



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

DIE MAUS. BEWEGUNGSSPIEL.

Es war einmal eine Maus -

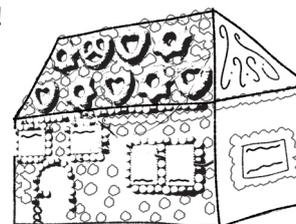
nein, nein,
STOPP, STOPP, falsch



- es ist eine kleine Maus und sie wohnt in einem großen Haus!

Was macht sie?

- sie schläft lange, sie wacht auf und streckt sich lange,
- sie isst gern Pizza und trinkt auch viel Wasser dazu.



Oh, ich habe vergessen -

- sie wäscht sich auch jeden Tag,
- sie tanzt und singt auch, tralalalala...
- und sie liest Märchen gern, denn sie ist eine

MÄRCHENMAUS,

die gibt es nicht in jedem Haus!

Sie sitzt am Tisch und isst und sagt:



Ich habe großen Hunger!



Dann steht sie auf, und sagt:

Danke! Es war lecker!



und läuft in den Wald.





GOETHE
INSTITUT

Sprache. Kultur. Deutschland.

DIE MAUS. BEWEGUNGSSPIEL.



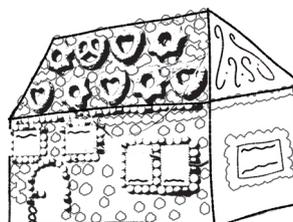
Sie sieht Vögel am Himmel und winkt ihnen zu,

Oh, STOPP, STOPP,
es riecht so gut!



Die Maus knabbert am leckeren Häuschen!

Lecker, lecker!



Sie nimmt Kekse in die Tasche für andere Mäuschen.

Sie läuft weiter...

Sie will auf den Turm klettern und sagt:



Rapunzel, Rapunzel
lass dein Haar herunter!



Sie klettert auf den Turm, sie sieht Rapunzel und freut sich sehr.



Es ist schon spät,  die Maus muss nach Haus.

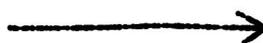
Sie sagt Tschüss und Tschau – bis zum nächsten Mal!

DIE MAUS. BEWEGUNGSSPIEL. HINWEISE FÜR DIE LEHRPERSON



In Klammern stehen Vorschläge für Bewegungen, die die Lehrperson während ihrer Erzählung pantomimisch vor-macht. Die Schüler*innen müssen genau zusehen, damit sie die vorgemachten Bewegungen nachahmen können.

Es war einmal eine Maus – nein, nein, STOPP,
STOPP, falsch – es ist eine kleine Maus und sie
wohnt in einem großen Haus!



(Hände zeigen ein Dach
über dem Kopf)

Was macht sie?

- sie schläft lange,



(Hände gefaltet an der
linken Schulter, die linke
Wange darauf, Augen zu)

- sie wacht auf



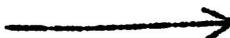
(Augen auf)

- und streckt sich lange



(die Schüler*innen strecken
und recken sich)

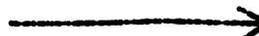
- sie isst gern Pizza und trinkt auch viel
Wasser dazu



(sich hinsetzen, ein imaginäres
Stück Pizza mit den Händen essen
und Wasser trinken)

Oh, ich habe vergessen –

- sie wäscht sich auch jeden Tag,



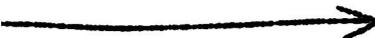
(vorzeigen)

- sie tanzt und singt auch, tralalalala...



(vorzeigen, die Schüler*innen
wiederholen tralalalala ...)

- und sie liest Märchen gern,



(sich hinsetzen, ein imaginäres
Buch aufschlagen und lesen)

- denn sie ist eine Märchenmaus, die gibt es
nicht in jedem Haus!



(Hände zeigen ein Dach
über dem Kopf)



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

DIE MAUS. BEWEGUNGSSPIEL. HINWEISE FÜR DIE LEHRPERSON

- Sie sitzt am Tisch und isst, und sagt:
„Ich habe großen Hunger!“ → (die Schüler*innen setzen sich und wiederholen: “Ich habe großen Hunger!”)
- Dann steht sie auf, und sagt:
„Danke! Es war lecker!“ → (die Schüler*innen stehen auf, wiederholen: “Danke! Es war lecker!”)
- und läuft in den Wald. → (an der Stelle laufen)
- Sie sieht Vögel am Himmel und winkt ihnen zu, → (den Kopf nach oben, zuwinken)
- „Oh, STOPP, STOPP, es riecht so gut!“ → (vorzeigen: mit dem Kopf drehen und auf die Nase zeigen)
- Die Maus mag Schokolade, sie knabbert am leckeren Häuschen! Lecker, lecker! → (die Schüler*innen sagen “lecker, lecker” und machen Kreisbewegungen mit der Hand auf dem Bauch)
- Sie nimmt Kekse in die Tasche für andere Mäuschen → (imaginäre Kekse vom Haus abbrechen und in die Hosentaschen stecken).
- Sie läuft weiter... → (an der Stelle laufen)
- Sie will auf den Turm klettern → (vorzeigen)
- und sagt:
„Rapunzel, Rapunzel lass dein Haar herunter!“ → (die Schüler*innen wiederholen: “Rapunzel, Rapunzel lass dein Haar herunter!”)
- Sie klettert auf den Turm, → (vorzeigen)
- sie sieht Rapunzel und freut sich sehr. → (die Schüler*innen strecken ihre Hände nach oben und wiederholen: “Hurra, Rapunzel ist da!”)

DIE MAUS. BEWEGUNGSSPIEL. HINWEISE FÜR DIE LEHRPERSON

Es ist schon spät, die Maus muss nach Haus. → (auf die Uhr zeigen,
auf der Stelle laufen)

Sie sagt:

Tschüss und Tschau – bis zum nächsten Mal! → (die Schüler*innen
wiederholen: “Tschüss und
Tschau – bis zum nächsten
Mal!”)



Hier finden sich ‘Fleißmäuschen’ zum Ausschneiden.
Diese können nach dem Bewegungsspiel an die Schüler*innen
als Belohnung verteilt werden.

