

aus: Selimi, N. (2017). Spielen, Sprechen, Entdecken. Kompetenzorientierte Bildungssprache auf der Eingangsstufe. Baltmannsweiler: Schneider.

8.5 Weitere Spiele zum Ausbau des Wortschatzes und der Lautsprache

Sozialform: Partnerarbeit, Gruppenarbeit (max. 4 Kinder)

Kompetenzstufe: I, II, III

Kompetenzen: Die Kinder können

- ihre Wortschatz- und Lautsprachkompetenz erweitern,
- bestimmte Figuren im Wimmelbuch erkennen und beschreiben, wo sie sich befinden,
- entsprechende Symbole auf einem Kärtchen finden und die Abbildung pantomimisch darstellen,
- anhand der vier vorgegebenen Figuren/Gegenständen eine eigene Kurzgeschichte erfinden.

Material: Memory-Paare (5 Tiere und 5 Personen) (Aktivität 8.5.1)

- Wimmelbuch, z.B. «Viele bunte Sachen suchen mit Jakob und Conni. Wimmel-Zirkus-Spass» von Julia Hoffmann und Peter Friedl (Aktivität 8.5.2)
- 2 Mal das gleiche Wimmelbild, Ordner als Trennwand, Legematerial (Aktivität 8.5.3)
- Leiterspiel-Unterlage, Spielfiguren, Würfel, Spielkärtchen (Aktivität 8.5.4)
- 4 Figuren/Gegenstände (Aktivität 8.5.5)

8.5.1 Paare bilden

Möglicher Ablauf: Johanna greift zum Einstieg einzelne Aspekte bisher behandelter Inhalte heraus und will sie mit den Kindern in einem Memory-Spiel vertiefen, damit sie ihr Wissen und ihren Fachwortschatz rund um das Thema *Zirkus* vertiefen sowie ihre Merkfähigkeit steigern. Dies sollen die Kinder zu zweit oder in kleinen Gruppen mit den zur Verfügung stehenden Memory-Kärtchen tun.

Die Kinder verteilen sich an den Tischen, mischen die Karten und spielen nach den üblichen Regeln ein Memory-Spiel. Jetzt geht es mit dem Spiel im Uhrzeiger-

sinn los. Abwechslungsweise nehmen die Kinder zwei Karten und dürfen diese, falls sie identisch sind, zu sich nehmen. Haben sie ein Kärtchen-Paar gefunden, so dürfen sie gleich nochmals versuchen, ein weiteres Paar zu finden. Haben sie keines gefunden, ist das nächste Kind an der Reihe.



Memory-Spiel als gute Möglichkeit des Wortschatzlernens

Variante: Die Kinder nennen jeweils den Namen des Tieres oder der Person auf dem aufgedeckten Kärtchen und beschreiben, welche Funktion dieses Tier oder diese Person im Zirkus hat. Sie ordnen die zusammenpassenden Bilder, wählen anschließend eines davon aus und sagen einen passenden Satz dazu. Johanna fungiert dabei als Unterstützerin und ermuntert die Kinder, kreativ zu sein und anhand des jeweils ausgewählten Bildes oder auch ohne Bild eine Geschichte, die mit dem Thema *Zirkus* zusammenhängt, zu erfinden.

Weiterführende Wortschatzübungen: Zur Erweiterung des Wortschatzrepertoires dienen weitere Nomen: *Seiltänzer, Dirigent, Direktor, Artist, Journalist, Löwe, Möwe, Sattel, Peitsche, Jongleur, Balancier, Podest, Zirkusdirektor, Zirkussprecher, Zirkusfotograf, Zirkuskarte, Zirkusfest, Seiltänzerin, Zauberrad, Elefant, Pferd, Paar, Kunststück, Zoo*. Die Kinder eignen sich diese Wörter in handlungsorientierten Sprech- und Spielaktivitäten an. Fragend und/oder erzählend bilden sie mithilfe dieser Wörter zusammenhängende Sätze und Texte. Dies kann zwar für manche Kinder des Kindergartens anspruchsvoll sein. Dennoch sollen vor allem sprachstarke Kinder ermuntert werden, aus diesen Nomen weitere Wortarten wie Verben, Adverbien, Adjektive, aber auch Präpositionen zu bilden und dadurch das individuelle Vokabular zu erweitern. Aktivitäten dieser Art können Kindern zudem helfen, die Erzählkompetenz auszubauen und implizit auch ihre pragmatisch-diskursive Kompetenz aufzubauen.

Übungen zur Lautsprache: Analog zu den vorhergehenden Sequenzen zur phonologischen Bewusstheit zerlegen die Kinder zunächst einmal die gelernten Wörter

in Silben: *Domp-teur*, *Di-ri-gent*, *Zau-ber-rad*, *Seil-tän-ze-rin*, *E-le-fant*, *Lö-we*, *Bär*, *Kos-tüm* usw. Danach besprechen sie die in Silben zerlegten Wörter und erkennen, dass einige davon ein-, zwei- und mehrsilbig sind. Reime sind ebenfalls Teil der Übung: *Löwe-Möwe*, *Direktor-Spektator*, *Artist-Journalist*, *Fest-Podest*.

Johanna zeigt zuerst vor und hält anschliessend die Kinder dazu an, auf diese Weise die obigen Wörter zu üben. Beispiel: *Domp-teur*; «Was hörst Du am Anfang des Wortes?» Fragen dieser Art zielen darauf hin, dass die Kinder unterscheiden sollen, ob das Wort mit dem Laut /d/ oder /t/ beginnt. Falls der Name eines Kindes gerade mit diesem Laut beginnt, wird dieser genannt, z.B. /D/ (*Dario*). Analog dazu prägen sich die Kinder die Endlaute der zu übenden Wörter ein.

In einem nächsten Schritt dehnen sie ausgewählte Wörter: *Diiriigent*, *Zauuber-raad*. Zudem bilden die Kinder Wortpaare und üben dabei Nomen und Richtungen (Raumvorstellung): links – Seiltänzerin, vorne – Elefant, rechts – Seil.

Didaktischer Hinweis: Memory-Spiele sind eine gute Form, die Kinder auf die bevorstehende Einführung in die Schriftlichkeit vorzubereiten, ohne dabei Lesen und Schreiben explizit zu üben. Beispielsweise kann die Lehrperson zu den Memory-Karten Buchstaben vorbereiten. Sie legt und liest diese zuerst vor und fragt anschliessend die Kinder, zu welchem Bild auf der Memory-Karte dieser Buchstabe passt. Danach legt sie den Buchstaben neben das entsprechende Bild. Diese Visualisierung stellt gewissermassen eine erste Heranführung der Kinder an die Verbindung von Lauten mit Buchstaben dar (sog. Laut-Buchstabe-Korrespondenz) und stellt zugleich eine nachvollziehbare Verknüpfung der Symbole mit Buchstaben dar.



Die Funktion bislang genannter Namen wird in verschiedenen wiederkehrenden Übungen thematisiert, d.h. wer, was macht oder in welcher Reihenfolge diese auftreten und weshalb. Oder: Welche Tiere hat man zuhause (*Hunde*, *Pferde*, *Katzen*), welche im Zoo (*Elefant*, *Löwe*, *Bär*, *Tiger*, *Wolf*, *Pinguin*), welche Tiere sind gefährlich und welche nicht? usw. Dadurch erweitern die Kinder nicht nur ihren Fachwortschatz, sondern auch ihr Sachwissen.

8.5.2 Wo sind meine Dinge?

Möglicher Ablauf: In Partnerarbeit suchen die Kinder auf jedem Bild des Wimmelbuchs die versteckten Figuren, die Personen, Tiere oder Gegenstände sein können. Gegenseitig beschreiben sie, wo sich die Figuren genau befinden und was sonst noch in der Nähe zu sehen ist. Unterstützend für die Erzählkompetenz der Kinder ist hierzu das Spiel «Ich sehe etwas, was du nicht siehst». Es empfiehlt sich, dieses oder ähnliche Sprachspiele gezielt durchzuführen.



Kinder besprechen ein Wimmelbuch – mit und ohne Figuren

Wörter zur Festigung des Wortschatzes: Die Wörter *Rummelplatz*, *Kiosk*, *Riesenrad*, *Eis/Glacé*, *Kasse*, *Zuckerwatte*, *Conni*, *Pony*, *Luftballon*, *Möwe*, *Versteck*, *Jakob* bilden die Grundlage, um den Wortschatz anhand dieser Aktivität zu erweitern. Nebst Nomen üben die Kinder hierbei auch Präpositionen wie etwa *hinter*, *vor*, *unter*, *über*, *neben* und bilden mit einigen davon Sätze oder eine kurze Geschichte.

Übungen zur Lautsprache: Hierfür eignen sich Silben wie *Rum-mel-platz*, *Rie-sen-rad*, *Hoch-rad*, *Eis*. Auch Reime zu den verschiedenen Wortarten empfehlen sich hierzu: *hinter-Winter*, *unter-munter*, *neben-Reben*, *Conny-Pony*, *balancieren-dividieren* usw.

Hinweis: Es ist üblich, dass entlehnte Wörter in den Wortschatz einer Sprache integriert werden. Die deutsche Sprache ist von solchen Entlehnungen auch betroffen und hat vor allem in den letzten Jahren viele davon zu eigen gemacht. Auf der Kindergarten-, Grund- und Basisstufe geht es primär darum, den Grundwortschatz des Deutschen in den Blick zu nehmen und weniger darum, entlehnte Wörter explizit zu thematisieren. Die Kinder sollen dennoch möglichst früh viele verschiedene Wörter ('einheimische' und Entlehnungen) des deutschen Vokabulars in verschiedenen Sprachspielen implizit hören, damit sie diese schrittweise erwerben und ihr Wortrepertoire erweitern.

Hinsichtlich der Lautsprache im engeren Sinn können die Kinder verschiedene Wörter aufgreifen und Anläufe üben, wie z.B. /R/ wie *Rum-mel-platz*, /G/ wie *Glacé*, /K/ wie *Kasse* usw. Einige Kinder können im Kindergartenalter die Unterschiede zwischen gewissen Lauten noch nicht unterscheiden. Ein Klassiker hierzu ist beispielsweise der Laut /S/. Manche Kinder können im ersten Kindergartenjahr zudem zwischen /R/ und /L/, /K/ und /G/, /B/ und /P/, /D/ und /T/ noch nicht unterscheiden.

Es liegt auf der Hand, dass die individuellen Unterschiede beim Lauterwerb, der in diesem Alter noch in vollem Gange ist, zunächst durch die Lehrperson erkannt und mit entsprechenden Übungen dieser Art gefördert werden.

8.5.3 Schau nicht über die Mauer

Möglicher Ablauf: Bei dieser Partneraktivität erhalten beide Kinder dasselbe Wimmelbild (Kopiervorlagen siehe Anhang). Auf einem Tisch steht ein Ordner als Trennwand. Ein Kind beschreibt einen Teil des Wimmelbildes (Beispiel: Es befindet sich vor dem Eisstand in der Mitte des Bildes, ist klein, hat vier Beine und wartet geduldig). Das andere Kind hört gut zu und soll herausfinden, was es ist (z.B. ein Pudel). Damit die Beschreibung korrekt verläuft, fungiert ein drittes Kind als Prüfinstanz. Anschließend tauschen sie die Rollen und üben weiter.



Wimmelbilder als gutes Instrument für Sprechanlässe

Wortschatz: An den vorhandenen Wortschatz anknüpfend, lernen die Kinder weitere Wörter dazu: *Bühne, Rampenlicht, Flugzeug, Zuschauer, Ehrengäste, Künstler, Doppeldecker, Ballon, Scheinwerfer, Reifen, Einrad, Zweirad, Dreirad, Hochrad, Popcorn, Instrument.*

Der Wortschatzübung folg nun eine lautsprachliche Übung im weiteren Sinn: Zuerst üben die Kinder einige Reime: *Zuschauer-Bauer, Reifen-Seifen, Seifen-Schleifen*. Beim Reimen achten sie insbesondere auf die Doppelkonsonanten obiger Wörter: *Doppeldecker, Ballone* und betonen dieselben bewusst, indem sie diese mit kräftiger Stimme aussprechen und gleichzeitig in die Hände klatschen. Die Doppelkonsonanten möglichst früh zu erkennen, ist für die Aussprache und später auch für das Schreiben wichtig.

Im Mittelpunkt der lautsprachlichen Übung im engeren Sinn stehen hier die Vor-, Zwischen- und Endlaute. Hierfür benutzen die Kinder die Wörter der oben beschriebenen sowie vorhergehenden Aktivitäten.

8.5.4 Mit dem Leiterspiel Wörter lernen

Johanna möchte mit den Kindern ein 'Leiterspiel' spielen und dabei eine Menge Spass haben. Sie hat Spielunterlagen, Spielfiguren, Würfel und Spielkärtchen mit

Bildern bzw. Symbolen aus dem Thema *Zirkus* bereitgestellt und erklärt zuerst das Spielprinzip und die Spielregeln (die Spielunterlage und die Kärtchen finden sich als Kopiervorlage im Anhang).

Die Kinder würfeln der Reihe nach und im Uhrzeigersinn. Die angezeigte Würfelzahl wird auf dem Feld abgezählt, und die Spielfigur wird auf das entsprechende Feld gesetzt. Wenn die Spielfigur auf ein Bild (Symbol) trifft, so wird die Figur verschoben und das dazugehörige Kärtchen gesucht. Auf der Rückseite des Kärtchens ist ein Mensch oder ein Tier aus dem Zirkus abgebildet. Befindet sich beispielsweise ein Jongleur auf dem Kärtchen, so stellt das Kind diesen den anderen Kindern pantomimisch dar. Die zuschauenden Kinder versuchen herauszufinden, was ihnen präsentiert wurde. Das Leiterspiel wird dann weitergespielt.



Kinder beim Leiterspiel

Wortschatz: Dieses Spiel ermöglicht eine Wortschatzerweiterung bzw. Wortschatzkonsolidierung um diese Wortarten: *Artist, Jongleur, Clownschuhe, Sprungbrett, Keule, Leiter, Zylinder, Peitsche, Hochrad, Trapez, jonglieren, springen, Seiltänzer, Zahlenfeld, Würfel, Leiterspiel, Sprungbrett, Tiger, Leiter, Rutschbahn, Schaukel, Jonglierball, Keule.*

Hinweis: Hierbei ist es wichtig, dass die Kinder vorgängig die Wörter auf den Bildkarten kennen lernen und beim Spiel wissen, wie diese heissen und was sie bedeuten. Nur so können sie diese pantomimisch darstellen.

Diejenigen Kinder, die über einen fortgeschrittenen Wortschatz verfügen und die gelernten Wörter aus dem Lernfeld *Zirkus* beherrschen bzw. selbstständig verwenden können, erhalten eine anspruchsvollere Aufgabe. Sie sollen Wortketten bilden, indem sie das neue Wort jeweils mit dem letzten Laut des vorhergehenden Wortes beginnen. Beispiel: *Rutschbahn – Nashorn – Nase – Esel – Leiter.*

Mit den gebildeten Wortketten sollen die Kinder eine kurze Fantasiegeschichte erzählen. Aufträge dieser Art können zwar selbst für bildungssprachbewusste

Kinder der Eingangsstufe anspruchsvoll sein. Sie stellten jedoch eine nützliche Gelegenheit dar, um sprachbegabte Kinder zu unterstützen, ihre Erzählkompetenz auszubauen.

Übung zur Lautsprache: Die Kinder zerlegen die obigen Wörter in Silben und achten dabei auf die langen und kurzen Vokale. Beispiel: *Lei-ter-spiel*, *Ti-ger* (kurz), *Flie-ger*, *Spiel-brett* (lang).

Analog zu den obigen Beispielen üben die Kinder auch hier anhand bisher gelernter Wörter die Anfangs-, Zwischen- und Endlaute.

Hinweis: Die deutsche Sprache verfügt über lange, offene sowie kurze, geschlossene Vokale, die für manche Kindergartenkinder nicht klar erkennbar sind und deshalb sorgfältig geübt werden sollten.

In diesem Zusammenhang können auch die Umlaute ö und ü (z.B. *Stöcke*, *Stücke*) für einzelne fremdsprachige Kinder eine Herausforderung darstellen. Beispielsweise kennen slawische Sprachen solche Laute nicht (mehr dazu siehe Theorieteil in diesem Buch).

8.5.5 Mit Figuren Geschichten erfinden

In Partnerarbeit oder in kleinen Gruppen überlegen sich die Kinder eine zusammenhängende Kurzgeschichte zu den Figuren *Zirkuszelt*, *Johanna*, *Robbe* (Seehund) und *Eis*, anhand derer sie ihre Geschichte erzählen (die vier Figuren finden sich als Kopiervorlage im Anhang).

Eine solche Geschichte könnte beispielsweise wie folgt verlaufen: *Johanna* geht mit ihrem Zylinder in den Zirkus. Als sie dort ankommt, sieht sie ein grosses Zirkuszelt. Sie findet es sehr schön und will wissen, was im Inneren des Zirkuszelts ist. Sie geht hinein und sieht viele Zirkustiere. Die Artisten bereiten die Tiere für die Vorführung vor. Begeistert und aufgeregt schaut *Johanna* zu und freut sich auf die Vorführung, die aber erst am Abend stattfindet. In der Zwischenzeit bekommt sie einen Bärenhunger. Sie geht hinaus und sieht neben dem Zirkuszelt einen Verkaufsstand mit Leckerbissen. Erfreut geht sie dorthin und holt sich ein Eis. Danach geht sie wieder in das Zelt hinein und freut sich auf die bevorstehende Vorführung.

Hinweis: Solche Figuren erwiesen sich bei der Erprobung dieses Kapitels als besonders motivierend, um Geschichten zu erfinden und zu erzählen. Die Kinder können beim Erzählen phantasieren, assoziieren oder nonverbale und paraverbale Elemente verwenden. Ein Mädchen erzählt ihre Geschichte wie folgt: «Es war ein wunderschöner Tag. Johanna will in den Zirkus gehen und dort den Seehund sehen. Sie sagt:

Mami, Papi, ich will den Seehund im Zirkus sehen. Als Johanna beim Zirkuszelt ankommt, ist der Seehund nicht da. Dann sieht sie hinter dem Zelt einen Wagen. Dort wird Eis verkauft. Plötzlich sieht Johanna den Seehund, der sich hinter dem Eiswagen versteckt hat und ein Eis isst. Dann ist sie hinter den Wagen gegangen und hat gesagt: Hey, ich sehe dich, du frecher Seehund. Du hast einfach Eis gestohlen» (alle drei Kinder der Gruppe lachen).

Alternativ können die Kinder ihre Kurzgeschichte auch noch mit 2-3 anderen Figuren oder Gegenständen aus dem Kindergarten ergänzen und daraus eine erweiterte Geschichte entwickeln, die einer eigenen Zirkusaufführung zugrunde liegen könnte. Die eigene Zirkusaufführung können die Kinder ihren Eltern vorstellen: beispielsweise an einem Elternabend, als Semesterabschluss oder als Sommerfest.



Geschichten anhand von Figuren erzählen

Erweiterung des Wortschatzes: Bei dieser Sequenz bietet es sich an, den produktiven Fachwortschatz durch nachfolgende Wörter zu erweitern: *Zirkuszelt*, *Zeltstange*, *Seehund*, *Umhang*, *Fahne*, *Süssigkeit*, *Eis*, *Zauberer*, *Bärenhunger*, *Seidenvorhang*, *Mädchen*, *Kugel*, *Eingang*, *Ausgang*, *Kreis*, *Schweiss*, *Applaus*, *Seelöwe*.

Aufbau lautsprachlicher Kompetenz: Hier üben die Kinder zunächst die Reime: *Eis-Mais*, *Eingang-Ausgang*, *Zirkuszelt-Artistenwelt*, *Applaus-Klaus*. Diesen folgen Silbenübungen, die durch Händeklatschen begleitet werden.

Um auch die lautsprachliche Kompetenz im engeren Sinn aufzubauen, können die Kinder einzelne Laute hervorgehoben und vertiefen. Der Anfangslaut von *Bärenhunger* ist /B/, derjenige von *Seehund* ist /S/ (wie Seide) usw. Damit verbunden lautieren (segmentieren) die Kinder die obigen Wörter.

Zusammenfassung und Ausblick

Die präsentierten Beispiele dieses Kapitels illustrieren, dass das Lernfeld *Zirkus* zahlreiche Möglichkeiten bietet, Sprache, Bewegung und Musik als Bündel zu betrachten und es als solches im Sinne der Bildungssprache auf der Eingangsstufe umzusetzen. Mit seinen Facetten ermöglicht *Zirkus* den Kindern, ihr Wissen und ihren Wortschatz auszuweiten. Mit diesem wertvollen Schatz können sie das Unterrichtsgeschehen in Worte fassen und wie die Sänger, ihre bildungssprachliche Kunst ausüben (Stämpfli, 2000, 95).

Auch wenn Sprache, Musik und Bewegung im Lehrplan 21 folgerichtig als eigenständige Bereiche dargestellt sind, bilden sie eine integrale Einheit, wenn es um die Gesamtentwicklung eines Kindes geht. Eine sprachlich-kognitive Förderung der Kinder auf der Eingangsstufe ist wichtig, greift jedoch zu kurz ohne die sprachliche, musikalische, und motorische Förderung. Beispielsweise sind Sprechen und Singen sehr eng miteinander verbunden. Stadler Elmer fasst diese Verbindung folgendermassen zusammen: «Ohne Atmungs-, Verlautbarungs- und Artikulationsorgane gäbe es weder Sprache noch Gesang» (Stadler Elmer, 2002, 158f.).

Daraus folgt, dass eine gelingende Bildungssprache aufeinander abgestimmte Inhalte aus verschiedenen Lernfeldern voraussetzt, die als Bündel auf spannende und lebendige Weise vermittelt werden.

Das folgende Beispiel zeigt, wie in der Deutschunterrichts- und Sprachförderung der Eingangsstufe diese Bereiche integriert werden können. Es handelt sich um eine Projektarbeit, bei der die Kinder in kleinen Gruppen zusammenarbeiten. Die Aufgabe ist es, eine Geschichte zu schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. Die Kinder sollen ihre eigenen Ideen einbringen und sie in eine Geschichte verwandeln. Die Aufgabe ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen. Die Aufgabe ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen.

Die Projektarbeit ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen. Die Aufgabe ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen.

Die Projektarbeit ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen. Die Aufgabe ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen.

Die Projektarbeit ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen. Die Aufgabe ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen.

Die Projektarbeit ist in drei Schritten unterteilt: 1. Die Kinder sollen eine Geschichte schreiben, die mit einem Zirkus zusammenhängt. 2. Die Kinder sollen ihre Geschichte in eine kleine Theateraufführung verwandeln. 3. Die Kinder sollen ihre Theateraufführung vor der Klasse aufspielen.