

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spiele zum Alten Testament*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Tabu <ul style="list-style-type: none">• <i>Spielanleitung</i>• <i>Die Spielkarten</i>	5 - 9
2 Schwarzer Peter <ul style="list-style-type: none">• <i>Spielanleitung</i>• <i>Spiel 1: Paare aus dem AT</i>• <i>Spiel 2: Personen aus dem AT und deren Berufe</i>	10 - 17
3 Quartett <ul style="list-style-type: none">• <i>Spielanleitung</i>• <i>Spiel 1: Allgemeines zum AT</i>• <i>Spiel 2: Die fünf Bücher des Mose</i>	18 - 26
4 Wer bin ich? <ul style="list-style-type: none">• <i>Spielanleitung</i>• <i>Die Spielkarten</i>	27 - 29
5 Puzzle <ul style="list-style-type: none">• <i>Spielanleitung</i>• <i>Kain und Abel (nach Gen 4,1 - 16)</i>• <i>Abrahams Opfer (nach Gen 22,1 - 13)</i>• <i>Die Berufung des Mose (nach Ex 3,1 - 12)</i>• <i>David und Goliath (nach Sam 17,1 - 51) / Teil 1</i>	30 - 38
6 Wer wird Bibelchampion? <ul style="list-style-type: none">• <i>Spielanleitung</i>• <i>Auswahlrunden</i>• <i>Kandidatenfragen</i>	39 - 50
7 Die Lösungen	51 - 56

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Spiele erwecken bekanntlich Neugier und steigern die Motivation. So werden die Schülerinnen und Schüler auf besondere Weise an biblische Themen herangeführt.

Kartenspiele, Puzzles und weitere Frage- und Antwortspiele sorgen für spannende Unterrichtsstunden.

Die Schüler und Schülerinnen erhalten einen Überblick über wichtige Inhalte des Alten Testaments. Weiterhin werden einzelne Personen und Geschichten aus dem Alten Testament spielerisch aufgegriffen. So geht es zum Beispiel darum, Personen in Kartenspielen zueinander in Verbindung zu setzen oder Begriffe Oberthemen zuzuordnen. Außerdem können die Schüler und Schülerinnen anhand wichtiger Ereignisse aus dem Leben einzelner Personen die Namen dieser Personen erraten sowie bekannte Geschichten aus dem Alten Testament durch Puzzlespiele in die richtige Reihenfolge bringen.

Die Materialien sind jeder Zeit in vielfältiger Weise im Unterricht einsetzbar. Auch in der Freiarbeit oder in Vertretungsstunden können sie verwendet werden.

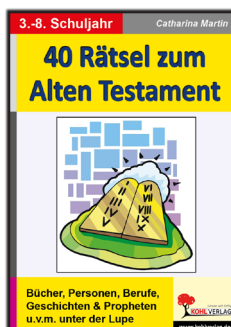
Sie enthalten ausführliche Spielbeschreibungen, so dass die Schülerinnen und Schüler sich selbstständig damit auseinandersetzen können.

Es ist sinnvoll, die Spielkarten vor Gebrauch auf Pappe aufzukleben oder zu laminieren. So sind sie wiederholt einsetzbar und fördern immer wieder das Interesse und die Motivation bei den Schülerinnen und Schülern, sich mit biblischen Themen zu beschäftigen.

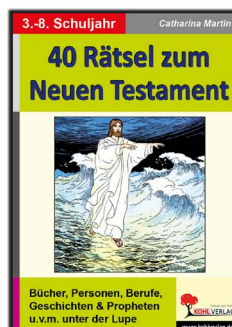
Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen das Kohl-Verlagsteam und die Autorin

Catharina Martin

Ebenfalls erhältlich:



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 10 920



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 10 922



52 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 10 923

1 Tabu

Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Spielpunkte zu sammeln.

Spielvorbereitung: An diesem Spiel können beliebig viele Personen teilnehmen, die in zwei Gruppen aufgeteilt werden (Team A und Team B). Die Karten werden verdeckt auf einem Stapel gelegt. Jedes Team wählt einen Spieler aus. Beide kommen nach vorne. Einer beginnt mit dem Spiel, der zweite kontrolliert das Spiel. Zum Zeitmessen benötigt man eine Sanduhr, eine Stoppuhr oder eine Uhr mit einem Sekundenzeiger.

Spielregeln: Der Spieler, der beginnt, zieht eine Karte. Das erste Wort auf der Karte ist der gesuchte Begriff, den die Mitglieder des eigenen Teams erraten müssen. Die weiteren drei Begriffe auf der Karte sind Tabuwörter, die bei der Erklärung nicht verwendet werden dürfen, die aber für den Spielenden bei seiner Erklärung eine Hilfe sind, da sie umschrieben werden können. Ein Mitspieler kontrolliert das Spiel. Der Spieler hat eine Minute zur Verfügung, in der er seinem Team Hinweise auf den gesuchten Begriff geben darf. Die Teammitglieder nennen in dieser Zeit alle möglichen Begriffe, die ihnen als Lösung einfallen. Wenn der Suchbegriff richtig erraten wurde, erhält das Rateteam einen Punkt. Der Spieler zieht eine neue Karte und das Raten wird solange fortgesetzt, bis die Zeit abgelaufen ist. Dann ist das Team B an der Reihe. Hat der Erklärende ein Tabuwort genannt, muss er die Karte weglegen und mit der nächsten sein Spiel fortführen. Der Erklärende kann immer dann, wenn ihm der Begriff auf der Karte zu schwierig erscheint, passen und das Spiel mit einer weiteren Karte fortführen.

Variation: Es werden zwei Teams gebildet. Ein vor dem Spiel ernannter Spielführer liest die Tabuwörter auf den Karten vor. Die einzelnen Teams versuchen den Begriff zu erraten. Das schnellste Team erhält für jeden erratenen Begriff einen Punkt. Gewonnen hat am Ende das Team mit den meisten Punkten.

Die Spielkarten

<p>Altes Testament Schöpfungsbericht Garten Eden Schlange</p>	<p>Ägypten Land Mose Sklaverei</p>
<p>Allerheiligstes Heiliger Ort Anbetung Tempel</p>	<p>Altar Tisch Opfergabe Verehrungsstätte</p>
<p>Arche Boot Sintflut Noach</p>	<p>Babel Turmbau Ort Sprachenvielfalt</p>
<p>Beelzebub Dämon Teufel Böser Geist</p>	<p>Beschneidung Judentum Eintritt in den Bund Brauch</p>
<p>Brandopfer Tier Altar Danken</p>	<p>Bund Israeliten 10 Gebote Vertrag</p>
<p>Bundesbruch Goldenes Kalb Mose Unglaube</p>	<p>Bundeslade Gottes Gegenwart Torarollen Heiliger Gegenstand</p>

1 Tabu

Dekalog

10 Gebote
Gottes Offenbarung
Sinai

Eden

Garten
Paradies
Buch Genesis

Engel

Himmlische Geistwesen
Gottes Wille
Bote

Exodus

Auszug
Ägypten
Israeliten

Gebet

Gespräch
Gott
Bitten, Danken und Loben

Gebote

Richtlinien
Mose
Zehn

Gesetzestafeln

Tafeln
Stein
Mose

Goldenes Kalb

Gold
Glaubensabfall
Aaron und Mose

Jahwe

Gott
Israeliten
Judentum

Lamm

Opfer
Tier
Junges Schaf

Lüge

Unwahrheit
Sündenfall
Verstoß gegen ein Gebot

Manna

Himmelsbrot
Wüstenwanderung
Israeliten

1 Tabu

Mesopotamien

Eufrat und Tigris
Abrahams Heimat
Turmbau zu Babel

Mord

Verstoß gegen ein Gebot
Kain und Abel
Verbrechen

Nil

Ägypten
Aussetzung des Mose
Mittelmeer

Öl

Salbung
Könige
Kostbarkeit

Pessach

Zentrales Fest im Judentum
Befreiung der Israeliten
Auszug aus Ägypten

Pharao

Herrscher
Ägypten
Palast

Philister

Volk
Palästina
Goliat

Zehn Plagen

Katastrophen
Mose
Ägypten

Prophet

Empfänger des göttlichen Willens
Sprachrohr Gottes
Warner vor Gefahren

Psalmen

Gebete, Lieder und Gedichte
Buch des Alten Testaments
Der Herr ist mein Hirte

Richter

Rechtssprechung
Debora
Samuel, Gideon und Simson

Sabbat

Judentum
Ruhetag
Der siebte Wochentag

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spiele zum Alten Testament*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

