

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Quizen und Knobel* im Religionsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

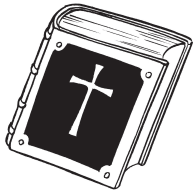
[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



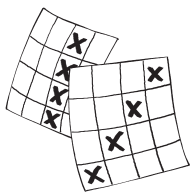
# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	5
Hinweise zu den Quizspielen . . . . .	6

## Die Spiele



<b>Bibelstafette</b> . . . . .	8
Bibelstafette – Blankovorlage . . . . .	13
Bibelstafetten A (Behälter in der Bibel) und B (Farben in der Bibel) . . . . .	15
Bibelstafetten C (Geld in der Bibel) und D (Handel in der Bibel) . . . . .	16
Bibelstafetten E (Krieg in der Bibel) und F (Metalle in der Bibel) . . . . .	17
Bibelstafetten G (Mütter in der Bibel) und H (Sexualität in der Bibel) . . . . .	18
Bibelstafetten I (Väter in der Bibel) und J (Das Wetter in der Bibel) . . . . .	19



<b>BINGO Religion edition</b> . . . . .	20
BINGO Religion edition – BINGO-Karte Nr. 1 (Eltern und Kinder) . . . . .	22
BINGO Religion edition – BINGO-Karte Nr. 2 (Vereine und Verbände) . . . . .	23
BINGO Religion edition – BINGO-Karte Nr. 3 (Daten der Kirchengeschichte) . . . . .	25



<b>Echo</b> . . . . .	27
Echo – Blankovorlage . . . . .	29
Echo – Karten Nr. 1 (Das Gleichnis vom unbarmherzigen Gläubiger) und 2 (Hunger – Krankheit – Leid) . . . . .	30
Echo – Karten Nr. 3 (Theresia von Lisieux) und 4 (Die Entstehung des Evangeliums) . . . . .	31



<b>Flaschendreher</b> . . . . .	32
Flaschendreher – Blankovorlage . . . . .	34
Flaschendreher – Kartenset 1 (Freunde Jesu) . . . . .	35
Flaschendreher – Kartenset 2 (Das Sakrament der Taufe) . . . . .	36
Flaschendreher – Kartenset 3 (Die Pfadfinderbewegung) . . . . .	37



<b>Der große Preis</b> . . . . .	38
Der große Preis – Blankovorlage . . . . .	40
Der große Preis – Quizkarten Nr. 1 (Menschliche Körperteile in der Bibel) und Nr. 2 (Schafe und Ziegen in der Bibel) . . . . .	41
Der große Preis – Quizkarten Nr. 3 (Der Staat Israel) und Nr. 4 (Jerusalem) . . . . .	42
Der große Preis – Quizkarten Nr. 5 (Johannes der Täufer) und Nr. 6 (Stationen auf dem Weg des Apostels Paulus) . . . . .	43



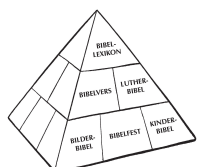
<b>Hitparade</b> . . . . .	44
Hitparade – Blankovorlage . . . . .	46
Hitparade – Kartenset Nr. 1 (Weihnachtslieder) . . . . .	47
Hitparade – Kartenset Nr. 2 (Lieder durch das Kirchenjahr) . . . . .	48
Hitparade – Kartenset Nr. 3 (Kanons) . . . . .	49
Hitparade – Kartenset Nr. 4 (Sprichwörter) . . . . .	50
Hitparade – Kartenset Nr. 5 (Redensarten) . . . . .	51



<b>Kopfball</b> .....	52
Kopfball – Blankovorlage .....	53
Kopfball – Themenkarten Nr. 1–12 .....	54
Kopfball – Themenkarten Nr. 13–24 .....	55
Kopfball – Themenkarten Nr. 25–36 .....	56



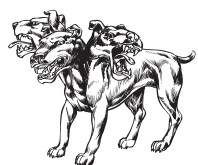
<b>Mini-BINGO</b> .....	57
Minibingo – Blankovorlage .....	58
Minibingo – Liste 1 (heilig) und Liste 2 (Gott) .....	59
Minibingo – Liste 3 (Feste und Feiern) und Liste 4 (Christentum) .....	60
Minibingo – Liste 5 (Judentum) und Liste 6 (Islam) .....	61
Minibingo – Liste 7 (Gottesdienst) und Liste 8 (Gelebte Nächstenliebe) .....	62



<b>Pyramide</b> .....	63
Pyramide – Blankovorlage .....	65
Pyramide – Kartenset Nr. 1–10 .....	66
Pyramide – Kartenset Nr. 11–20 .....	67



<b>Reporter Rupert</b> .....	68
Reporterspiel – Blankokarten .....	69
Reporter Rupert – Karten Nr. 1–5 .....	70
Reporter Rupert – Karten Nr. 6–10 .....	71



<b>Zerberus – oder: Ab in die Hölle!</b> .....	72
Zerberus – oder: Ab in die Hölle! – Spielplan .....	75
Zerberus – oder: Ab in die Hölle! – Blankovorlage .....	76
Zerberus – oder: Ab in die Hölle! – 72 Karten .....	77

<b>Weitere Spielideen</b> .....	83
Fehlerteufel .....	83
Klassenquiz .....	83
Michelangelo .....	84
Mister X .....	84
Nordreich – Südreich .....	85
Schlange fressen .....	85
Small – Middle – Large .....	86
Speed .....	87
Thema verfehlt! .....	87
Vier-Ecken-Raten .....	87
Wer bin ich? .....	88

<b>Zehn Blanko-Quizkarten zum Kopieren und Ausfüllen</b> .....	89
--	----

# Vorwort

Der vorliegende Band ist eine Fortführung des Buches „Frag mich was in Religion!“ (Auer Verlag, 2007) und enthält wiederum eine umfangreiche Sammlung von Quizspielen zu den zentralen religiösen Wissensbereichen. Sie ist für den Religionsunterricht in der Sekundarstufe I (Klassen 7–10) ebenso gut geeignet wie für die pastorale Jugendarbeit.

Die Spiele und eine Vielzahl verschiedener Quizfragen ermöglichen es, unterschiedlichste Themenkomplexe auf lebendige, spannende und lustige Weise zu erarbeiten, vorhandenes Wissen aufzufrischen oder zusammenzufassen: zu Personen und Ereignissen aus der Bibel oder der Kirchengeschichte, dem Leben Jesu, den großen christlichen Kirchen mit ihren Feierlichkeiten und Traditionen im Kirchenjahr, den Heiligen oder dem Klosterleben wie auch zu den großen Weltreligionen oder neuen Religionen. Auch die Thematik der Jugend wird hier angesprochen, das Erwachsenwerden, die Liebe oder das Rollenverhalten.

Zum Teil beruhen die hier vorliegenden Spielideen auf beliebten Vorbildern wie etwa „Der große Preis“ oder Evergreens wie „BINGO“ oder „Flaschendreher“. Aber auch neue Spiele werden für Spaß und rauchende Köpfe bei den Jugendlichen sorgen.

Jedes Spiel wird durch eine detaillierte Spielanleitung vorgestellt und anhand von konkreten Beispielen und Hinweisen erläutert. Alle Spiele sind zum Sofortstart geeignet und nach Möglichkeit so gestaltet, dass sie auch in Eigenregie von den Jugendlichen leicht organisiert und durchgeführt werden können. Zudem ermöglicht die Angabe zahlreicher Variationen einen vielfältigen Einsatz der Spiele, auch hinsichtlich Themenwahl und Zielgruppe. Die Spieldauer ist bei jedem Quiz angegeben und reicht von fünf Minuten bis zu einer vollen Unterrichtsstunde.

Zu jedem Spiel gibt es Quizkarten. Dazu enthält dieses Buch auch Blankokarten, die für selbst gewählte und gestaltete Themenbereiche gedacht sind oder auch von den Jugendlichen in Gruppenarbeit ausgefüllt werden können. Die meisten Karten sind in den Formaten DIN A7 und DIN A4 gestaltet, sodass sie in einem Schnellhefter oder einem kleinen Karteikasten aufbewahrt werden können und auch nicht zu viel Platz in einer Lehrertasche einnehmen.

Alle Spiele sind vielfach und sehr erfolgreich praxiserprobt – Neugier und Begeisterung für Sie, liebe Kolleginnen und Kollegen, und Ihre Klassen wünscht Ihnen

Brigitte E. Kochenburger

# Hinweise zu den Quizspielen

## Allgemeine Tipps und Hinweise zur Durchführung der Quizspiele

- ☞ Die meisten Spiele lehnen sich an die des Vorgängerbandes „Frag mich was in Religion!“ an. Die Inhalte und Schwierigkeitsgrade sind an das Niveau der 7.–10. Klasse angepasst.
- ☞ Damit Sie sofort losspielen können, werden alle Spiele ausführlich vorgestellt.
- ☞ Die Spiele können sowohl im katholischen als auch im evangelischen Religionsunterricht sowie in der pastoralen Jugendarbeit (Firmkatechese, Konfirmandenunterricht, Gruppenstunden etc.) eingesetzt werden.
- ☞ Anders als im Buch „Frag mich was in Religion!“ ist das Alter nicht angegeben, denn die Fragen richten sich an die Schüler<sup>1</sup> der 7. bis 10. Jahrgangsstufe. Da Sie, liebe Kolleginnen und Kollegen, Ihr „Klientel“ am besten kennen, entscheiden Sie, ob einzelne Spiele oder Themen auch für Ihre jüngeren bzw. älteren Schüler geeignet sind.
- ☞ Bei besonders schweren Quizspielen (bzw. einzelnen Themen) wird darauf hingewiesen, dass zum Beantworten der Fragen Vorwissen erforderlich ist.
- ☞ Quizfragen mit einem Bezug zur Bibel nennen jeweils die dazu passende Bibelstelle. Es kann also die Richtigkeit der Frage kontrolliert werden bzw. Sie haben die Möglichkeit, ohne großes Herumsuchen an diesen Stellen Ihren Unterricht fortzusetzen. Bibelstellen, die in den Quizspielen vorkommen, richten sich nach der Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift.

## Zum Umgang mit den Quizkarten

Empfohlen wird, die Quizkarten zu kopieren (am besten auf farbigen Karton zur besseren Unterscheidung) und zu laminieren, sodass sie gut haltbar sind. Die Karten sind so auch vor Schmutz und Nässe geschützt.

Quizkarten bzw. Frage-Formulare im DIN-A4-Format können sehr gut in Klarsichthüllen aufbewahrt und in einem Ordner transportiert werden.

## Die Einteilung der Gruppen

Man kann Gruppen auf unterschiedliche Weise einteilen. Zum einen können einzelne Schüler die Mitglieder ihrer Gruppe auswählen, was durchaus den Nachteil haben kann, dass immer die gleichen Schüler zuerst gewählt werden und immer die gleichen Schüler übrig bleiben – das sollte man vermeiden.

Zum anderen kann man Gruppen durch Zufallsentscheidungen bilden. Dadurch vermeidet man, dass sich stets die „Starken“, „Klugen“ oder ausschließlich Freunde zusammenfinden. Da die Gruppen bei jedem Spiel neu gebildet werden, lernen die Gruppenmitglieder, sich auf jeweils neue Spielpartner einzustellen. Auf diese Weise werden Außenseiter in die Gruppe eingegliedert, was pädagogisch sicher von Vorteil ist. Zufällige Gruppen entstehen zum Beispiel dadurch, dass man die Schüler farbige Zählstäbchen (oder Knöpfe etc.) aus einem Beutel ziehen lässt. Beim Klassenquiz könnte man auch einfach die „Fensterreihe“ gegen die „Wandreihe“ spielen lassen, wodurch vermieden wird, dass plötzlich alle Schüler durcheinanderrennen.

Weiterhin gilt:

Die Einteilung der Schüler in Gruppen sollte zügig ablaufen, damit das eigentliche Spiel nicht in den Hintergrund gerät.

---

<sup>1</sup> Wenn in diesem Buch von Schüler gesprochen wird, ist immer auch die Schülerin gemeint. Ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin.

## Quizspiele selbst gestalten

Die meisten Quizspiele in diesem Buch können für den eigenen Unterricht oder die Gruppenstunde und zu beliebigen Themen auch selbst gestaltet werden. Dazu dienen die Blankokarten, die es bei jedem Quizspiel gibt. Es ist möglich, die Karten von den Jugendlichen zu vorgegebenen Themen selbst ausfüllen zu lassen (Gruppenarbeit mit verteilten Aufgaben).

Die Vorlage für die Blankokarten sollte man dabei auf DIN A3 vergrößern, um mehr Platz für handgeschriebene Quizfragen zu haben. Das Ausfüllen durch die Jugendlichen dauert in der Regel eine Unterrichtsstunde, selten länger. Viele Quizkarten können miteinander kombiniert werden, was in den einzelnen Spielbeschreibungen genauer angegeben ist.

Selbstverständlich können die Spielregeln der einzelnen Quizspiele von den Jugendlichen geändert werden, wenn sich alle auf eine neue Regel einigen können.



# Bibelstafette

<b>Spieltyp:</b>	<b>Themenbereich:</b>	
Wissensspiel, Bewegungsspiel	biblische Geschichten oder einzelne Wissensgebiete der Bibel wie bei den Bibelstafetten angegeben	
<b>Material:</b>	<b>Anzahl der Spieler:</b>	<b>Zeit:</b>
Bibeln, Laufzettel, Notizzettel, Tesafilm	beliebig	ab 20 Min.

## Spielvorbereitung:

Zu diesem Spiel gibt es eine alphabetisch sortierte Tabelle „Lösungswörter zur Bibelstafette“ (S. 9–12), wo für jeden Lösungsbuchstaben meist fünf Bibelstellen zur Auswahl stehen. Dabei bezieht sich der Lösungsbuchstabe jeweils auf den Anfangsbuchstaben des gesuchten Begriffes in der Bibelstelle. Natürlich können Sie auch variieren, wie im unten stehenden Beispiel gezeigt wird: Dort wird in Klammern angegeben, der wievielte Buchstabe des jeweiligen Wortes der Lösungsbuchstabe ist. Mithilfe der Tabelle mit Lösungswörtern kann sich der Lehrer also ein Lösungswort mit den entsprechenden Bibelstellen zusammenstellen und auf die Blankokarten schreiben (S. 13). Alternativ können Sie eine der vorgefertigten Bibelstafetten ab S. 14 nutzen. Das Lösungswort sollte zwischen 4 und 10 Buchstaben lang sein, je nachdem, wie viel Zeit man für die Stafette einplanen möchte bzw. wie geübt die Schüler im Umgang mit der Bibel sind.

## Beispiel:

Das Lösungswort soll **EVA** sein.

Für die Bibelstafette werden demnach 3 Laufzettel benötigt. Diese sind im unten stehenden Beispiel mit U 1–U 3 durchnummeriert. Die Schüler finden an den angegebenen Bibelstellen die Begriffe Silber (5. Buchstabe: **E**), Vater (1. Buchstabe: **V**), und Debora-Palme (6. Buchstabe: **A**) und setzen das Lösungswort von U 1 bis U 3 fortlaufend zusammen.

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
U 1	Apg 8,20	Gesucht: ein Edelmetall. (5. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
U 1	Silber → <b>E</b>

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
U 2	Mk 14,36	Ergänze: Abba, ..., alles ist dir möglich. (1. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
U 2	Vater → <b>V</b>

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
U 3	Ri 4,5	Wie heißt der Baum zwischen Rama und Bet-El? (6. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
U 3	Debora-Palme → <b>A</b>

Laufzettel

Kontrollzettel  
zum Abschneiden

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Quizen und Knobeln im Religionsunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

