

Kde bolo, tam bolo, bol raz jeden cirkus. Volal sa HEJ-RUP a pochádzal z lavy. V tom cirkuse vystupovali akrobati, klauni, povrazochodci, krasojazdkyne, ale aj veľa zvierat. K tým najväčším patrili slony a žirafy. K tým najnebezpečnejším zas tigre a levy.

Jedného dňa jeden klaun zle zatvoril kletky so šelmami a všetky tigre a levy utiekli. Prvý na to prišiel akrobat Albert. Okamžite zburcoval celý cirkus - povrazochodcov, krasojazdkyne, klaunov, ale aj žirafy a slony. Všetkých museli odvieť do bezpečia, lebo levy a tigre v tento deň ešte nikto nekrmil a hladné boli veľmi zúrivé. Keď sa všetci ukryli do maringotky akrobata Alberta, zrazu zistili, že klaun Bimbo nie je medzi nimi. "My sme ho nikde nenašli", zvolali zúfalo povrazochodci. "Čo ak ho už levy načisto roztrhali a tigre zožrali!" začali bedákať krasojazdkyne. "Nerobte paniku", okríkol ich klaun Rúfus. "Pôjdeme ho pohľadať, určite nie je ešte neskoro!" Hneď na to sa rozdelili. Povrazochodci vysadli na slony a pustili sa doprava. Akrobati sa vyzbrojili palicami a išli zas doľava. Krasojazdkyne zostali upokojsovať žirafy, lebo z toho hluku boli načisto vyľakané. Klaun Rúfus zostal na mieste a na všetko dohliadal. "Prvý, kto uvidí Klauna Bimba, nech okamžite zapíska!" zavelil. Len čo to dopovedal, ozval sa obrovský hluk. Hneď ako to začuli žirafy, rozutekali sa na všetky strany. Za nimi bežali vyplašené slony, na ktorých sa horko-ťažko držali povrazochodci. Krasojazdkyne pišťali, akrobati nadávali, povrazochodci hromžili. "Nech si ma neželá ten, kto levy a tigre vypustil!" frľal akrobat Albert.

Keď sa všetci upokojili, začali pátrať po tom, čo ten hluk spôsobilo. Opatrne sa zakrádali cirkusom. Ako prví išli akrobati, ktorí vedia potichu našľapovať tak, že ich žiadna živá duša nezačuje. Za nimi nasledovali krasojazdkyne na slonoch, potom klauni vedúci za uzdy žirafy a na záver povrazochodci. Všetci sa báli, čo uvidia uprostred šapitó, z ktorého ten hluk vychádzal. Len čo vošli dnu, nestačili sa čudovať. Uprostred manéže stáli levy a tigre v pozore. Pomedzi nich chodil klaun Bimbo a práskal bičom. Po každom zasvišťaní biča levy a tigre strašne zarevali. Len čo to začuli slony a žirafy, utiekli sa ukryť do svojich ohrád.

Akrobati sa v úžase nedokázali ani pohnúť, povrazochodci krútili hlavami a ani krasojazdkyne sa nezmohli na slovo. Nechceli veriť, že toto je ten ustráchaný klaun, ktorý sa odjakživa bál žiráf a slonov, a teraz tu poľahky pobehuje medzi levmi a tigrami. To nemôže byť pravda! Ale bola. Klaun Bimbo totiž po náročnom vystúpení zaspal pod maringotkou. Prebudil ho až rev levov a tigrov, ktorí jeden za druhým zoskakovali zo svojich klieťok a utekali kade ľahšie. "To nemôžem len tak nechať!" povedal si klaun Bimbo. "Keď príde cirkus o levy a tigre, príde o najväčšiu atrakciu! Zostanú v ňom síce ešte žirafy a slony, ale to nestačí. Navyše, tigre a levy sú nebezpečné šelmy, ktoré keď natrafia na povrazochodcov či krasojazdkyne, neskončí sa to dobre. Musím zasiahnuť!" A ako povedal, tak aj urobil. Z maringotky akrobata Alberta si zobral bič a milé levy a tigre nahnal do stredu šapitó. Tam aspoň nemohli ohrozovať žirafy a slony, ba ani krasojazdkyne či povrazochodcov.

Od tých čias sa klaun Bimbo stal krotiteľom šeliem. Levy a tigre ho poslúchali na slovo, dokonca i slony a žirafy mali pred ním rešpekt. Aj ostatní cirkusoví umelci boli spokojní. Akrobati sa mohli venovať svojim akrobatickým číslam, klauni šašovinkám a krasojazdkyne zas svojim umeleckým jazdám. Len povrazochodci si občas zaspomínali na deň, kedy sa z klauna Bimba stal krotiteľ.

Pravidlá:

- rozdelíme deti do dvoch družstiev (2 x 8 detí)
- každému z detí priradiíme jedno slovo:
 1. akrobat

2. tiger
 3. klaun
 4. slon
 5. povrazochodec
 6. žirafa
 7. krasojazdkyňa
 8. lev
- úlohou dieťaťa je pridelené slovo si zapamätať
 - pripravíme si dve lavičky rovnobežne umiestnené vedľa seba asi v 2 - 3 metrovej vzdialenosti
 - následne si deti sadnú za sebou obkročmo na lavičku (každé družstvo na svoju lavičku)
 - asi 10 m od lavičiek umiestníme dva kužele, ktoré budú slúžiť ako méty
 - učiteľ číta cirkusový príbeh. Hneď, ako v príbehu zaznie slovo priradené danému dieťaťu, postaví sa, obehne okolo méty a vráti sa čo najrýchlejšie na svoje miesto. Je dôležité, aby deti vybiehali vľavo a vracali sa sprava (kvôli bezpečnosti). Úlohou hry je čo najrýchlejšie zareagovať na signál a vrátiť sa čo najrýchlejšie späť. Hra nemá víťazov ani porazených. Podstatou je zabaviť sa. :o)