

SCHOOL-SCOUT.DE

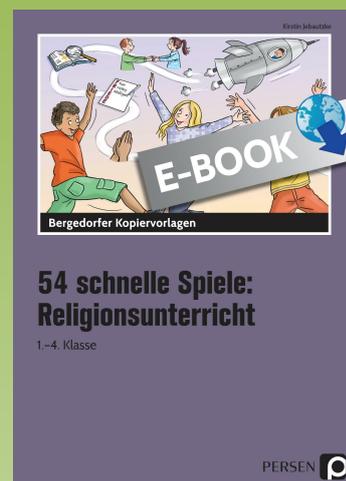
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Spiele im Religionsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



54 schnelle Spiele für den Religionsunterricht

Inhalt

Spiele für alle:

- 1 Religionschallenge
- 2 Jesus von A bis Z
- 3 Wissenstornado
- 4 5 gewinnt
- 5 Behauptung oder Wahrheit
- 6 1, 2, 3-Spiel
- 7 Schlangengeflüster
- 8 Buchstabenwirrwarr
- 9 Kim-Spiel
- 10 Schon gehört?
- 11 Stoppgeschichte
- 12 Es gibt viel zu sehen
- 13 Standbild
- 14 Komplimente
- 15 Handzeichen
- 16 Glücksmomente
- 17 Ruhepause
- 18 Ich bin ... eine Ameise
- 19 Gleichschritt
- 20 Flaschendreher
- 21 Gute Wünsche
- 22 Ampelspiel
- 23 Karussell
- 24 Standpunkte
- 25 Abendmahl
- 26 Wortspielerei
- 27 Die Weihnachtsgeschichte ohne Worte

geeignet für Klasse 1/2:

- 28 Das sind wir
- 29 Abgetaucht
- 30 Vielfüßler
- 31 Magische Kräfte
- 32 Rudelbildung
- 33 Gemeinsam nach Jerusalem
- 34 Die Flut steigt
- 35 Nikolaus
- 36 Paarquiz

geeignet für Klasse 3/4:

- 37 Begegnungen
- 38 Teilen
- 39 Musikalischer Austausch
- 40 Schreibrunde
- 41 Gute Ratschläge
- 42 Perspektivwechsel
- 43 Tic Tac Toe
- 44 Autogrammjäger/-jägerin
- 45 Akrostichon
- 46 Wortketten
- 47 Steckbrief
- 48 Kirchenjahrbingo
- 49 Geschichtenpuzzle
- 50 Durcheinander
- 51 Bibelwörter
- 52 Bibelspiel
- 53 Auf die Bibel – fertig – los
- 54 Bibeldetektive

* Wir verwenden in unseren Werken eine genderneutrale Sprache. Wenn keine neutrale Formulierung möglich ist, nennen wir die weibliche und die männliche Form. In Fällen, in denen wir aufgrund einer besseren Lesbarkeit nur ein Geschlecht nennen können, achten wir darauf den unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten gleichermaßen gerecht zu werden.

Religionschallenge

1

- ▶ Auflockerung
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Religionsmappen

Vor der Klasse wird ein Stuhl aufgestellt. Ein Kind nimmt dort freiwillig Platz, um sich Fragen der Klasse zu stellen. Diese werden von den Kindern auf der Basis ihrer Notizen in ihrer Religionsmappe gestellt, z. B.

Wer baute ein Schiff, als der große Regen kam?

Wie nennt man das Schiff, das Noah erbaute?

Von wem erhielt Noah den Auftrag zum Bau der Arche?

Woran erkannte Noah, dass die Sintflut vorbei war?

Welches Kind nimmt die Challenge an und schafft es, fünf (ggf. auch mehr) Fragen richtig zu beantworten? Es darf nach erfolgreicher Teilnahme das nächste Kind zur Challenge herausfordern.

Spielvariante: Dieses Spiel kann auch so verändert werden, dass die Klasse in zwei Gruppen gegeneinanderspielt. Ein Kind aus Gruppe A setzt sich zunächst auf den Stuhl und versucht, so viele Fragen wie möglich von Gruppe B zu beantworten. Weiß es eine Antwort nicht, wechselt ein Kind von Gruppe B auf den Stuhl vor der Klasse und Gruppe A stellt Fragen. Welche Gruppe kann innerhalb von zehn Minuten mehr Punkte sammeln?

© PERSEN Verlag

Jesus von A bis Z

2

- ▶ Auflockerung
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Zettel und Stift für jedes Kind, evtl. Bibeln

Dieses Spiel kann in Einzel- oder Partnerarbeit durchgeführt werden. Zunächst werden die Buchstaben von A bis Z untereinander (oder zweiseitig) auf einem Zettel notiert. Aufgabe ist es, zu jedem Buchstaben ein passendes Wort zum Thema „Jesus“ zu finden. Je nach Klassenstufe kann dafür die Bibel auch als Nachschlagemöglichkeit herangezogen werden.

Beim gemeinsamen Vergleichen der Antworten erhält ein Kind bzw. ein Paar immer dann einen Punkt, wenn es ein passendes, aussagekräftiges Wort gefunden hat. So wird z. B. ein Punkt für das Wort „Maria“ gesammelt, allerdings nicht für das Wort „machen“. Zwei Punkte werden verteilt, wenn das Wort nur einmal in der Klasse aufgeschrieben wurde.

Hinweis: Das A-Z-Spiel kann selbstredend auch auf andere Themenbereiche aus dem Religionsunterricht übertragen werden.



© PERSEN Verlag

Wissenstornado

3

- ▶ Auflockerung
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Zettel und Stift
pro Gruppe, Stoppuhr

Die Kinder werden in Dreier- oder Vierergruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Zettel und einen Stift. Die Lehrkraft gibt ein Thema vor, z. B. die Josefgeschichte, sowie einen Zeitrahmen, z. B. drei Minuten. In dieser Zeit müssen die Kinder so viele Begriffe wie möglich zum Thema notieren.

Anschließend werden die Wörter in der Klasse gesammelt und ggf. im Rahmen eines Gedankenschwarms an einer Tafel notiert. Dieser kann im Anschluss für ein Klassengespräch zur Wiederholung des Themas genutzt werden.



Beim gemeinsamen Vergleichen der Antworten können auch Punkte verteilt werden. Jede Gruppe erhält immer dann einen Punkt, wenn sie ein passendes, aussagekräftiges Wort gefunden hat. So wird z. B. im Kontext des Themas „Moses“ das Wort „Gebot“ mit einem Punkt bewertet, das Wort „gehen“ allerdings nicht. Zwei Punkte werden verteilt, wenn das Wort nur einmal in der Klasse aufgeschrieben wurde.

5 gewinnt

4

- ▶ Auflockerung
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Zettel und Stift für jede
Gruppe, Tischglocke oder Buzzer

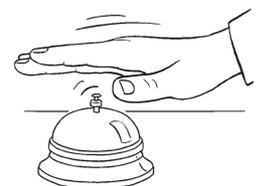
Die Klasse wird in Gruppen von drei oder vier Kindern aufgeteilt. Jede Gruppe gibt sich einen Namen und sammelt sich um einen Tisch. Die Gruppennamen werden von der Spielleitung an die Tafel geschrieben.

Auf einem zentralen Tisch wird eine Tischglocke oder ein Buzzer aufgestellt.

Dieser Platz muss von allen Gruppen gleichermaßen gut zu erreichen sein.

Der Spielleiter hat im Vorfeld Oberbegriffe aus dem Religionsunterricht gesammelt. Nachdem er den ersten Begriff genannt hat, muss jede Gruppe möglichst schnell passend dazu fünf Begriffe aufschreiben. Sobald dies erfolgt ist, läuft ein Kind aus der Gruppe zum Tisch und betätigt die Glocke bzw. den Buzzer. Gemeinsam mit allen wird geklärt, ob die Begriffe stimmen. Ist dies der Fall, erhält die Gruppe drei Punkte. Die anderen Gruppen stellen ihre Begriffe im Anschluss vor. Für jedes Wort, das sie in Ergänzung zu den bereits genannten haben (d. h., es muss ein anderes Wort sein), erhält diese Gruppe dafür einen Punkt. Auf diese Weise ist es für jede Gruppe möglich, fünf Punkte zu sammeln, auch wenn sie nicht als Erstes fertig geworden sind.

Hinweis: Je nach Klassensituation ist es ratsam, die Rollen der schreibenden und laufenden Person in jeder Spielrunde zu wechseln, damit jedes Kind in jeder Gruppe diese mindestens einmal innehat.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Spiele im Religionsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

