

ZUM LESEN VERLOCKEN

ZUM LESEN VERLOCKEN

ARENA – Neue Materialien für den Unterricht
Klassen 1 bis 4



Elisabeth Stiemert

Spaß im Zirkus Tamtini

ARENA -Taschenbuch
Erstlesebuch, Band Nr. 2036
80 Seiten

Geeignet für die Klassen 1 und 2

Eine Erarbeitung von
Herbert Ossowski

Herausgegeben von Peter Conrady

Inhalt

Dem beliebten Clown Karlemann im Zirkus Tamtini gelingt es immer wieder, die Besucher mit seinen Ideen zum Lachen zu bringen. Seine Utensilien Pumphose, viel zu große Schuhe und vor allem seine Trompete helfen ihm wesentlich mit. Aber auch ein zotteliges Pony. Karlemann fühlt sich sehr wohl im Zirkus. In seinem Wohnwagen spannt er dann von seiner Arbeit aus. Dort wartet auch sein Kaninchen auf ihn, dem er alles erzählt, was ihn bewegt; Karlemann weiß, dass es ihm zuhört.

Eines Morgens sitzt auf seiner Wohnwagentreppe ein verweintes Mädchen. Susanna heißt es, ist sieben Jahre alt und gehört zu der Hochseilartistenfamilie Soltans, die hochberühmt ist. Susanna erzählt Karlemann von ihrem Kummer: Sie möchte gern Clownin werden, muss aber in der Tradition der Familie Hochseilartistin werden. Sie hat schon Angst, weil sie in einiger Zeit acht Jahre alt wird und damit die Ausbildung zum Familienberuf beginnen soll.

Karlemann verspricht Susanna, dass sie in seinem Wohnwagen Clownin spielen darf. Susanna ist glücklich. Sie freundet sich auch mit dem Kaninchen an. Als sie die Eltern voller Freude als Clownin besucht, wird ihr unmissverständlich klar gemacht, dass sie in der Familientradition arbeiten muss. Doch Susanna gibt nicht auf. Und mit Hilfe von außen und Geschick erreicht sie schließlich, was sie sich vorgenommen hat: Sie darf Clownin werden.

Arena

Zur Autorin

Elisabeth Stiemert wurde 1929 in der Mark Brandenburg geboren. Sie studierte an einer Pädagogischen Hochschule und legte 1970 das Staatsexamen für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen ab. Anschließend war sie als Lehrerin an einer Grundschule tätig. Elisabeth Stiemert hat zwei erwachsene Kinder und lebt in Lemgo.

Sie schreibt kurze und einfache Texte über alltägliche Begebenheiten sowie Spaß- und Mitmachgeschichten. Viele ihrer Texte wurden in Lesebücher aufgenommen und in Kinderfernsehsendungen umgesetzt (z.B. „Sendung mit der Maus“).

Zur Thematik

Im Mittelpunkt der Geschichte steht nicht „der Zirkus“ als solcher, sondern ein Ausschnitt aus dem Leben in einem Zirkus, hier ganz konkret auf den „Zirkus Tamtini“, genauer noch auf „Spaß“ in diesem Zirkus Tamtini eingegrenzt. Das bedeutet nicht, dass die Geschichte Zirkusleben allgemein ausschließt. Allein in dem Begriff Spaß liegen Leben, Bewegung, Umgang mit Menschen. Das Anliegen der Geschichte weist sowohl auf eigenen Spaß als auch auf Spaß, an dem andere teilhaben können oder sollen. Der eigene Spaß ist allerdings Grundlage, um auch anderen Spaß zu bereiten. Nur wenn ich das Leben selbst bejahen, ist es mir möglich, andere zu einem solchen Leben mitzureißen; nur wenn ich selbst „Flamme“ bin, können auch „Funken“ zu anderen fliegen. Wenn auch nicht alle – um im Bilde zu bleiben – zünden, so können sie doch Aufforderung genug sein, selbst mitzulachen oder gar mitzumachen.

Natürlich gehören zum Spaßhaben oder Spaßmachen manchmal Utensilien, Sachen. Sie gehören immer wieder zum Leben. Sie können anstoßen, verlängern, verstärken oder auch einen neuen Anfang setzen. Dazu gehört jedoch Können. Zum Können sollten die innere Einstellung, das Einstellungsvermögen auf verschiedene Menschen kommen und eine treffsichere Auswahl von Utensilien. Ein Berufsspaßmacher, der selbst keinen Spaß an seinen Späßen findet, wird vergeblich Versuche unternehmen, auch wenn er die ausgeklügeltsten Utensilien einsetzt, um irgendjemand mitzureißen zu können. Der Clown Karlemann im Zirkus Tamtini ist einer, der nicht nur lebt, sondern ein Spaßmacher aus Leidenschaft; obgleich er seinen Beruf schon viele Jahre in diesem Zirkus ausübt. Das wird jedes Kind miterleben können, das den Spaß in seiner Vorstellung liest: Wie er in die Menge stolpert, welche Utensilien er einsetzt und wie er mit diesen umgeht. Da entstehen Bilder zu den Bildern im Buch; gerade bei jüngeren Kindern. Sie haben Phantasie!

Zur Problematik

Der Clown Karlemann fühlt sich im Zirkus Tamtini rund herum wohl. Er ist sogar stolz darauf, dass er hier in seinem Metier arbeiten darf. Und die Zuschauer danken es ihm. Er weiß das zu schätzen und überprüft sich immer wieder – im Selbstgespräch mit seinem Kaninchen. Und Karlemann ist selbstkritisch. Aber er weiß auch, dass er als Mitglied der Zirkusgemeinschaft, in der sich eine Hierarchie ausgebildet hat, die vom Direktor über die Artisten und ihn bis zum kleinsten Zirkusarbeiter abgestuft ist, nur eine mittlere Stellung hat. Aber die Liebe zu seinem Beruf ist ihm wichtiger als alles andere. Sie lässt ihn auch Widerlichkeiten leichter überwinden. Und diese seine Liebe zum Spaßmacherberuf springt auf viele Menschen über. Sie verstärkt auch den Wunsch der kleinen Susanna und hilft ihr wesentlich ihr gestecktes Ziel zu erreichen.

Zur didaktischen Struktur der Unterrichtseinheit

Die Geschichte ist klar und einfach aufgebaut. Sie bleibt – trotz der ausgewiesenen 80 Seiten – überschaubar. Dazu tragen einmal die gewählte Schriftart und -größe, die erstlesergerechten Zeilenlängen nach Sinnschritten sowie die adäquaten Zeilen- und Buchstabenabstände wesentlich bei.

Zum anderen bilden die insgesamt ca. 14 Seiten Illustrationen für die inhaltlich-gehaltliche Erfassbarkeit des Textes eine große Hilfe.

Die Rollenverteilung in der Geschichte ist eingängig: Die Hauptrolle gehört dem Clown Karlemann. Ihm zur Seite gestellt wird Susanna, die siebenjährige Tochter der Hochseilartistenfamilie Soltano. Als Agens für die Hauptrollenträger ist beiden das Kaninchen zugeordnet, das am Schluss vom bloßen „Kaninchen“ zum „Karlinchen“ und damit zum Namensträger avanciert.

Zirkusdirektor Tamtini und die Familie Soltano bilden für Karlemann und Susanna Hindernisse auf dem Weg zum Glück. Kaninchen/Karlinchen jedoch sorgt dafür, dass für alle Beteiligten ein glücklicher Ausgang für die Geschichte gefunden wird.

Zu den einzelnen Handlungsträgern

Clown Karlemann hat Freude am Beruf, auch wenn er nicht viel Geld verdient. Er möchte den Menschen helfen den Alltag zu vergessen, abzuschalten, Sorgen draußen zu lassen, Freude zu „tanken“. Alle sollen teilhaben an seinem Spaß, sogar Kaninchen. Erst recht Susanna, das siebenjährige Mädchen, das so gern Clownin werden möchte. Sie weiß, dass sie dem Beruf der Eltern, den sie einmal ausüben soll, nicht gerecht werden kann. Sie weiß auch, dass sie dann ihren Eltern wehtun muss, wenn sie ungehorsam ist. Sie will wie Karlemann Freude bringen, sich selbst und anderen Menschen.

Deshalb ist sie sehr froh, als Clown Karlemann ihr einen Weg zeigt, wie sie am besten ihr gestecktes Ziel erreichen könnte: Üben und sich immer wieder selbst überprüfen. Schonungslos. Selbstkritisch. Kaninchen ist für Karlemann und wird für Susanna zum gedachten „kritischen Ansprechpartner“.

Diesen beiden Hauptrollenträgern gelten die meisten Arbeitsblätter in der Anlage. Die ersten sieben Arbeitsblätter sollen durch die verschiedenen Ansätze den Clown, seine Arbeit und sein Freizeitverhalten den Kindern nahe bringen durch Lesen, (Ab-)Schreiben, Zeichnen/Malen, Ausdrucksübungen, Sprechspiele und Nachdenken.

Ab Arbeitsblatt 8 tritt Susanna in den Mittelpunkt: Begegnung mit dem Clown, Darstellung ihres Berufswunsches, Erfahrungen in der Familie (Stolz; Clown ist ein sozialer „Abstieg“), Vertrauen in einen Menschen, Üben, Selbstkritik, Freude, Mitdenken, eigene Ideen verwirklichen. Auch hier: diverse Ansätze vom Lesen, Schreiben, Basteln zum Spielen. Die Wandlung durch Überzeugung (Direktor und Eltern Soltano). Zum Schluss: Reporterspiel zur Verdeutlichung des Geschehens in der Manege.

Vorschläge zur Einteilung der Geschichte in Themen und Zuordnung der Arbeitsblätter

1. Thema: Karlemann und seine Arbeit. S. 6 bis 16: AB 1–3
2. Thema: Der Clown und seine Freizeit. S. 16 bis 26: AB 4–7
3. Thema: Karlemann begegnet Susanna. S. 27 bis 35: AB 8 u. 9
4. Thema: Susanna als Clownin bei ihrer Familie. S. 36 bis 40: AB 10
5. Thema: Susanna und Kaninchen greifen bei Karlemanns Auftritt ein. S. 48: AB 11
6. Thema: Direktor Tamtini hat eine Idee. S. 60: AB 11
7. Thema: Aus Kaninchen wird Karlinchen. S. 68: AB 11
8. Thema: Susanna hat ihr Ziel erreicht. S. 74: AB 11
9. Thema: Alle sind glücklich und zufrieden. S. 76 bis 80: AB 11
10. Thema: Als Reporter unterwegs. AB 12



Name:

Klasse:

Datum:

1. Aufgabe

Der Clown Karlemann will die Zuschauer zum Lachen bringen.
Lies zuerst auf Seite 6, dann schreibe auf, was er dafür braucht.
Schreibe so:

Karlemann braucht eine Trompete.

Karlemann braucht

Er



Name:

Klasse:

Datum:

2. Aufgabe

Auf dem Bild (Seite 9) siehst du, was der Clown sonst noch braucht. Achte einmal auf die Kleidung.
Schreibe so:

Karlemann hat eine _____ an.

Der Clown hat auch _____ auf.

Er _____

Tipp: Ein besonderes Wort steht unten auf Seite 9.

Aufgabe für die ganz Schnellen:

Hast du schon einmal einen Clown im Zirkus gesehen?
Dann schreibe auf, wie er hieß
und wie er aussah:

Name:

Klasse:

Datum:

Worüber hast du gelacht?

1. Aufgabe:

Wie der Clown Karlemann die Besucher zum Lachen bringt steht auf den Seiten 6 bis 12. Schreibe einige Sätze auf, über die du besonders gelacht hast!



Beispiel:

Karlemann kam in die Manege gestolpert (S. 6).

Er fiel auf den Bauch (S. 6).

Er zog und zog, er verwickelte sich darin (S. 10).

Karlemann

Oder als Aufgabe: Du darfst ein Stück von Karlemanns Auftritt einfach abschreiben:

2. Aufgabe:

Überlegt zu zweit, was sich am besten von Karlemanns Auftritt spielen lässt. Wer von euch hat den Mut, das der Klasse vorzuspielen?

Name:

Klasse:

Datum:

Häschen in der Grube

Aufgabe: Karlemann spielt auf seiner Trompete das Lied „Häschen in der Grube ...“ (Seite 12). Aber es steht im Buch nur „Täteräte täte ...“ und so ähnlich.

Versuche nun den Liedtext zu verteilen, dass du mitsummen oder mitsingen kannst.

Liedtext:

„Häschen in der Grube, saß und schlief, saß und schlief.
Armes Häschen, bist du krank, dass du nicht mehr hüpfen kannst?
Häschen hüpf! Häschen hüpf! Häschen hüpf!“



Hier ist der Anfang:



T ä t e r ä t e t ä t e , t ä h ä t ä h ä t a ,

Häschen in der Grube, saß und schlief ,

t ä h ä t ä . h ä t ä .

saß und _____

T ä t e r ä t e t ä t e r ä h ,

Armes _____ bist _____

t ä t e r ä t e t ä t e r ä h .

dass du _____

hüpfen _____

t ä t e r ä h !

T ä t e r ä h !

Häs _____

h _____

T ä ä ä t e

r ä ä h !

_____ hüpf!

Auf Seite 80 findest du noch ein Liedchen mit der Trompete.

Vielleicht kennst du es auch und kannst mitsummen?





Zeichne den Wohnwagen

Der Clown lebt in einem Wohnwagen. Wie dieser Wohnwagen aussieht, kannst du auf der Seite 16 lesen.

Auch auf den Seiten 26 und 27 stehen noch wichtige Angaben.

Das Bild auf Seite 31 zeigt dir noch etwas, das du bei der Lösung dieser Aufgabe nicht vergessen solltest!

Aufgabe:

-  Zeichne nach den Angaben in der Geschichte den Wohnwagen und male ihn dann auch so an.
-  Damit die Form des Wohnwagens gut zu erkennen ist, nimm am besten einen starken, dicken Stift.
-  Tipp: Nimm leicht getöntes Zeichenpapier, dann ist darauf weiße Farbe gut sichtbar. (Es geht natürlich auch mit einem weißen Zeichenblatt, wenn du die Umrandungen klar erkennbar machst.)
-  Wenn du Spaß hast, darfst du natürlich ein Plätzchen für Karlemanns Kaninchen suchen. Am Fenster? Auf der Treppe?



Name:

Klasse:

Datum:

Sprechspiel



Karlemann erzählt seinem Kaninchen, was er erlebt hat und wie es ihm in der Manege ergangen ist. Denn die beiden verstehen sich sehr gut. Im Buch kannst du auf den Seiten 16, 17 und 18 nachlesen, dass sie sogar miteinander sprechen.

Aufgabe:

Wähle zunächst jemand, mit dem du gern zusammenarbeitest.

Dann überlegt gemeinsam, was Karlemann und Kaninchen zueinander sagen oder was sie einander fragen.

Daraus macht ihr ein **Sprechspiel**: Einer von euch ist Karlemann, der andere Kaninchen.

Jeder schreibt nur das auf, was er als Karlemann oder Kaninchen zu sagen hat.

Zum Schluss tragt ihr euer Gespräch gemeinsam vor.

Karlemann _____

Kaninchen _____

Karlemann _____

Kaninchen _____

Wer sagt was?

1. Aufgabe:

Karlemann trägt dem Zirkusdirektor den Wunsch vom Kaninchen vor. (Lies auf Seite 18.) Was sagt Karlemann?
Schreibe auf:



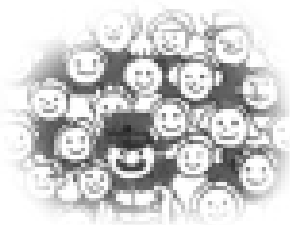
2. Aufgabe:

Was antwortet Direktor Tamtini?
Schreibe auf:



3. Aufgabe:

Kennst du Sensationen im Zirkus?
Weißt du, was der Direktor meint?
Schreibe Sensationen auf:



4. Aufgabe:

Merke dir, was Zirkusdirektor Tamtini über Kaninchen Seite 18 und 19 gesagt hat. Denn später wird der Direktor noch einmal etwas über Kaninchen sagen!

Name:

Klasse:

Datum:

Kaninchens Kosenamen

1. Aufgabe:

Schreibe alle Namen und Kosenamen auf, die der Clown seinem Kaninchen gibt:
(Lies auf den Seiten 16, 21, 22, 41 und 63).



2. Aufgabe:

Hilf Karlemann noch weitere Namen für sein Kaninchen zu finden.
Schreibe deine Vorschläge hier auf:

Tipp: Vielleicht sammelt ihr aus der ganzen Klasse eure Vorschläge und Erfindungen und schickt sie an Frau Elisabeth Stiemert, die diese Geschichte geschrieben hat.
Die Anschrift könnt ihr beim Arena Verlag (Postfach 5169, 97001 Würzburg) erfahren.

Name:

Klasse:

Datum:

Susannas Wunsch



Bei ihrer ersten Begegnung mit dem Clown hat Susanna einen Wunsch und „Karlemann war erstaunt“ (Seite 29).

1. Aufgabe: Schreibe diesen Wunsch von Susanna ab:

2. Aufgabe: Schreibe nun ab, was das Mädchen als Grund angibt:

3. Aufgabe: Nun möchte Karlemann wissen, warum Susanna geweint hat (Seite 29).

Sie antwortet: „Weil ich _____“

Dann weint sie wieder; sie gibt den Grund an:
(Schreibe nun ab, was Susanna sagt bis Seite 30 ... Salto“.)

„Ich soll Hochseilartistin werden

wie _____

wie Tante _____

Sie _____

Soltanos gehören _____

Name:

Klasse:

Datum:

Clownsnasen...



Erinnere: Susanna hatte einen Wunsch. (Seite 29).
Dennoch musste Karlemann sie daran erinnern.

1. Aufgabe:

Schreibe ab, was Karlemann zu Susanna sagt. Der Satz (auf Seite 33) lautet:

2. Aufgabe:

Bei dem Clown hingen drei Nasen. Schreibe auf, wie sie aussehen:

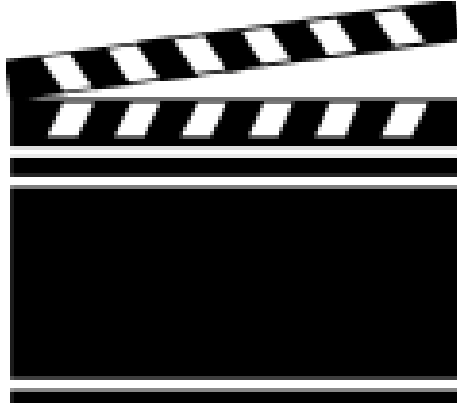
3. Aufgabe:

Fallen dir noch weitere Formen ein? Dann schreibe sie hier auf.

Tipps: Vielleicht hast du Lust, dir selbst eine Clownsmaske zu basteln.
Ein Clownsspiel macht bestimmt auch viel Spaß!
Da machen andere Kinder bestimmt gern mit!

Spielplan

Susanna kommt weinend zu Karlemann. Sie erzählt ihm, wie es ihr als Clownin vor ihren Eltern und Tante Luisa ergangen ist. (Lies Seiten 36 bis 39)

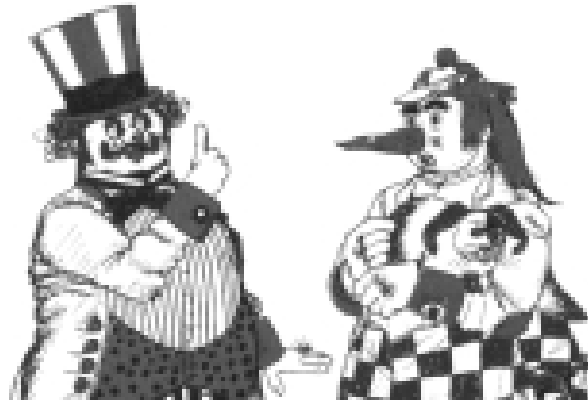
**Aufgabe:**

Damit der Clown genau weiß, wie sich alles zugetragen hat, sollt ihr es im Spiel darstellen:

1. Bildet eine Gruppe mit _____ Spielern.
2. Stellt einen Spielplan auf:
 - Welche Sachen braucht ihr? (Tisch ...)
 - Wer übernimmt die einzelnen Personen?
 - Einigt euch, wo die Mitspieler sitzen sollen.
 - Susanna tritt als Clownin in den Raum,
 - Was ruft sie?
 - Wer von den Personen spricht zuerst?
 - Was wird gesagt?
 - Sagt Susanna auch noch etwas? (Passt genau auf!)
 - Legt die Reihenfolge fest, wann der einzelne Spieler zu sprechen hat.
 - Wer ist der letzte Sprecher?
 - Was sagt er?
 - Was muss Susanna zum Schluss tun?

Wenn ihr genau lest und euch vorstellt, wie es Susanna zu Mute ist und wie es den Eltern geht, dann könnt ihr vielleicht noch mehr sagen als im Buch steht.
Viel Spaß nun bei den Vorbereitungen und beim Vorspielen!

Wer sagt was?



Nach dem Eingreifen von Kaninchen und Susanna in Karlemanns Auftritt in der Manege erwartet der Clown, dass der Direktor schimpfen wird (Seite 65). Aber er sagt etwas ganz anderes. (Lies Seite 66).

1. Aufgabe: Schreibe den wichtigen Satz (S. 66 oben) ab:

Er sagte: „_____“

2. Aufgabe: Erinnerung dich, was der Direktor einmal (Seite 19) über Kaninchen gesagt hatte. Schreibe auf:

„So etwas kann _____“

3. Aufgabe: Kaninchen erhält einen neuen Namen. Schreibe ihn hier auf:

Direktor Tamtini geht auch zu Susannas Eltern. Er ist von Susannas Auftritt als ungewollte Clownin ganz begeistert.

4. Aufgabe: Schreibe den letzten Satz auf Seite 73 unten auf:

„Ihr Auftritt _____“

5. Aufgabe: Schreibe unten auf, worüber sich Susanna besonders freut (Seite 74):

Tipps: Die Freude bei Karlemann und Karlinchen und die bei Susanna und ihren Eltern kann man wunderbar spielen!

Name:

Klasse:

Datum:

Zeitungsbericht

Du weißt, was ein Reporter, manchmal auch Berichterstatter genannt, zu tun hat. Deine Aufgabe ist es jetzt, über das Spiel von Clown Karlemann und der Clownin Susanna mit Karlinchen und dem zotteligen Pony zu berichten. Du darfst wählen.

1. Aufgabe: Zeitungsreporter oder

2. Aufgabe: Rundfunkreporter zu sein.

Beides ist nicht ganz leicht. Deshalb hier noch Hinweise, die du beachten solltest:

1. Zum Zeitungsreporter. Er muss so schreiben, dass alles am nächsten Tag spannend zu lesen ist. Zum Beispiel: Das Pony wollte dem Karlinchen den Schuh abjagen. Die Zuschauer feuerten es an. Sie klatschten und riefen: Bravo! (Kurze Sätze!)

2. Zum Rundfunkreporter. Er muss so sprechen, dass die Zuhörer zu Hause alles miterleben, wenn sie die Augen schließen. Zum Beispiel: Da läuft Karlemann in seinen dicken Pumphosen, fällt hin, nein, er stolpert nur! Nein, da liegt er, auf dem Bauch! (Ganz kurz, klar. Wenige Worte!)

So, nun kannst du anfangen:



Tipps: Für die Zeitung kannst du noch ein Bild malen. Den Rundfunkbericht kannst du aufnehmen. Vielleicht könnt ihr alles für einen Elternabend gebrauchen?