

Planung – Atelier „Lauschen und Reimen“

Raum: 2b Klasse
Schulstufe: 1. u. 2. Klasse
Dauer: 4 mal je 2 Stunden
Besonderheit: Besonders für Kinder mit LRS angeboten

1.Einheit: Übungen zur Phonologischen Bewusstheit – Genaues Hören, Reime

Organisationsform: großer Sesselkreis um genügend Bewegungsfreiraum zu schaffen!

1) Namenspiel: „Namen zu einem vorgegebenen Rhythmus sprechen“

Alle Kinder patschen zwei Mal auf die Oberschenkel und strecken zwei Mal die Handflächen nach vor mit den Handflächen nach oben. 4/4-Takt! Der Name wird „serviert“ auf einem Tablett und gemeinsam mit dem Strecken der Arme gesprochen. Zuerst spricht das Kind seinen eigenen Namen alleine und dann sprechen alle anderen den Namen nach. Reihum bis jeder an der Reihe war.

2) Silbenübung: „Meine Name“

Material: Trommel

Eigenen Namen in Silben sprechen und klatschen / sprechen und trommeln / sprechen und hüpfen / sprechen und gehen bzw. tanzen

3) Stilleübung: „Ich lausche“ (aus: Meditieren mit Kindern, Monika und Ralph Schneider, Verlag an der Ruhr)

Material: Triangel

Indem die Kinder dem Ton einer Triangel nachlauschen, werden sie still und können nun leise Geräusche wahrnehmen, die ihnen sonst nicht auffallen. Kinder werden für die Stille sensibilisiert, sammeln sich und lernen sich zu konzentrieren.

Vorlesetext: Anne und Karl lagen im Gras und erzählten sich selbst erfundene Witze. Sie kicherten und lachten. Dabei waren sie sehr laut. Plötzlich sagte Anne: „Du Karl, sei still. Ich glaube, ich habe ein seltsames Geräusch gehört!“ „Was hast du denn gehört?“, fragte Karl. „Psst! Sei doch still! Sonst kann ich es nicht hören!“, meinte Anne. Beide lauschten. Dabei waren sie ganz still. Sie konnten nun viele Geräusche hören, die sie vorher nicht gehört hatten. Sie hörten die Bienen und Käfer summen, Vögel zwitschern, in der Ferne einen Bach plätschern und die Bäume leise im Wind rauschen. Da hörte Anne wieder das Geräusch. Es klang, als ob sich jemand anschlich. „Buuh!“, machte es plötzlich. Anne und Karl fuhren erschrocken hoch. Doch es war nur ihr Freund Ingo. Er hatte sich heimlich angeschlichen, um sie zu erschrecken. Nun lagen sie alle drei im Gras und erzählten sich selbst erfundene Witze. Sie kicherten und lachten. Dabei waren sie wieder sehr laut.

(Nach den ersten spontanen Äußerungen der Kinder zur eigentlichen Stilleübung überleiten.)

In unserer Geschichte hast du gehört, dass man, wenn man ganz still geworden ist, viele Geräusche hören kann, die man sonst nicht hört. Wir wollen nun auch ganz still werden. Lausche dem Ton der Triangel nach, bis du ihn nicht mehr hören kannst. Wenn du es dir zutraust, schließe dabei die Augen. Wenn du den Ton nicht mehr hören kannst, darfst du deine Augen wieder aufmachen.

(Triangel anschlagen und warten bis die Kinder wieder die Augen geöffnet haben.)

Lausche ein zweites Mal auf den Ton. Wenn er diesmal verklungen ist, lausche in die Stille, auf Geräusche, die du sonst nicht hören kannst. Wenn du dich traust, schließe dabei deine Augen.

(Triangel ein zweites Mal anschlagen. Nach einiger Zeit die Kinder auffordern die Augen zu öffnen und zu erzählen, was sie in der Stille alles wahrnehmen konnten.)

4) Hörübung: „Geräusche hören“

Material: verschiedene ORFF-Instrumente (Trommeln, Triangel, Klanghölzer, ...)

Verschiedene Geräusche sind im Raum verteilt aufgelegt. Kinder schließen die Augen. L. geht im Raum herum und spielt die einzelnen Instrumente. Dann zeigen die Kinder in die Richtung aus der sie das Geräusch wahrnehmen.

5) Hauptteil: „Reimen“

(aus: Leichter lesen und schreiben lernen mit der Hexe Susi, Maria Forster, Sabine Martschinke; Auer Verlag)

Material: Reim – Bildkarten, Memory „Reimpaare“, Reimduett, Reimdomino

Arbeitsblätter: Reimpaare verbinden, Reimwörter schreiben, Reime zeichnen, Reime fertig schreiben

- Bildkärtchen am Boden auflegen und gemeinsam die Reimpaare finden. (Tisch – Fisch, Herd – Pferd, ...)
- Jedes Kind erhält ein Kärtchen durch Herumgehen und ins Ohr flüstern soll der „Reim“partner gefunden werden.

- Spiele dazu: Memoryspiel „Reimpaare finden“
 Reimduett
 Reimdomino
 AB „Reimpaare verbinden“ (1. Kl.)
 AB „Reimwörter schreiben“ (2. Kl.)

- Bewegungsspiel zu den Reimen: Kinder gehen herum und der L. erfindet Reime und Nicht-Reime. Bei einem Reim strecken sich die Kinder und fühlen sich wohl. Bei einem Nicht-Reim gehen die Kinder in die Hocke und wollen das nicht hören.
- Erweiterung mit kurzen Zaubersprüchen (S.29 / z.B.: Ene meine Stall, ich möchte einen Ball, hex, hex! etc.)

- Reime zum Fertigreimen: gemeinsam im Kreis Tierreime vorlesen und die Kinder finden die passenden Reimwörter (S.26 / Wir reimen mit Tiernamen)
- AB „Reime zeichnen“ (1.Kl.)
- AB „Reime zum Fertigreimen“ (2.Kl.)

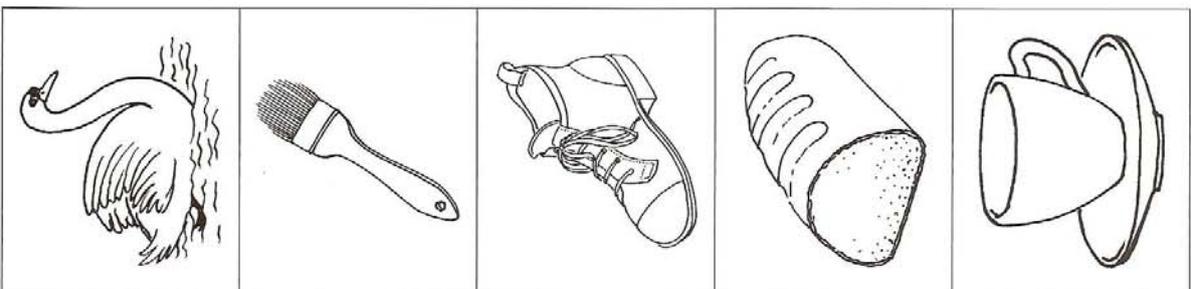
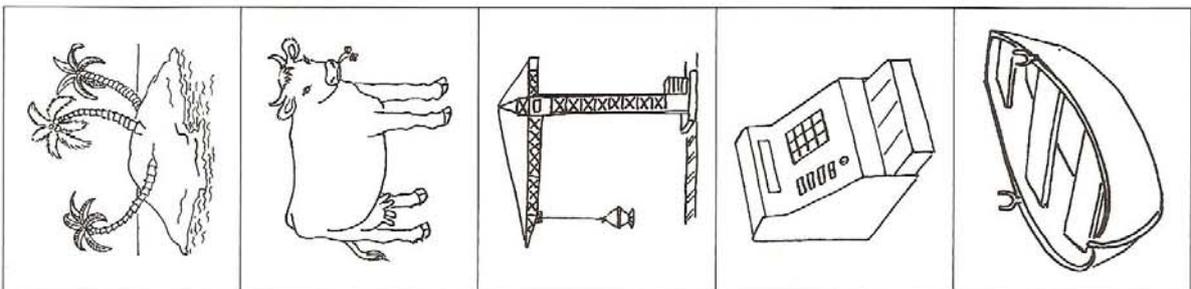
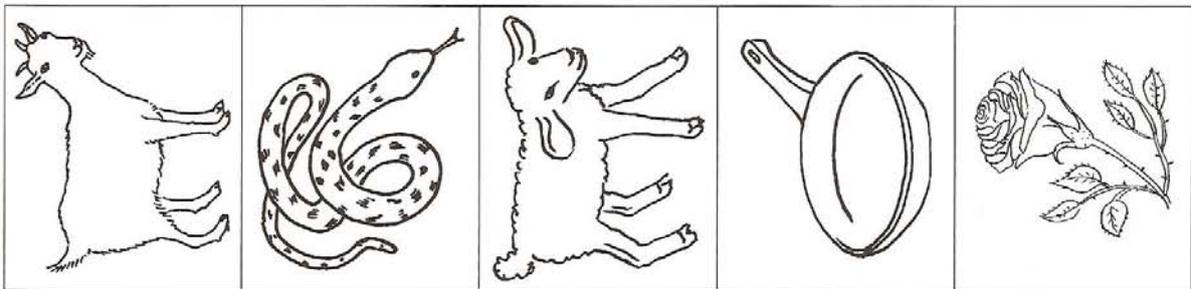
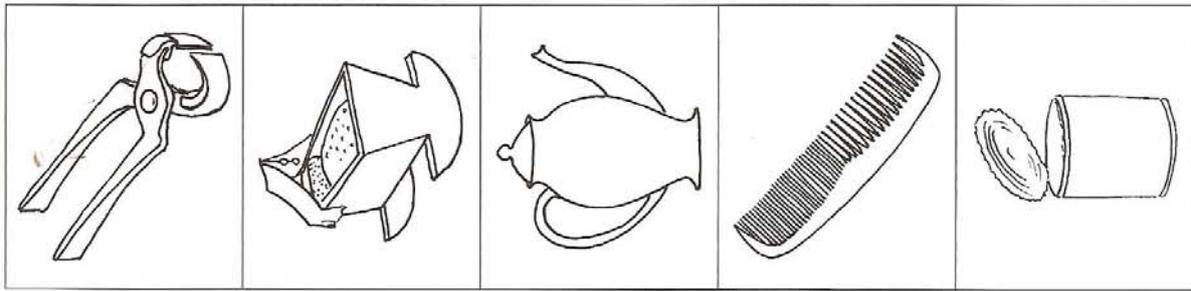
6) Klatschreim: „Beim Müller hat's gebrannt“



Beim	Mül-	ler	hats	ge-	brannt,	-brannt,	-brannt.
Da	bin	ich	schnell	ge-	rannt,	-rannt,	-rannt.
Da	kam	ein	Po-	li-	zist,	-zist,	-zist,
der	schrieb	mich	auf	die	List,	List,	List.
Die	List	fiel	in	den	Dreck,	Dreck,	Dreck,
da	war	mein	Na-	me	weg,	weg,	weg.

(Abbildung aus: Stöcklin-Meier 1987, 51)

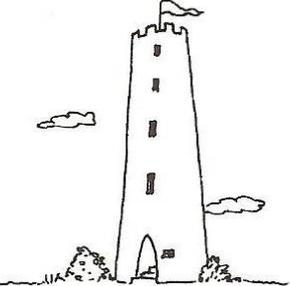
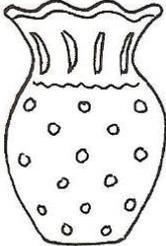
Übungen zum Reimen



Schreibe oder zeichne die Reimwörter dazu!

Haus		Hose	
Fluss		Fisch	
Kuh		Tasche	
Pferd		Mund	
Puppe		Knopf	
Tuch		Wecker	
Dieb		Nase	
Klee		Turm	
Traube		Schlüssel	
Berg		Bein	

Reime zeichnen!

Klatschspiel:

Beim Müller hats gebrannt, -brannt, -brannt.
Da bin ich schnell gerannt, -rannt, -rannt.
Da kam ein Polizist, -zist, -zist,
der schrieb mich auf die List, List, List.
Die List fiel in den Dreck, Dreck, Dreck,
da war mein Name weg, weg, weg.

Reime zum Fertigreimen!

Der Himmel ist blau, das Mäuschen ist _____ .

Der Fisch ist stumm, die Gans ist _____ .

Der Bär brummt, die Biene _____ .

Klein ist der Zwerg, groß ist der _____ .

Im Stall steht eine Kuh die macht _____ .

Der Motor knattert, die Eisenbahn _____ .

Die Blumen muss man gießen, die Türen _____ .

Ich habe einen Fisch, das Brot liegt auf dem _____ .

Die Birne hängt am Baum, der Spatz fliegt durch den _____ .

Gemütlich ist's im Häuschen, den Speck, den nascht das
_____ .

Die Wäsche hängt auf der Leine, der Storch hat lange _____ .

Ein großes Wasser nennt man Fluss, und nun ist's mit dem Reimen
_____ .

Schluss	dumm	Tisch	Berg	Muh	Mäuschen
Beine	grau	summt	Raum	rattert	schließen

2.Einheit: Übungen zur Phonologischen Bewusstheit – Hören, Arbeit mit Silben

Organisationsform: großer Sesselkreis um genügend Bewegungs-
freiraum zu schaffen!

1) Namensspiel: „Mein rechter Platz ist leer“

2) Meditationsübung: „Mein Atem“ (aus: Meditieren mit Kindern,
Monika und Ralph Schneider, Verlag an der Ruhr)

Material: Triangel

Kinder liegen im Liegekreis (Köpfe zur Mitte ausgerichtet – sternförmig!)
☺ Bei diesem Zeichen eine Sprechpause einlegen!

Vorlesetext: Heute wirst du etwas ganz Wunderbares an deinem Körper
wahrnehmen – etwas, das dich immer ohne dein eigenes Zutun
begleitet, das du aber oft vergisst.

Schließe deine Augen und höre auf den Ton der Triangel. Wenn der Ton
ganz verklungen ist und du ganz still geworden bist, kannst du deinen
Atem spüren. (*Triangel*)

1. Teil: Dein Atem geht ein und aus. ☺ Du atmest ein ..., dann macht
dein Atem eine kleine Pause und geht wieder hinaus. ☺ Das geht ganz
von selbst, ohne dass du etwas dazu tun musst. ☺ Der Atem kommt
ganz von selbst. Du spürst wie sich deine Bauchdecke hebt und wie der
Atem deinen Bauchraum ausfüllt. ☺ Dann macht er eine kleine Pause
und fließt ganz von selbst wieder aus dir heraus. ☺ Nach einer weiteren
kleinen Pause kommt er wieder ganz von selbst. ☺ Beobachte nun
deinen Atem eine Weile wie er ganz von selbst kommt und wieder geht.

(*Eine kleine Pause machen, Kinder spüren ihren Atem!*)

2. Teil: Wie bei einem Brumbär geht dein Atem aus dir heraus. (*Kinder
machen einen Brummtton.*) ☺ Dann warte einfach, bis dein Atem von
selbst wieder in deinen Bauch einströmt. Lege deine Hände noch einmal
auf den Bauch und atme wie ein Brumbär aus. Fühle was dein Bauch
dabei macht. (*Kinder legen ihre Hände auf den Solarplexus und
wiederholen die Brummatmung ein paar Mal. Dabei wird die
Zwerchfellmuskulatur angeregt, die für tiefes Atmen wichtig ist.*) ☺ Dein

Atem kommt wieder ganz von selbst und nun geht dir die Luft wie bei einem Fahrradschlauch aus. Fühle wieder was dein Bauch dabei macht. (*Geräusch beim Ausatmen vormachen „fffft“ oder „sssst“.*) ☺ Öffne deine Augen wieder! Ich bin gespannt was du beim Atmen wahrgenommen hast. (*Kinder berichten. Anmerkung: Beim Ausatmen sollte die Bauchdecke gespannt sein und nach innen gehen. Beim Einatmen nimmt der Bauch Raum ein. Macht sich Platz, wird weit und ganz locker.*)

Ausklang: Du wirst noch einmal ganz still bis du wieder deinen Atem spürst. (*Triangel anschlagen und warten bis die Kinder wieder ihrem Atem nachlauschen.*) ☺ Dein Atem geht ein und aus. Beim Ausatmen spannt sich dein Bauch an und die Luft strömt wie bei einem Fahrradschlauch aus. („fffft“ oder „sssst“) ☺ Nach einer kleinen Pause kommt der Atem wieder von ganz allein. Fühle wie weit und locker dein Bauch wird. (*Mehrere Atemzüge wiederholen.*) ☺ Immer wenn du unruhig wirst und nicht mehr gut aufpassen kannst, kannst du diese Übung auch für dich alleine machen. Dann wirst du ruhiger und kannst dich besser konzentrieren.

3) Lauschübung: „Geräuschkiste“

(aus: Leichter lesen und schreiben lernen mit der Hexe Susi, Maria Forster, Sabine Martschinke; Auer Verlag)

Material in der Geräuschkiste

- Schlüsselbund
- Tasse mit Löffel
- Buch
- Papier
- Papier und Schere
- Wasser und Gläser
- Bleistift und Spitzer
- Kugel
-
- Tafelkreide
-
-
-
-

Ton dazu

- rasseln
- umrühren
- zuschlagen
- zerknüllen
- schneiden
- umleeren
- spitzen
- über den Tisch rollen
- auf den Tisch klopfen
- auf die Tafel schreiben
- auf den Boden stampfen
- Klatschen
- Finger schnipsen
- Zunge schnalzen

- L. erzeugt verschiedene Geräusche und die Kinder sollen die Geräusche erraten. (Kinder sitzen m. dem Rücken zum Geräusch!)

- L. macht zwei Geräusche und die Kinder sollen alle zwei Geräusche in der richtigen Reihenfolge nennen.
- L. macht drei Geräusche und die Kinder sollen alle drei Geräusche in der richtigen Reihenfolge nennen.
- L. macht zwei Mal jeweils drei Geräusche, jedoch wird ein Fehler erzeugt. Kinder sollen das falsche Geräusch erkennen.

4) Aufgaben zur Silbe: „Silbenbögen“

(aus: Leichter lesen und schreiben lernen mit der Hexe Susi, Maria Forster, Sabine Martschinke; Auer Verlag)

Material: Papierstreifen mit dem eigenen Namen,
Zettelchen mit Kästchen für Silbenbögen
AB „ Welches Wort ist länger“
AB „Silbenbögen eintragen“

- Namen der Kinder in Silbensprache (im Kreis stehen) sprechen, klatschen, hüpfen, trommeln
- Silbenbögen auf Namenstreifen einzeichnen
- Tiernamen suchen und segmentieren / zuerst mündlich und dann auf Zettelchen (siehe unten) zeichnen oder schreiben und darunter die Silbenbögen zeichnen.

- Tierkärtchen nach Silbenanzahl ordnen
- AB „ Welches Wort ist länger“ (1.Kl.)
- AB „Silbenbögen eintragen“ (2.Kl.)

5) Festigungsaufgaben zur Silbe: „Silbenspiele“

- Spiel mit Silben (aus: Musikbox 2, Wanker)
- Legespiel zu Silben – versch. Wortlängen
- Wortkärtchen und verschiedene Instrumente um Silben zu spielen

6) Anlautübung: „Anlaute zu den Tierkärtchen“

Material: Stempelkasten mit Buchstaben und Bildstempel für Anlautbilder

A4-Papier

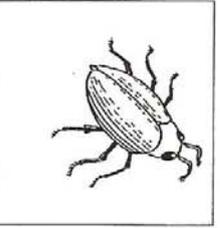
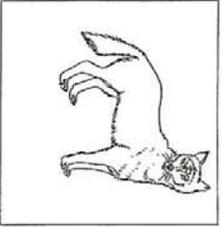
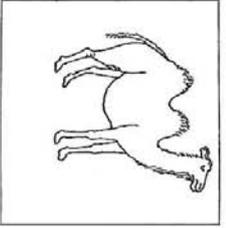
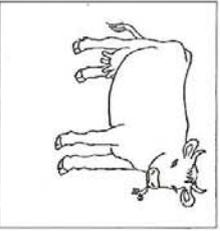
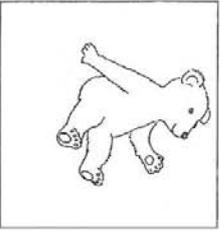
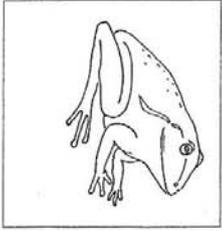
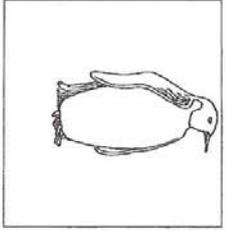
AB „Anlaut-Reimpaare“

- Reihum nennt jeder nochmals seinen Namen und den entsprechenden Anlaut dazu.
(z.B.: Ich heiße Sonja und mein Name beginnt mit einem S.)
- Die selbst gemalten Tierkärtchen werden nun auf ihren Anlaut untersucht.
- Die Kinder der ersten Klasse stempeln ein Tierbild und suchen den passenden Anlaut dazu.
- Die Kinder der zweiten Klasse erhalten ein Arbeitsblatt „Anlaut-Reimpaare“ , welches in Partnerarbeit gelöst wird.

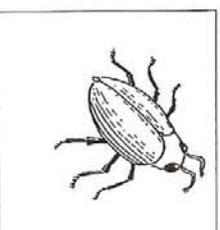
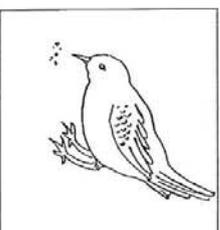
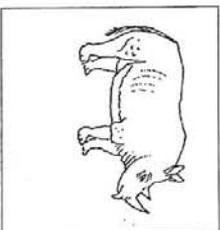
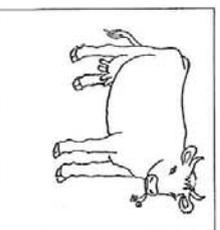
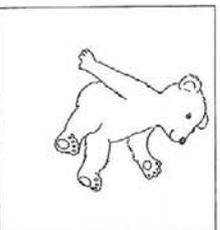
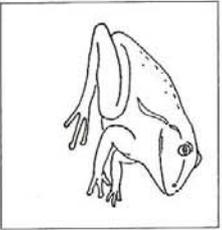
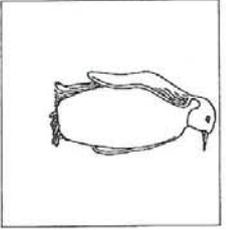
7) Lauschübung: „Bello und der Knochen“

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte. Das ist Bello, der seinen Knochen (z.B.: einen Schlüsselbund) bewacht. Der L. deutet auf ein Kind aus dem Kreis, das leise versucht den Knochen zu stehlen. Hört Bello ein verdächtiges Geräusch so deutet er in die Richtung aus der es kommt. Hat er richtig geraten so muss das Kind auf seinen Platz zurück. Das Kind, dem es gelingt, den Knochen zu stehlen, darf als Nächstes Bello sein.

Welches Wort ist länger?



Welches Wort ist länger?



Trage die Silbenbögen ein!

Tafel	Vorhang	Schülertisch
Tür	Bücherecke	Stuhl
Lehrertisch	Computer	Lernspiel
Deckenleuchte	Zeichnungen	Federpennal
Milchglas	Schwamm	Kreide

Trage die Silbenbögen ein!

Puppe	Turm	Domino
Lego	Buch	Bausteine
Brettspiel	Kuschelbär	Ball
Fernsteuerung	Auto	Eisenbahn
Puppenwagen	Schach	Indianerfigur

3.Einheit: **Übungen zur Phonologischen Bewusstheit – Reimen und Hören** **Thema: Hexen**

Organisationsform: großer Sesselkreis um genügend Bewegungsfreiraum zu schaffen!

1) Gedicht: „Hexen“ als Reime-Rätsel vorgetragen
(2mal lesen)

Morgens früh um sechs
kommt die kleine *Hex*.
Morgens früh um sieben
schabt sie gelbe *Rüben*
Morgens früh um acht
wird Kaffee *gemacht*.
Morgens früh um neune
geht sie in die *Scheune*.
Morgens früh um zehn
holt sie Holz und *Spän*.
Feuert an um elfe,
kocht dann bis um *zwölfe*:
Fröschebein und Krebs und Fisch,
hurtig Kinder, kommt zu *Tisch*!

Dazu über Hexen sprechen (Wortschatzerweiterung):
Gibt es Hexen? Wie schauen hexen aus? Was können Hexen?
(evtl.: Hexen im Mittelalter)
→ Anlaut- und Silbenübungen einbauen!

2) Bewegung: Übungen zur Körperkenntnis und zum Körperausdruck
Kinder suchen sich einen Platz in der Klasse mit
genügend Freiraum und stellen Hexen dar

- Hexen zaubern magnetische Körperteile (Tamburin)
Kinder „fliegen auf ihren Hexenbesen“ durch den Raum und sollen
auf ein vereinbartes Zeichen (Tamburinschlag) ein genanntes
Körperteil (Ellbogen, Hand, Po, Knie, etc.) mit dem Fußboden in
Berührung bringen und dann weiter laufen.

- Kind zu Kind (Hexen üben das zaubern und hexen sich gegenseitig an verschiedenen Stellen aneinander.)
Jedes Kind sucht sich einen Partner. Der Lehrer (später ein Kind) ruft einzelne Körperteile auf, die von beiden Partnern zusammen gebracht werden sollen: z.B. Rücken zu Rücken (beide lehnen sich mit dem Rücken aneinander), Hand zu Hand, Kopf zu Kopf, Ellbogen zu Knie, Nase zu Schulter etc.

Bei dem Zuruf: „Kind zu Kind“ wechseln alle ihre Partner; bleibt ein Kind übrig, gibt es die neuen Impulse an.

Variation bzw. als Vorübung:

Auch eigene Körperteile können ähnlich zueinander Kontakt aufnehmen: z.B. Ellbogen zu Fuß, Nase zu Knie, Hand zu Ferse,...

- Hexen stellen verschiedene Szenen dar (Tamburin)

Auf einem Tamburin wird ein Tempo oder ein Rhythmus vorgegeben, nach dem sich die Kinder bewegen.

Bei Unterbrechung des Trommelns nennt der Lehrer eine Szene, die in Bewegung dargestellt werden soll:

- ihr seid stark kurzsichtig und habt eure Brille am Boden verloren,
- ihr werdet von einem Wespenschwarm befallen,
- ihr versucht in der Luft eine Fliege zu fangen,
- ihr geratet in einen orkanartigen Sturm,
- ein Floh springt von einer Stelle an eurem Körper zur anderen und ihr versucht ihn zu fangen.

Zwischen den einzelnen Szenen jeweils wieder rhythmische Bewegungsphasen mit Tamburin- oder Musikbegleitung durchführen.

- versteinerte Hexenfiguren (Musik)

Die Kinder bewegen sich in Vierergruppen nach Musik. Auf Musikstopp wird ein Kind von den anderen als starre Hexenfigur „verbogen“ (wie eine Schaufensterpuppe). Die anderen sollen sich dann genauso hinstellen wie die Hexenfigur.

- Schlangenknoten

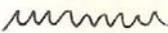
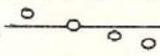
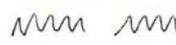
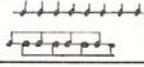
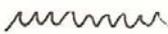
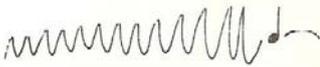
Die Gruppe bildet durch Händefassen eine „Schlange“. Das vorderste Kind zieht alle hinter sich her. Die Aufgabe besteht darin, sich möglichst vielfältig zwischen den anderen hindurch zu bewegen, z.B. über die Hände steigen oder durch die Beine kriechen usw., um das andere Ende der Schlange zu erreichen. „Kopf“ und „Schwanz“ geben sich die Hand. Nun versucht die Gruppe den entstandenen Knoten zu lösen, ohne die Hände loszulassen.

3) Sprechgedicht mit Klanguntermalung und Bewegungen: Hexen – Einmaleins aus Sim Sala Sing S.133



Hexen-Einmaleins

Text: Johann Wolfgang Goethe
Gestaltung: Renate Kern
© by Edition Helbling, Innsbruck

Alle: Du mußt verstehn!		Reiben der Handflächen,  Tremolo mit den Fingern 
1. Sprecher: Aus Eins mach Zehn,		
2. Sprecher: und Zwei laß gehn.	 Met.	Zwei Töne 
3. Sprecher: Und Drei mach gleich,	 Gl.	Glissandi 3x 
Alle: so bist du reich!		Schütteln 
4. Sprecher: Verlier die Vier!	 Met.	4 absteigende Töne 
5. Sprecher: Aus Fünf und Sechs -		
Alle: So sagt die Hex! -	 Stimme	Kichern 
6. Sprecher: Mach Sieben und Acht,	 	
Alle: so ist's vollbracht.		
7. Sprecher: Und Neun ist Eins,	Alle Instr.	
8. Sprecher: und Zehn ist keins.		
Alle: Das ist das Hexen - Einmaleins!		



Letzte Textzeile ("Das ist...") eventuell als Kanon in Gruppen mit verschiedener Tonhöhe sprechen, mehrmals wiederholen; mit Beckenschlag beenden.

Kinder sitzen im Kreis im Indianersitz und schaukeln mit dem Oberkörper im Sprechrhythmus von links nach rechts, hin und her. Sprechgedicht wird mehrmals in verschiedenem Tempo, in verschiedenen Tonlagen, leise – laut, ... gesprochen.

Danach werden die Instrument und die Bewegungen ergänzt.

4) Malen mit Wasserfarben: Hexe auf ihrem Besen

Kinder erhalten ein A3-Blatt und dürfen sich selber als Hexe(r) malen. Dazu wird das Sprechgedicht „Hexen-Einmaleins“ geklebt.

4.Einheit: **Übungen zur Phonologischen Bewusstheit – Reimen und Hören** **Thema: Zirkus**

Organisationsform: großer Sesselkreis um genügend Bewegungsfreiraum zu schaffen!

1) Gedicht: „Hereinspaziert“ als Reime-Rätsel vorgetragen
(2mal lesen)

Hereinspaziert

„Liebe Eltern und Kinder!“ ,
ruft der Mann im *Zylinder*.
„Hereinspaziert! Hereinspaziert!
Hier wird ein Nilpferd *vorgeführt*.
Der Mann mit der Peitsche ist ein Dompteur
Und der mit den Ringen ein *Jongleur*.
Der Schwarze mit dem Messer
Ist sogar ein *Feuerfresser!*“

„Liebe Eltern und Kinder!“ ,
ruft der Mann im *Zylinder*.
Das kleine Mädchen tanzt auf Spitzen
Und wird auf einem Tiger *sitzen*.
Aus dem Hut des Clowns wachsen Trauben,
aus seinem Hemd fliegen *Tauben*.
Er wird Geige spielen und singen
Und euch alle zum Lachen *bringen*.“
(Max Bollinger)

Dazu über den Zirkus sprechen (Wortschatzerweiterung):
Akteure und Aktivitäten, Tiere, Leben in einer Zirkusstadt, von Stadt zu Stadt ziehen, ... / Bilder aus mini-Philipp S.8+9

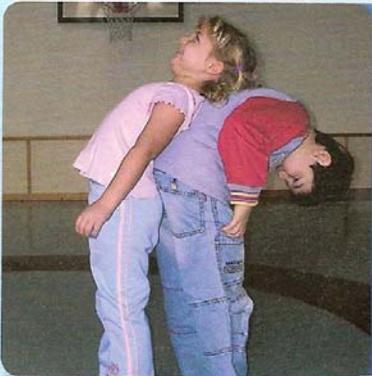
2) Bewegung: Übungen zur Körperwahrnehmung
Kinder gehen paarweise zusammen und
suchen sich einen Platz mit genügend Freiraum



Ein Kind geht in Bankstellung, das andere versucht zuerst unten durchzukriechen und dann oben darüberzusteigen. Danach Partnerwechsel.



Beide Kinder sitzen sich mit gegrätschten Beinen gegenüber (die Füße berühren sich) und geben sich die Hände. Nun zieht einmal ein Kind vorsichtig und dann das andere. (Achtung: nur ganz leicht ziehen!)



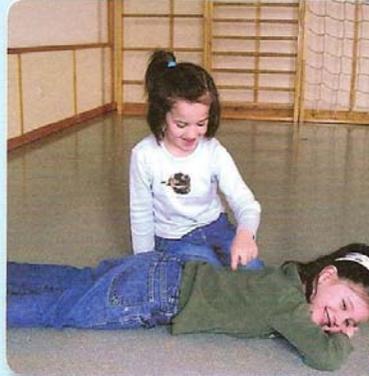
Die Kinder stehen Rücken an Rücken. Nun beugt sich ein Kind leicht nach vor und dadurch beugt sich das zweite Kind nach hinten – wieder aufrichten und wechseln.



Jeweils zwei Kinder hocken Rücken an Rücken und geben einander die Hände. Nun versuchen beide langsam aufzustehen und – wenn das gelungen ist – sich auch wieder gemeinsam niederzuhocken.



Ein Kind legt sich auf den Rücken und streckt die Arme. Das andere Kind versucht nun seinen Partner durch den Raum zu ziehen – nach einiger Zeit wird getauscht.



Ein Kind liegt am Bauch und das andere „malt“ ihm ein einfaches Zeichen auf den Rücken. Hat es erraten, was es ist, wird getauscht.

3) Klanggeschichte *IM ZIRKUS*

Instrumente: Becken, 3 Trommeln (1x Schlägel),
Wooden Agogo, Zeitungspapier

Peter ist ganz aufgeregt. Er geht mit seiner Tante in den Zirkus.

Von weitem hört man schön die Zirkuskapelle spielen.

Alle Instrumente spielen laut durcheinander.

Kaum sitzen sie auf ihren Plätzen beginnt die Vorstellung.

Die Kapelle spielt zuerst einen Tusch.

Becken

Dann kommt der Zirkusdirektor. Er begrüßt die Zuschauer und wünscht gute Unterhaltung.

Viele bunt geschmückte Elefanten kommen in die Manege.

Trommel mit Schlägel geschlagen

Sie stellen sich auf die Hinterbeine und versuchen auf kleinen Podesten zu stehen. Nach eigen anderen Kunststücken verlassen die Elefanten wieder die Manege.

Gleich darauf watscheln drei Seehunde herein. Sie sind sehr geschickt und können Bälle auf ihrer Nase balancieren.

Dabei klatschen sie mit ihren Vorderflossen im Takt der Musik.

2 Trommeln

Nach den Seehunden purzeln viele Clowns durch den Vorhang in die Manege. Sie machen lauter lustige Sachen.

Die Leute lachen und rufen vor Begeisterung laut „Bravo!“.

Lachen und „Bravo“ rufen.

Nun ertönt lauter Trommelwirbel

Trommel mit Schlägel

Plötzlich wird es ganz dunkel im Zirkuszelt. Nur ein Scheinwerfer leuchtet und hoch oben sieht man die Trapezkünstler. Sie schwingen hin und her und fliegen durch die Luft.

Am Ende der Vorstellung spielt die Zirkuskapelle einen lauten Tusch.

Becken

Jetzt schleichen die Löwen und die gestreiften Tiger in den Raubtierkäfig.

Wooden Agogo

Jedes Tier setzt sich auf seinen Platz.

Dann beginnen alle laut zu brüllen.

Alle brüllen laut.

Der Dompteur lässt sie durch Reifen und über Hocker springen.

Zum Schluss springt jede Raubkatze durch einen brennenden Reifen.

Zeitungspapier zerknüllen.

Am Ende kommen noch einmal alle Artisten in die Manege und verbeugen sich.

Die Zuschauer applaudieren und trampeln mit den Füßen.

Mit den Füßen trampeln und in die Hände klatschen.

Klanggeschichte lesen, Kinder spielen die Instrumente dazu und einige stellen die Tiere mit ihren Bewegungen dar.

4) Arbeitsauftrag für die Kinder der zweiten Klassen:

Klanggeschichte selber lesen mit verteilten Rollen und dazu die Klänge und Gesten ausführen (Gruppenarbeit: 5-6 Kinder)

4) Arbeitsauftrag für die Kinder der ersten Klassen:

- AB Suchbild „Zirkus“
- AB Formenc clown

5) Gedicht zum Abschluss: „Hurra! Hurra! Hurra!“ als Reime-Rätsel
vorgetragen (2mal lesen)

Hurra! Hurra! Hurra!
Heut' ist der große Zirkus *da!*
Das Zirkuszelt wird aufgebaut
aus einer dicken Leinen*haut.*
Trapez gespannt, Manege frei,
Artisten springen eins – zwei – *drei.*
Kanonenschuss wird abgebrannt,
zehn Pferde traben durch den *Sand.*
Seiltänzer tanzen, Kraftmensch schnauft,
rundum wird fleißig Eis *verkauft.*
Zauberer macht Seile steif,
Tiger springt durch *Flammenreif.*
Herr Direktor zeigt sodann,
was ein dressierter Affe *kann.*
Schlangenmensch verknötet sich,
Löwen brüllen fürchter*lich.*
Seehund springt fünf Meter weit,
Clown sorgt sehr für *Heiterkeit.*
Spät abends ist der Zirkus aus,
Zuschauer gehen müd' nach *Haus.*
Und in der Zirkuswagenstadt
schläft alles ein, was Beine *hat.*
(Karl-Heinz Weise)

Zur zeitlichen Differenzierung oder falls hinsichtlich der Konzentration
erforderlich ein Bewegungsspiel „Auf Löwenjagd“ (mini Philipp S.34)

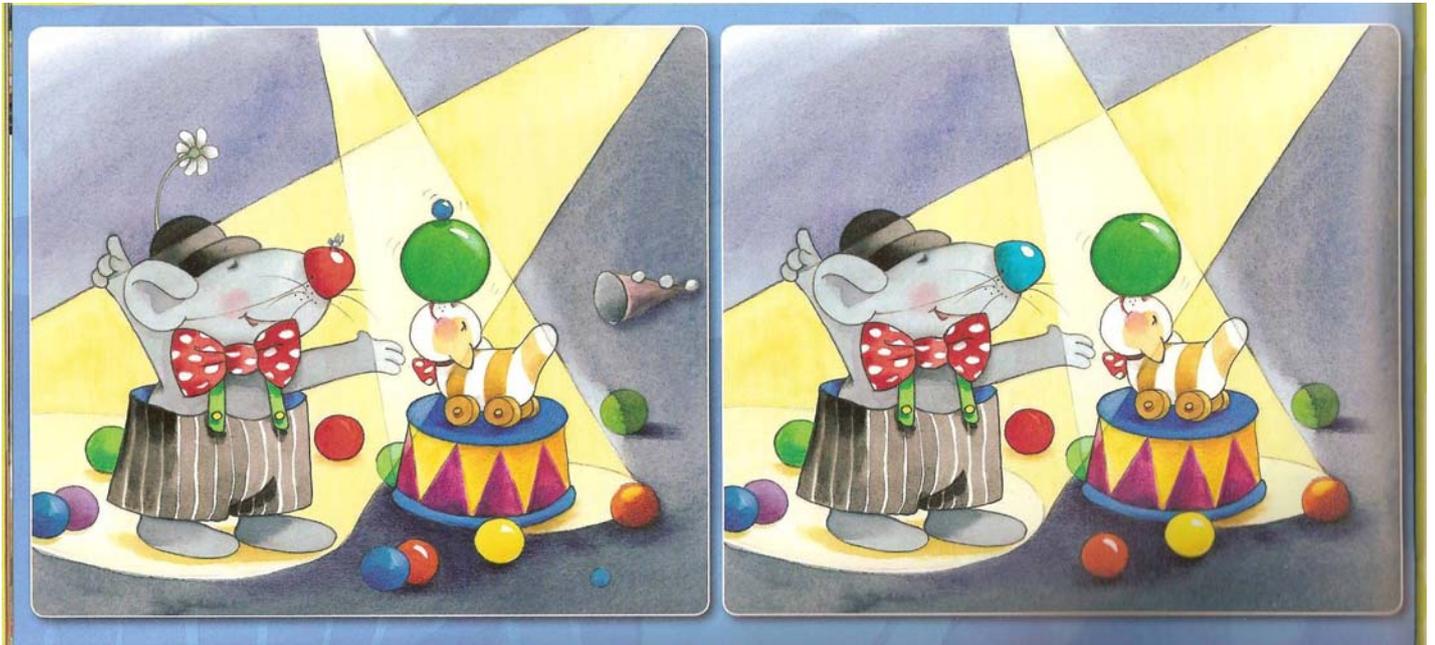
Anhang: Kopiervorlage für die Kinderzeichnungen (zur Wahl!)

Hexen – Einmaleins

**Du musst verstehn
aus eins mach zehn
und zwei lass geh'n
und drei mach gleich
so bist du reich
verlier die vier
aus fünf und sechs
so spricht die Hex
mach sieben und acht
so ist's vollbracht
und neun ist eins
und zehn ist keins
das ist das Hexen-Einmaleins!
(Goethe)**

Hexengedicht

Morgens früh um sechs
kommt die kleine *Hex*.
Morgens früh um sieben
schabt sie gelbe *Rüben*
Morgens früh um acht
wird Kaffee *gemacht*.
Morgens früh um neune
geht sie in die *Scheune*.
Morgens früh um zehn
holt sie Holz und *Spän*.
Feuert an um elfe,
kocht dann bis um *zwölfe*:
Fröschebein und Krebs und Fisch,
hurtig Kinder, kommt zu *Tisch*!



Male die Masken so aus, wie die Kinder zeigen.

