

Lesen in der Schule

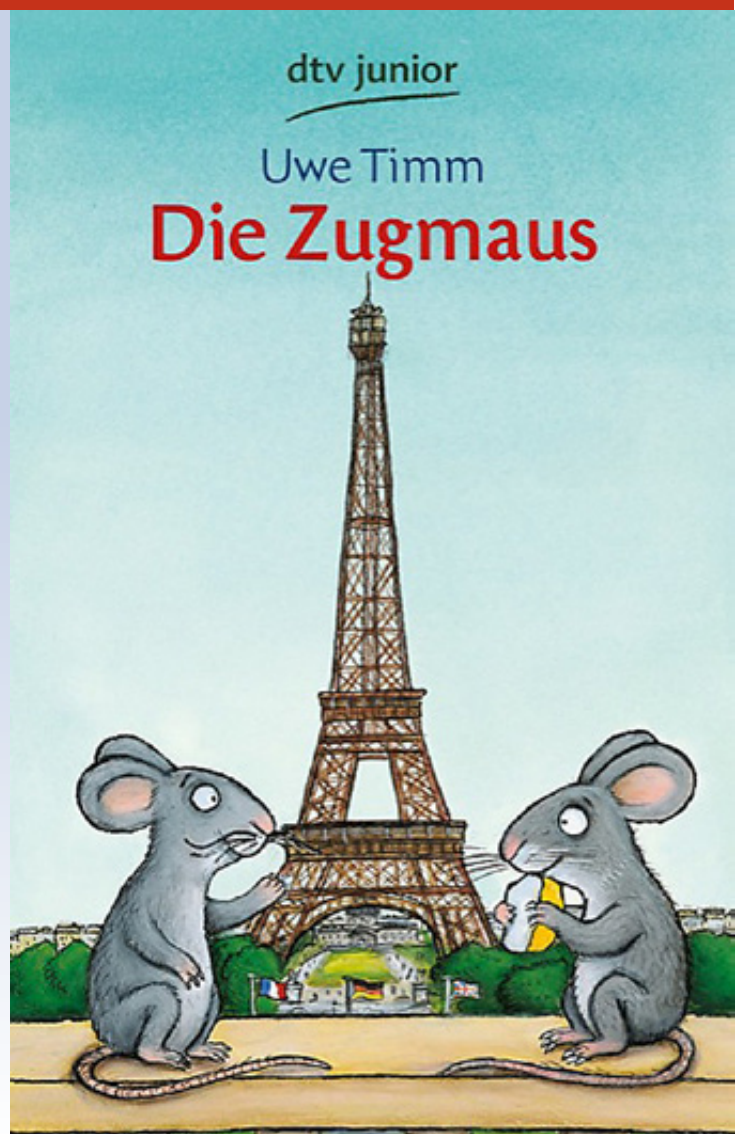
mit

dtv junior

Ein Unterrichtsmodell für die Klassen 3 und 4

Thematik

- Reise- und Abenteuergeschichte
- Angst und Mut
- Freundschaft
- Kreative Schreibanlässe
- Die Geschichte als Würfelspiel
- Theaterstück mit Zirkusprogramm
- »Zugmaus-Rap«



Erarbeitet von: Dorothea Brecht (2011)

Lesen in der Schule

mit

dtv junior

Herausgegeben von dtv junior und Cathrin Zeller-Limbach

Dorothea Brecht

Studium der Fächer Deutsch, Mathematik und ev. Theologie. Lehrtätigkeit an Grundschulen im Ostalbkreis. Mentorin in den Fächern Deutsch und ev. Religion. Seit 2004 Schulleiterin einer dreizügigen Grundschule. Beauftragte des Regierungspräsidiums Stuttgart für die Kooperation Kindergarten-Grundschule. Berufsbegleitende Ausbildung zur Prozessbegleiterin.

Das Unterrichtsmodell wurde im Schuljahr 2010/11 mit der Klasse 3b an der GS Mutlangen erprobt.



*In einem begleitenden Workshop entstand ein ›Zugmaus-Rap‹
(Musik: Matthias Brecht, Text: verfasst und gerappt von 6 Schülerinnen
und Schülern der Klasse 3b unter Anleitung von Matthias Brecht, s. S. 16f.)*

Uwe Timm
Die Zugmaus

Illustriert von Axel Scheffler
dtv junior
Originalausgabe
120 Seiten

8. Auflage, September 2010

ISBN 978-3-423-70807-4

Leseprobe, s. http://www.dtv.de/_pdf/blickinsbuch/70807.pdf

›Zugmaus-Rap‹, s. http://www.dtv.de/schule/zusatz-_und_begleitmaterial_437.html

Weitere Kinderromane von Uwe Timm und dazugehörige Unterrichtsmodelle, s. www.dtv.de

September 2011

www.dtv.de/lehrer

© Deutscher Taschenbuch Verlag
Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	5
Zum Text	6
Inhalt/Kapitelübersicht	6
Struktur und Aufbau	9
Sprache	9
Didaktische Überlegungen	10
Lesekompetenzübungen	10
Schreibanlässe	10
– Analoge Fantasiegeschichten	10
– Theaterstück mit Zirkusprogramm	10
– Rap-Texte	10
– Spielregeln und Spielanleitung für Würfelspiele	10
– Schreiben von Einladungskarten	10
– Bastelanleitungen	10
Methodische Anregungen	11
Weitere Arbeitsanregungen und Projektideen	13
Fächerverbindend mit dem Musikunterricht: Erarbeitung und Aufführung eines »Zugmaus-Rap«	13
Erarbeitung und Aufführung von »Zirkusmusik« im Rahmen eines Theaterstücks zur »Zugmaus«	13
Fächerverbindend mit dem Kunst- und Werkunterricht: Vorbereitung einer Mäuseparty ..	14
Anhang	15
Links/Literatur	15
Materialien	16
M1: »Zugmaus-Rap«	16
M2: Ein Theater- und Zirkusstück zur »Zugmaus«	18
Arbeitsblätter	23
AB 1 Fünf-Satz-Geschichten: Stationen einer Reise	23
AB 2 Fünf-Satz-Geschichten zu einzelnen Kapiteln	27
AB 3 Fünf-Satz-Geschichte zu Kapitel 7	28
AB 4 Sprechszene	29
AB 5 Verben und Adjektive	30
AB 6 Sprechszene	31

AB 7	Zirkusprogramm	33
AB 8	Satz- und Redezeichen	34
AB 9	Herstellung des Spielfeldes	35
AB 10	Vorlage Spielfeld	36
AB 11	Stationen- und Ereigniskarten	37
AB 12	Futterkärtchen	40
AB 13	Fischkärtchen	41
AB 14	Spielanleitung schreiben	42
AB 15	Texte Ereigniskarten	44
AB 16	Einladungskarte schreiben	49
AB 17	Bastelanleitung für Einladungskarte	50
AB 18	Bastelanleitung für Tiermasken	51
AB 19	Lesetest zu Kapitel 11	52
AB 20	Ordnen nach dem Alphabet	53
AB 21	Zirkusdirektor präsentiert Programm	54
AB 22	Zuordnen von Adjektiven	57



Dorothea Brecht

**Unterrichtsmodell (3./4. Klasse)
zu Uwe Timm:
›Die Zugmaus‹**

Illustriert von Axel Scheffler

dtv junior 70807



Vorbemerkung

Im Mittelpunkt dieser amüsanten Geschichte steht Stefan, die kleine Stadtmaus, genannt Mäusebiber. Durch den Abriss eines schönen alten Hauses in der Paradiesstraße in München hat er seine Heimat verloren. Durch Zufall gelangt er am Bahnhof in einen Gepäckwagen, und nun beginnt seine abenteuerliche Reise durch Europa. Im Verlauf dieser Reise werden Wilhelm, die Schweizer Feldmaus, und Tissy, eine kleine weiße Zirkusmaus, zu guten Freunden und Weggefährten.

Wie durch Mut, Kreativität, Solidarität und Durchhaltevermögen auch schwierige Situationen gemeistert werden können, das erzählt der Autor Uwe Timm spannend und witzig. Ein wunderschön erzähltes Märchen aus der Perspektive einer kleinen Maus, in der fantasievoll eine Geschichte um den Unterschied zwischen Groß und Klein und das Auf-der-Reise-Sein beschrieben wird.

›Die Zugmaus‹ eignet sich in besonderem Maße als Lektüre im fächerübergreifenden Unterricht, oder für Projekte. Das vorliegende Unterrichtsmodell bietet vielfältigen Stoff für kreative Schreibarbeiten, für künstlerische Gestaltung und szenische Darstellungen (inkl. Zugmaus-Rap und Zirkuseinlagen) oder spielerische Umsetzungen (Würfelspiel).

Zum Text

Inhalt/Kapitelübersicht

Kapitel	Inhalt
1 S. 5–11	Die Hausmaus Stefan, genannt Mausebiber, stellt sich, seine Familie und wichtige Mitbewohner vor. Die Mäusefamilie wohnt in einem alten Haus in München in der Paradiesstraße. Die Mitbewohner sind: Maler Kringel mit Pudel Isegrimm und der alte Ehlers mit Kater Carlo.
2 S. 12–17	Die Mäusefamilie lebt zufrieden und geruhsam. Es ist so eintönig, dass sich die Mäusekinder nach einem aufregenderen Leben in der Schweiz als Käsenager sehnen und sogar anfangen, Kater Carlo zu ärgern.
3 S. 18–21	Es gibt eine böse Überraschung. Das alte Haus wird abgerissen. Die Menschenbewohner ziehen aus und die Mäuse suchen sich im Bretterschuppen im Garten eine notdürftige Unterkunft.
4 S. 22–27	Das neue Haus in der Paradiesstraße ist fertig. Viele neue Bewohner ziehen ein. Die Mäusefamilie lebt notdürftig unter Kartons im Keller. Da es jetzt Müllschlucker gibt, findet sie keine Abfälle mehr. Auf der Suche nach Nahrung wird die Mäusemutter entdeckt und die Bewohner wollen die Mäuse vernichten. Die Mäusefamilie versteckt sich in einem Luftschacht.
5 S. 28–31	Die Mäuse suchen in der Umgebung ihr Futter. Ein verwaistes Mäusemädchen, Isolde, lebt nun bei der Mäusefamilie. Stefan kommt oft mit Isolde zum Bahnhof, um Futter zu suchen. Dort träumen sie von anderen Städten.
6 S. 32–35	Mausebiber Stefan sucht in einem Zugwaggon nach Futter. Er genießt die Wärme im Wagen und schläft ein. Als er wieder aufwacht, fährt der Zug. Stefan richtet sich ein Nest in einer verkleideten Rohrleitung ein.
7 S. 36–39	Stefan fährt 1,5 Jahre im Zug auf der Strecke Hamburg–Köln hin und her . Eines Tages erfährt er von einer Frau, dass sie nach Basel unterwegs ist. Stefan erinnert sich an die Geschichten über die Schweiz als Mäuseparadies und beschließt, mit der Frau umzusteigen.
8 S. 40–44	Am Bahnhof in Hannover verfolgt Stefan die Frau, und es gelingt ihm, sich im Intercity nach Basel zu verstecken.
9 S. 45–47	Die Zugmaus klettert im Bahnhof in Basel aus dem Zug. Auf dem Bahnhofsvorplatz trifft sie die Schweizer Landmaus Wilhelm. Wilhelm erzählt, dass die Geschichte von den Käsenagern ein Märchen sei und es sich in der Schweiz sehr schlecht leben ließe, da es hier sehr sauber und ordentlich sei. Die beiden beschließen, nach Frankreich zu fahren.
10 S. 48–53	Die Mäuse klettern im Bahnhof Basel in den Transeuropa-Express, der nach Paris fährt. Als ein Fahrgast die Mäuse im Gang entdeckt, versucht der Zugschaffner, die Mäuse zu fangen. Mit einer List gelingt es den Mäusen, den Schaffner zum Aufgeben zu bringen. Die Menschen sperren nun die Mäuse im leeren Zugabteil ein.

Kapitel	Inhalt
11 S. 54–58	Der Transeuropa-Express kommt in Paris am Gare de l'Est an. Ein herbeigerufener Kammerjäger kommt in den Zug. Er sprüht Gift in das Zugabteil, in dem sich die Mäuse befinden. Die Mäuse fliehen durch die Leitungen der Klimaanlage. Sie treffen Pierre, eine Pariser Stadtmaus, der sie mit den verschiedensten Käsesorten der Franzosen bekannt macht. Die Mäuse genießen die vielen verschiedenartigen Essensreste, die unter den Tischen in den Straßencafés liegen.
12 S. 59–64	In Paris gibt es viele Katzen, die ständig auf Mäusejagd sind. Eine riesige schwarze Katze greift den Mausebiber an, als er gerade an einem Stück Tortenbrie nagt. Die Zugmaus versteckt sich hinter Mülleimern. Als die Müllabfuhr kommt und die Mülleimer entleert werden, kann sich Stefan retten, indem er sich an der Hose des Müllmanns festkrallt. Die Katze springt hinterher und wird vom Müllmann weggekickt. Die Zugmaus ist gerettet. Aber sie und Wilhelm beschließen, nicht mehr in der katzenfreundlichen Stadt zu bleiben.
13 S. 65–69	Am Gare de l'Est nehmen Wilhelm und Stefan Abschied von der Pariser Stadtmaus Pierre. Sie entdecken einen Zirkuswagen, an dessen Eingang eine weiße Maus in einem Käfig sitzt, die ihnen erzählt, dass der Zug nach München fahre. Die Zugmaus und Wilhelm fahren mit. Sie entdecken im Wagen einen Glaskasten, in dem noch mehr weiße Mäuse sind.
14 S. 70–74	Die Mäuse bemerken, dass sie sich auf einer Fähre befinden. Tissy, ein Mäusemädchen aus dem Glaskasten, spricht ihnen Mut zu. Stefan und Wilhelm springen in den Glaskasten. Die Mäuse beschließen, dass die beiden Kunststücke lernen müssen, damit sie im Zirkus bleiben dürfen. Sie wollen lernen, auf dem Seil zu laufen.
15 S. 75–78	Im Glaskasten trainieren die Mäuse ihre Kunststücke. Dann hält eines Tages der Wagen in einer Stadt in England und die Kisten werden ausgeladen. Der Zirkusdirektor Salambo entdeckt die grauen Mäuse, die ihn aber mit ihren Kunststücken überzeugen können, sie zu behalten. Die Zugmaus und Wilhelm werden Artisten.
16 S. 79–85	Im Zirkuszelt findet an einem Samstagabend die erste Zirkusvorstellung statt. Es werden die verschiedenen Programmbeiträge beschrieben. Auch Wilhelm und Stefan treten auf. Wilhelm sitzt auf dem Kutschbock eines Wagens, der von 20 weißen Mäusen gezogen wird und in dem eine Siamkatze sitzt. Die Maus Tissy und Stefan machen Kunststücke auf dem Seil. Die Zuschauer sind begeistert.
17 S. 86–89	Der Zirkus zieht in England umher und die Mäuse leben im Glaskasten. Als bekannt wird, dass der Zirkus nach Island ziehen würde, beschließen Wilhelm und der Mausebiber, aus dem Glaskasten zu fliehen. Stefan hat auch eine Idee, wie dies gelingen kann. Sie wollen sich im Hafen ein Schiff für die Rückfahrt suchen.

Kapitel	Inhalt
18 S. 90–93	Die letzte Vorstellung des Zirkus findet in Hull statt. Der Zauberer Clandestin legt seinen Mantel über den Glaskasten und Stefan und Wilhelm kriechen in die Geheimtasche des Mantels, in der sich auch schon die weiße Maus Jack befindet. Während der Vorstellung greift der Zauberer die graue Maus Wilhelm anstatt der weißen Maus. Der Zauberer ärgert sich so sehr über die grauen Mäuse, dass er sie nach der Vorstellung der Siamkatze Lena vor die Füße wirft. Die beiden Mäuse können aber fliehen.
19 S. 94–97	Am Hafen finden sie ein Schiff, das nach Hamburg fährt. Sie kriechen in den Laderaum, der mit Weizen gefüllt ist. Eine Ratte versucht die beiden zu vertreiben, aber die Mäuse graben sich tief in den Weizen ein.
20 S. 98–102	Im Hamburger Hafen wird der Weizen mit einem Rohr auf eine Schute gesaugt. Die beiden Mäuse werden mit in das Rohr gerissen und landen mit der Schute am Kai. Sie laufen zum Bahnhof und fahren zusammen mit einer griechischen Familie im Abteil nach München .
21 S. 103–107	In München finden die Mäuse in dem Luftschacht eine fremde Mäusefamilie vor. Sie erfahren, dass die Mäusefamilie aufs Land gezogen ist. Immer donnerstags kommt ein Kartoffelbauer in die Stadt. Mit ihm fahren Mausebiber und Wilhelm aufs Land , um dort die Mäusefamilie zu suchen.
22 S. 108–112	Auf einem Bauernhof angekommen, verstecken sich die Mäuse zum Schutz vor einer Katze in einem Erdloch. Plötzlich taucht der bekannte Pudel Isegrim auf. Er verscheucht die Katze und führt sie zum Haus von Maler Kringel. Dort wohnt jetzt Stefans Mäusefamilie.
23 S. 113–114	Maler Kringel wohnt jetzt in einem kleinen alten Haus, das in einem Garten liegt. Im Keller treffen sie die gesamte Mäusefamilie an. Es gibt ein frohes Wiedersehen.



Struktur und Aufbau

Das Buch umfasst 114 Seiten und ist sehr übersichtlich in 23 kurze Kapitel (3 bis 6 Seiten) gegliedert. Jedes Kapitel enthält ein bis zwei Schwarz-Weiß-Illustrationen von Axel Scheffler.

Der Erzählverlauf ist an den Verlauf der Reise gekoppelt, das Erzähltempo an das Reisetempo angepasst. Phasen der Spannungssteigerung wechseln sich mit ›Ruhephasen‹ ab.

- **Kap. 1–5** beschreibt ausführlich das Leben im alten Haus und im Vergleich das Leben im neu erbauten Haus in München in der Paradiesstraße.
- In **Kap. 6–8** beginnt die eigentliche Reisegeschichte. Stefan wird zur »Zugmaus«.
- In **Kap. 9–12** nimmt die Geschichte »Fahrt auf«, die Schauplätze wechseln sich sehr schnell ab, immer verbunden mit eindrücklichen Erlebnissen der Zugmaus.
- In **Kap. 13–17** nimmt das interessante Thema »Zirkus« eine ausführliche Rolle ein und wird in amüsanten Szenen geschildert.
- In **Kap. 18–23** steigt wieder die Spannung. Die Schauplätze wechseln schnell. Zwar ist das Ende der Reise abzusehen, aber es bleibt spannend bis zum Happy End.

Sprache

Uwe Timm erzählt eine Reise- und Abenteuergeschichte aus der Sicht des kleinen, neugierigen Mauseibers Stefan. Dessen Stimmungen und Eindrücke werden einfühlsam geschildert. Die Sprache ist kindgerecht, da der Text aus meist kurzen, überschaubaren Sätzen besteht. Die Geschichte wird im Präteritum erzählt.



Abwechslung bringen die **Dialoge**, die in einigen Kapiteln eingestreut sind. Meist handelt es sich inhaltlich um Stellen,

- in denen kleine witzige oder besonders emotionale Episoden geschildert werden,
- in denen die Authentizität durch Verwendung des landestypischen Dialekts (Schwyzerdütsch, Hamburger Platt) oder durch Verwendung der Landessprache (Französisch) gesteigert werden soll. Die Bedeutung erschließt sich meist aus dem Zusammenhang.
- Dialoge gibt es auch an besonders spannenden Stellen.

Abwechslungsreich wirken auch die Stellen, an denen der Ich-Erzähler andere Personen aus ihrer Perspektive erzählen lässt (der Mäusegroßvater erzählt von Kater Carlo, S. 10).

Uwe Timm gibt den auftretenden Figuren einprägsame Namen (Geschwister: Weißzahn, Kurzschwanz, Maler Kringel, Pudel Isegrimm usw.) und landestypische Namen: Pierre, die Pariser Stadtmaus, Wilhelm, die Schweizer Landmaus.

Eigenschaften der Tiere und ihre Verhaltensweisen oder Besonderheiten beschreibt Uwe Timm, indem er Situationen schildert.

Ganz beiläufig, gar nicht lehrmeisterlich und den Erzählfluss nicht störend, werden Informationen zu den bereisten Ländern eingestreut (Bsp., s. S. 87).

Uwe Timm betont nicht zuletzt auch die individuellen Perspektiven der Maus: ihr Blick, z. B. von unten in den ICE oder auf die Pariser Boulevards.

Didaktische Überlegungen

Das Buch eignet sich vom Umfang her für die 3./4. Klassenstufe. Die kurzen Kapitel (3–6 Seiten) und die vielen Illustrationen ermutigen auch schwache Leser. Es bietet Material für Lesekompetenzübungen, kann als Anreiz für originelle Schreibaufgaben aller Art dienen und ist zudem idealer Ausgangspunkt für diverse fächerübergreifende Projekte (Musik-, Zirkus- und Theaterdarbietungen, künstlerisches Gestalten, »Europa-Reise« usw.)

Lesekompetenzübungen:

- Geübtes Vorlesen: Gerade die Kapitel mit Dialogszenen (Kap. 2/9/10/11/13/14/17/22) eignen sich zum vorbereitenden Lesen zu Hause, um dann im Unterricht in verteilten Rollen vorgelesen zu werden.
- Erfassung des Inhalts durch kurze Zusammenfassung eines Kapitels in »Fünf-Satz-Geschichten« (s. **AB 1 bis 3**)



Schreibanlässe:

– Analoge Fantasiegeschichten:

Das Buch eignet sich für kürzere analoge Fantasiegeschichten. An einigen Stellen kann ein eigenes »Zugmaus-Kapitel« geschrieben werden. (s. **Methodische Anregungen**)

– Rap-Texte:

Fächerübergreifend ist auch das Schreiben eines eigenen **Zugmaus-Rap** für begabte Schüler eine attraktive Herausforderung. (s. **Anhang, M 1 »Zugmaus-Rap«** und MP3-Datei)

– Theaterstück mit Zirkusprogramm:

Bei der Erprobung in einer 3. Klasse waren vor allem die Kapitel 13–17 der »Zugmaus« die Ideengeber für die Entwicklung eines eigenen kleinen Theaterstücks, in dessen Zentrum einige Zirkusnummern stehen. (s. **Anhang, M 2**)

– Spielregeln und Spielanleitung für Würfelspiele:

Das Schreiben passender **Spielregeln** zu den Stationen eines selbst entwickelten Würfelspiels zur Reise der »Zugmaus« bietet auch vom Umfang her für nicht geübte Schreiber motivierende Schreibaufgaben.

– Schreiben von Einladungskarten:

Zum Ausprobieren des Spiels wurden nun Mitschüler anderer Klassen eingeladen – was zum **Schreiben von Einladungskarten** führte.

– Bastelanleitungen:

Da die Einladungskarten mit einem gebastelten Mäusebild verziert wurden, kann auch eine **Bastelanleitung** geübt werden. (siehe **Arbeitsblätter**)

Methodische Anregungen

Dieses Unterrichtsmodell stellt mehrere Möglichkeiten vor, wie mit dem Buch im Unterricht gearbeitet werden kann.

- Lesen des Textes und die Sicherung und Zusammenfassung des Inhalts mit ›Fünf-Satz-Geschichten‹
- Lesen in verteilten Rollen
- Bearbeiten von Aufgaben zu einzelnen Kapiteln (s. **AB 4 bis 9**)
- Schreiben eigener ›Zugmauskapitel‹
- Erstellung eines Würfelspiels mit selbst geschriebenen Spielregeln, Ereigniskarten usw.
- fächerübergreifende Projekte :
 - Mäuseparty
 - Zugmaus-Rap
 - Theaterstück

Lektüre

Die Gliederung des Buches in 23 Kapitel kann beim Lesen der Lektüre die Leseabschnitte vorgeben.

Vorlesen in verteilten Rollen:

Einige Kapitel eignen sich zum Vorlesen in verteilten Rollen, was den Kindern wegen der witzigen Dialoge großen Spaß bereitet. Diese Kapitel sollten zu Hause vorbereitet werden:

- Kap. 2:** Stefan ärgert Kater Karlo
- Kap. 9:** Ankunft in der Schweiz, Gespräch mit Wilhelm, der Schweizer Feldmaus
- Kap. 10:** Der Zugschaffner versucht vergeblich, die Maus zu fangen
- Kap. 14:** Gespräch im Zirkuswagen
- Kap. 17:** Ein Gespräch über Heimweh
- Kap. 22:** Wiedersehen mit Pudel Isegrimm

Differenzierungsangebot für sehr schwache Leser: Bildkarten mit Text

Anhand der ›Fünf-Satz-Geschichten‹ (s. **AB 1 mit Lösungen**) kann der Lehrer ein Bilderbuch herstellen. Jeweils ein Bild des Kapitels wird auf die Vorderseite einer DIN-A5-Karte geklebt, auf die Rückseite kommt die passende ›Fünf-Satz-Geschichte‹.

Sicherung und Zusammenfassung des Inhalts in ›Fünf-Satz-Geschichten‹

Die Zusammenfassung der einzelnen Kapitel kann später als Vorlage für die einzelnen Stationen des Würfelspiels dienen. Die Spielregeln können so leichter an den Inhalt der Stationen angepasst werden. Werden einzelne Kapitel als Lese-Hausaufgaben aufgegeben, so kann die Schreibaufgabe einer ›Fünf-Satz-Geschichte‹ damit verbunden werden.

Auch als Gruppenarbeit im Unterricht eignet sich diese Schreibaufgabe. Im Plenum werden dann die Sätze vorgestellt, die besten ausgewählt und in Form eines Hefteintrags festgehalten.

Arbeitsblätter mit Schreibaufgaben

- AB 1** mit Lösungen
- AB 2** (auch zur Differenzierung geeignet)
- AB 3** (nach Kapitel 7)

Arbeitsblätter mit Aufgaben zu einzelnen Kapiteln

- AB 4** Sprechszene zu Kapitel 9: erzählte Passagen in wörtliche Rede umschreiben
- AB 5** Lückentext zu Kapitel 12: treffende Verben und Adjektive
- AB 6** Sprechszene zu Kapitel 14: Satz- und Redezeichen eintragen
- AB 7** Zu Kapitel 16: ein Programmheft für den Zirkus schreiben
- AB 8** Zu Kapitel 19: Satz- und Redezeichen einfügen

Schreiben eigener ›Zugmaus-Kapitel‹

Nach dem Lesen folgender Kapitel bietet sich eine **Schreibaufgabe** an:

- Kapitel 12:** Nachdem Stefan, der Mausebiber, in Paris einmal nur knapp einer Katze entkommen war, hatte er immer große Angst, wenn er unter den Tischen der Straßenrestaurants nach Futter suchte. Deshalb beschloss er, nur noch in geschlossenen Räumen nach Futter zu suchen. Er suchte sich ein Kino aus, das sich in der Nähe seines Unterschlupfs befand ...
- Kapitel 16:** Wieder einmal gab Zirkus Salambo eine Vorstellung. Aber an diesem Abend verlief die Vorstellung nicht wie geübt und geplant ...
- Kapitel 19:** Stefan und Wilhelm schlichen sich auf ein Schiff, das nach Hamburg fuhr. Auf dem Schiff versteckten sie sich in dem Laderaum, der mit Weizen gefüllt war. Zwei Matrosen kontrollierten den Laderaum und entdeckten die Mäuse ...

Erarbeitung eines Würfelspiels und Schreiben von Spielregeln und Texten für Ereigniskarten

Würfelspiele der unterschiedlichsten Art kennen die meisten Schüler, und es gelingt ihnen leicht, bekannte Spielregeln der Reise der ›Zugmaus‹ anzupassen. Die hier vorgeschlagene Version wurde im Gespräch mit Schülern einer dritten Klasse entwickelt.

- AB 9:** Arbeitsanleitung zur Herstellung des Spielfeldes
- AB 10:** Vorlage Spielfeld
- AB 11:** Kopiervorlage Stationen- und Ereigniskarten
- AB 12:** Kopiervorlage Futterkärtchen
- AB 13:** Kopiervorlage Fischkärtchen
- AB 14:** Spielanleitung schreiben (Differenzierungsangebot und Lösungen)

Schreiben von Texten für die Ereigniskarten

Die Texte für die Ereigniskarten von **Arbeitsblatt 16** können auf Seite 3 noch von den Schülern ergänzt werden. Das kann als Hausaufgabe oder in Partnerarbeit geschehen.

Um eine starke Identifikation mit dem Spiel herzustellen, können aber auch alle Texte selbst geschrieben werden. Folgende **Unterrichtsorganisation** wird vorgeschlagen:

- An der Tafel hängen die Bildkarten zu jedem Kapitel mit der entsprechenden ›Fünf-Satz-Geschichte‹ auf der Rückseite.
- Die Schüler arbeiten in Partnerarbeit, dabei holen sie sich immer die Bildkarte der Station von der Tafel, zu der sie einen Text schreiben möchten. Wenn sie ihren Text geschrieben haben, wird die Karte wieder an die Tafel gehängt und steht anderen Schülern zur Verfügung.
- Es müssen nicht alle Stationen bearbeitet werden, so bleibt die Arbeit für die Einzelnen überschaubar.
- Der Lehrer sammelt die Texte ein und schreibt sie im Format DIN A8 ins Reine. Die Texte werden ausgedruckt und auf die Rückseite der Bildkärtchen der Ereigniskarten geklebt.

- AB 15:** Texte Ereigniskarten

Weitere Arbeitsanregungen und Projektideen

Fächerverbindend mit dem Musikunterricht: Erarbeitung und Aufführung eines »Zugmaus-Rap«

»Die Erstellung eines Raptextes führt aus dem Bereich des Fachs Musik hinaus in den Deutschunterricht. Er bietet den Kindern einen interessanten Schreibanlass, fordert den kreativen Umgang mit Sprache und eine Auseinandersetzung mit ihrer Betonung und Rhythmisierung. Die Ausführung erfordert eine genaue und deutliche Aussprache und kann somit zur Sprecherziehung und Sprachförderung beitragen (Färber, 2000).

Das vorliegende Beispiel (s. **M 1**) erarbeiteten begabte Schülerinnen und Schüler parallel zum Deutschunterricht unter der Anleitung eines Studenten. Dieser hat auch den Beat selbst entwickelt und eingespielt. Nicht professionell eingespielt, aber als Demo eignet sich sicher die Aufnahme einiger Verse und des Refrain.

Die Texte entstehen im Deutschunterricht, im Musikunterricht werden zu einem Beat die Texte gesprochen (vgl. MP3-Version zum Download). Der Refrain kann von allen im Sprechchor gesprochen werden, dazwischen rappen die Vorsänger. Im Sprechchor können auch weniger rhythmisch begabte Kinder mitwirken. Die Rapper können die typischen Mützen tragen und dazu andeutungsweise im Gesicht als Maus geschminkt werden.

Es ist hilfreich, wenn beim Texten die Kinder immer wieder Sprechproben zum Beat machen können. Dazu eignen sich mp3-Player mit Kopfhörern.

Als Vorübung können bekannte Kinderreime, Abzählverse oder Lieder zum Beat gerappt werden. (Siehe der Rap »Rock you« in der Zeitschrift Mip 18/2007, S. 30, hrsg. Helbling Verlag, Innsbruck. Im Heft 36/2005, S. 32–37 der Zeitschrift »Grundschule Musik« findet sich auch ein ansprechendes Stück, »der Raptosaurus«.)

Es empfiehlt sich, Zeile für Zeile zum Rapgroove zu sprechen. Hilfreich ist es, wenn die Hand beim Sprechen mitwippt. Die Wörter, die auf dem Groove betont werden, sollten unterstrichen werden.

Erarbeitung und Aufführung von »Zirkusmusik« im Rahmen eines Theaterstücks zur »Zugmaus«:

Im Mittelpunkt des Theaterstücks steht eine Zirkusaufführung, bei der auch eine »Zirkusband« eine wichtige Rolle spielt. Im Musikunterricht kann beim Klassenmusizieren mit der gesamten Klasse passende Musik eingeübt werden. Die Auswahl der Stücke muss hinsichtlich der Besetzung und des Schwierigkeitsgrades den Möglichkeiten der Klasse angepasst werden. Bei der Aufführung wird die Klasse dann in Schauspieler und Musiker aufgeteilt.

Für die Zirkuskunststücke sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Man wird Fähigkeiten und Ideen der Kinder aufgreifen und evtl. im Sportunterricht manche Programmnummern einüben können. In den vorliegenden Materialien werden bereits konkrete Vorschläge gemacht; (s. **M 2: Theaterstück und Zirkusprogramm**); weiterführende Literatur zu Zirkusspiel in der Schule, s. **Links und Literaturhinweise im Anhang**.

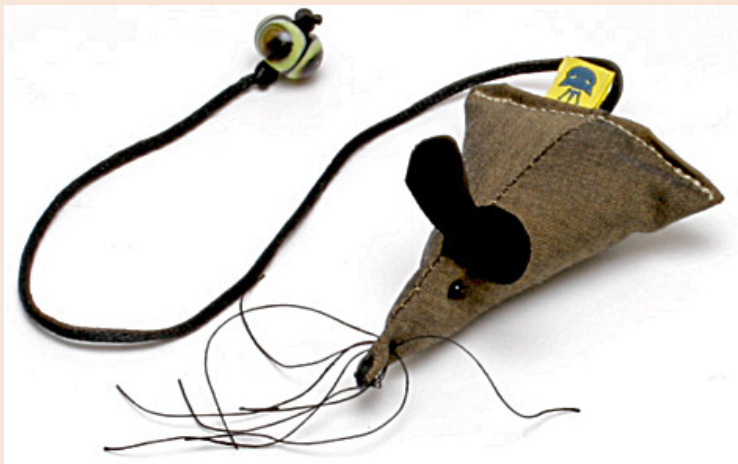


Fächerverbindend mit dem Kunst- und Werkunterricht: Vorbereitung einer Mäuseparty

- AB 16:** Einladungskarte schreiben
- AB 17:** Eine Bastelanleitung für eine Einladungskarte
- AB 18:** Herstellung von Tiermasken

- Herstellung der Einladungskarten für die ›Mäuseparty‹
- Basteln einer Mäuselaterne
- Schminken
- Herstellung einer Lesemaus (kann während des gesamten Projekts als Lesezeichen dienen)

Bild aus: www.edeldreist.de



Weitere Arbeitsblätter und Schreibaufgaben

- AB 19:** Lesetest zu Kapitel 11
- AB 20:** Ordnen nach dem Alphabet
- AB 21:** Zirkusdirektor präsentiert sein Programm
- AB 22:** Zuordnen von Adjektiven zu verwandten Nomen



Anhang

Links/Literatur

Zirkus

- Ein Zirkuslied mit Noten und Playback und Anregungen für das Zirkusspielen mit Kindern
<http://www.clowns.cd>
- Anleitungen für Zirkusspiele in: Arbeitshilfe für Kinderbibelwochen, »Theodor will's wissen«, hrsg. Bahnauer Bruderschaft e.V., <http://www.kircheunterwegs.de>
- Sketch nach der Geschichte »Tante Dabbelju fährt in den Zoo« aus: Hanna Hanisch: Drei-Minuten-Geschichten, Rowohlt Verlag, Reihe rotfuchs 107 (vergriffen)
- Höfele, Hartmut E.: **Hereinspaziert-Manege frei!** CD Kinderlieder & Geschichten rund um die schillernde Zirkuswelt. Ökotopia Verlag (2004). ISBN: 9783936286472
- Günther, Sybille: **Hereinspaziert-Manege frei!** Kinder spielen Zirkus. Ökotopia Verlag (2004). ISBN: 9783936286465
- Butte, Alexander: **Bewegungskünste und Zirkus in Schule und Verein.** Akrobatik, Einradfahren, Rollbrett, Bewegungstheater, Lauftrommel, Balancehalten, Jonglage. Pohl Verlag (2009) ISBN: 9783791102078
- Eisele, Robert; Hartmann-Eisele, Birgit: **Zirkuswerkstatt.** Ideen, Tricks und Techniken für kleine und große Zirkusprojekte. AT Verlag (2009) ISBN: 9783038004165

Bastelanleitungen

<http://www.kinderspiele-welt.de>

<http://www.susannes-dekoparadies.de/deko-basteln/basteln-mit-indern/einladungskarten/>

Eine kleine Geldmaus:

<http://www.basteln-gestalten.de/geld-maus>

Musik

- »Rock Pattern« aus: Gerhard Müller-Waldheim (Hrsg.): »Auf dem Weg zum Groove«, Heft 1, Let's make Music, Stuttgart <http://www.mueller-waldheim.de/Materialheft.html>
- Dmitri Kabalewski: »Der Clown«, Op.39, Nr. 20
- »I come from Alabama«
- Rap: »Rock you« in der Zeitschrift »Mip« 18/2007, S. 30, hrsg. Helbling Verlag, Innsbruck
- »Der Raptosaurus«, Heft 36/2005, S. 32–37 der Zeitschrift »Grundschule Musik«

Europa

- Kinderbroschüre: »Europa in Augsburg – Von Kindern, für Kinder« (Europe Direct-Informationszentrum der Stadt Augsburg) <http://www.europa.augsburg.de>
- Broschüre: »Sophie und Paul entdecken Europa«, hrsg. Presse- und Informationsamt der Bundesregierung, http://www.europarl.de/view/de/Service/Publikationen/Sophie_und_Paul.html
- Die Unterrichtsmaterialien »Entdeckt Europa – Europa in der Grundschule« können beim Zeitbild-Verlag kostenlos bestellt oder heruntergeladen werden. Darüber hinaus sind sie bei der EU-Kommissionsvertretung in Berlin und den beiden Regionalbüros München und Bonn erhältlich.
- <http://www.zeitbild.de/2010/03/20/entdeckt-europa-europa-in-der-grundschule/>

Zugmaus-Rap

Refrain

**Ich bin die Zugmaus
und hab es voll drauf.
Ich reise immer rum
und das ist gar nicht so dumm.
Ich wohne in München,
in der Paradiesstraße,
in einem wunderschönen alten Haus,
da sieht es wirklich sauber aus.
Ich, die Zugmaus,
hab 'ne große Familie im Haus.
Ich habe drei Geschwister und
noch eine kleine Sister.
Ich bin die Zugmaus
und hab es voll drauf.
Das hört sich wirklich bombig an
und du bist jetzt auch mal dran.**

zu Kap. 3

**Tag für Tag,
Woche für Woche,
es geht immer weiter,
ich bin müde wie 'ne Socke.
Da, eine Frau und sie sah mich,
ich dachte, sie schreit,
aber tat sie nicht.
Jetzt kam ein Mann,
er hat geraucht,
das hat gestunken,
das hat geschlaucht.**



zu Kap. 11

**Endlich angekommen
am Gare de l'Est
Jetzt kam der Kammerjäger
und gab uns den Rest.
Wir mussten fliehen
durch den Luftschacht,
das hat uns wirklich
hungrig gemacht.
In Paris gab es viel zu essen
und wir konnten uns
jeden Abend den Bauch vollfressen.**

zu Kap. 12

**Ich werd gejagt
von einer Katze,
das ist gar nicht so toll,
die Mülltonnen dahinten
sind bombenvoll.
Ich kann mich noch verstecken,
die Katze greift nach mir,
ich geh nach hinten,
da fährt der Müllmann her.
Er nimmt die Tonnen mit,
ich häng mich an die Hos'
die Katze will mich fangen,
der Müllmann kickt sie weg.**

zu Kap. 13

**An einem Freitagabend, ja da
nahmen wir Abschied von Pierre,
ein opulentes Mahl
mit Gänseleber und noch mehr.
Wir liefen zum Bahnsteig
und suchten einen Zug
nach Haus in die Schweiz
und nach München zurück zum alten Haus,
da hörten wir Mäuse piepsen
aus einem Waggon,
wir liefen schnell hin.**

zu Kap. 16

An einem Samstagabend
war ein Zirkusfest.
Wir traten auf,
das war der beste Test.
Stefan und ich
liefen auf dem Seil.
Das fanden wir beide
sehr, sehr geil.
Die schlimmste Last
war, Lena zu ziehn.
Zwanzig Mäuse
mussten sie ziehn.



Kap. 21

Aus einem kleinen alten Haus,
da schaut der Maler Kringel raus.
Der alte Kringel
ist ein rechter Schlingel.
Die Mäuse wohnten
unten im Keller
und aßen jeden Tag
von einem großen Teller.
Zum Erzählen haben sie
noch sehr viel Zeit.
Alle hatten
ein bisschen Neid.

zu Kap. 22

In einem Erdloch versteckten sich Wilhelm und ich,
gejagt von einer Katze war es uns unheimlich.
Plötzlich taucht der Pudel auf.
Er brachte uns in Maler Kringels Haus.
Ab jetzt wohnen wir dort.
Das ist unser neuer Heimatort.

Musik: Matthias Brecht

Text: Schülerinnen und Schüler einer 3.Klasse der GS Mutlangen, unter Anleitung von Matthias Brecht

MP3-Version, s. Hinweis auf **S. 2**

M2a: Ein Theater- und Zirkusstück zur ›Zugmaus‹

Dekoration: Bunte, bemalte Pappkartons als Manegenrand,
bunte Bänder von der Decke herabhängend als Zirkuszelt.

In der leeren Manege sitzt am Rand ein kleines Mädchen und weint.

Mädchen: *(schluchzt)* Stefan, Wilhelm und Tissy (die drei Mäuse) rennen zu dem Mädchen hin.

Mädchen: *(erschrickt)* **Hilfe, Mäuse! Hilfe!**
springt auf den Manegenrand

Stefan: **Beruhige dich, wir tun dir nichts! Bitte beruhige dich!**

Wilhelm: **Was isch los? Können mer dir helfe?**

Mädchen: *(verwundert)* **Wer seid ihr?**

Stefan: **Ich bin Stefan, nenn mich einfach Mausebiber.**

Tissy: **Ich bin Tissy, eine kleine weiße Zirkusmaus.**

Wilhelm: **Und i bin a Schwyzer Feldmuus.**

Mädchen: **Wow, ihr seid ja Mäuse, die sprechen können.**

Stefan: **Und wer bist du?**

Mädchen: **Ich heiße Charlotta und gehe in die Klasse 1a der Grundschule**
..... (hier Namen einsetzen).
Ich habe meine Klasse verloren. *(schluchzt wieder)*

Wilhelm: **Mädle, her uff zu heula, mir helfa dr.**

Tissy: **Gleich ist Einlass ins Zelt und es beginnt die Vorstellung.**
Deine Klasse kommt dann auch herein. Wir sagen dem Zirkusdirektor,
Herrn Salambo, Bescheid, dass er am Ende der Vorstellung deine
Lehrerin nach vorne ruft!

Die Zirkusband kommt herein und nimmt auf der Seite Platz.

Stefan: **Wir müssen uns für die Vorstellung fertig machen.**
Stell dir vor, Tissy und ich laufen auf einem Seil!

M2b: Ein Theater- und Zirkusstück zur ›Zugmaus‹

Tissy: Und Wilhelm lenkt einen Wagen, den vier weiße Mäuse ziehen, und hinten im Wagen sitzt die Katze Lena.

Mädchen: *(staunend)* Eine Katze?! Ist das nicht gefährlich für dich, Wilhelm?

Wilhelm: *(bescheiden)* Scho a bissele.

Die Zirkusband stimmt die Instrumente.

Stefan: Jetzt müssen wir aber gehen!

Tissy: Bis nachher, viel Spaß bei der Vorstellung!

Stefan, Wilhelm und Tissy rennen hinter den Vorhang. Die Zirkusband beginnt zu spielen. Die Zuschauer beginnen zu klatschen.



Das Zirkusprogramm beginnt

Zirkusprogramm: (Texte und Anregungen, entnommen aus: Stefan Schlenker: Zirkus spielen, leicht gemacht!, www.clowns.cd)

Musik: ›Rock Pattern‹ aus: Hrsg. Gerhard Müller-Waldheim
›Auf dem Weg zum Groove‹, Heft 1, Let's make Music, Stuttgart.

Zirkusdirektor: **Begrüßung**

Meine sehr verehrten Damen und Herren, liebe Kinder, hoch geschätztes Publikum! Ich begrüße Sie recht herzlich im Zirkus Salambo. Meine Artisten und ich werden Sie mit Attraktionen und Sensationen von Weltniveau aufs Trefflichste unterhalten. Sparen Sie nicht mit Applaus, denn der Applaus ist das Brot des Künstlers. Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß und gute Unterhaltung.

Zirkusdirektor: Frack und Zylinder, dazu schminkt ihr ihm noch einen großen Schnurrbart ins Gesicht und gebt ihm einen schönen Stock oder eine Reitpeitsche.

Musik: ›I come from Alabama‹

›Cowboy Mick und sein Pistolentrick‹

Zirkusdirektor *Der Zirkusdirektor kündigt den Cowboy an.*
Cowboy *Der Direktor bittet das Publikum, laut auf 3 zu zählen.*
Partnerinnen *Bei 3 ertönt ein Schuss und der Luftballon platzt. Der Cowboy schießt mit seinem Revolver auf Luftballons, die sein Partner oder seine Partnerin hält.*

Der Trick ist sehr einfach: Das Kind, das die Ballons hält, bekommt eine kleine, aber spitze Nadel mit klarsichtigem Klebeband (Tesa oder Tixo) an den Zeigefinger geklebt. Hält es nun die Ballons mit beiden Händen ganz vorsichtig fest, so kann es unbemerkt mit einer kleinen Fingerbewegung den Luftballon platzen lassen. Es sind natürlich mehrere Schüsse möglich: über die Schulter, zwischen den Beinen hindurch oder gar mit verbundenen Augen.

Musik: Walzer

Zirkusdirektor **Ankündigung Jonglieren**
Jongleure

Haltet in jeder Hand ein Jongliertuch – ganz am Ende, sodass es schon weit herunterhängt – und macht mit den Armen große Kreise. Vielleicht zuerst mit der rechten Hand 4 Mal, dann mit der linken Hand 4 Mal und dann 4 Mal mit beiden Händen. Natürlich könnt ihr auch kleine Kreise machen, euch mit den Tüchern im Kreise drehen,

Schwarze Gymnastikhosen und weiße T-Shirts. Ihr könnt eure Handflächen farbig anmalen und viele bunte Handabdrücke auf die T-Shirts machen. Oder ihr malt eure Jongliersachen auf die T-Shirts. Oder Jongleure sind die Mäuse!

M2d: Ein Theater- und Zirkusstück zur ›Zugmaus‹

die Arme auf und ab bewegen wie Flügel und so weiter und so fort.

Wenn das mehrere Kinder miteinander üben und das zu einer schönen Musik genau gleichzeitig machen (wir Zirkusleute nennen das synchron), dann gibt das ein buntes und beeindruckendes Bild. Oder ihr nehmt Ringe und es stehen sich zwei Kinder gegenüber und werfen sich die Ringe zu. Schafft ihr es, zwei oder mehr Ringe hin- und herzuwerfen?

Ihr könnt die Ringe auch wie Frisbees werfen (Achtung: Das ist gefährlich, wenn man leichtsinnig und rücksichtslos wirft). Euer Partner kann die Ringe dann auf dem gestreckten Arm fangen. Wer ein gutes Gleichgewicht hat, steht auf einem Bein und fängt sie auf dem Fuß. Ganz Mutige fangen sie sogar mit dem Kopf. Wenn jemand Hula-Hoop-Reifen drehen kann, passt das natürlich auch ganz toll zu einer bunten Jongliernummer.

Musik: ›Der Clown‹ – Dimitri Kabalewski

Zirkusdirektor **Ankündigung Clowns**

1)

Ein Clown hat keinen Notenständer, und wenn er schließlich einen bekommt, dann ist er viel zu groß oder zu klein. Endlich hat er den richtigen gefunden, da fehlt einem anderen Clown sein Instrument. Also gehen alle auf die Suche. Wenn dann alle ihr Instrument und ihre Noten haben, fängt einer an zu zählen: 1... 2... 3... 4... und alle fangen an zu spielen. Nur einer zählt weiter 5... 6... 7... 8...! Beim zweiten Versuch fangen alle an zu spielen, nur es klingt ganz falsch. Als die Clowns untersuchen, woran das liegt, finden sie in einem Instrument eine alte Socke. Doch schließlich klappt alles und die Clowns spielen ihr Konzert.

2) Sketch ›Tante Dabbelju fährt in den Zoo‹

3) Sketch mit Jack, der Maus (Kap. 16 ›Zugmaus‹)

Große Hosen und Jacken. Tragt geringelte T-Shirts und Hosenträger. Näht bunte Flicker drauf und lauft in zwei verschiedenen Schuhen. Clowns sind selten vornehm gekleidet, sondern eher lustig und bunt. Schminken und Pappnasen

Musikinstrumente
Notenständer

Koffer/Taschen
Kleidungsstücke usw.

Musik

Zirkusdirektor
›Tiere‹ und
Dompteur

Ankündigung der Tiernummern

- **Löwe, der durch Reifen springt**
- **Mäusenummer: Vier weiße Mäuse ziehen Lena, die Katze, an Seilen, die an einem Rollbrett befestigt sind, durch die Manege.**
- **Seehundnummer:**

Der Dompteur oder die Dompteurin sagt dann den Tieren, was sie machen sollen:

- auf dem Boden herumrollen
- Männchen machen
- in die Flossen klatschen
- einen Ball fangen
- usw.

Ihr nehmt die Taucherflossen, die ihr sonst beim Tauchen an den Füßen tragt, ganz einfach an die Hände und robbt auf dem Bauch umher. Dazu könnt ihr noch eure Taucherbrillen aufsetzen und einen großen Walross-Schnauzbart drankleben.

Eines von euch Kindern ist dann der Dompteur oder die Dompteurin, vielleicht macht das sogar der Zirkusdirektor persönlich.

Musik

Abschlussparade/Pyramide

Zum Abschluss eurer Vorstellung zeigen sich alle Artisten und Artistinnen dem Publikum nochmals gemeinsam in einer großen bunten Parade dem begeisterten Publikum.

Am Ende des Zirkusprogramms (Pyramide) kommen die drei Mäuse mit dem kleinen Mädchen in die Mitte der Manege.

Zirkusdirektor

Vielen Dank für Ihren Applaus! Unsere Mäuse-artisten Tissy, Stefan und Wilhelm haben der kleinen Charlotta versprochen, ihr zu helfen, ihre Lehrerin zu finden.

Ich bitte nun Frau

(Name einsetzen) nach vorne zu kommen und Charlotta abzuholen.

Unter dem Applaus der Zuschauer kommt die Lehrerin in die Manege und beide gehen winkend ab. Die Zirkusband spielt das Eröffnungsstück zum Abschluss.



›Fünf-Satz-Geschichten‹ Stationen der Reise – Stationen des Würfelspiels

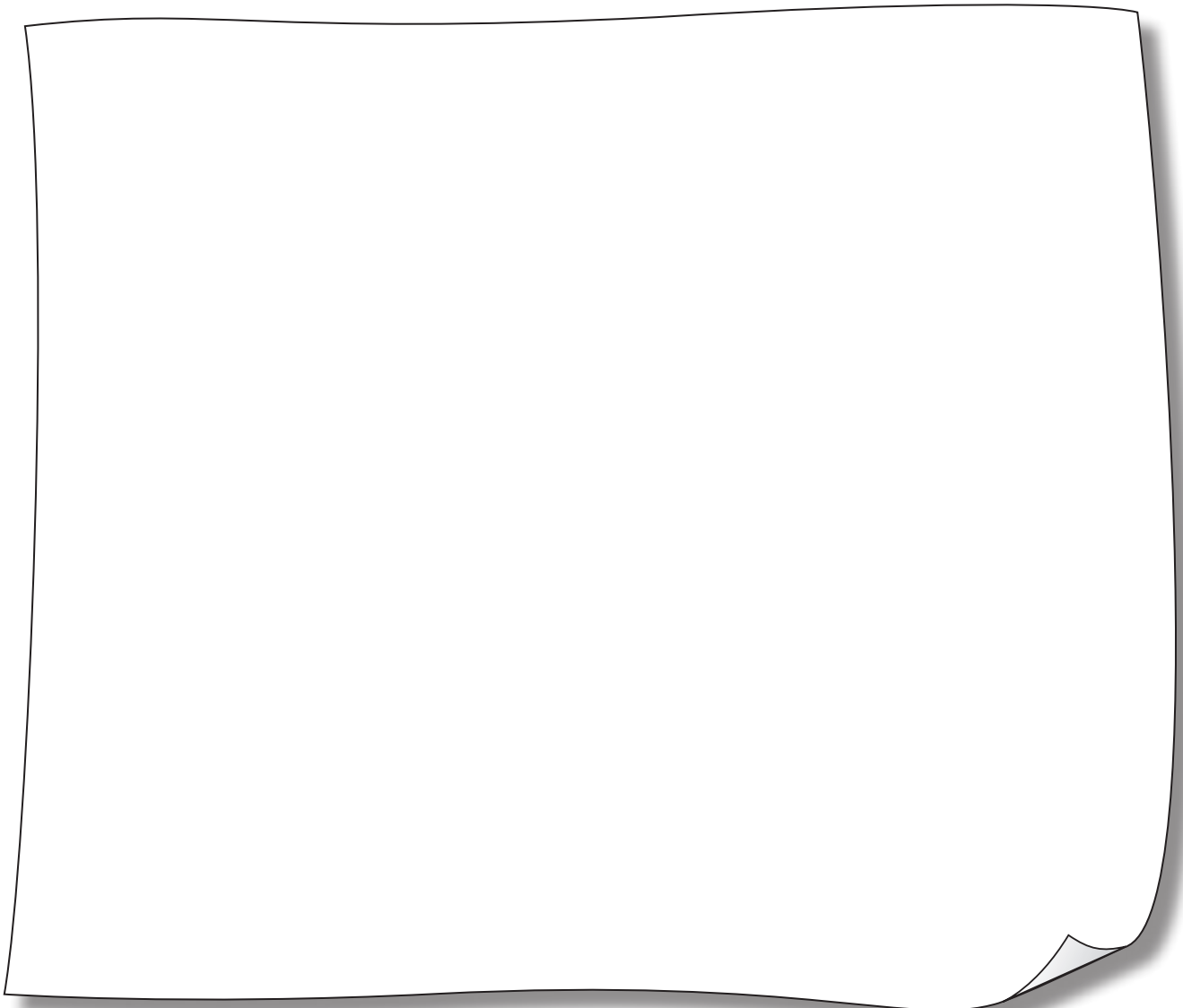
Schreibe eine Fünf-Satz-Geschichte:

Beispiel: Kapitel 2: S.12–17

1. Satz: Beschreibe den Ort.
2. Satz: Jemand taucht auf.
3. und ...
4. Satz: Es passiert etwas.
5. Satz: Satzsatz

- 1) *In einem wunderschönen alten Haus in der Paradiesstraße in München wohnt eine Mäusefamilie.*
- 2) *Kater Carlo liegt in der Sonne.*
- 3) *Mausebiber Stefan will Carlo ärgern und zieht ihn an seinen Barthaaren.*
- 4) *Carlo jagt Stefan nach und Stefan kann sich gerade noch im Schuppen verstecken.*
- 5) *Die Mäuseeltern schimpfen mit Stefan und er muss gleich nach dem Essen ins Bett.*

Male zu deiner Geschichte ein Bild:



Kap. 3, S.18–21

1. In der Paradiesstraße in München steht ein wunderschönes altes Haus.
2. Eines Tages kommen Bagger und Bauarbeiter.
3. Sie reißen das Haus ab.
4. Die Mäusefamilie zieht in den Bretterschuppen im Garten.
5. Alle leiden Hunger und frieren.

Kap. 4, S. 22–27

1. Das neue Mietshaus in der Paradiesstraße ist glatt und kalt, denn es ist aus Beton.
2. Viele neue Bewohner ziehen ein.
3. Auf der Suche nach Nahrung wird die Mäusemutter entdeckt und die Bewohner wollen die Mäuse vernichten.
4. Die Mäusefamilie flieht und versteckt sich in einem Luftschacht.
5. Alle leiden Hunger und frieren.

Kap. 5, S. 28–31

1. Die Mäuse suchen in der Umgebung des neuen Hauses ihr Futter.
2. Ein verwaistes Mäusemädchen, Isolde, kommt zur Mäusefamilie.
3. Stefan kommt oft mit Isolde zum Bahnhof, um Futter zu suchen.
4. Dort träumen sie von anderen Städten.
5. Abends liegen alle frierend im Luftschacht.

Kap. 6, S. 32–35

1. Auf dem Bahnhof steht ein Gepäckwagen, in dem ein Paket mit Kuchen aufgeplatzt ist.
2. Mäusebiber Stefan sucht die Kuchenkrümel im Wagen.
3. Er genießt die Wärme im Wagen und schläft ein.
4. Als der Mausebiber wieder aufwacht, fährt der Zug und ist voller Menschen.
5. Stefan richtet sich ein Nest in einer verkleideten Rohrleitung ein.

Kap. 7, S. 36–39

1. Stefan fährt 1,5 Jahre im Zug auf der Strecke Hamburg–Köln hin und her.
2. Eines Tages trifft er im Zug eine nette Frau.
3. Im Gespräch mit einem Fahrgast erzählt die Frau, dass sie nach Basel unterwegs ist.
4. Stefan erinnert sich an die Geschichten über die Schweiz als Mäuseparadies und beschließt, mit der Frau umzusteigen.
5. Der Mausebiber nimmt Abschied von seinem Nest im Zug.

Kap. 8, S. 40–44

1. Am Bahnhof in Hannover steigt Stefan mit der Frau in den Intercity nach Basel um.
2. Der Duft des Speisewagens lockt die Maus.
3. Sie frisst eine heruntergefallene Bratkartoffel.
4. Die automatisch schließenden Türen sind sehr gefährlich.
5. Der Mausebiber muss auf seinen Schwanz achtgeben.

Kap. 9, S. 45–47

1. Die Zugmaus klettert im Bahnhof in Basel aus dem Zug.
2. Auf dem Bahnhofsvorplatz trifft sie die Schweizer Landmaus Wilhelm.
3. Wilhelm erzählt, dass die Geschichte von den Käsenägern ein Märchen sei und es sich in der Schweiz sehr schlecht leben ließe, da es hier sehr sauber und ordentlich sei.
4. Die beiden beschließen, nach Frankreich zu fahren.
5. Frankreich ist ein Geheimtipp unter den Schweizer Mäusen.

Kap. 10, S. 48–53

1. Auf Gleis 10 steht im Bahnhof Basel der Transeuropa-Express, der nach Paris fährt.
2. Ein Fahrgast entdeckt die Mäuse im Gang.
3. Der Zugschaffner versucht die Mäuse zu fangen.
4. Mit einer List gelingt es den Mäusen, den Schaffner zum Aufgeben zu bringen.
5. Die Menschen sperren die Mäuse im Zugabteil ein.

Kap. 11, S. 54–58

1. Der Transeuropa-Express kommt in Paris am Gare de l'Est an.
2. Ein herbeigerufener Kammerjäger kommt in den Zug.
3. Er sprüht Gift in das Zugabteil, in dem sich die Mäuse befinden.
4. Die Mäuse fliehen durch die Leitungen der Klimaanlage.
5. In Paris genießen sie die vielen verschiedenartigen Essensreste, die unter den Tischen in den Straßencafés liegen.

Kap. 12, S. 59–64

1. In Paris gibt es viele Katzen.
2. Eine riesige schwarze Katze greift den Mausebiber an, als er gerade an einem Stück Tortenbrie nagt.
3. Die Zugmaus versteckt sich hinter Mülltonnen.
4. Als die Müllabfuhr kommt und die Mülltonnen entleert werden, kann sich Stefan retten, indem er sich an der Hose des Müllmanns festkrallt.
5. Die Katze springt hinterher und wird vom Müllmann weggekickt.

Kap. 13, S. 65–69

1. Am Gare de l'Est nehmen Wilhelm und Stefan Abschied von der Pariser Stadtmaus Pierre.
2. Sie entdecken einen Zirkuswagen, an dessen Eingang eine weiße Maus in einem Käfig sitzt und die ihnen erzählt, dass der Zug nach München fährt.
3. Der Zug setzt sich in Bewegung.
4. Die Zugmaus und Wilhelm entdecken einen Glaskasten, in dem noch mehr weiße Mäuse sind.
5. Stefan und Wilhelm freuen sich auf München.

Kap. 14, S. 70–74

1. Die Mäuse bemerken, dass sie sich auf einer Fähre befinden.
2. Tissy, ein Mäusemädchen aus dem Glaskasten, spricht ihnen Mut zu.
3. Stefan und Wilhelm springen in den Glaskasten.
4. Die Mäuse beschließen, dass die beiden Kunststücke lernen müssen, damit sie im Zirkus bleiben dürfen.
5. Sie wollen lernen, auf dem Seil zu laufen.

Kap. 15, S. 75–78

1. Im Glaskasten trainieren die Mäuse ihre Kunststücke.
2. Alle drei Tage kommt der Zirkusdirektor Salambo und macht den Käfig sauber.
3. Dann hält eines Tages der Wagen und die Kisten werden ausgeladen.
4. Herr Salambo entdeckt die grauen Mäuse, die ihn mit ihren Kunststücken überzeugen können, sie zu behalten.
5. Die Zugmaus und Wilhelm werden Artisten.

Kap. 16, S. 79–84

1. Im Zirkuszelt findet an einem Samstagabend die erste Zirkusvorstellung statt.
2. Die 20 weißen Mäuse ziehen einen Wagen, in dem eine Siamkatze sitzt.
3. Wilhelm, die graue Maus, sitzt auf dem Kutschbock.
4. Tissy und Stefan machen Kunststücke auf dem Seil.
5. Die Zuschauer sind begeistert.

Kap. 17, S. 86–89

1. Der Zirkus zieht in England umher und die Mäuse leben im Glaskasten.
2. Der Bär des Zirkus berichtet, dass der Zirkus nach Island ziehen würde.
3. Wilhelm und der Mausebiber beschließen, aus dem Glaskasten zu fliehen.
4. Stefan hat auch eine Idee, wie dies gelingen kann.
5. Sie wollen sich im Hafen ein Schiff für die Rückfahrt suchen.

Kap. 18, S. 90–93

1. Die letzte Vorstellung des Zirkus findet in Hull statt.
2. Der Zauberer Clandestin legt seinen Mantel über den Glaskasten und Stefan und Wilhelm kriechen schnell in die Geheimtasche des Mantels, in der sich auch schon die weiße Maus Jack befindet.
3. Während der Vorstellung greift der Zauberer die graue Maus Wilhelm anstatt der weißen Maus.
4. Der Zauberer ärgert sich so sehr über die grauen Mäuse, dass er sie nach der Vorstellung der Siamkatze vor die Füße wirft.
5. Die beiden Mäuse können aber zum Hafen fliehen.

Kap. 19, S. 94–97

1. Am Hafen riecht es nach Fisch und die Mäuse sitzen drei Tage in einem Mauerloch und beobachten die Schiffe.
2. Zwei Matrosen gehen zu ihrem Schiff und unterhalten sich auf Hamburgerisch.
3. Die Mäuse merken sich das Schiff der beiden Matrosen und kriechen in den Laderaum, der mit Weizen gefüllt ist.
4. Eine Ratte versucht, die beiden zu vertreiben.
5. Die Mäuse graben sich tief in den Weizen ein.

Kap. 20, S. 98–102

1. Das Schiff fährt nach Hamburg.
2. Im Hafen wird der Weizen mit einem Rohr auf eine Schute gesaugt.
3. Die beiden Mäuse werden mit in das Rohr gerissen und landen mit der Schute am Kai.
4. Die beiden laufen zum Bahnhof und warten auf einen Zug nach München.
5. Zusammen mit einer griechischen Familie im Abteil reisen sie nach München.

Kap. 21, S. 103–107

1. In München finden die Mäuse in dem Luftschacht eine fremde Mäusefamilie vor.
2. Immer donnerstags kommt ein Kartoffelbauer in die Stadt.
3. Mit ihm fahren Mausebiber und Wilhelm aufs Land, um dort die Mäusefamilie zu suchen.
4. Die Mäuse verstecken sich auf dem Wagen hinter einem Sack.
5. Am Abend kommen sie an einem Bauernhof an.

Kap. 22, S. 108–112

1. Die Mäuse verstecken sich zum Schutz vor einer Katze in einem Erdloch.
2. Plötzlich taucht der Pudel Isegrimm auf.
3. Er verscheucht die Katze.
4. Der Pudel führt die Mäuse zum Haus von Maler Kringel.
5. Dort wohnt jetzt Stefans Mäusefamilie.

Kap. 23, S. 113–114

1. Der Maler Kringel wohnt in einem kleinen, alten Haus, das in einem Garten liegt.
2. Im Keller treffen sie die gesamte Mäusefamilie an.
3. Sie werden mit Fragen bestürmt.
4. Doch zuerst essen sie gemeinsam.
5. Zum Erzählen bleibt noch viel Zeit.

Schreibe Fünf-Satz-Geschichten zu den einzelnen Kapiteln des Buches:

1. **Satz:** Beschreibe den Ort.
2. **Satz:** Jemand taucht auf.
3. und 4. **Satz:** Es passiert etwas.
5. **Satz:** Schlusssatz

Bei den folgenden Sätzen sind die Sätze der Fünf-Satz-Geschichten zu Kapitel 2 und 3 des Buches durcheinandergeraten. Ordne sie und schreibe die beiden Geschichten auf.

Carlo jagt Stefan nach und Stefan kann sich gerade noch im Schuppen verstecken.

In einem wunderschönen alten Haus in der Paradiesstraße in München wohnt eine Mäusefamilie.

Sie reißen das Haus ab.

Die Mäuseeltern schimpfen mit Stefan und er muss gleich nach dem Essen ins Bett.

Kater Carlo liegt in der Sonne.

Alle leiden Hunger und frieren.

In der Paradiesstraße in München steht ein wunderschönes altes Haus.

Mausebiber Stefan will Carlo ärgern und zieht ihn an seinen Barthaaren.

Die Mäusefamilie zieht in den Bretterschuppen im Garten.

Eines Tages kommen Bagger und Bauarbeiter.

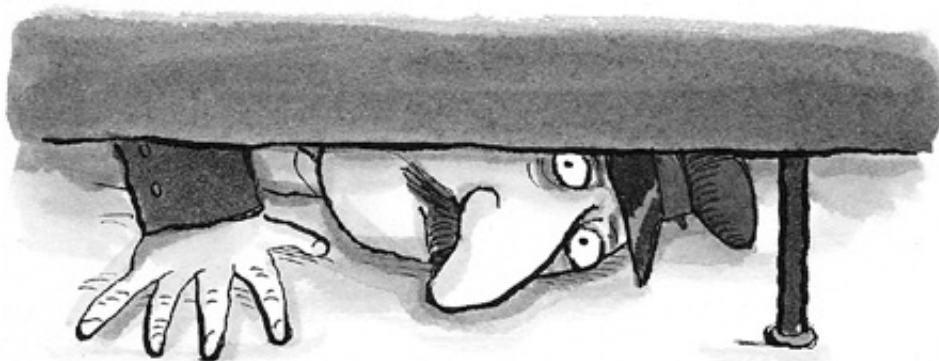
Welche Fünf-Satz-Geschichte erzählt das Wichtigste von Kapitel 7 und gefällt dir am besten?

1. Stefan fährt in der weiten Welt umher.
2. Viele Leute steigen im Zugabteil ein und aus.
3. Der Kontrolleur stempelt die Fahrkarten der Leute.
4. Eine Frau raucht verbotenerweise im Abteil.
5. Sie wirft Stefan Kuchenkrümel zu.

1. Stefan fährt 1,5 Jahre im Zug auf der Strecke Hamburg–Köln hin und her.
2. Eines Tages trifft er im Zug eine nette Frau.
3. Im Gespräch mit einem Fahrgast erzählt die Frau, dass sie nach Basel unterwegs ist.
4. Stefan erinnert sich an die Geschichten über die Schweiz als Mäuseparadies und beschließt, mit der Frau umzusteigen.
5. Der Mausebiber nimmt Abschied von seinem Nest im Zug.

1. Stefan ist im Nichtraucherabteil eines Zuges, der nach Hannover fährt.
2. Eine Frau sitzt im Abteil und raucht.
3. Sie lacht, als sie Stefan entdeckt, der am Boden nach Kuchenkrümeln sucht.
4. Die Frau erzählt einem Fahrgast, dass sie in die Schweiz nach Basel unterwegs ist.
5. Stefan will auch in das Traumland der Mäuse und beschließt, mit der Frau umzusteigen.

1. Stefan sitzt im Zugabteil und schaut zum Fenster hinaus.
2. Der Kontrolleur kommt in das Abteil.
3. Stefan sitzt jetzt ganz still unter dem Sitz.
4. Er denkt traurig an seine Familie.
5. Er beschließt, mit einer Frau umzusteigen, um nach Basel in die Schweiz zu fahren.



AB 4 Sprechszene zu Kapitel 9 (S. 45–47)

Wilhelm: Wilhelm.

Stefan: Mausebiber.

Stefan:

Wilhelm: Die isch nit wit, aber do hesch du kei Chance als Muus.
Do kunnt keine vo uns me iine.

Stefan: Wer frisst dann aber die Löcher in den Schweizer Käse?

Wilhelm: Oh, das isch doch nur e Märli. Vilicht isch das viel frieher emol so gsi,
aber hüt mache das nur no Maschine. Für uns Müsli isch do kei Platz me.
Weisch, d'Schwyz isch kei Land für Müsli. Do isch alles sauber und ordlig.

Wilhelm: Ggesch, die Frau dort, sie

Stefan: Und ich dachte, die Schweiz ist das Paradies der Mäuse.

Wilhelm: Das isch e schöns Märli.

Stefan: Nach Frankreich?

Wilhelm: Jo, Frankreich isch unter de Schwyzer Müs e Gcheimtipp.

Stefan: Warum sollten wir nicht nach Frankreich fahren?

Wilhelm: Toll, denn fahre mer doch.«



Finde im Text im Buch die fehlenden Adjektive und treffenden Verben und trage sie in die Lücken ein. (S. 60–63)

Stefan erzählt seinen Freunden Pierre und Wilhelm sein Erlebnis mit der Pariser Katze.

Ich saß auf dem Gehweg unter einem Tisch und aß mit Genuss von einem Stück Tortenbrie, das jemandem beim Essen heruntergefallen war. Plötzlich spürte ich eine Druckwelle, und als ich , sah ich aus den Augenwinkeln eine Katze auf mich Ich um mein Leben. Schon spürte ich den Atem der Katze im Genick, da entdeckte ich mehrere Mülltonnen auf dem Gehsteig. Im letzten Augenblick konnte ich durch zwei dicht beieinander stehende Mülltonnen Völlig außer Atem fiel ich um.

Die Bestie versuchte mich mit der Pfote herauszuziehen. Ich weiter zurück. Was waren das für Krallen!

Da, was waren das für Erschütterungen? Die Mülltonnen Das Vieh sprang gegen die Tonnen und versuchte sie ! Glücklicherweise waren sie bis obenhin mit Müll voll gestopft. Die Katze sich wie Dann, ganz überraschend, setzte sich die Katze ganz vor die Tonne. »Gut«, dachte ich, »dort kannst du lange warten«, und machte es mir bequem. Aber warum das Vieh so ?

Da hörte ich das Klappern. Ein Klappern, das von den Ascheimertonnen kam, die überall auf dem Gehweg hingestellt worden waren. Und dann hörte ich das Müllauto und hörte, wie die Müllmänner die Tonnen zum Auto , sie und wieder in die Häuser

Je näher das Klappern und Rollen der Mülltonnen kam, desto wurde das Grinsen der Katze. Schon war sie Schon begann sie von einer Pfote auf die andere zu

Schon hörte ich die Stimmen der Müllmänner und das Rattern des Müllautos. Dann wurde die erste Tonne Die Katze stand ganz vor der Tonne, hinter der ich saß und die jeden Moment werden konnte. Zwei Müllmänner kamen und die Tonne hoch.

Da ich in meiner Verzweiflung einem Müllmann an die Hose und wie ein Eichhörnchen um sein Hosenbein. Die Katze mit einem Riesensatz hinterher, sich im Stoff des Hosenbeins fest und versuchte ebenfalls um das Bein herumzulaufen. Der Müllmann ließ die Tonne los und gab der Katze einen Tritt. »Diese Mistviecher werden immer

«, sagte er, »fallen jetzt schon Menschen an.« Die Katze davon. Ich stieg von der Hose des Müllmanns und zu unserer Wohnung. Ich an allen vier Pfoten und mein Herz wie rasend.



AB 6a Sprechszene zu Kapitel 14

Setze die richtigen Satzschlusszeichen!

Wilhelm: Aber wo ane fahre mer denn

Jack: Nach England. Auf einer Fähre nach England

Wilhelm:
(S. 71 oben)

Jack: Schwimmen. Ihr grauen Mäuse schafft das schon.
Nein, was ist das für ein Spaß Einfach herrlich

Wilhelm: Dasch e Laggaff und denn au no schadefroh.

weiße Mäuse: Hört nicht auf ihn Lasst euch nicht von Jack ärgern Kommt zu uns

Tissy: Ich bin Tissy Und woher kommt ihr

Stefan: Ich bin eine Hausmaus aus München und heiße Stefan
Aber alle nennen mich Mausebiber

Wilhelm: Und i bin e Schwyzer Fäldmuus

Tissy: Wisst ihr was Ihr müsst bei uns bleiben, denn irgendwann kommt der ganze
Zirkus nach Deutschland zurück. Steigt auf den Bärenkäfig und springt zu uns
in den Kasten

Stefan: Und wenn der Bär aufwacht

weiße Mäuse: Los, springt

Wilhelm: Ganz bequem. Aber wemme für immer in däm Kaschte läbe miesst. Vo überall
ka me dur das Glas beobachtet wärde

Stefan: Ja, für immer möchte ich hier nicht wohnen

Wilhelm: Wie haltet ihr das us in däm Glaskaschte

Tissy: Ach, wir sind hier drin geboren und vor uns unsere Eltern und Großeltern
Wir fühlen uns hier sehr wohl

Stefan: Und was macht ihr hier im Zirkus

Tissy: Herr Salambo hat eine Mäusenummer inszeniert Zwanzig kleine weiße Mäuse ziehen eine Siamkatze auf einem kleinen Wagen durch die Manege. Seht ihr, dort hinten in dem Bastkorb, dort liegt die Katze Sie heißt Lena

Wilhelm: Aber isch denn das nit gefährlich

Tissy: Ein bisschen schon. Aber die Lena bekommt vor jedem Auftritt so viel Fressen, dass sie ganz schläfrig wird

Eine weiße Maus: Verstecken können wir euch leicht, und zwar in dem kleinen Haus in unserem Kasten. Aber spätestens in drei Tagen kommt Herr Salambo und hebt es hoch. Dann nämlich wird der ganze Kasten gesäubert

Eine andere weiße Maus: Wir könnten alle auf die beiden raufkriechen und sie unter unseren Körpern verstecken

Tissy: Ja, das geht, solange wir reisen Aber spätestens wenn wir auftreten und uns Herr Salambo aus dem Kasten nimmt, wird er die beiden entdecken

Tissy: Ich hab eine Idee Wisst ihr was Ihr müsst irgendein kleines Kunststück lernen, dann wird euch Herr Salambo beim Zirkus behalten Am besten ist, einer von euch lernt, auf dem Seil zu laufen. Denn bis jetzt muss ich das allein machen

Tissy: Jeden Tag muss ich mehrere Stunden proben

weiße Mäuse: Wir trainieren in den Lauftrommeln. Man muss viel Kraft haben, denn Lena, die Siamkatze, ist ziemlich dick

Stefan und Wilhelm: Wenn ihr meint, wir könnten die Kunststücke lernen, dann fangen wir morgen an zu trainieren



AB 7 Zirkusprogramm

- Lies Kapitel 16 (S. 79–84). In diesem Kapitel wird der Ablauf einer Zirkusvorstellung geschildert. Für einen Werbeflyer des Zirkus sollst du nun den Programmablauf in Stichworten aufschreiben.
- Versuche, die acht Programmbeiträge so zu beschreiben, dass sie künftige Zuschauer anlocken.

ZIRKUS SALAMBO
präsentiert

.....

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

AB 8 Satz- und Redezeichen (Die Mäusejagd)

Setze in folgendem Text die richtigen Satzzeichen! Schreibe die Satzanfänge groß!
Achte auch auf die wörtliche Rede und setze die Redezeichen!

Wilhelm und ich saßen auf dem Schiff zwischen den Weizenkörnern und aßen ein paar von den Körnern da stand plötzlich eine grässliche schwarze Katze vor uns sie fletschte ihre Zähne nun stürzte sie auf Wilhelm zu ich schrie: Renn weg Wilhelm rannte weg ich hinterher Wilhelm und ich versteckten uns hinter einer Kiste, doch Wilhelms Schwanz schaute hervor die Katze entdeckte uns sofort sie stürzte auf Wilhelm zu doch plötzlich hielt die Katze an, drehte sich um und rannte weg ich fragte Wilhelm, was er gemacht habe Wilhelm antwortete: Ich habe einen Karate-Trick angewendet und die Katze hat Angst bekommen und ist weggerannt ich fragte:

Woher kannst du Karate

Wilhelm sagte: ich bin mal irgendwie in eine Sporthalle gekommen und da war im Keller eine Karatemaus sie brachte mir Karate bei und seitdem kann ich Karate

Ich antwortete: Aha. Und ich habe noch eine Frage warum hast du dann Angst vor Katzen Wilhelm sagte: Meine Karate-Tricks wirken nicht bei allen Katzen aber die Schiffskatze ließ sie ab sofort immer in Ruhe

Lösung:

Wilhelm und ich saßen auf dem Schiff zwischen den Weizenkörnern und aßen ein paar von den Körnern. Da stand plötzlich eine grässliche, schwarze Katze vor uns. Sie fletschte ihre Zähne. Nun stürzte sie auf Wilhelm zu. Ich schrie: »Renn weg!« Wilhelm rannte weg, ich hinterher. Wilhelm und ich versteckten uns hinter einer Kiste, doch Wilhelms Schwanz schaute hervor. Die Katze entdeckte uns sofort. Sie stürzte auf Wilhelm zu. Doch plötzlich hielt die Katze an, drehte sich um und rannte weg. Ich fragte Wilhelm, was er gemacht habe. Wilhelm antwortete: »Ich habe einen Karate-Trick angewendet. Und die Katze hat Angst bekommen und ist weggerannt.«

Ich fragte: »Woher kannst du Karate?«

Wilhelm sagte: »Ich bin mal irgendwie in eine Sporthalle gekommen und da war im Keller eine Karatemaus. Sie brachte mir Karate bei und seitdem kann ich Karate.«

Ich antwortete: »Aha. Und ich habe noch eine Frage. Warum hast du dann Angst vor Katzen?«

Wilhelm sagte: »Meine Karate-Tricks wirken nicht bei allen Katzen.«

Aber die Schiffskatze ließ sie ab sofort immer in Ruhe.

Herstellung von Spielplan und Materialien (AB 10–16)

Du benötigst:

- einen weißen Fotokarton DIN A2
- Schere, Klebstoff,
- ein 50-Cent-Stück als Schablone für die Spielfelder
- Tonpapier in zwei verschiedenen Farben
- farbige Kärtchen im Format DIN A8, die mit Bildern für die Stationen beklebt werden (siehe Kopiervorlage) oder als Ereigniskarten verwendet werden
- weißer Fotokarton DIN A4 für den Würfel
- graues Tonpapier für die »Mäuselöcher«
- gelbe und blaue Kärtchen DIN A8 (für Kopiervorlagen »Futterkärtchen« und »Fischkärtchen«)
- Bastelvorlage Würfel (s. www.kidsweb.de/Spiele/wuerfel_basteln.html)

Zuerst beklebt ihr 22 Kärtchen mit den Bildern der Kopiervorlage. So entstehen eure Stationenkärtchen. Nun klebt ihr nach der Vorlage die Stationenkärtchen auf den weißen Fotokarton. Danach schneidet ihr mithilfe der 50 Cent-Stück-Schablone runde Spielfelder in zwei verschiedenen Farben aus.

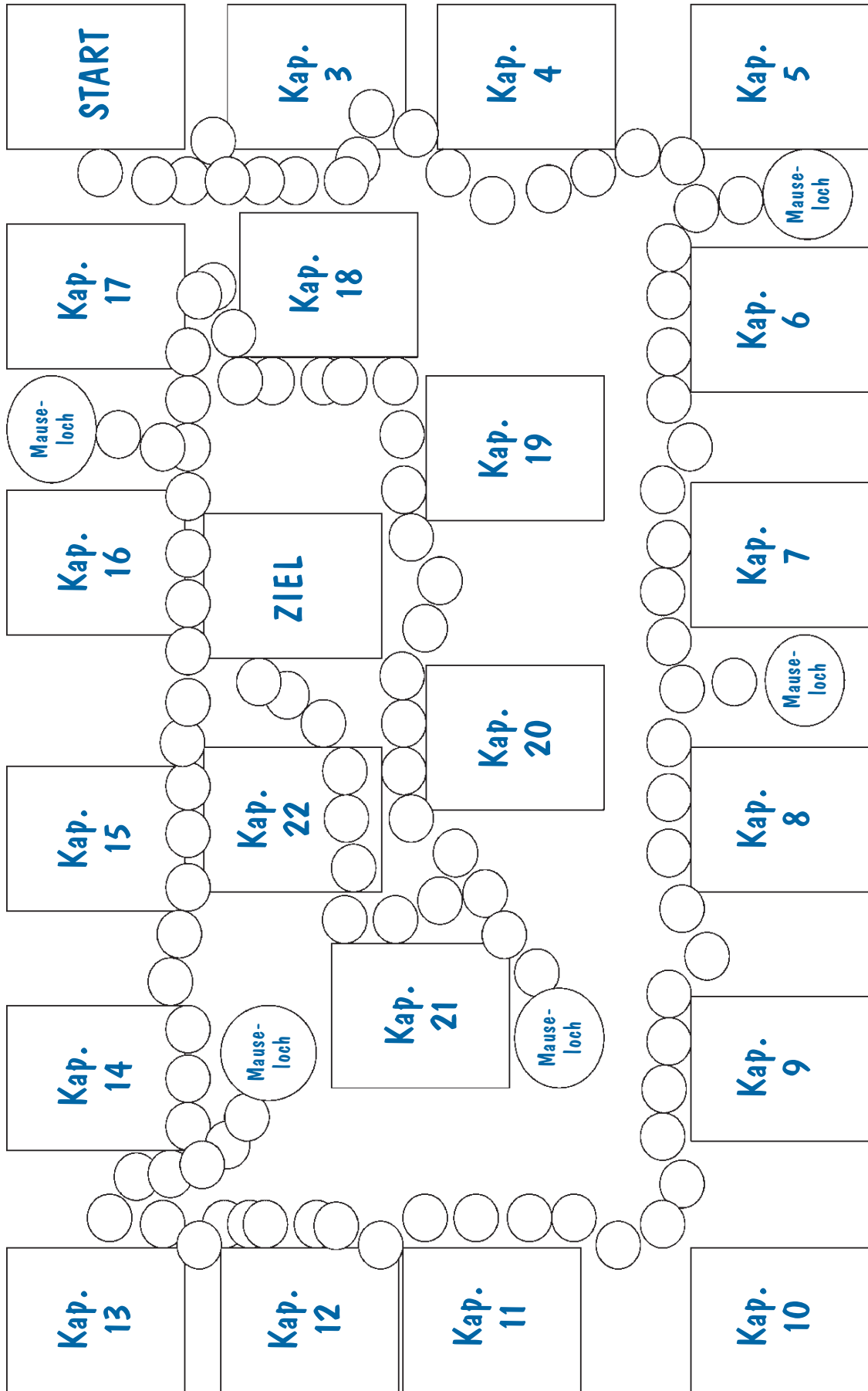
Das Spielfeld, das als Ereignisfeld gilt, hat eine andere Farbe als die normalen Würfelfelder.

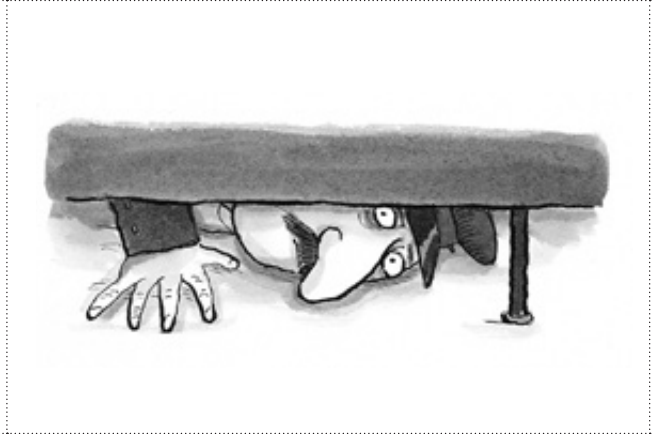
Ordnet nun die ausgeschnittenen runden Spielfelder auf dem Spielfeld an und klebt sie fest. Danach entscheidet ihr, wo sich die »Mäuselöcher« befinden sollen, und klebt die Mäuselöcher-Bilder fest.

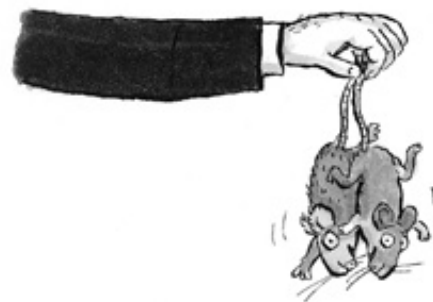
Jetzt stellt ihr zu jeder Station drei Ereigniskarten her. Jede Ereigniskarte hat auf der Vorderseite das Stationenbild und auf der Rückseite klebt ihr die passende Spielregel auf.

Nun braucht ihr noch 20 »Futterkärtchen« und 20 »Fischkärtchen«. Für die »Futterkärtchen« verwendet ihr gelbe DIN-A8-Kärtchen, die ihr mit dem Bild eines Mäuschens, das Käse nagt, beklebt.

Für die »Fischkärtchen« verwendet ihr blaue DIN-A8-Kärtchen, die ihr mit dem Bild einer Katze, die einen Fisch trägt, beklebt.







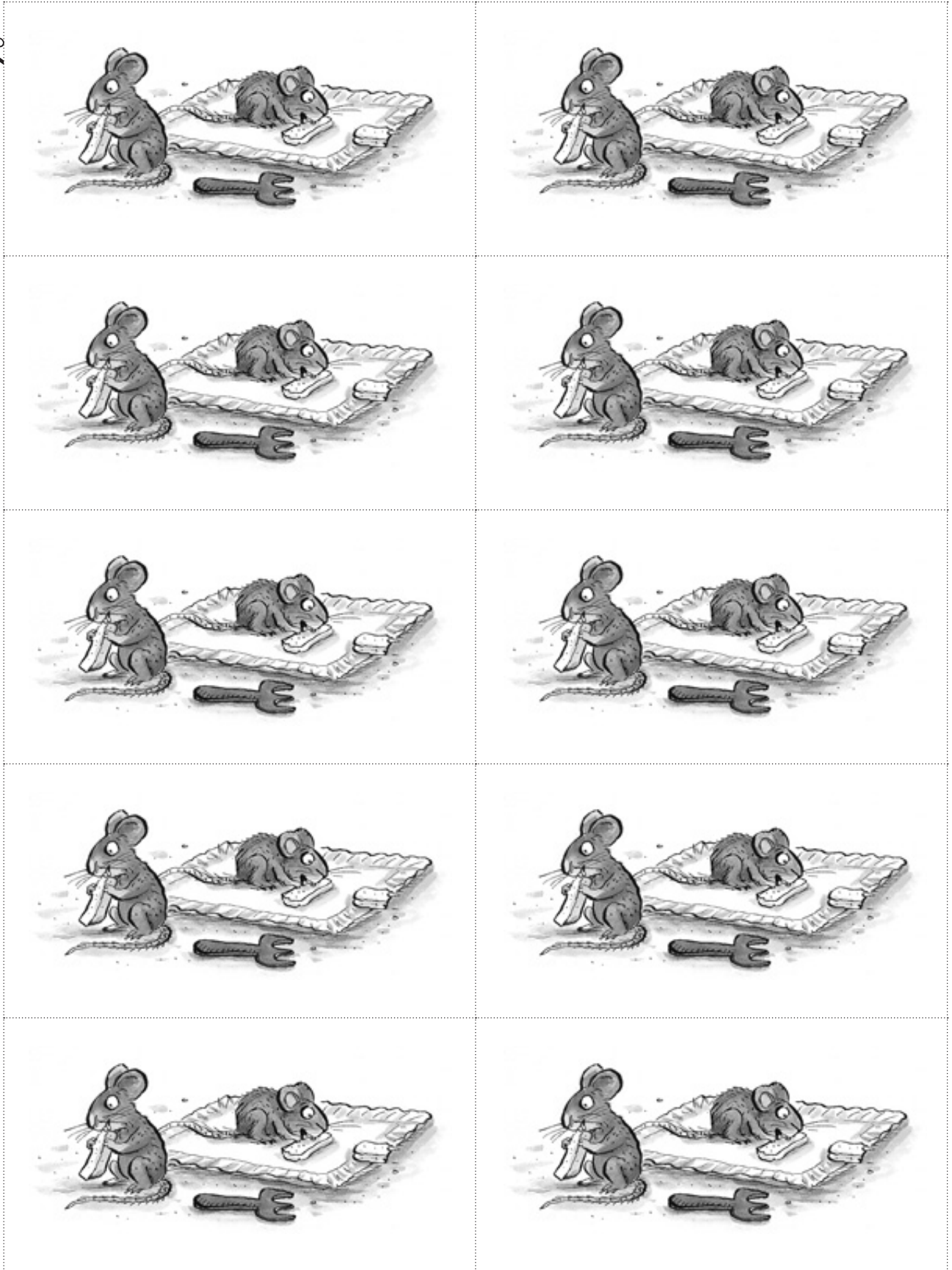


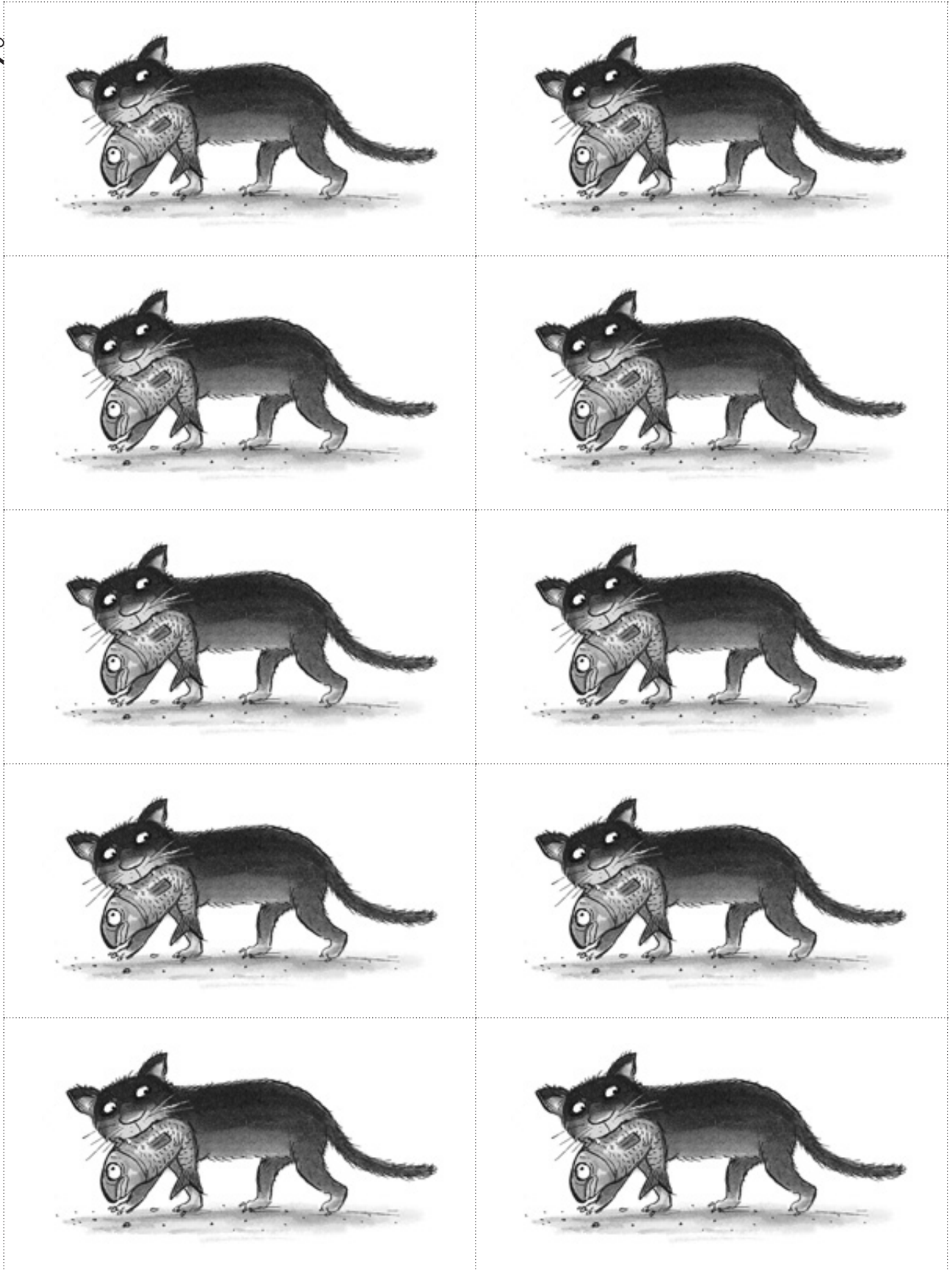
Ziel



Start







Schreibe eine Spielanleitung zu unserem Würfelspiel, indem du die Sätze unten in die richtige Reihenfolge bringst (1 bis 13).

Eine Spielanleitung muss folgende Fragen beantworten:

- 1) Wie viele Spieler können mitspielen?
- 2) Welcher Art Spiel lässt sich dieses Spiel zuordnen?
(Bewegungsspiel/Brettspiel ...)
- 3) Wer darf beginnen?
- 4) Was ist das Ziel des Spiels? Wann hat man gewonnen?
- 5) Wie muss das Spiel aufgebaut werden? Welche Materialien sind nötig?
- 6) Welche Elemente des Spiels müssen genau erklärt werden?

	Gewonnen hat, wessen Spielemaus nicht von der Katze gefangen wurde, also am Ziel angekommen ist, und die meisten Futterkärtchen gesammelt hat.
	Wenn der D-Zug gewürfelt wird, darf die gewürfelte Augenzahl des anderen Würfels verdreifacht werden.
	Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, darf beginnen.
	Wird der Fisch gewürfelt, bekommt der Spieler eine Fischkarte. Er kann sie aufheben und einsetzen, wenn er der Katze entkommen muss.
	Die Ereigniskarte, die oben liegt, muss vom Spieler genommen werden, der auf dieses Feld kommt. Nach Gebrauch wird sie zuunterst unter den Stapel gelegt.
	Auf dem anderen Würfel sind sechs verschiedene Bilder aufgezeichnet: Käsestückchen, Fisch, Mauseloch, Katze, Regionalzug und D-Zug.
	Wird das Käsestück gewürfelt, bekommt der Spieler eine Futterkarte.
	Bei diesem Würfelspiel können 2–6 Spieler mitspielen.
	Das Spiel besteht aus einem Spielplan, auf dem verschiedene Stationen aufgezeichnet sind. Jeder Station sind Ereigniskarten zugeordnet, die verdeckt auf die Station gelegt werden.
	Es wird immer mit zwei Würfeln gewürfelt. Der Würfel mit den Augenzahlen gibt an, wie viele Felder die Spielemaus vorrücken darf.
	Immer, wenn auf dem einen Würfel die Katze gewürfelt wird, wird die Spielekatze bewegt. Wenn sie auf ein Feld kommt, das schon von einer Maus besetzt ist, kann sich diese nur retten, wenn sie eine Fischkarte besitzt oder beim nächsten Zug das Mauseloch würfelt. Dann darf die Maus zum nächstliegenden Mauseloch flüchten.
	Wird das Mauseloch gewürfelt, kann der Spieler seine Maus retten, obwohl sich die Katze schon auf sein Feld gesetzt hat.
	Wenn der Regional-Zug gewürfelt wird, darf die Augenzahl des anderen Würfels verdoppelt werden.

13	Gewonnen hat, wessen Spielemaus nicht von der Katze gefangen wurde, also am Ziel angekommen ist, und die meisten Futterkärtchen gesammelt hat.
11	Wenn der D-Zug gewürfelt wird, darf die gewürfelte Augenzahl des anderen Würfels verdreifacht werden.
12	Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, darf beginnen.
7	Wird der Fisch gewürfelt, bekommt der Spieler eine Fischkarte. Er kann sie aufheben und einsetzen, wenn er der Katze entkommen muss.
3	Die Ereigniskarte, die oben liegt, muss vom Spieler genommen werden, der auf dieses Feld kommt. Nach Gebrauch wird sie zuunterst unter den Stapel gelegt.
5	Auf dem anderen Würfel sind sechs verschiedene Bilder aufgezeichnet: Käsestückchen, Fisch, Mauselloch, Katze, Regionalzug und D-Zug.
6	Wird das Käsestück gewürfelt, bekommt der Spieler eine Futterkarte.
1	Bei diesem Würfelspiel können 2–6 Spieler mitspielen.
2	Das Spiel besteht aus einem Spielplan, auf dem verschiedene Stationen aufgezeichnet sind. Jeder Station sind Ereigniskarten zugeordnet, die verdeckt auf die Station gelegt werden.
4	Es wird immer mit zwei Würfeln gewürfelt. Der Würfel mit den Augenzahlen gibt an, wie viele Felder die Spielemaus vorrücken darf.
9	Immer, wenn auf dem einen Würfel die Katze gewürfelt wird, wird die Spielekatze bewegt. Wenn sie auf ein Feld kommt, das schon von einer Maus besetzt ist, kann sich diese nur retten, wenn sie eine Fischkarte besitzt oder beim nächsten Zug das Mauselloch würfelt. Dann darf die Maus zum nächstliegenden Mauselloch flüchten.
8	Wird das Mauselloch gewürfelt, kann der Spieler seine Maus retten, obwohl sich die Katze schon auf sein Feld gesetzt hat.
10	Wenn der Regional-Zug gewürfelt wird, darf die Augenzahl des anderen Würfels verdoppelt werden.

<p style="text-align: center;">Kap. 3</p> <p>Gehe zum Bretterschuppen (Start) und gib 2 Essensmarken ab.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 3</p> <p>Wenn du auf dieses Feld kommst, musst du aus dem Haus ausziehen und in den Bretterschuppen (zurück zum Start) ziehen.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 4</p> <p>Du bist im Luftschacht und dir ist kalt. Gib zwei Essensmarken ab.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 4</p> <p>Du benötigst eine Essensmarke. Beantworte die Frage: Als was bezeichnete der Hausmeister die Mäuse?</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 5</p> <p>Du wurdest entdeckt. Du hast 6 Versuche, um eine Sechs zu würfeln und zu entkommen. Sonst musst du eine Runde aussetzen.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 7</p> <p>Frage einen Mitspieler, wie viele Reisen er schon gemacht hat. Die genannte Anzahl darfst du vorwärtsgehen.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 9</p> <p>Du findest einen guten Freund. Würfle noch einmal.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 10</p> <p>Du musst zwei Essensmarken abgeben..</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 10</p> <p>Du wirst im Zugabteil eingeschlossen. Eine Runde aussetzen.</p>	<p style="text-align: center;">Kap.11</p> <p>Ziehe eine Ereigniskarte. Wenn ein Bild von Pierre darauf ist, dann darfst du Oliven kosten und erhältst 3 Essensmarken.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 11</p> <p>Du kannst dich ganz satt essen. Nimm ein Essenskärtchen.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 11</p> <p>Du findest Essensreste auf dem Bahnhof in Paris. Du bekommst zwei Essensmarken.</p>

<p style="text-align: center;">Kap. 12</p> <p>Laufe 5 Felder zurück und setze eine Runde aus. Wenn die Katze auf diesem Feld ist, dann musst du ihr einen Fisch geben. Wenn du keinen mehr hast, scheidest du nochmals eine Runde aus, bevor du freikommst.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 12</p> <p>Wenn du mit dem einen Würfel eine Katze gewürfelt hast und eine Zwei würfelst, kannst du dich entscheiden, ob du zur nächsten Station gehst oder probierst, eine Maus zu fangen (2x würfeln).</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 12</p> <p>Achtung! Hier ist eine Katze. Löse einen Fisch ein oder verstecke dich im Mauselloch. Tipp: Falls schon eine Maus im Mauselloch ist, kannst du nicht mehr hinein, aber du kannst an die Hose des Müllmanns springen. Aber halte dich ganz gut fest! Sonst fällst du hinunter.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 12</p> <p>Du kannst eine Pause machen. Nimm zwei Essenskarten.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 13</p> <p>Pierre bringt gutes Essen mit. Du erhältst 4 Essensmarken.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 13</p> <p>Wilhelm und Stefan nehmen gerade Abschied von Pierre. Er hat ein opulentes Mahl zusammengetragen mit Gänseleberpastete. Suche bei Nr. 11 nach Gänseleberpastete (eine 6 würfeln). Wenn du sie hast, dann bekommst du eine Belohnung. (1 Essenskarte).</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 14</p> <p>Du findest Freunde in einem Zirkuswagen. Sie teilen ihr Futter mit dir, du bekommst eine Essensmarke.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 15</p> <p>Wenn du auf dieses Feld kommst, bekommst du als Belohnung einen Fisch und ein Stück Käse (Futterkarte) für deinen Essensvorrat.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 15</p> <p>Schaffst du es, über das Seil zu kriechen? Ja, wenn du eine Sechs würfelst. Wenn du eine 1, 2, 3, 4 oder 5 würfelst, fällst du runter und musst eine Runde aussetzen.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 15</p> <p>Beantworte die Fragen, die dir deine Mitspieler stellen. Wenn du drei richtige Antworten schaffst, dann schaffst du es über das Seil.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 16</p> <p>Du bekommst drei Futtermarken, wenn du es schaffst, der Katze zu entkommen. Du setzt 1 Runde aus, wenn du es nicht schaffst.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 16</p> <p>Würfle noch einmal. Wenn du eine höhere Zahl als 4 würfelst, frisst dich die Katze, wenn nicht, dann Glück gehabt.</p>

<p style="text-align: center;">Kap. 16</p> <p>Wenn du über den Zirkus Salambo (Nr. 16) kommst, bekommst du 2 Minuten Pause.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 16</p> <p>Wenn der Zaubertrick nicht klappt, (du Nr. 17 also nicht erreichst), bekommst du 2 Minuten Pause.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 17</p> <p>Wenn du auf dieses Feld kommst, darfst du 4 Felder vorrücken, und an dieser Stelle findest du ein kleines Stück Käse. (Du bekommst eine Futterkarte.)</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 18</p> <p>Du wirst der Katze vorgeworfen. Würfle noch einmal. Wenn du eine Sechs gewürfelt hast oder eine Fischkarte abgibst, entkommst du der Katze.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 18</p> <p>Setze eine Runde aus, dann darfst du wieder mitmachen.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 19</p> <p>Deine Mitspieler stellen dir eine Frage zur ›Zugmausgeschichte‹. Wenn du die Frage richtig beantwortet hast, bekommst du eine Essensmarke, wenn nicht, wird dir eine abgezogen.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 19</p> <p>Eine Ratte klaut dir dein ganzes Essen und du musst wieder zurück auf Nr. 3, außer du hast eine Käsestückkarte.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 19</p> <p>Du kommst auf das Schiff und versteckst dich im Weizen. Würfelst du eine Vier, versinkst du (1 Runde aussetzen), wenn du eine Eins würfelst, bleibst du an der Oberfläche.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 19</p> <p>Du findest in dem Schiff Weizen. Du bekommst drei Futterkärtchen.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 20</p> <p>Du findest viel Essen, nimm drei Futterkärtchen.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 21</p> <p>Du bist auf dem Kartoffelwagen. Du bekommst drei Futterkärtchen und darfst zwei Felder vorrücken.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 21</p> <p>Wenn du auf dieses Feld kommst, musst du zwei Runden aussetzen.</p>
<p style="text-align: center;">Kap. 23 Ziel</p> <p>Du findest deine Familie, du bist am Ziel.</p>	<p style="text-align: center;">Kap. 23 Ziel</p> <p>Der Hund muss die Katze, die dich verfolgt, auf einen Baum scheuchen. Das dauert. Zwei Runden aussetzen.</p>

Kap. 5	Kap. 6
Kap. 6	Kap. 7
Kap. 8	Kap. 8
Kap. 9	Kap. 14
Kap. 17	Kap. 20
Kap. 22	Kap. 22
Kap.	Kap.

Kap.	Kap.
Kap.	Kap.
Kap.	Kap.
Kap.	Kap.
Kap.	Kap.
Kap.	Kap.
Kap.	Kap.
Kap.	Kap.

AB 16 Eine Einladung schreiben

Deine Klasse hat ein Würfelspiel zu dem Buch ›Die Zugmaus‹ entwickelt und einige Kinder haben einen Rap dazu geschrieben.

Deine Klasse lädt nun die Kinder einer anderen Klasse zu einer einstündigen »Mäuseparty« ein.

Bei der Party dürfen die Besucher den Rap anhören und das Würfelspiel ausprobieren.

Anschließend sind sie eingeladen, sich am Käsebuffet zu stärken.

- Schreibe eine Einladung für diese Klasse.

Liebe Klasse,

**Eine Einladungskarte zur Mäusespielparty basteln/
Bastelanleitung anfertigen**

Du benötigst:

eine weiße Karte DIN A5, hellgraues und dunkelgraues Tonpapier, schwarzen Pfeifenputzer, Schere, Klebstoff, schwarzer Filzstift und weißen Holzstift

Setze folgende treffende Verben an der richtigen Stelle der Bastelanleitung ein!

bringen/fädeln/aufzeichnen/kleben/übertragen/
schneiden/malen/schneiden/bohren/befestigen/

Und so geht's...



die Schablonen auf farbigen Fotokarton.

Der Körper der Maus, ihre zwei Füße, das zweite Ohr und der Arm werden dunkelgrau. Das Innenohr hellgrau.

die Teile aus und sie entsprechend zusammen.

danach das Auge und die Nase mit einem schwarzen Filzstift auf.

Die Barthaare kannst du mit einem weißen Holzstift .

Zum Schluss du dir ein Stück schwarzen Pfeifenputzer bzw. Biegeplüsich ab.

hinten am unteren Teil des Mäusekörpers ein kleines Loch.

den vorbereiteten Schwanz aus Pfeifenputzern durch das Loch

und ihn. den

Schwanz danach durch Biegen in Form. Nun ist deine Maus fertig.

<http://www.kinderspiele-welt.de/basteln-und-werkeln/maus-basteln.html>

AB 18 Bastelanleitung für eine Tiermaske

Material:

- weißer und schwarzer Tonkarton
- schwarzes Tonpapier
- rosafarbener Filz
- grünes Buntpapier
- schwarzer Filzstift
- Bleistift
- Schere
- Klebstoff
- Schablone
- Gummiband

Schreibe die Satzstreifen in der richtigen Reihenfolge auf und suche passende Satzanfänge.

..... hinterklebst du die Augen mit grünem Buntpapier.

..... legst du die Schablone auf den weißen Tonkarton und zeichnest mit Bleistift die Umrisse ab.

Bevor du die Nase befestigst, musst du die dünnen Tonpapierstreifen als Schnurrhaare ankleben.

..... schneidest du die Augenöffnungen aus und klebst die Ohrmuscheln aus rosafarbenem Filz auf.

Auf die Nase malst du noch zwei schwarze Punkte als Nasenlöcher.

..... schneidest du die Maske aus.

..... malst du den Katzenmund mit schwarzem Filzstift auf.

In das grüne Buntpapier schneidest du Löcher zum Durchgucken.

Über die Augen klebst du einige dünne schwarze Tonpapierstreifen als Wimpern.

Lies S. 54–58

1) In welcher Sprache weckt die Lautsprecherstimme am Bahnhof die Mäuse?

2) Erkläre den Beruf des Kammerjägers. Welche Aufgabe hat er?

.....

Wann wird er gerufen?

.....

Würdest du gerne diesen Beruf ergreifen?

.....

3) Wer ist Pierre? Was erfährst du von ihm? Nenne 3 Punkte:

.....

4) Übersetze folgende französische Wörter ins Deutsche:

trottoir	
baguette	
ça va	
bon	
très bon	
merveilleux	
les Américains	
culture de ketchup	

5) Schreibe zu Kapitel 11 eine Fünf-Satz-Geschichte:

1.

2.

3.

4.

5.

Ordne folgende Nomen nach dem Alphabet:

Mäuse / Kunststück / Chor / Trick / Seil / Hochseilnummer / Zirkus / Pistole / Show / Cowboy / Aufführung / Achtung / Spaß / Tiere / Publikum / Auftritt / Song / Lied / Attraktion / Sensation / Vergnügen / Höhe / Aufmerksamkeit / Kunst / Nummer / Zielscheibe / Artisten / Auftritt / Spannung / Applaus / Vorstellung / Sänger / Schauspiel / Programm / Höhepunkt / Luftballon / Direktor

Ordne folgende Verben nach dem Alphabet:

verraten / kennen / kommen / gefallen / balancieren / staunen / turnen / konzentrieren / hoffen / präsentieren / zeigen / laufen / tanzen / sehen / freuen / schießen / schaffen / klettern / singen / jonglieren / begrüßen / wünschen / proben / vorführen / zeigen

Ordne folgende Adjektive nach dem Alphabet:

sensationell / atemberaubend / gefährlich / herzlich / klein / spannend / lustig / still / lebensgefährlich / außergewöhnlich / unfassbar / echt / schwer / großartig / mutig / schwierig / fantastisch / bequem / wundervoll / gut / musikalisch / wild / stark / passend / talentiert / begabt / abwechslungsreich

Suche zu jedem Adjektiv ein verwandtes Nomen: (Beispiel: sensationell – die Sensation)

sensationell / atemberaubend / gefährlich / herzlich / spannend / lustig / still / lebensgefährlich / schwer / großartig / mutig / schwierig / fantastisch / bequem / wundervoll / musikalisch / stark / talentiert / begabt / abwechslungsreich



<p>Begrüßung des Publikums:</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Ankündigung: Cowboy Jim und sein Pistolentrick</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Ankündigung der Tiernummer: Mäuse balancieren auf dem Seil</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>Ankündigung der Tiernummer: Mäuse, die den Wagen mit der Katze ziehen</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Ankündigung der Tiernummer: Der Löwe, der durch einen brennenden Reifen springt</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Ankündigung der Artisten: Pyramide</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>Begrüßung des Publikums:</p>	<p>Herzlich willkommen, meine Damen und Herren in unserem Zirkus Sie können sich darauf gefasst machen, den besten, lustigsten, spannendsten und musikalischsten Zirkus der Welt anzusehen. Wir zeigen Ihnen unter anderem einen wilden Cowboy, Löwen, die durch einen Feuerreifen springen, und vier starke und mutige Mäuse. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit unserem abwechslungsreichen Programm!</p>
<p>Ankündigung: Cowboy Jim und sein Pistolentrick</p>	<p>Und jetzt zeigt Ihnen ein Cowboy, was man alles mit einer Pistole tun kann. Ein Mann, der alle Weltrekorde im Luftgewehrschießen gebrochen hat. Acht Sängerinnen und Sänger singen ein Lied über unseren weltberühmten Cowboy Jim aus Texas. Meine Damen und Herrn, hier ist Cowboy Jim mit seinem Pistolentrick!</p>
<p>Ankündigung der Tiernummer: Mäuse balancieren auf dem Seil</p>	<p>Nun kommen unsere mutigen Mäuse, die auf einem Seil balancieren. Tissy, Wilhelm und Stefan! Ein Höhepunkt unseres Zirkusprogramms! Das ist eine Weltsensation! Schauen Sie sich dieses atemberaubende Schauspiel an!</p>
<p>Ankündigung der Tiernummer: Mäuse, die den Wagen mit der Katze ziehen</p>	<p>Meine Damen und Herren, nun sehen Sie eine Sensation, die es nirgendwo auf der Welt gibt! Wir präsentieren Ihnen jetzt und hier vier todesmutige Mäuse, die unsere Siamkatze Lena durch die Manege ziehen. Hier sind Tissy, Stefan, Wilhelm und Jack mit der Siamkatze Lena! Viel Spaß!</p>
<p>Ankündigung der Tiernummer: Der Löwe, der durch einen brennenden Reifen springt</p>	<p>So, und jetzt, meine Damen und Herren, kommt unsere Tiernummer mit den Löwen, die sich trauen, durch einen Feuerreifen zu springen. Das ist unsere beste Dressurnummer hier im Zirkus Salambo! Diese starken Löwen hier, die Sie sehen, wurden dressiert von unserer tollen Dompteuse Kathrin!</p> <p>Das waren die Löwen Marie-Therese und Luis!</p>
<p>Ankündigung der Artisten: Pyramide</p>	<p>Verehrtes Publikum, nun kommen unsere tollen und gelenkigen Artisten. Unser letzter Programmpunkt ist ein Klassiker. Eine Pyramide – gebaut von unseren Artisten</p> <p>..... Los geht's!</p>

LEBENSGEFÄHRLICH
SPANNUNG
MUTIG
WUNDERVOLL
STILLE
HERZ
MUSIKALISCH
GEFÄHRLICH
SCHWIERIG
STARK
LUSTIG
BEGABUNG

HERZLICH
STILL
SCHWIERIGKEIT
KLEIN
TALENTIERT
BEQUEMLICHKEIT
STÄRKE
FANTASTISCH
ATEMBERAUBEND
SPANNEND
LEBENSGEFAHR
ABWECHSLUNGS- REICH

KLEINIGKEIT
FANTASIE
BEQUEM
BEGABT
ABWECHSLUNG
ATEM
MUSIK
MUT
GEFAHR
LUST
WUNDER
TALENT