

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Spiele zum Neuen Testament*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhalt

	<u>Seite</u>
<b>Vorwort</b>	4
<b>1 Tabu</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spielanleitung</i></li><li>• <i>Die Spielkarten</i></li></ul>	5 - 9
<b>2 Schwarzer Peter</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spielanleitung</i></li><li>• <i>Spiel 1: Personen und Ereignisse aus dem NT</i></li><li>• <i>Spiel 2: Gleichnisse und Wunder Jesu</i></li></ul>	10 - 17
<b>3 Quartett</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spielanleitung</i></li><li>• <i>Spiel 1: Kreuz und quer durch das NT</i></li><li>• <i>Spiel 2: Die Apostelgeschichte</i></li></ul>	18 - 26
<b>4 Wer bin ich?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spielanleitung</i></li><li>• <i>Die Spielkarten</i></li></ul>	27 - 29
<b>5 Puzzle</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spielanleitung</i></li><li>• <i>Die Verheißung der Geburt Jesu (nach Lk 1,26 - 38)</i></li><li>• <i>Die Huldigung der Sterndeuter (nach Mt 2,1 - 12)</i></li><li>• <i>Die Heilung eines Gelähmten (nach Mk 2,1 - 12)</i></li><li>• <i>Die Speisung der Viertausend (nach Mt 15,32 - 39)</i></li></ul>	30 - 37
<b>6 Wer wird Bibelchampion?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spielanleitung</i></li><li>• <i>Auswahlrunden</i></li><li>• <i>Kandidatenfragen</i></li></ul>	38 - 49
<b>7 Die Lösungen</b>	50 - 55

# 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 Neuen 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, sodass 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**

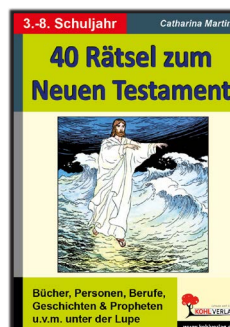
## Ebenfalls erhältlich:



60 Kopiervorlagen  
Best.-Nr. 10 920



52 Kopiervorlagen  
Best.-Nr. 10 921



60 Kopiervorlagen  
Best.-Nr. 10 922

# 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><b>Neues Testament</b></p> <p>Jesus Evangelien Botschaft Gottes</p>	<p><b>Apostel</b></p> <p>Zwölf Gesandter Simon Petrus</p>
<p><b>Auferstehung</b></p> <p>Neues Leben Gestorbener Ostern</p>	<p><b>Augustus</b></p> <p>Kaiser Römer Weihnachtsgeschichte</p>
<p><b>Aussatz</b></p> <p>Lepra Jesus Heilung</p>	<p><b>Bekehrung</b></p> <p>Entscheidung zum Glauben Maria Magdalena Paulus</p>
<p><b>Beschneidung</b></p> <p>Judentum Eintritt in den Bund Brauch</p>	<p><b>Besessene</b></p> <p>Dämon Beelzebub Heilung durch Jesus</p>
<p><b>Bethlehem</b></p> <p>Geburtsort Jesu Kindermord Judäa</p>	<p><b>Christentum</b></p> <p>Größte Religion Gründer: Jesus Wurzel im Judentum</p>
<p><b>Dämonen</b></p> <p>Teufel Heilung durch Jesus Böse Geister</p>	<p><b>Ehebruch</b></p> <p>Außereheliche Beziehung Steinigung einer Frau Die List Jesu</p>

# 1 Tabu

## Ehescheidung

Recht des Mannes  
Benachteiligung der Frau  
Ende einer Lebensgemeinschaft

## Eden

Weihnachtsgeschichte  
Bote  
Himmlisches Geistwesen

## Evangelium

Geschichten über Jesus  
Griechisch  
Gute Nachricht

## Evangelist

Autor  
Bibel  
Geschichten über das Leben Jesu

## Ewiges Leben

Bestandteil des Glaubens aller Religionen  
Seele  
Weiterleben

## Fasten

Aufenthalt Jesu in der Wüste  
Verminderte Nahrungsaufnahme  
Religiöse Praxis

## Frieden

Teil der Botschaft Jesu  
Abwesenheit von Gewalt  
Zustand der Stille

## Gabriel

Bote Gottes  
Verkünder der Geburt Jesu  
Lukasevangelium

## Gebet

Gespräch mit Gott  
Vater Unser  
Religiöse Handlung

## Gleichnis

Geschichten Jesu  
Bildhafte Geschichte  
Reich Gottes

## Gemeinde

Glaubensgemeinschaft  
Gruppe um Jesus  
Sonntägliche Gedenkfeier

## Gesalbter

Messias  
Jesus von Nazareth  
Wahrer Prophet

# Spiele zum Neuen Testament

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2009  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Catharina Martin  
Umschlagbild: © clipart.com  
Illustrationen: © clipart.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P10 923**

**ISBN: 978-3-95513-388-7**

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

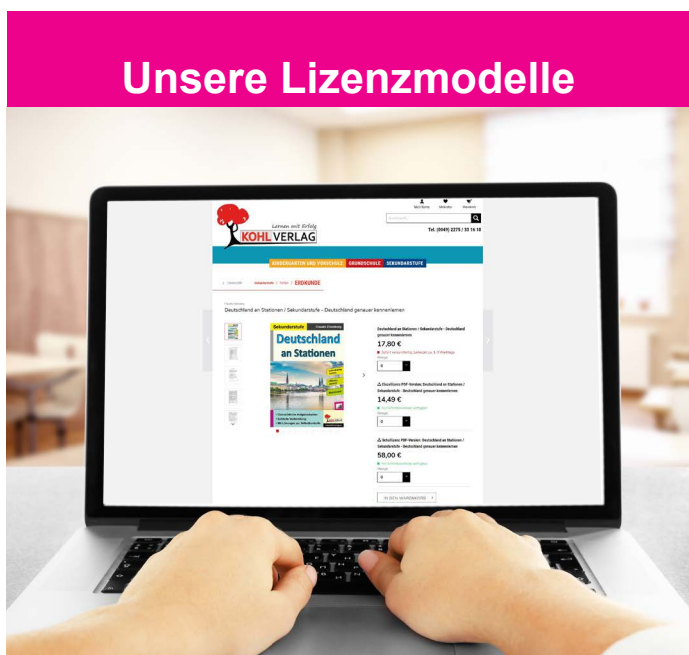
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

## Unsere Lizenzmodelle



## Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Spiele zum Neuen Testament*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

