt über das Seil!*
- *Balanciert den Ball auf der Nase!*
- *etc.*

SCHRITT 4

ZEIT 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Sprachfertigkeit, Kreativität, Geschicklichkeit

SOZIALFORMEN Kleingruppen / Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN –

TÄTIGKEITEN

1. *Jetzt habt ihr schon so viel geübt, so dass ich denke: ein Auftritt kann euch keine Probleme mehr bereiten. Bildet kleine Artistengruppen, und lasst euch eine Kunst einfallen. Gebt der Nummer auch einen Titel! Wenn ihr meine Hilfe braucht, holt mich bitte.* Die Sch denken sich eine kurze Artistennummer aus. L hilft bei der Entwicklung und Durchführung der Ideen, wenn nötig. Er macht auch bei der Titelwahl mit. (Schwierigere Titel können die Sch auf Ungarisch benennen und der L hilft bei der Übersetzung).

3. Nach etwa 5-10 Minuten Vorbereitungszeit treten die Artistengruppen mit ihrer auf. Sie nennen zuerst den Titel ihres Kunststückes, dann zeigen sie es.

Z.B. Die Seiltänzerin tanzt.

- Die Artisten spielen Ball.

- Die Artisten stehen auf dem Ball.

Die anderen sehen zu und applaudieren.

SCHRITT 5**ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Befehle verstehen, Handgeschick**SOZIALFORMEN** Großgruppe**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 4), Klebstoff, Mappe**TÄTIGKEITEN**

1. An die Sch wird nun der 4. Teil des Zirkuszelttes verteilt, den sie zu den anderen Teilen kleben sollen.

Nehmt bitte die Mappen hervor, und holt den Teil des Zirkuszelttes hervor, den ihr in der vorigen Stunde schon zusammen geklebt habt! Nehmt einen Klebestift und klebt den neuen Teil an der Seite darauf. Und legt jetzt bitte den Zeltteil gefaltet in die Mappen.

L verabschiedet sich von den Sch. n.

5. STUNDE: SIMSALABIM, DER ZAUBERER

ZIELE DER STUNDE

- einen Zaubertrick erlernen und vorführen
- einen Zauberspruch erlernen
- Requisiten eines Zauberers kennen lernen und auf Deutsch benennen können
- Wortbedeutungen spielerisch darstellen

MATERIALIEN, MEDIEN

Zauberhut, Zaubermantel, Zauberstab, je eine Weintraube für jeden Sch, für jeden Trick eine oder zwei nicht allzu große Weintrauben, ein Glas, Mineralwasser mit hohem Kohlensäuregehalt, 5.2 Arbeitsblatt – Schwebende Weintrauben, Tarnkappe, Zauberbuch, Karten mit Farben (rot, blau, grün), kleine Wortkarten (Zauberhut, Zauberstab, Tarnkappe, Zaubermantel, Zauberbuch, Zaubertrank), 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 5), Klebstoff, Mappe

AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

–

SCHRITT 1

ZEIT 3 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Hörverstehen, Motivation

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN Zauberhut, Zaubermantel, Zauberstab

TÄTIGKEITEN

1. Der L kommt als Zauberer ins Klassenzimmer, er trägt einen Zauberhut und einen Zaubermantel, er hält einen Zauberstab in der Hand und fragt: *Wisst ihr, wer ich bin?* Sch antworten im Chor: *(Du bist) der Zauberer.* L sagt: *Ihr habt Recht. Und wisst ihr vielleicht auch, wie ich heiße?* Die Sch antworten: *(Du heißt) Simalabim.*

SCHRITT 2

ZEIT 20 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Hörverstehen, Sprachfertigkeit, Schreibfertigkeit

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN je eine Weintraube für jeden Sch, für jeden Trick eine oder zwei nicht allzu große Weintrauben, ein Glas, Mineralwasser mit hohem Kohlensäuregehalt, 5.2 Arbeitsblatt – Schwebende Weintrauben

TÄTIGKEITEN

1. *Heute zeige ich euch einen Zaubertrick. Wenn ihr wollt, könnt ihr ihn erlernen. Macht die Augen zu und macht den Mund auf! L geht von Sch zu Sch, legt eine Weintraube in den Mund und fragt: Was ist das? Ja, natürlich, das ist eine Weintraube. Was meint ihr, können Weintrauben schweben? L ahmt schwebende Bewegung nach. Nein? Mal sehen. Schaut gut zu. Ihr werdet euch wundern.*
2. *Ich nehme ein Glas, Mineralwasser und Weintrauben. Zuerst gieße ich Mineralwasser ins Glas, und lege dann die Weintraube in das Wasser. Ich sage den Zauberspruch: „Eins, zwei, drei, so geht die Zauberei. Vier, fünf, sechs, sieben, lasst euch nicht betrügen. Acht, neun, zehn, da gibt es was zu sehn!“ Und schaut her! Die Früchte steigen nach oben, sinken aber dann wieder zu Boden.*
3. *Wollt ihr auch mal probieren? Dann üben wir zuerst den Zauberspruch! L spricht den Zauberspruch Zeile für Zeile, die Sch wiederholen ihn im Chor. Dann sprechen den Zauberspruch mal nur die Mädchen, mal nur die Jungen, mal nur die, die rechts bzw. links vom L sitzen, mal nur die, die Sportschuhe anhaben etc. Der Spruch kann aber auch laut und flüsternd, langsam und schnell etc. gesprochen werden. Auf diese Weise wird der Zauberspruch mehrmals, aber doch abwechslungsreich wiederholt.*
4. *Den Zauberspruch kennt ihr also schon! Jetzt probiert mal, ob ihr zaubern könnt. Wer möchte zuerst probieren? Der L kommentiert jeden Schritt: Du nimmst ein Glas, Mineralwasser und natürlich Weintrauben. Zuerst gießt du Mineralwasser ins Glas, und legst die Weintraube in das Wasser. Du rufst den Zauberspruch: „Eins, zwei, drei, so geht die Zauberei. Vier, fünf, sechs, sieben, lasst euch nicht betrügen. Acht, neun, zehn, da gibt es was zu sehn!“ Und schaut her! Die Früchte steigen nach oben, sinken aber dann wieder zu Boden.*
5. *L und Sch besprechen auf Ungarisch, warum die Weintrauben im Glas schweben. (An den Weintrauben sammeln sich Kohlensäurebläschen aus dem Wasser. Diese Gasbläschen sind ganz leicht und vergrößern die Oberfläche der Früchte. Sie sind leichter als das sie umgebende Wasser. Es entsteht Auftrieb. Jetzt steigen die Weintrauben nach oben. An der Wasseroberfläche lösen sich die Gasbläschen von der Weintraube, der Auftrieb lässt nach, und die Trauben sinken wieder nach unten.)*
6. *Sch bekommen die einzelnen Schritte des Zaubertricks auf einem Arbeitsblatt (5.2 Arbeitsblatt – Schwebende Weintrauben).*

SCHRITT 3

ZEIT 7 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Wortschatzerweiterung

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN Zauberstab, Zauberhut, Tarnkappe, Zaubermantel, Zauberbuch

TÄTIGKEITEN

1. Der L sagt: *Ihr kennt schon einen Zauberspruch, das ist sehr gut. Aber zum Zaubern brauchen wir noch andere Dinge. Ganz wichtig ist zum Beispiel ein Zauberstab. Der L zeigt seinen Zauberstab, spricht das Wort noch mal aus, Sch sprechen es ihm zuerst im Chor, dann ev. einzeln nach.*
Was braucht der Zauberer noch? Natürlich einen Zauberhut. Einige Zauberer haben sogar eine Tarnkappe! Das ist was Feines! Wenn du dir eine Tarnkappe aufsetzt, kann dich niemand sehen. L begleitet seine Worte mit Körpersprache.
Und ein Zauberer trägt immer auch einen Zaubermantel. Die Wörter werden ähnlich wie vorher geübt.
Und zum Schluss: jeder Zauberer hat ein Zauberbuch. Ein Zauberbuch enthält viele verschiedene Zaubersprüche.

SCHRITT 4

ZEIT 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Lesefertigkeit, Sprechfertigkeit, Darstellungskompetenz

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN Karten mit Farben (rot, blau, grün), kleine Wortkarten (Zauberhut, Zauberstab, Tarnkappe, Zaubermantel, Zauberbuch, Zaubertrank)

TÄTIGKEITEN

1. *Zauberer müssen eine Prüfung ablegen. Das ist ähnlich wie unser Activity-Spiel. Kennt ihr Activity? Der L erklärt die Spielregeln: Der Spieler zieht eine Farb- und eine Wortkarte. Zieht er z. B. die Wortkarte „Zauberer“ und dazu die Farbkarte „rot“, soll er das Wort in Silben trennen und aussprechen. Die Silben dürfen aber nicht in der richtigen Reihenfolge stehen, z. B.: Zau-rer-be. Zieht der Spieler aber die Wortkarte „Zauberer“ und dazu die Farbkarte „blau“, dann soll er das Wort an die Tafel malen. Bei der grünen Farbkarte soll der Spieler das Wort pantomimisch vorspielen.* L ahmt den Zauberer nach.
2. Die Klasse sitzt im Halbkreis. L hält Farb- und Wortkarten in der Hand. Der erste Spieler wird bestimmt. Und nun beginnt das Spiel. Der Sch, der am schnellsten das richtige Wort nennt, wird der nächste Spieler sein.
Das Spiel kann auch in Gruppen gespielt werden, so wie beim richtigen Activity-Spiel, wo zwei Spieler gegeneinander spielen.

SCHRITT 5

ZEIT 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Befehle verstehen, Handgeschick

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 5), Klebstoff, Mappe

TÄTIGKEITEN

1. An die Sch wird der 5. Teil des Zirkuszelttes verteilt.

Nehmt die Mappen hervor, und holt daraus den Teil des Zirkuszelttes, den ihr in der vorigen Stunde erstellt habt! Nehmt wieder den Klebstift, und klebt auch diesen neuen Teil an der Seite daran. Jetzt legt bitte den Zeltteil gefaltet in die Mappen.

L verabschiedet sich von den Sch.n.

6. STUNDE: UNSER ZIRKUSPLAKAT

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ aus vorgegebenen Teilen ein gemeinsames Produkt (ein Plakat) erstellen■ Anweisungen verstehen und sie auch ausführen■ Sinn für Ästhetik entwickeln■ Gestaltungskompetenz entwickeln■ Sozialkompetenz entwickeln
MATERIALIEN, MEDIEN	6.1 Arbeitsblatt – Zirkusplakat, Karten mit Zirkuszelten in unterschiedlichen Farben für die Gruppenbildung, Schere, Klebstoff, Filzstifte
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	–
SCHRITT 1	
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Motivation
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	6.1 Arbeitsblatt – Zirkusplakat

TÄTIGKEITEN

1. L begrüßt die Sch und sagt: *Ihr kennt schon alle Personen im Zirkus Leone. Könnt ihr ihre Namen aufzählen?* Sch nennen die kennen gelernten Zirkusleute. L fährt fort: *Der Zirkus Leone möchte den Leuten gern seine Produktionen zeigen. Der Zirkusdirektor hat vor, überall Plakate auszuhängen. Er hat auch schon Plakate bestellt, aber die kann man nicht gebrauchen. Wenn einer die fertigen Plakate sieht, schreit er auf – L zeigt das Plakat (6.1 Arbeitsblatt – Zirkusplakat): So ein Mist! Hier ist alles falsch! Was machen wir jetzt? Könnt ihr dem Zirkusdirektor helfen? Korrigiert bitte die Plakate für den Zirkus!*

SCHRITT 2

ZEIT 40 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Gestaltungskompetenz, Sinn für Ästhetik, Sozialkompetenz

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 6.1 Arbeitsblatt – Zirkusplakat, Karten mit Zirkuszelten in unterschiedlichen Farben für die Gruppenbildung, Schere, Klebstoff, Filzstift

TÄTIGKEITEN

1. Sch ziehen Karten, auf denen Zirkuszelte in vier Farben zu sehen sind: Sch mit der gleichen Farbe arbeiten in einer Gruppe. Jede Gruppe erstellt aus den vorgegebenen Teilen ein Plakat (6.1 Arbeitsblatt – Zirkusplakat), bemalt und dekoriert es.

Die Plakate werden ausgestellt und bewundert / besprochen. Sie bleiben dann an den Wänden hängen.
L verabschiedet sich von den Sch.n.

7. STUNDE: AN DER KASSE

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Anweisungen verstehen und sie auch ausführen■ einen Dialogtext rekonstruieren und vorspielen■ einer Eintrittskarte Informationen entnehmen
MATERIALIEN, MEDIEN	Kärtchen mit ähnlich klingenden Familiennamen für die Gruppenbildung, 7.2 Tonaufnahme – An der Kasse, 7.2 Transkript – An der Kasse, 7.2 Arbeitsblatt – An der Kasse, 7.4 Anlage – Eintrittskarte, 7.4 Arbeitsblatt – Richtig oder falsch?, 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 6), Klebstoff, Mappe
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	den Klassenraum den Aufgaben entsprechend einrichten

SCHRITT 1	
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Sozialkompetenz
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Kärtchen mit ähnlich klingenden Familiennamen für die Gruppenbildung

TÄTIGKEITEN

1. L begrüßt die Sch und erzählt begeistert: *Stellt euch vor, die Plakate sind so gut gelungen, dass alle Leute die Vorstellung sehen möchten. Sie stehen Schlange vor der Kasse, um sich Karten zu kaufen. Es gibt ein Riesentrübel vor dem Zirkuszelt. Einige Väter und Mütter suchen verzweifelt ihre Kinder. Könnt ihr ihnen helfen, einander zu finden?* Der L hält Karten in einem Karton oder in einem Korb vor die Kinder. *Zieht jeweils eine Karte, schaut sie an, aber zeigt sie niemandem!* Jeder Sch zieht eine Karte. Auf den Karten stehen Familiennamen: „Müller“, „Schnüller“, „Knüller“, „Trüller“ und „Vater“, „Mutter“, „Tochter“, „Sohn“). *Wenn ich sage „Auf die Suche“, dann sucht ihr schnell eure Familienmitglieder. Ruft euren Familiennamen, z. B. Müller und findet einander. Jede Familie besteht aus 4 Mitgliedern. Wenn ihr zu viert zusammen steht, wählt euch einen Stuhl und setzt euch wie folgt hin: Zuerst der Vater, dann die Mutter auf seinen Schoß, dann der Sohn auf den Schoß der Mutter und zum Schluss die Tochter ganz oben drauf.* (Gibt es mehr Sch in der Gruppe, dann können 5 Familien gebildet werden oder die Zahl der Familienmitglieder kann erhöht werden, z. B. Oma.)
2. Die Sch bilden die Gruppen und setzen sich als Gruppe an die Tische.

SCHRITT 2

ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	7.2 Tonaufnahme – An der Kasse, 7.2 Transkript – An der Kasse, 7.2 Arbeitsblatt – An der Kasse

TÄTIGKEITEN

1. Die Sch arbeiten in Gruppen. Die Gruppen bekommen Satzstreifen (7.2 Arbeitsblatt – An der Kasse), auf den Satzstreifen stehen die Sätze des Dialogs „An der Kasse“ geschrieben. Die Sch hören den Dialog (7.2 Tonaufnahme) Sie rekonstruieren den Dialog, indem sie die gemischten Sätze richtig stellen. Sie lesen ihre Varianten vor, und vergleichen sie miteinander.

SCHRITT 3

ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Sprachfertigkeit
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit, Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	–

TÄTIGKEITEN

1. *Meint ihr, dass wir die Dialoge vorspielen können? Habt ihr Lust? Besprecht in der Gruppe, wer der Vater / die Mutter / der Kassierer ist. Übt eure Rollen zuerst einzeln, dann in der Gruppe!* Nicht alle müssen aktive Mitsprecher in der Situation sein. Sie können als Regisseur oder Suffleur am Spiel teilnehmen.
2. Die Sch üben ihre Rolle.
3. Die Sch spielen den Dialog an der Kasse vor. Nach jedem Dialog wird besprochen, wem was am besten gefallen hat, was die Gruppe besonders gut gemacht hat.

SCHRITT 4

ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Leseverstehen
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit / Partnerarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	7.4 Anlage – Eintrittskarte, 7.4 Arbeitsblatt – Richtig oder falsch?

TÄTIGKEITEN

1. Jeder Sch bekommt die Kopie einer Eintrittskarte in den Zirkus und ein Arbeitsblatt mit richtigen und falschen Aussagen zum Inhalt der Karte. Wenn eine Aussage richtig ist, sollen die Sch „r“ daneben schreiben. Wenn sie falsch ist, kommt ein „f“ daneben.
2. Die Lösungen werden kontrolliert. Zuerst vergleichen die Sch ihre Lösungen in Paaren, dann bekommen sie ein Lösungsblatt. Wenn sie etwas nicht verstehen, können sie um Lehrerhilfe bitten.
4. *Diese Zirkuskarte sollt ihr gut für eure Eltern aufbewahren. Wir machen bald eine Zirkusvorstellung, und wir laden dazu eure Eltern ein.*

SCHRITT 5

ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen, Handgeschick
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt Teil 6, Klebstoff, Mappe

TÄTIGKEITEN

1. Den Kindern wird das 6. Teil des Zirkuszelttes ausgeteilt.
Nehmt die Mappen hervor, und nehmt daraus den Zirkuszeltteil, den ihr in der vorigen Stunde zusammen geklebt habt! Nehmt den Klebstift, und klebt den neuen Teil an der Seite dazu. Jetzt legt bitte den Zeltteil gefaltet in die Mappe. Der L verabschiedet sich von den Sch.n.

8. STUNDE: WIR ALS ZIRKUSLEUTE

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Anweisungen verstehen und sie auch ausführen■ Projektkompetenz entwickeln■ Wortschatz im Themenkreis <i>Zirkus</i> üben und festigen
MATERIALIEN, MEDIEN	1.1 Bilder – Zirkusleute, Wortkarten mit den Namen der Zirkusleute, Requisiten (Zylinder, Zauberstab, Zauberhut, Ball, Reifen, Seil, eine rote Nase, Eimer), Notizblätter, 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 7), Klebstoff, Mappe
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	Raum für die Gruppenarbeit einrichten

SCHRITT 1	
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Vertiefung des Wortschatzes
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	1.1 Bilder – Zirkusleute, Wortkarten mit den Namen der Zirkusleute, Requisiten (Zylinder, Zauberstab, Zauberhut, Ball, Reifen, Seil, eine rote Nase, Eimer)

TÄTIGKEITEN

1. L zeigt auf die Bilder der Zirkusleute an der Tafel und sagt: *Diese Personen arbeiten also im Zirkus Leone. Schauen wir uns an, was sie für ihre Arbeit brauchen.* L hat eine Kiste voll mit Requisiten der Zirkusleute (Zauberstab, Zylinder, Zauberhut, Ball, Seil, Eimer, usw.) bereitgestellt. Sch kommt an die Kiste, macht die Augen zu, langt in die Kiste, und versucht durch ertasten einen Gegenstand zu erkennen und zu sagen, wer ihn für seine Arbeit braucht. Die erkannten Gegenstände werden zur entsprechenden Gruppe gelegt.

SCHRITT 2	
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	–

TÄTIGKEITEN

1. L sagt: *Wir bereiten jetzt eine Zirkusvorstellung für die Eltern/für die Parallelklasse / für unser Schulfest etc. vor. Wir kennen schon die Zirkusleute und viele Gegenstände, die sie für ihre Arbeit brauchen, und wir wissen schon auch, was sie machen. Zeigt mal, wie ein Clown geht / springt / lacht / einen Trick zeigt. Sch spielen es vor. Wer macht einen Zaubertrick? Sch sagen: der Zauberer. Richtig. Er sagt dabei auch Zaubersprüche. Wer kennt einen Zauberspruch? Wer einen Zauberspruch kennt, soll ihn aufsagen.*
Zeigt mal, wie ein Dompteur den Tieren das Stehen / das Sitzen / das Hocken / das Hüpfen / den Purzelbaum / das Liegen beibringt. Sch machen die entsprechenden Handbewegungen.
Zeigt mal, wie ein Artist mit Bällen spielt / über einen Ball hüpfst / auf dem Ball steht / auf dem Seil tanzt. Sch spielen es vor.
Wer weiß, was der Zirkusdirektor sagt? Wer es kann, sagt: Hereinspaziert, hereinspaziert!

SCHRITT 3

ZEIT 20 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Projektkompetenz

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit, Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN Notizblätter

TÄTIGKEITEN

1. *Wir können schon eine eigene Zirkusvorstellung machen. Wir müssen aber besprechen, wie unser Zirkus heißt, wer was macht, was wir brauchen, wann wir wem unsere Vorstellung zeigen. Jeder von euch soll sich für eine Figur entscheiden. Unsere Gruppe ist groß, wir können also mehrere Clowns, Artisten usw. in die Manege schicken. Wer möchte Clown sein? Und Dompteur? etc. Interessengruppen werden gebildet.*
2. Die Gruppen besprechen, wer was macht, welche Kostüme und Requisiten sie für die Vorstellung brauchen. Sie notieren alles auf einem Notizblatt.
3. Die Ideen der Gruppen werden im Plenum besprochen und L und Sch bestimmen gemeinsam den Termin für die Vorstellung. Sie geben dem Zirkus einen Namen.

SCHRITT 4

ZEIT 5 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Hörverstehen, Handgeschick

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN 1.5 Bastelbogen – Zirkuszelt (Teil 7), Klebstoff, Mappe

TÄTIGKEITEN

1. An die Sch wird der 7. Teil des Zirkuszelttes verteilt.

Nehmt die Mappen hervor, und holt aus ihm den Zirkuszeltteil, den ihr in der vorigen Stunde schon zusammen geklebt habt! Nehmt die Klebestifte, und klebt den neuen Teil an der Seite daran. Jetzt legt bitte den Zeltteil gefaltet in die Mappe.

L verabschiedet sich von den Sch.n.

9. STUNDE: PROBE BEI ZIRKUS ...

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Anweisungen verstehen und sie auch ausführen■ Projektkompetenz entwickeln■ eine Zirkusnummer vorstellen
MATERIALIEN, MEDIEN	Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit Zirkusmusik, Notizblätter
AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE	–

SCHRITT 1	
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hörverstehen
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit Zirkusmusik

TÄTIGKEITEN

1. Die Stunde beginnt mit einer interaktiven Phantasiereise in die Welt der Zirkusleute. Sch sitzen entspannt und in bequemer Haltung auf ihren Stühlen. L erzählt langsam eine kurze Geschichte über das Leben der Zirkusleute. Nach jeder Bewegung hält er eine kleine Pause. Sch versuchen, die Bewegungen nachzuahmen. *Der Zirkus Leone kommt in unsere Stadt / in unser Dorf.* (L startet die Zirkusmusik.) *Hier ist der Zirkusdirektor! Er ruft: Hereinspaziert, hereinspaziert! Jetzt kommen die Clowns. Sie hüpfen! Sie laufen! Sie lachen! Sie zeigen einen Trick! Der Dompteur führt die Löwen. Und die Artisten! Sie tanzen auf dem Seil! Und unser Zauberer. Er sagt seinen Lieblingszauberspruch! Er zaubert uns zurück in unser Klassenzimmer, und jetzt seid ihr wieder Sch. Ihr bereitet in Gruppen eine eigene Zirkusvorstellung vor.*

SCHRITT 2	
ZEIT	30 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Projektkompetenz
SOZIALFORMEN	Großgruppe
MATERIALIEN, MEDIEN	Notizblätter

TÄTIGKEITEN

1. Die Vorstellung wird in Gruppen vorbereitet. Die Interessengruppen suchen für sich Platz im Klassenraum, wo sie ruhig üben können. Wenn es nötig ist, hilft ihnen der L.

SCHRITT 3

ZEIT 20 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Sprachfertigkeit

SOZIALFORMEN Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN –

TÄTIGKEITEN

1. Die Gruppen machen eine Probe im Plenum. Die Ergebnisse werden ausgewertet. Ratschläge, Tipps zur Verbesserung werden gegeben. Die Reihenfolge der Nummern wird besprochen, und vom L notiert.

10. STUNDE: HEREINSPAZIERT, HEREINSPAZIERT! – GENERALPROBE

ZIELE DER STUNDE

- eine Zirkusnummer zeigen
- Kreativität entwickeln
- Darstellungskompetenz entwickeln
- Reflexionskompetenz entwickeln

MATERIALIEN, MEDIEN

Kostüme, Requisiten, Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit Zirkusmusik

AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG DER STUNDE

das Klassenzimmer für Zirkusvorstellung einrichten, Sch schminken, beim Anziehen helfen

SCHRITT 1

ZEIT

25 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Sprachfertigkeit, Darstellungskompetenz, Kreativität

SOZIALFORMEN

Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN

Kostüme, Requisiten, Kassettenrekorder / CD-Player, Kassette / CD mit Zirkusmusik

TÄTIGKEITEN

1. Sch machen eine Generalprobe. Sie richten das Klassenzimmer als eine Manege ein, verkleiden sich, und L schminkt die Clowns. L startet die Musik. Die Generalprobe beginnt. Als Zirkusdirektor begrüßt L das Publikum und sagt das Programm an. Sch zeigen ihre Nummern. L hilft als Regisseur.

SCHRITT 2

ZEIT

20 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Reflexionskompetenz

SOZIALFORMEN

Großgruppe

MATERIALIEN, MEDIEN

–

TÄTIGKEITEN

1. Ein Auswertungsgespräch wird in der Muttersprache geführt: Wem was am besten gefallen hat, wer sich wie gefühlt hat, wo sollten sie noch etwas verbessern. Sie besprechen, wann sie ihren Eltern die Vorstellung zeigen wollen. Sch schreiben die Einladungen. L verteilt Karten. Sie besprechen den Text der Einladung.

Wir laden Sie und Ihre Familie
zu unserer Zirkusvorstellung
am _____
um _____ Uhr
in _____
herzlich ein.

Vorsicht! Vergessen Sie bitte Ihre Zirkuskarte nicht!!!

2. L schreibt das an die Tafel. Sch schreiben den Satz in ihrer schönsten Schrift auf die Einladung. Sie nehmen die Einladung mit nach Hause und übergeben sie ihren Eltern.