

SCHOOL-SCOUT.DE

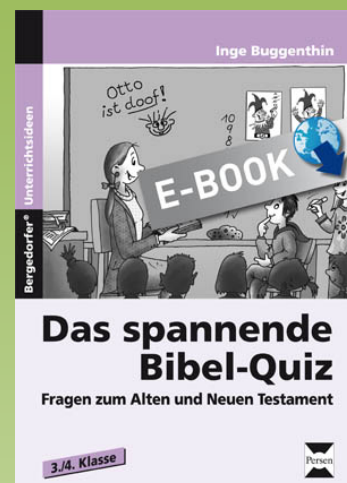
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Das spannende Bibel-Quiz: Fragen zum Alten und Neuen Testament

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inge Buggenthin

Bergedorfer® Unterrichtsideen



Das spannende Bibel-Quiz

Fragen zum Alten und Neuen Testament

3./4. Klasse



Inge Buggenthin

Das spannende Bibel-Quiz

Fragen zum Alten und Neuen Testament

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: DTP Studio Koch, Oberweißbach

ISBN: 978-3-403-53063-3
www.persen.de

4 Hinweise zum Einsatz

Teil 1 A: Fragen zum Alten Testament – mit Lösungen

- 5 Schöpfung
- 6 Adam und Eva
- 7 Kain und Abel
- 8 Noah
- 9 Turmbau zu Babel/Abraham
- 10 Isaak
- 11 Jakob und Esau
- 12 Mose
- 13 Auszug aus Ägypten
- 14 Die Zehn Gebote
- 15 Josef
- 16 David
- 17 Fragen-Mix

Teil 1 B: Fragen zum Alten Testament – ohne Lösungen

- 18 Schöpfung
- 19 Adam und Eva
- 20 Kain und Abel
- 21 Noah
- 22 Turmbau zu Babel/Abraham
- 23 Isaak
- 24 Jakob und Esau
- 25 Mose
- 26 Auszug aus Ägypten
- 27 Die Zehn Gebote
- 28 Josef
- 29 David
- 30 Fragen-Mix

Teil 2 A: Fragen zum Neuen Testament – mit Lösungen

- 31 Jesu Geburt
- 32 Jesu Kindheit
- 33 Jesu Wirken
- 34 Jesu letzte Tage
- 35 Jesu Tod

Teil 2 B: Fragen zum Neuen Testament – ohne Lösungen

- 36 Jesu Geburt
- 37 Jesu Kindheit
- 38 Jesu Wirken
- 39 Jesu letzte Tage
- 40 Jesu Tod

Teil 3 A: Fragen für Profis – mit Lösungen

- 41 Kirche und Bibel 1
- 42 Kirche und Bibel 2
- 43 Kirche und Bibel 3
- 44 Christliche Feiertage
- 45 Andere Religionen – Judentum
- 46 Andere Religionen – Islam

Teil 3 B: Fragen für Profis – ohne Lösungen

- 47 Kirche und Bibel 1
- 48 Kirche und Bibel 2
- 49 Kirche und Bibel 3
- 50 Christliche Feiertage
- 51 Andere Religionen – Judentum
- 52 Andere Religionen – Islam

Joker-Karten

- 53 Klassen-Joker
- 54 50:50-Joker

Hinweise zum Einsatz

Das spannende Bibel-Quiz eignet sich

- zur Überprüfung des Wissensstandes
- als Abschluss einer Unterrichtseinheit
- für die selbständige Arbeit
- für die Selbstkontrolle

Sie können das Spiel unterschiedlich einsetzen:

- als Quiz mit der ganzen Klasse
- als Kartenspiel für die Schüler – entweder für die Partnerarbeit oder zum individuellen Lernen und Überprüfen des eigenen Wissens

Die 192 Fragekarten zum Alten und Neuen Testament, zu christlichen Feiertagen und zu anderen Religionen gibt es einmal mit grau unterlegten Lösungen (z. B. **Teil 1 A**) für den Einsatz als Klassen-Quiz, bei dem die Lehrkraft die Fragen stellt.

Dieselben Fragen gibt es noch einmal ohne markierte Lösungen (z. B. **Teil 1 B**) für die Einzel- und Partnerarbeit. Es bietet sich hierfür an, die Seiten von Teil A auf die Rückseiten dieser Seiten zu kleben und dann die Karten einzeln auszuschneiden und zu laminieren. So können die Kinder die richtigen Antworten immer auf den Rückseiten der Karten nachlesen.

Das spannende Bibel-Quiz lehnt sich an die bekannte Fernsehsendung „Wer wird Millionär?“ an: Für jeden „Kandidaten“ gibt es 10 Fragen bis zum Sieg und als Hilfen zwei Joker: den Klassen-Joker und den 50:50-Joker.

Vorbereitung:

Die Zahlen von 1 bis 10 werden an der Tafel untereinander notiert, unten mit 1 beginnend. Über die 3 kommt ein Strich, der die Sicherheitsstufe markiert.

Die beiden **Joker-Karten** werden neben den Zahlen befestigt.

Ein „Assistent“ steht an der Tafel bereit, um sowohl Häkchen hinter die richtig beantworteten Fragenummern zu setzen als auch die gezogenen Joker-Karten zu entfernen.

Spielablauf:

Der erste „Kandidat“ setzt sich auf den „Kandidatenstuhl“ – dem Lehrer gegenüber.

Der Lehrer wählt die Fragen aus – bei den ersten drei Fragen sollte es sich um einfach zu beantwortende Fragen handeln. (Die Entscheidung, was für die Kinder einfach ist, bleibt dem Lehrer überlassen, denn meist ist gerade das leicht, was Thema der vergangenen Unterrichtseinheit war und folglich noch gut im Gedächtnis verankert ist.) Der Lehrer steigert die Schwierigkeit der Fragen bis zur Frage 10 nach eigenem Ermessen.

Bei jeder Frage kann sich der „Kandidat“ für eine von vier vorgelesenen Auswahlantworten entscheiden.

Die Joker:

Zieht der „Kandidat“ den **50:50-Joker**, streicht der Lehrer nach eigenem Ermessen zwei falsche Antworten, und der „Kandidat“ muss sich nur noch zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden.

Wird der **Klassen-Joker** gezogen, stehen die Mitschüler auf, die meinen, die Frage beantworten zu können. Der „Kandidat“ wählt einen davon aus und lässt sich von ihm die Antwort nennen. Anschließend entscheidet er, ob er diese Antwort nehmen will.

Spielende:

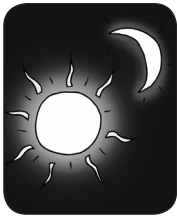
Will der „Kandidat“ aufhören, weil er keine Antwort weiß oder dem Klassen-Joker nicht vertraut, sagt er dies und bekommt dann so viele Gummibärchen, Sticker o. Ä., wie er erspielt hat. (Hat er z. B. 6 Fragen richtig beantwortet, erhält er 6 kleine Belohnungen.)

Beantwortet der „Kandidat“ eine Frage falsch, ist für ihn das Spiel zu Ende. Wenn er die ersten drei Fragen richtig beantwortet hatte (Sicherheitsstufe), bekommt er aber immerhin noch drei Belohnungen. Der Rest verfällt.

Soll das Spiel weitergehen, wird ein neuer „Kandidat“ ausgewählt.

Tipp:

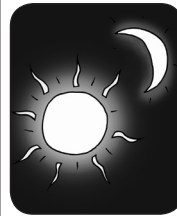
Werden die Joker-Karten auf der Rückseite mit einem Magnetstreifen versehen, können sie schnell und problemlos an der Tafel befestigt und wieder entfernt werden.



1

Was sagte Gott am ersten Tag der Schöpfung?

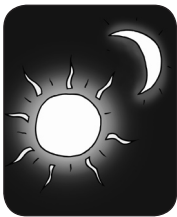
- A „Das Chaos hat nun ein Ende.“
- B „Es werde Licht.“**
- C „Sonne, Mond und Sterne sollen leuchten.“
- D „Ich erschaffe jetzt Mann und Frau.“



2

Wozu erschuf Gott Sonne und Mond?

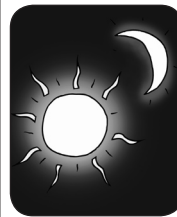
- A zur Zeitbestimmung**
- B als Lichtquellen
- C aus Spaß
- D als Wärmequellen



3

Was wurde zuerst erschaffen?

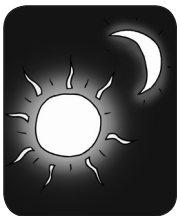
- A die Menschen
- B die Vögel
- C die Fische**
- D die Säugetiere



4

Was tat Gott am 7. Schöpfungstag?

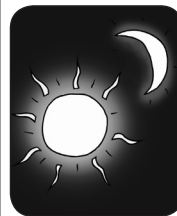
- A Er erschuf die Frau.
- B Er erschuf Mann und Frau.
- C Er ruhte aus.**
- D Er vernichtete alles, was er erschaffen hatte.



5

Wann wurde der Mensch erschaffen?

- A am 1. Tag
- B am 3. Tag
- C am 5. Tag
- D am 6. Tag**



6

Wie beurteilte Gott sein Werk?

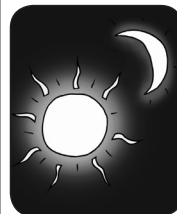
- A Er fand es unvollständig.
- B Er fand es schlecht.
- C Er fand es gut.**
- D Er fand es langweilig.



7

Wann wurden die Pflanzen erschaffen?

- A am 1. Tag
- B am 3. Tag
- C am 4. Tag
- D am 5. Tag**



8

Wer wird in der Schöpfungsgeschichte nicht genannt?

- A die Vögel
- B die Fische
- C die Menschen
- D die Affen**

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Das spannende Bibel-Quiz: Fragen zum Alten und Neuen Testament

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

