



15–30 Kärtchen (etwa 4 x 8 cm) für jedes Paar oder jede Gruppe



Bereiten Sie für jede Spielgruppe entsprechend die fertigen bzw. leeren Kärtchen vor.

angeleitete Variante:

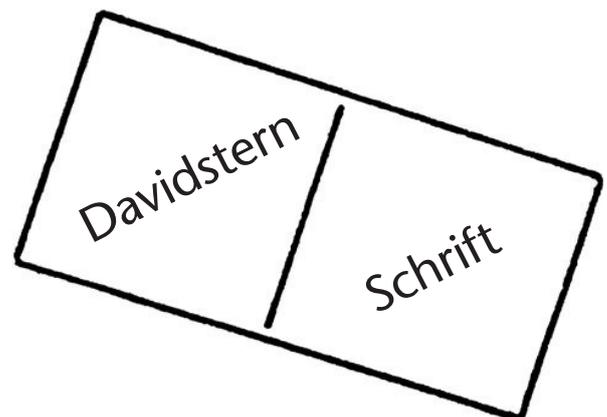
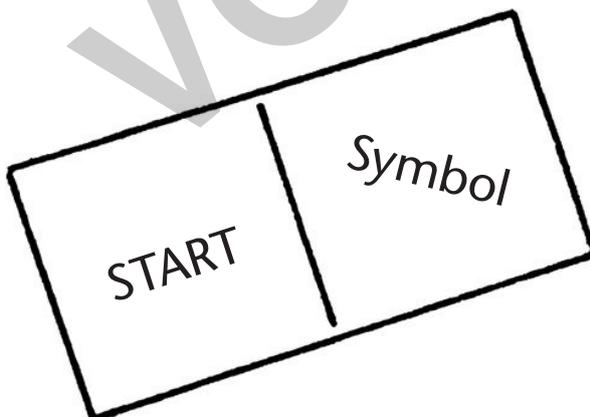
Bereiten Sie für die Schüler fertige Lernkärtchen vor. Schreiben Sie auf das erste Kärtchen links START auf das letzte Kärtchen rechts ENDE. Auf die restlichen Kärtchen schreiben Sie Begriffspaare oder jeweils gleiche Begriffe. Teilen Sie die Unterrichtsgruppe ein, es spielen immer zwei bis vier Schüler zusammen. Die Kärtchen werden gemischt, jeder Spieler erhält sechs Kärtchen, die anderen werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Das oberste Kärtchen wird vom Stapel genommen und für alle sichtbar auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler versucht, seine Kärtchen so anzulegen, dass ein sinnvolles bzw. wortgleiches Begriffspaar entsteht. Er darf so lange fortfahren, bis er nicht mehr anlegen kann. Dann kommt der nächste Schüler an die Reihe. Wer nichts anlegen kann, zieht ein Kärtchen vom Stapel. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen angelegt sind.

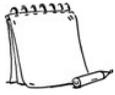
freie Variante:

Die Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit die Spielkärtchen zu einem vorgegebenen Thema selbst. Der Spielablauf ist identisch.

Domino zum Judentum:

START / Symbol; Davidstern / Schrift; Thora / Gottesbild; ein Gott (Jahwe) / Regeln; Zehn Gebote / Laubhüttenfest; Jom Kippur / Menora; siebenarmiger Leuchter / Fest im Frühjahr; Pessach / Ruhetag; Sabbat / Speiseregeln; kosher / Gotteshaus; Synagoge / Ur-Vater; Abraham / Staat; Israel / Brauch für Männer; Beschneidung / Inhalt der Thora; fünf Bücher Mose / ENDE





Quartettkarten für jede Gruppe (32 oder weniger)



Je nach Zielsetzung bereiten Sie die Karten vor oder die Schüler erstellen zu einem bestimmten Thema selbst Quartette.

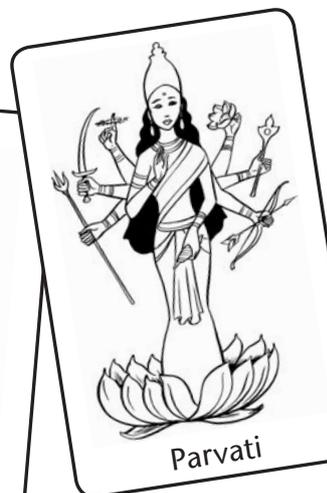
Die Karten werden gemischt und gleichmäßig in der Spielgruppe verteilt. Ein Schüler beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte, die ihm selbst fehlt. Hat der andere Spieler diese Karte, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt der Gefragte die Karte nicht, darf er nun die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Wenn ein Schüler ein Quartett zusammen hat, wird es abgelegt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette vor sich liegen hat.

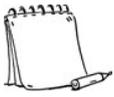
Weltreligionenquartett:

Gottheiten, Heilige Schrift, Riten und Feiern, Ge- und Verbote

Kniggequartett:

Verhaltensregeln aus „Tischsitten“, „Begrüßung“, „Kleiderordnung“, „Umgang mit Erwachsenen“, „Gesprächsregeln“, „Verhalten im Klassenzimmer“, „Telefonieren“, „In fremden Ländern“





Spielplan mit 4 x 4 Feldern für jeden Schüler



Bereiten Sie für jeden Schüler einen Spielplan und ggf. 16 Begriffe vor.

angeleitete Variante:

Bereiten Sie für die Schüler Spielpläne und 16 fertige Lernkärtchen mit Lernwörtern zu einem bestimmten Thema vor. Jeder Mitspieler überträgt in beliebiger Reihenfolge die Begriffe in den eigenen Spielplan. Ein Schüler übernimmt die Spielleitung, liest die Wörter aus seinem Plan vor und die anderen streichen diese auf ihren Plänen durch. Wer zuerst eine Viererreihe waagrecht, senkrecht oder diagonal durchgestrichen hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen.

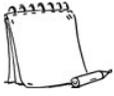
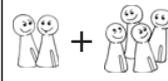
freie Variante:

Die Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit die Begriffskärtchen zu einem vorgegebenen Thema selbst.

Mögliche Themen:

- 16 Feiertage
- 16 Begriffe aus einer Weltreligion
- 16 Werte
- 16 Menschenrechte
- 16 Kinderrechte

Treue	Liebe	Respekt	Fairness
Weitblick	Erfolg	Optimismus	Ehrlichkeit
Gleichheit	Freiheit	Toleranz	Glaube
Demut	Moral	Disziplin	Sauberkeit



10–20 Kärtchen jeweils 5 x 5 cm groß für jedes Paar oder jede Gruppe



Schneiden Sie eine entsprechende Anzahl von Kärtchen für jedes Paar bzw. jede Gruppe am besten aus Kopierkarton oder Tonzeichenpapier aus.

angeleitete Variante:

Bereiten Sie für die Schüler fertige Lernkärtchen vor und teilen Sie Spielgruppen ein. Es spielen immer zwei bis vier Schüler zusammen. Die Kärtchen werden gemischt und mit der leeren Seite nach oben auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler deckt für alle sichtbar zwei Kärtchen auf. Wenn das Paar zusammenpasst, darf er die Kärtchen behalten und noch einmal zwei weitere aufdecken. Bei unterschiedlichen Kärtchen werden diese wieder umgedreht und der nächste Spieler ist am Zug. Gewonnen hat der Schüler mit den meisten Kartenpaaren.

freie Variante:

Die Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit die Spielkartenpaare zu einem vorgegebenen Thema selbst.

Kärtchen mit identischen Begriffen

Kärtchen mit Begriffen und Bildern: Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung + passende Bilder aus Zeitschriften, Prospekten oder selbst gemalt;
Verhaltensregeln aus dem Bereich „Tischsitten“ + Bild von richtig gedecktem Tisch ...

Kärtchen mit Begriffspaaren: Christentum + Weihnachten; Judentum + Pessach; Islam + Ramadan ...

Kärtchen mit gegenläufigen Begriffen: Freude + Leid, Liebe + Hass, Erleichterung + Enttäuschung ...



Spielvorlage für jeden Schüler



Zeichnen Sie ein Feld mit mindestens 10 x 10 Kästchen (jeweils 1 x 1 cm) auf ein Blatt. Tragen Sie etwa 10 Begriffe zu einem Thema waagrecht und senkrecht in das Gitter ein. Die restlichen Felder werden mit beliebigen Buchstaben gefüllt.

angeleitete Variante

Verteilen Sie die Spielpläne an die Schüler. Diese suchen in dem Wortgitter nach Begriffen zu einem Thema oder nach Begriffen zu vorgegebenen Definitionen und streichen sie an.

freie Variante

Die Schüler gestalten selbst Wortgitter zu ethischen Themen und lassen die Mitschüler die Begriffe suchen.



Thema: Kinderrechte

Suche in dem Wortgitter waagrecht und senkrecht nach 10 Kinderrechten:

Kinder haben ein Recht auf ...

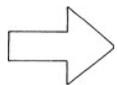
F	A	B	I	L	D	U	N	G	U
A	S	T	M	R	N	A	M	E	N
M	I	D	E	N	T	I	T	Ä	T
I	K	P	I	N	F	G	P	W	E
L	O	M	N	A	X	S	U	E	R
I	L	Z	U	H	A	U	S	E	H
E	E	K	N	R	C	D	A	B	A
A	B	V	G	U	J	Q	H	V	L
G	E	S	U	N	D	H	E	I	T
S	N	R	D	G	A	S	D	F	G



Papier und Stifte

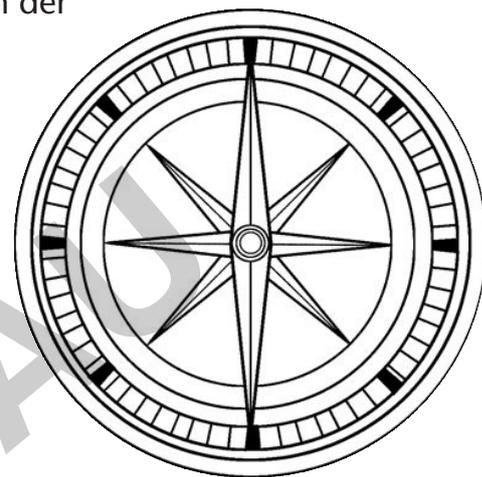


keine



Einstieg oder Zusammenfassung eines Themenbereichs

Legen Sie einen vorgegebenen Begriff fest, das kann auch der Name eines Mitschülers sein, und bestimmen Sie die „Windrichtung“. Die Schüler schreiben den Begriff / Namen in Großbuchstaben senkrecht auf ein Blatt. Nun ergänzt jeder Schüler Wörter, die zum vorgegebenen Begriff passen. Bei *Windstille* (einfach) genügt es, wenn ein Buchstabe des Begriffs irgendwo in den ergänzten Wörtern enthalten ist. Bei *Westwind* (schwieriger, rechts drehende Windfahne), müssen die ergänzten Wörter mit den Buchstaben des vorgegebenen Begriffs beginnen. Bei *Ostwind* (schwierig, links drehende Windfahne) müssen die ergänzten Wörter mit den Buchstaben des vorgegebenen Begriffs enden.



„Ethik“ bei Windstille

BIBEL

DIEBSTAHL

HOROSKOP

BILDUNG

KIRCHE

„Ethik“ bei Westwind

EMPATHIE

TOLERANZ

HINDUISMUS

INTEGRATION

KONFLIKTE

„Ethik“ bei Ostwind

KINDERRECHT

FREUNDSCHAFT

PESSACH

KURBAN BAYRAM

ERNSTEDANK