

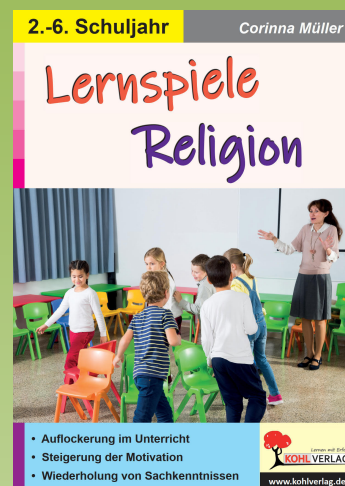
# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Lernspiele Religion*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Motivierende Lern- und Quizspiele für den Religionsunterricht (Klassen 2–6)

## Vorwort

Von Spielen geht grundsätzlich ein hohes motivierendes Potenzial aus. Die langjährige Erfahrung als Lehrerin zeigt, wie schnell Kinder für Spiele im Unterricht zu begeistern sind, wie gerne sie diese einfordern und selbst bei der x-ten Wiederholung des gleichen Spiels mit Elan bei der Sache sind. Die Schülerinnen und Schüler können dabei ihr Wissen im wahrsten Sinne des Wortes spielend aktivieren, auffrischen, vertiefen und sichern.

Grundsätzlich geht es im Religionsunterricht natürlich um mehr als um Sach- bzw. Wissensfragen. Es geht um die intensive Auseinandersetzung mit Glaubensinhalten und somit nicht nur um rein abfragbares Wissen. Aus diesem Grund werden insbesondere folgende Einsatzmöglichkeiten der Spiele favorisiert: Besonders geeignet sind die Spiele gegen Schuljahresende, zum Beispiel als Idee für die letzte(n) Religionsstunde(n) vor den Ferien. Diese kann mit den in dem Heft vorgestellten Anregungen sinnvoll gefüllt werden, anstelle der so häufig eingesetzten Videofilme. „Wir spielen ein Spiel“ – statt: „Wir gucken einen Film.“ Zur Auflockerung und als Motivationsschub können einzelne Spiele ebenso dienen oder als sinnvoller Zeitfüller, falls man mit seinem Unterrichtsinhalt früher als geplant fertig geworden sein sollte, was jedoch im Unterrichtsalltag äußerst selten der Fall ist. Geeignet sind die Spiele ebenso am Ende einer Unterrichtsreihe, um die Inhalte spielerisch abzuschließen. Ein Teil der Ideen kann auch als Freiarbeitsmaterial genutzt werden oder, falls vorhanden, für die Religionsecke im Klassenraum. Bei Vertretungsstunden können die Spiele ebenso eine sinnvolle Verwendung finden.

Alle Spielideen sind ausnahmslos ohne große, aufwändige Vorbereitung und hohem Materialeinsatz sofort einsetzbar. Sie variieren stark im Anforderungsgrad und sollten entsprechend der sachstrukturellen Voraussetzungen der Lerngruppe ausgewählt werden. Mögliche Quizfragen zu den einzelnen Spielen können dem Anhang entnommen werden. Hier kann die Lehrperson eine entsprechende Auswahl treffen und auch selbstständig Ergänzungen vornehmen. Viele Spiele aus dem Fach Mathematik, die Kinder lieben und immer wieder gerne einfordern, wie z.B. das bekannte Eckenrechnen oder Lanzenstechen, lassen sich auch für den Religionsunterricht nutzen. Einige Ideen sind deshalb dem Mathematikunterricht entnommen und entsprechend für den Religionsunterricht modifiziert worden.

Grundsätzlich sollen die Ideen der Auflockerung, Motivation sowie der Wiederholung und Vertiefung von Sachkenntnissen dienen. Das schnelle Abrufen von Sachwissen wird bei vielen Spielen zusätzlich trainiert. Die Spiele sollen also dazu beitragen, Gelerntes in Erinnerung zu rufen, Wissen zu vertiefen und zu sichern – und das auf spielerische, motivierende Art und Weise.

Viel Freude beim Einsatz der Lernspiele wünschen der Kohl-Verlag und

*Corinna Müller*

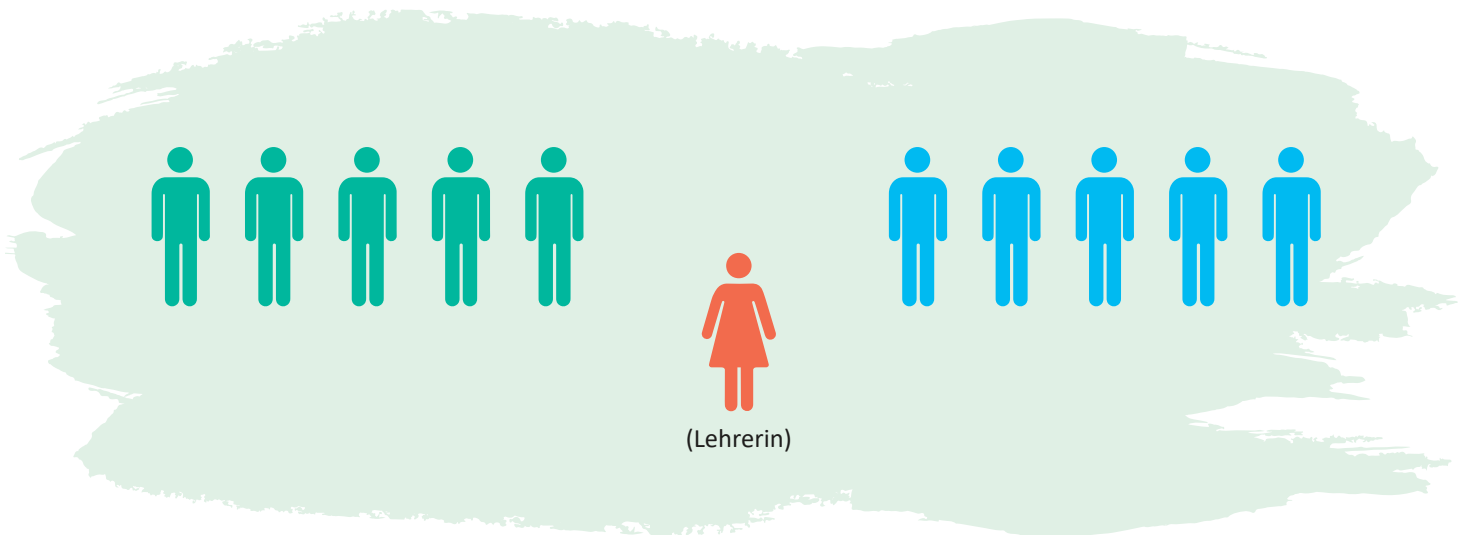
# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	Lanzenstechen oder „Stay or go“ .....	5
<b>2</b>	Ecken-Reli .....	6
<b>3</b>	Schnell zur Kirche! .....	7–9
<b>4</b>	Motivchen-Spiel .....	10–12
<b>5</b>	Akrostichon-Spiele .....	13–19
	• Blitz-Akrostichon .....	13–15
	• Buchstabensammler .....	16–17
	• Akro-Geschi .....	18–19
<b>6</b>	Die etwas andere Reise nach Jerusalem .....	20–21
<b>7</b>	Reliwörterpezialist .....	22–23
<b>8</b>	Quiz-Stars .....	24
<b>9</b>	ABC-Liste .....	25–28
<b>10</b>	Rettet die Gemeinde! .....	29–30
<b>11</b>	Ein neues Gemeindemitglied .....	31–32
<b>12</b>	Helft dem verlorenen Schaf! .....	33–34
	Anhang: Auswahl an Quizfragen zu verschiedenen Themengebieten .....	35–40

## Lanzenstechen oder „Stay or go“

Das bekannte Spiel „Lanzenstechen“ aus dem Mathematikunterricht kann ebenso im Religionsunterricht eingesetzt werden. Der Name und die Spielidee basieren auf den Ritterspielen, bei denen mit Hilfe einer Lanze der Gegner vom Pferd gestoßen und somit besiegt werden sollte. Auch die Kinder treten im Duell gegeneinander an, versuchen den Gegner aus dem Spiel zu holen und somit selbst im Spiel zu bleiben. Deshalb kann man das Spiel auch als „Stay or go“ betiteln.

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Die Gruppen stellen sich mit ca. 2m Abstand gegenüber auf, alle Gruppenmitglieder stehen hintereinander.



Der Erste aus jeder Gruppe schreitet einen Schritt nach vorne in Richtung Lehrperson und tritt somit zum Spiel an. Die beiden „Konkurrenten“ stehen sich jetzt direkt gegenüber. Die Lehrperson führt die „Lanze“ (z.B. großes Tafellineal) nach unten und hält sie waagrecht zwischen den beiden Spielern. Das Duell ist damit eröffnet und die Lehrperson stellt eine Frage. Nach der korrekten Beantwortung wird die „Lanze“ senkrecht hoch gehalten und die Kinder somit aus dem Duell entlassen. Wer die Frage von den beiden Kindern zuerst richtig beantwortet hat, stellt sich hinten bei seiner Gruppe wieder an. Der andere ist aus dem Spiel und setzt sich auf seinen Platz. Der nächste Spieler aus jeder Gruppe tritt zum Duell an. Jedes Kind darf nur eine Antwort geben, wenn es an der Reihe ist. Haben beide Kinder falsch geantwortet oder wissen die Antwort nicht, geht die Frage auf ein Kommando der Lehrperson (z.B. „Spieler Nr. 3“ oder „Spieler Nr. 5“) an einen anderen Spieler aus den beiden Gruppen, der sein Gruppenmitglied durch eine schnelle, korrekte Antwort retten kann. So müssen auch die anderen Gruppenmitglieder bei jeder Frage mitdenken und bleiben konzentriert bei der Sache.

Gewonnen hat die Gruppe, die zum Schluss noch ein oder mehrere Gruppenmitglieder im Spiel hat und die andere Gruppe komplett ausschalten konnte.

# Ecken-Reli

Auch dieses Spiel ist dem Mathematikunterricht entnommen. Das beliebte Spiel „Eckenrechnen“, bei dem vier Kinder in den Ecken des Raumes verteilt sind und am schnellsten die korrekte Lösung einer genannten Rechenaufgaben nennen müssen, lässt sich auch im Religionsunterricht sehr gut einsetzen. So wird aus Eckenrechnen „Ecken-Reli“. Auch hier sind einzelne Kinder auf die Ecken des Raumes verteilt. Die Lehrperson oder ein Mitschüler stellt eine Frage und wer zuerst von den in den Ecken stehenden Kindern die richtige Antwort gegeben hat, darf eine Ecke im Uhrzeigersinniterrücken. Die nächste Frage wird gestellt. Dabei darf immer nur eine Antwort von einem Kind gegeben werden, d.h. es darf sich nicht selbst korrigieren. Gewonnen hat das Kind, das zuerst wieder in seiner Startecke angekommen ist.

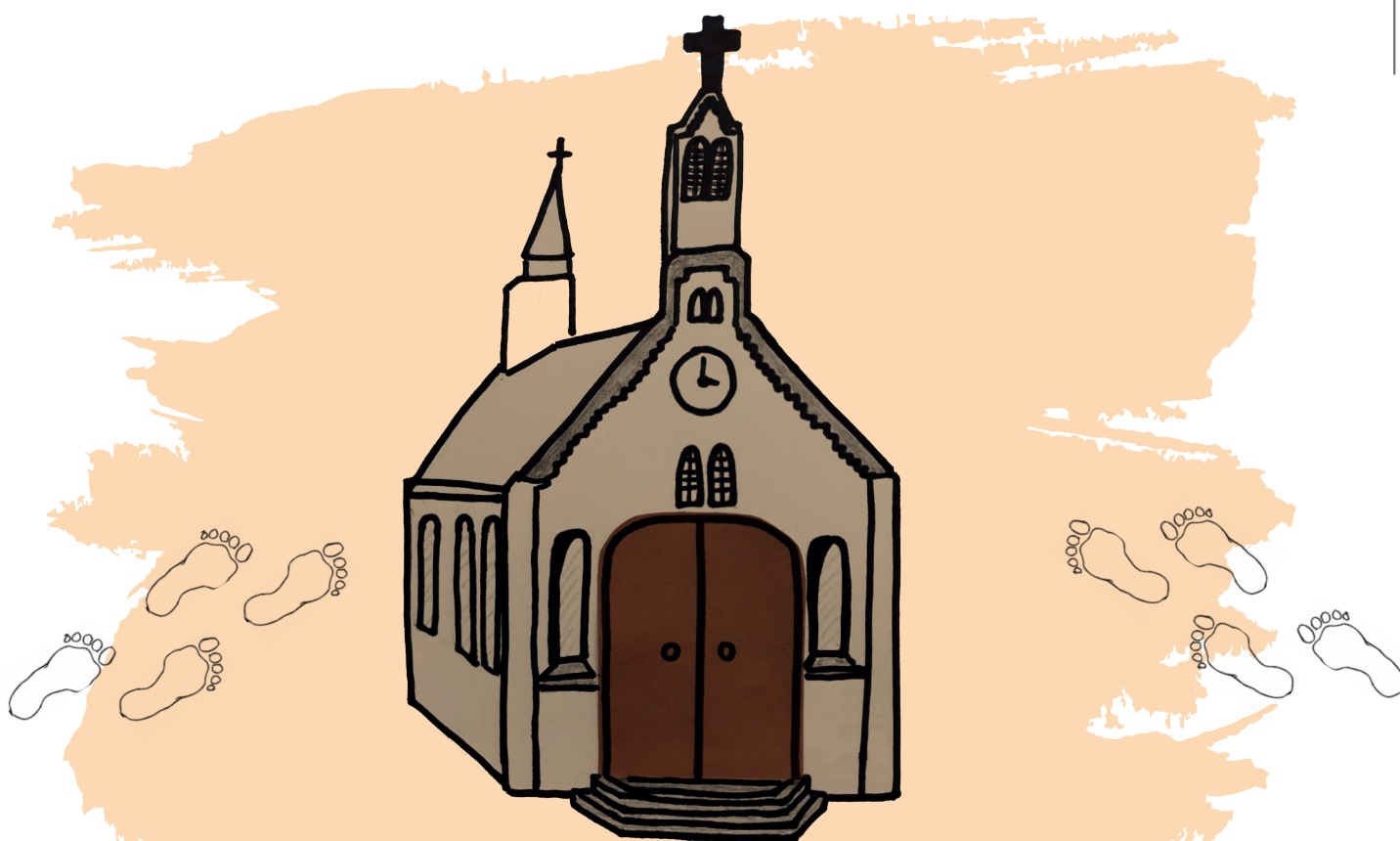
## Einbezug mehrerer Kinder:

---

- Um möglichst viele Kinder aktiv einzubeziehen, können auch jeweils zwei Kinder auf die Ecken verteilt werden, die ein Team bilden. Sie rücken immer zusammen weiter.
- Die Fragen können auch von den Kindern im Vorfeld selbst entwickelt werden. Die am Platz sitzenden Kinder stellen dann nacheinander ihre Frage.
- Die Lehrperson verteilt vor Spielbeginn Quizfragen, die von den am Platz sitzenden Kindern vorgelesen werden.

## Schnell zur Kirche!

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Das Bild einer Kirche hängt in der Mitte von der Tafel, rechts und links hängt jeweils eine bestimmte Anzahl (entsprechend der gewünschten Spiellänge) an Fußspuren. Die Fußspuren auf der rechten Seite der Kirche gehören zu einer Gruppe, die Fußspuren auf der linken Seite zur anderen Gruppe. Wer schafft es zuerst die Kirche zu erreichen?



Das Spiel beginnt, indem die Lehrerin eine Frage stellt (s. Anhang Quizfragen). Das Kind, das zuerst die korrekte Antwort genannt hat, bringt seine Gruppe einen Schritt näher zur Kirche. Die hinterste der zur Gruppe gehörenden Fußspuren wird also abgehängt. Die nächste Frage wird gestellt.

Konnten alle Fußspuren einer Gruppe abgehängt werden, hat die Gruppe die Kirche erreicht und somit gewonnen. Es wird die Kirchentür aufgeklappt und dahinter befindet sich eine Botschaft oder kleine Überraschung (z.B.: Super gemacht! Smiley, Daumen hoch, kleiner Gewinn wie z.B. Gutschein für ein Quizspiel)

# Lernspiele Religion

1. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Corinna Müller  
Umschlagbild: © JackF - AdobeStock.com  
Illustrationen: Corinna Müller & clipart.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P12 469**

**ISBN: 978-3-96624-716-0**

## Bildquellen:

S. 2: © Africa Studio - AdobeStock.com

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

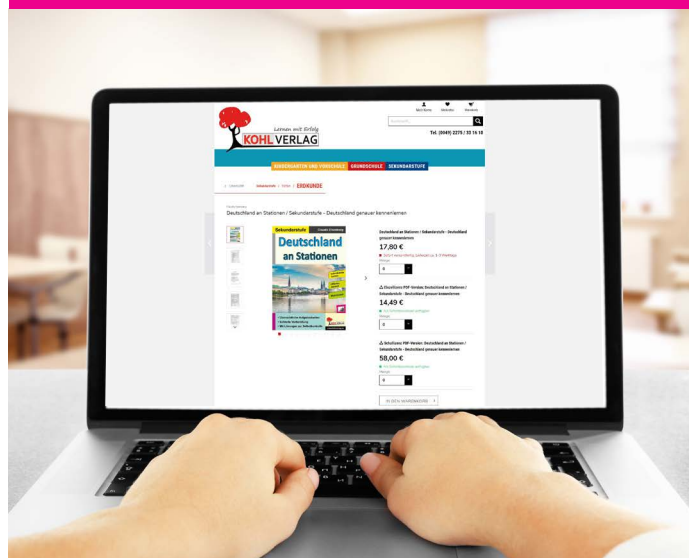
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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 Schulservers 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: *Lernspiele Religion*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

