Három nyelvi játék a cirkuszhoz kapcsolódóan

Kulcsos játék

A tanulók körben ülnek, valaki középen áll bekötött szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcscsomót adogatnak körbe. Ha a kör közepén álló tanuló meghallja a kulcsok csörgését, akkor oda mutat (abba az irányba, ahonnan a zajt halotta). Ha az irányt eltalálta, akkor megad egy betűt, s a rajtakapott osztálytársnak annyi idő alatt, amíg a kulcs egyszer körbeér három cirkuszhoz köthető dolgot kell mondania a megadott kezdőbetűvel. Ha ez nem sikerül, akkor ő áll a kör közepére.

Mondj egy történetet

Egy tanuló elkezd mesélni egy általa kitalált történetet a cirkuszról. Az osztálytársak bele-beleszólhatnak a történetbe úgy, hogy mondanak egy-egy szót. A szavaknak nem kell feltétlenül a cirkuszhoz kapcsolódniuk. A kapott szavakat a mesélőnek bele kell építenie a történetbe úgy, hogy az eredeti sztori fő vonala megmaradjon.

Szópóker

A csoportok három perc alatt ötletrohammal szavakat gyűjtenek össze, írnak le cirkusz témában. Ehhez a Szitakötő folyóirat cikkeit is használhatják. A rendelkezésre álló idő eltelte után csoportforgóban felolvassák a tanulók a leírt szavakat. Ha egy szó több csoport listáján is szerepel, akkor ki kell húzni. Az a csoport nyer, akinek a végén a legtöbb szava marad. A felsorolt szavak jelentését nem kell a felsorolásnál elmondani, de bármelyik tanuló vagy csoport kérésére meg kell magyarázni. Ha ezt nem tudják megtenni, akkor a listáról a kérdéses szót ki kell húzni.

A játékot több körben is lehet játszani a téma változtatásával pl.: cirkuszhoz kapcsolódó főnevek, igék, cirkuszi foglalkozások, eszközök, műsorszámok gyűjtése.