

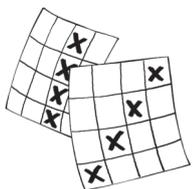
Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Hinweise zu den Quizspielen	6

Die Spiele



Bibelstafette	8
Bibelstafette – Blankovorlage	13
Bibelstafetten A (Behälter in der Bibel) und B (Farben in der Bibel)	15
Bibelstafetten C (Geld in der Bibel) und D (Handel in der Bibel)	16
Bibelstafetten E (Krieg in der Bibel) und F (Metalle in der Bibel)	17
Bibelstafetten G (Mütter in der Bibel) und H (Sexualität in der Bibel)	18
Bibelstafetten I (Väter in der Bibel) und J (Das Wetter in der Bibel)	19



BINGO Religion edition	20
BINGO Religion edition – BINGO-Karte Nr. 1 (Eltern und Kinder)	22
BINGO Religion edition – BINGO-Karte Nr. 2 (Vereine und Verbände)	23
BINGO Religion edition – BINGO-Karte Nr. 3 (Daten der Kirchengeschichte)	25



Echo	27
Echo – Blankovorlage	29
Echo – Karten Nr. 1 (Das Gleichnis vom unbarmherzigen Gläubiger) und 2 (Hunger – Krankheit – Leid)	30
Echo – Karten Nr. 3 (Theresia von Lisieux) und 4 (Die Entstehung des Evangeliums)	31



Flaschendreher	32
Flaschendreher – Blankovorlage	34
Flaschendreher – Kartenset 1 (Freunde Jesu)	35
Flaschendreher – Kartenset 2 (Das Sakrament der Taufe)	36
Flaschendreher – Kartenset 3 (Die Pfadfinderbewegung)	37



Der große Preis	38
Der große Preis – Blankovorlage	40
Der große Preis – Quizkarten Nr. 1 (Menschliche Körperteile in der Bibel) und Nr. 2 (Schafe und Ziegen in der Bibel)	41
Der große Preis – Quizkarten Nr. 3 (Der Staat Israel) und Nr. 4 (Jerusalem)	42
Der große Preis – Quizkarten Nr. 5 (Johannes der Täufer) und Nr. 6 (Stationen auf dem Weg des Apostels Paulus)	43



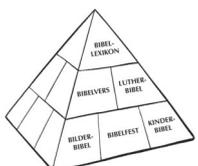
Hitparade	44
Hitparade – Blankovorlage	46
Hitparade – Kartenset Nr. 1 (Weihnachtslieder)	47
Hitparade – Kartenset Nr. 2 (Lieder durch das Kirchenjahr)	48
Hitparade – Kartenset Nr. 3 (Kanons)	49
Hitparade – Kartenset Nr. 4 (Sprichwörter)	50
Hitparade – Kartenset Nr. 5 (Redensarten)	51



Kopfball	52
Kopfball – Blankovorlage	53
Kopfball – Themenkarten Nr. 1–12	54
Kopfball – Themenkarten Nr. 13–24	55
Kopfball – Themenkarten Nr. 25–36	56



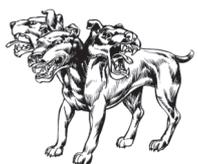
Mini-BINGO	57
Minibingo – Blankovorlage	58
Minibingo – Liste 1 (heilig) und Liste 2 (Gott)	59
Minibingo – Liste 3 (Feste und Feiern) und Liste 4 (Christentum)	60
Minibingo – Liste 5 (Judentum) und Liste 6 (Islam)	61
Minibingo – Liste 7 (Gottesdienst) und Liste 8 (Gelebte Nächstenliebe)	62



Pyramide	63
Pyramide – Blankovorlage	65
Pyramide – Kartenset Nr. 1–10	66
Pyramide – Kartenset Nr. 11–20	67



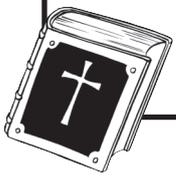
Reporter Rupert	68
Reporterspiel – Blankokarten	69
Reporter Rupert – Karten Nr. 1–5	70
Reporter Rupert – Karten Nr. 6–10	71



Zerberus – oder: Ab in die Hölle!	72
Zerberus – oder: Ab in die Hölle! – Spielplan	75
Zerberus – oder: Ab in die Hölle! – Blankovorlage	76
Zerberus – oder: Ab in die Hölle! – 72 Karten	77

Weitere Spielideen	83
Fehlerteufel	83
Klassenquiz	83
Michelangelo	84
Mister X	84
Nordreich – Südreich	85
Schlange fressen	85
Small – Middle – Large	86
Speed	87
Thema verfehlt!	87
Vier-Ecken-Raten	87
Wer bin ich?	88

Zehn Blanko-Quizkarten zum Kopieren und Ausfüllen	89
---	----



Bibelstafette

A	Akazie	Jes 41,19	Mimosengewächs
A	Aloe	Ps 45,9	wohlriechende Pflanze
Ä	Äneas	Apg 9,33	Name des seit acht Jahren bettlägerigen Mannes
Ä	Ärger	Jona 4,6	Gefühl, Unmut
Ä	Ärmelrock	Gen 37,3	Festtagsgewand
Ä	Ärzte	Ijob 13,4	Heiler
Ä	Äxte	1 Chr 20,3	das vierte Handwerkszeug
B	Balsam	Est 2,12	Kosmetikartikel
B	Bärin	Hos 13,8	weibliches Raubtier
B	Beliar	2 Kor 6,15	Antichrist, Teufel
B	Beröa	Apg 17,10-14	Stadt in Mazedonien
B	Blasen	Ex 9,9	Krankheitssymptome
C	Charakterlosigkeit	Tob 4,13	Was ist mit „die Mutter des Hungers“ gemeint?
C	Charax	2 Makk 12,17	Heimat der Tubianer-Juden
C	Chios	Apg 20,15	Ortschaft
C	Chus	Jdt 7,18	Ortschaft am Bach Mochmur
C	Chuzas	Lk 8,3	Beamter des Herodes
D	Dan	Lev 24,11	Aus welchem Stamm stammt Dibri, der Vater von Schelomit?
D	Debora	Gen 35,8	Amme von Rebekka
D	Diadem	Est 1,11	Schmuckstück
D	Distel	Mi 7,4	Unkrautpflanze
D	Dohlen	Jes 34,11	Rabenvögel
E	Efrata	Gen 48,7	ehemaliger Name von Betlehem
E	Eldaga	Gen 25,4	fünfter Sohn Midians
E	Erläss	Esra 6,11	Befehl, Anweisung
E	Euftrat	Gen 2,14	Name des vierten Flusses im Garten Eden
E	Evodia	Phil 4,2	Name einer Christin
F	Fahnenmast	Jes 30,17	Feldzeichen
F	Fauler	Spr 6,6	Schimpfwort
F	Felgen	1 Kön 7,33	Teile des Wagenrades
F	Flötenspieler	Gen 4,21	Musiker
F	fünfundsechzig	Gen 5,15	Alter von Mahalalel
G	Gadiël	Num 13,10	Sohn von Sodi
G	Gebiss	Offb 9,8	Teil der Mundhöhle
G	Geheul	Mi 1,8	lautes Klagen, Weinen
G	Gischt	Weish 5,14	Meeresschaum
G	Gurken	Num 11,5	Gemüsepflanzen
H	Hacken	1 Sam 13,21	Ackergeräte
H	Hehler	Anmerkung zu Lev 5,1	Aufkäufer von Diebesgut
H	Hemden	Ri 14,12	Oberbekleidungsstücke
H	Henker	2 Makk 5,8	Scharfrichter
H	Hirsch	Spr 7,22	Wiederkäuer



Laufzettel

Kontrollzettel zum Abschneiden

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
-----	-------------	---------

Nr.	Lösungswort
-----	-------------

Bibelstafette – E (Krieg in der Bibel) und F (Metalle in der Bibel)



Laufzettel

Kontrollzettel zum Abschneiden

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
E 1	1 Makk 1,17	Welche Tiere wurden für den Krieg eingesetzt? (14. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
E 1	<i>Kriegselefanten</i> → E

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
E 2	2 Chr 26,15	Welches Kriegsgerät stand auf den Türmen und an den Mauerecken? (4. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
E 2	<i>Wurfmaschinen</i> → F

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
E 3	Joel 2,5	Gesucht: ein fahrbares Kriegsgerät (3. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
E 3	<i>Streitwagen</i> → R

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
E 4	1 Makk 15,26	Wer sandte dem König 2000 ausgesuchte Krieger und Kriegsausrüstung? (5. Buchst.)

Nr.	Lösungswort
E 4	<i>Simeon</i> → O

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
E 5	Jer 4,21	Welchen Klang kann man im Krieg hören? (9. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
E 5	<i>Trompetenschall</i> → N

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
F 1	Ps 68,32	Welches Metall wurde aus Ägypten importiert? (3. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
F 1	<i>Erz</i> → Z

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
F 2	Apg 8,20	Gesucht: ein Edelmetall (5. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
F 2	<i>Silber</i> → E

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
F 3	Sach 4,2	Gesucht: ein Gegenstand aus Gold (5. Buchstabe)

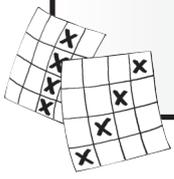
Nr.	Lösungswort
F 3	<i>Leuchter</i> → H

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
F 4	Num 21,9	Aus welchem Metall war die Schlange an der Fahnenstange gefertigt? (5. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
F 4	<i>Kupfer</i> → E

Nr.	Bibelstelle	Aufgabe
F 5	Num 10,2	Gesucht: zwei Instrumente aus getriebenem Metall (9. Buchstabe)

Nr.	Lösungswort
F 5	<i>Trompeten</i> → N



BINGO Religion edition

Spieltyp:	Themenbereich:	
Glücksspiel, Wissensspiel	Religion allgemein (Kirchengeschichte, biblische Geschichten usw.)	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
BINGO-Karten, leere Blätter für die Schüler (DIN A4 oder A5), Schreibzeug	ab 5	ca. 20 Min.

Spielvorbereitung:

Die Schüler benötigen ein leeres Blatt, das sie durch Falten in 16 Felder aufteilen. Der Lehrer/ein Schüler liest alle 16 Buchstaben vor, die auf der BINGO-Karte unter der ABC-Leiste angekreuzt sind. Die Schüler schreiben diese Buchstaben in je ein beliebiges leeres Feld auf ihrem gefalteten Blatt. Da jeder Schüler die Buchstaben anders verteilt, kommt hier der Glücksspielcharakter des Spieles zum Tragen. Wenn alle 16 Buchstaben der BINGO-Karte auf die 16 Felder des Schülerbogens verteilt wurden, kann das eigentliche Spiel beginnen.

Spielverlauf:

Der Lehrer oder Schüler liest in beliebiger Reihenfolge eine Frage auf der BINGO-Karte vor. Die Schüler schreiben die Antwort zu dem entsprechenden Buchstaben auf ihr Spielblatt. Entscheidend dabei ist der Anfangsbuchstabe der Antwort. Die Antwort „Januar“ wird also beispielsweise in das Kästchen geschrieben, in das der Schüler vorher ein „J“ eingetragen hat. Die Fragen sind überwiegend so formuliert, dass man mit einem einzigen Begriff antworten kann. Bei Fragen nach einem Namen gilt immer der Nachname, bei Heiligennamen der Vorname und bei zusammenhängenden Begriffen der erste Buchstabe.

Wenn eine Frage gestellt wurde, kann der Spielleiter das leere Kästchen vor der entsprechenden Frage ankreuzen und behält dabei den Überblick über seine schon gestellten Fragen.

Ziel des Spiels:

Wer als erster, zweiter oder dritter Spieler eine komplette Reihe mit vier richtigen Antworten auf dem gefalteten Spielblatt erreicht hat, ist Gewinner des Spiels. Dabei gelten die Richtungen diagonal, senkrecht und waagrecht.

Beispiel für je ein waagrechtes, senkrecht und diagonales BINGO:

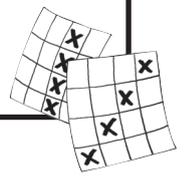
X	X	X	X

		X	
		X	
		X	
		X	

			X
		X	
	X		
X			

Es gibt insgesamt je vier Möglichkeiten, ein waagrechtes oder senkrecht und zwei Möglichkeiten, ein diagonales BINGO anzukreuzen.

Hat ein Spieler eine Viererreihe fertig, so ruft er laut „BINGO!“ und geht zum Spielleiter, um ihm seinen Spielbogen zu zeigen. Hat er alle Fragen richtig beantwortet und tatsächlich eine komplette Viererreihe erreicht, so wird sein BINGO anerkannt. Der Spielleiter muss aufpassen, dass der Schüler



Thema: Vereine und Verbände

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

- A Wie lautet das Fremdwort für den Verzicht auf Drogen, insbesondere Alkohol, was ein Ziel der Arbeit des christlich orientierten Blauen Kreuzes ist? → *Abstinenz*
- B In welcher Stadt hat die 1961 gegründete Hilfsorganisation für politische Gefangene, die „Amnesty Inter-national“, ihren Sitz in Deutschland? → *Berlin*
- C Welcher Weltreligion gehören die Mitglieder des Vereins Katholischer Deutscher Lehrerinnen e.V. an? → *Christentum*
- E Wofür steht die Abkürzung „e.V.“, z.B. bei Johanniter Unfallhilfe e.V.? → *eingetragener Verein*
- F Wie heißt die Stadt in Baden-Württemberg, wo der Deutsche Caritasverband, eine katholische Hilfsorganisation, seinen Sitz hat? → *Freiburg im Breisgau*
- G Welcher blond gelockte Moderator führte durch die Sendung „Wetten dass ...?“, während der der österreichische Schauspieler Karlheinz Böhm im Jahr 1981 durch eine Wette das Hilfswerk „Menschen für Menschen“ ins Leben rief? → *Thomas Gottschalk*
- H Wie lautet der Vorname des ehemaligen deutschen Bundespräsidenten Köhler, der wie alle Bundespräsidenten Schirmherr der Deutschen Welthungerhilfe e. V. war? → *Horst*
- J In welchem Monat sammeln die als Heilige Drei Könige verkleideten Sternsinger Spenden für Notleidende der Dritten Welt? → *Januar*
- L Wie heißt die Hauptstadt von England, wo der methodistische Pfarrer William Booth im Jahr 1878 der erste General der Heilsarmee wurde? → *London*
- N In Hannover wurde 1952 die Johanniter-Unfall-Hilfe e.V. gegründet. Hannover ist die Hauptstadt welches Bundeslandes? → *Niedersachsen*
- O Welche Farbe hat das Halstuch der Wölflinge, der jüngsten Mitglieder des deutschen Pfadfinderverbandes? → *orange*



Spieltyp:	Themenbereich:	
Nachsprechspiel, Pfandspiel	Religion allgemein	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
vorbereitete Textkarten oder pro Schüler oder Gruppe eine Blankovorlage mit Stift	ab 4	ab 10 Min. bis 45 Min.

Spielverlauf:

a) Schnelles Spiel für zwischendurch:

Bei diesem Nachsprechspiel spricht der Lehrer/Spielleiter jeweils einen Textabschnitt einer Echo-Karte (S. 30–31) oder aus einem selbst entworfenen Text vor. Dabei beginnt der erste Textabschnitt noch mit einem ganz leicht zu merkenden Text. Die Schwierigkeit des Nachsprechens erhöht sich, je mehr zu den einzelnen Sätzen hinzugefügt wird. Die Klasse (bzw. immer der nächste Schüler) wiederholt das jeweils Vorgesprochene. Dabei stehen zunächst alle Schüler auf. Wer einen Fehler macht, muss sich hinsetzen.

b) Eigene Echo-Karten herstellen:

Mithilfe der Blankovorlage können die Schüler eigene Nachsprechspiele herstellen. Dazu sollte man ihnen aber zunächst den ersten Satz vorgeben, damit sie – von diesem Satz ausgehend – eigene Ideen entwickeln können. Die Texte können in Einzel-, Paar- oder Gruppenarbeit erarbeitet werden. Sie sollten stets sinnvoll bleiben.

Hier 20 Satzanfänge für eigene Nachsprechspiele:

Thema:	Satz:
das Gewissen	Die Schuld wiegt schwer.
der jüdische Krieg (um 70 n. Chr.)	Flieht in die Berge von Judäa!
der Tod gehört dazu	Da wurde einer aus dem Leben gerissen.
die Firmung	Sei besiegelt durch die Gabe Gottes, den Heiligen Geist.
die Seligpreisungen	Selig seid ihr, ihr Armen, ihr Kranken.
die Zeit der Christenverfolgungen	Am Zeichen des Fisches können wir uns erkennen.
die Zeit Jesu (Politik)	Die Römer haben das Land in Besitz genommen.
Formen der Versöhnung	Reich mir die Hand und sei wieder Freund.
Franziskus von Assisi	Wenn einer mit den Vögeln spricht.
Gloria	Loben und preisen, singen und tanzen.
Hoffnung	Glaub an ein Leben nach dem Tod, glaub es getrost.
Jesus nachfolgen	Komm mit und folge mir nach.

<h2 style="text-align: center;">ECHO 1</h2>	<h2 style="text-align: center;">ECHO 2</h2>
<p>Thema: Das Gleichnis vom unbarmherzigen Gläubiger (Mt 18,23-35)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein König rief seine Diener herbei. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte; sehr, dass dieser beschloss, ihn und seine Familie zu verkaufen. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte, so sehr, dass dieser beschloss, ihn und seine Familie zu verkaufen, alles was er besaß. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte, so sehr, dass dieser beschloss, ihn und seine Familie zu verkaufen, alles was er besaß. „Gnade, Gnade“, rief da der Mann. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte, so sehr, dass dieser beschloss, ihn und seine Familie zu verkaufen, alles was er besaß. „Gnade, Gnade“, rief da der Mann, „ich werde die Schuld begleichen!“ • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte, so sehr, dass dieser beschloss, ihn und seine Familie zu verkaufen, alles was er besaß. „Gnade, Gnade“, rief da der Mann, „ich werde die Schuld begleichen!“ Der König hat Mitleid, erließ ihm die Schuld. • Ein König rief seine Diener herbei und wollte mit ihnen abrechnen; zehntausend Talente der erste ihm schuldig war und seinen Herrn erzürnte, so sehr, dass dieser beschloss, ihn und seine Familie zu verkaufen, alles was er besaß. „Gnade, Gnade“, rief da der Mann, „ich werde die Schuld begleichen!“ Der König hat Mitleid, erließ ihm die Schuld, doch hätte er's mal lieber gelassen. • ... (wie geht es weiter?) 	<p>Thema: Hunger – Krankheit – Leid</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es ging alles so schnell. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten, die Helfer und die Polizei. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten, die Helfer und auch die Gaffer, die angerannt kommen. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten, die Helfer und die Polizei und auch die Gaffer, die angerannt kommen, mit ihren Fotoapparaten. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten, die Helfer und die Polizei und auch die Gaffer, die angerannt kommen, mit ihren Fotoapparaten, damit ihnen auch ja nichts entgeht. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten, die Helfer und die Polizei und auch die Gaffer, die angerannt kommen, mit ihren Fotoapparaten, damit ihnen auch ja nichts entgeht, das verbeulte Blech, das Blut, die Tränen. • Es ging alles so schnell, so rasend schnell, dort auf der Autobahn, wo nun das Blaulicht sich dreht und das Unglück beleuchtet, die Toten, die Verletzten, die Helfer und die Polizei und auch die Gaffer, die angerannt kommen, mit ihren Fotoapparaten, damit ihnen auch ja nichts entgeht, das verbeulte Blech, das Blut, die Tränen und mittendrin: das verwaiste Kind. • ...



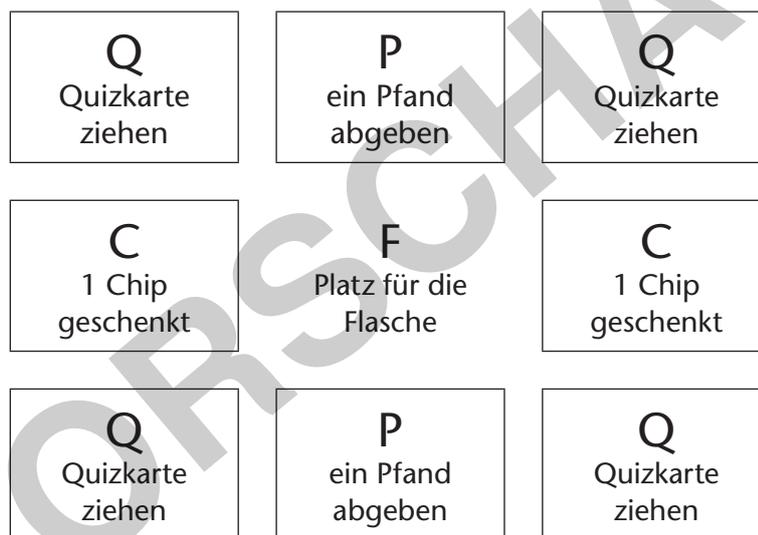
Flaschendrehen

Spieltyp:	Themenbereich:	
Wissensspiel, Glücksspiel, Pfandspiel	Religion allgemein	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
ein großer Bogen mit dem Spielplan, Quizkarten, eine kleine leere Flasche, Chips (Knöpfe, Cent-Münzen)	ab 3	ab 20 Min.

Spielanleitung:

Der Spielplan wird laut Vorlage auf einen großen Bogen vorgezeichnet (DIN A 2) oder mit Kreide auf den Boden des Schulhofs gezeichnet, da dieses Spiel auch im Freien durchgeführt werden kann.

Spielplan (Muster):



Der Spielplan kann natürlich anders gezeichnet werden, z. B. in Kreisform. Den Text kann man sich bei einer Zeichnung auf dem Boden sparen und stattdessen nur die Buchstaben einzeichnen.

Zu den Quizkarten:

Zusätzlich zu vorgefertigten Kartensets können auch die Quizkarten anderer Spiele dieses Buches verwendet werden. Außerdem kann eine Blankovorlage (S. 34) mit zehn leeren Quizkarten mit ganz eigenen Fragen und Antworten gefüllt werden.

Spielverlauf:

Bei wenigen Spielern (3–8) sollte das Spiel als Einzelspiel durchgeführt werden, bei mehreren Spielern (ab 9) besser in Gruppen. Ein oder zwei Spielleiter haben die Quizkarten und sind auch Schiedsrichter.

Ein Spieler dreht die Flasche, die in die Mitte des Spielplanes gelegt wurde. Die Flasche muss sich mindestens einmal um sich selbst drehen, bevor sie stehen bleibt. Der Flaschenhals zeigt, wenn die Flasche steht, auf eines der acht Felder.

Flaschendrehen – Kartenset 1 (Freunde Jesu)



Flaschendrehen	1
Freunde Jesu	
In welcher Stadt am Westufer des Jordan heilte Jesus den blinden Bartimäus?	
in Jericho (Mk 10,46-52)	

Flaschendrehen	6
Freunde Jesu	
Welchen Rang hatte der röm. Soldat, der zu Jesus sagte: „Ich bin es nicht wert, dass du mein Haus betrittst“?	
Hauptmann (Lk 7,1-10)	

Flaschendrehen	2
Freunde Jesu	
Nenne den Namen eines Zöllners, bei dem Jesus zu Gast war!	
Matthäus, Levi, Zachäus (Mt 9,9; Mk 2,14; Lk 19,1-10)	

Flaschendrehen	7
Freunde Jesu	
Wer erweckte Lazarus, den Bruder von Marta und Maria, vom Tod?	
Jesus (Joh 11,17-44)	

Flaschendrehen	3
Freunde Jesu	
Wer war der Lieblingsjünger von Jesus?	
Johannes	

Flaschendrehen	8
Freunde Jesu	
Welchen Jünger mit Beinamen Iskariot sprach Jesus an, als er fragte: „Freund, dazu bist du gekommen?“	
Judas (Mt 26,47-56)	

Flaschendrehen	4
Freunde Jesu	
Was bedeutet der aus dem Griechischen stammende Begriff „Apostel“?	
abgesandt, Bote	

Flaschendrehen	9
Freunde Jesu	
Wie hieß der Mann aus Arimathäa, der aus Angst vor den Juden nur heimlich ein Freund Jesu war?	
Josef (Joh 19,38)	

Flaschendrehen	5
Freunde Jesu	
An welchem Gewässer berief Jesus Simon Petrus und Andreas zu seinen Jüngern?	
am See von Galiläa, am See Gennesaret (Mt 4,18)	

Flaschendrehen	10
Freunde Jesu	
Wie hieß die Frau und Namensvetterin der Mutter Jesu, die Jesus mit kostbarem Nardenöl das Haar salbte?	
Maria (Joh 12,3)	

Der große Preis



Spieltyp:	Themenbereich:	
Gruppenspiel	pro Spiel 5 Themen aus dem Religionsunterricht	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
Tafel, Kreide, 5 verschiedene Quizkarten	ab 10	45 Min.

Spielvorbereitung:

Die Klasse wird in zwei oder drei Gruppen geteilt. Das Spiel wird nach Art des in den 70er und 80er Jahren bekannten Fernsehspiels „Der große Preis“ gespielt.

An der Tafel entstehen folgende zwei Tafelbilder:

Tafelbild 1:

	Thema A	Thema B	Thema C	Thema D	Thema E
10					
20					
30					
50					
80					
100					

Das zweite Tafelbild benötigt man, um die Punkte zu notieren, die jede Gruppe erreicht hat. Die Punkte können bei jeder Runde gleich addiert oder erst am Ende zusammengezählt werden.

Tafelbild 2:

Gruppe 1	Gruppe 2

Spielverlauf:

Der Lehrer/ein Leiterteam wählt fünf verschiedene Themenkarten und trägt die Themen in kurzen Stichworten in die Felder „Thema A“ bis „Thema E“ ein, z. B. „Johannes“ statt „Johannes der Täufer“ oder „Körper Menschen“, statt „Menschliche Körperteile in der Bibel“.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Dazu wählt sich jeweils ein Spieler einer Gruppe eine Quizfrage aus, z. B. „Johannes 50“. Der Lehrer/Spielleiter schaut auf seiner vorbereiteten Quizkarte nach und stellt dem Schüler die entsprechende Frage („Wer nahm Johannes den Täufer gefangen?“). Wenn die Frage richtig beantwortet wurde („König Herodes Antipas“), dann wird der Gruppe dieses Spielers die entsprechende Punktzahl (50) zugesprochen, die im Tafelbild 2 notiert wird.



1 Menschliche Körperteile in der Bibel

- 10 Wer setzte Jesus eine Dornenkrone auf den Kopf? → die römischen Soldaten (Joh 19,2ff)
- 20 Was entnahm Gott dem Mann, um daraus die Frau zu formen? → eine Rippe (Gen 2,22)
- 30 Mit welchem Teil des Gebisses kann man den bekannten Bibelvers noch weiterführen: „Auge für Auge, ...“? → Zahn für Zahn (Dtn 19,21)
- 50 Wer hieb bei der Festnahme Jesu einem der Diener des Hohenpriesters ein Ohr ab? → Petrus (Joh 18,26)
- 80 Wer kämpfte eine ganze Nacht mit Gott und hinkte fortan an der Hüfte? Die gesuchte Person erhielt den Namen Israel. → Jakob (Gen 32,29-32)
- 100 An welcher Behinderung litt der Mann, den Jesus dadurch heilte, dass er ihm die Finger in die Ohren legte und seine Zunge mit Speichel berührte? → er war taubstumm (Mk 7,32f)

2 Schafe und Ziegen in der Bibel

- 10 Welcher biblische Held hütete als Knabe die Schafe und Ziegen seines Vaters Isai? Später wurde er Nachfolger von König Saul. → David (1 Sam 17,15)
- 20 Wie heißt das zweite der vier Evangelien, in dem Hirten auf freiem Feld weideten und Nachtwache bei ihrer Herde hielten? → Lukasevangelium (Lk 2,8)
- 30 Welcher Prophet des AT weist auf den Messias hin und vergleicht ihn mit einem Schaf, das zum Schlachten geführt wird? Der Anfangsbuchstabe ist ein „J“. → Jesaja (Jes 53,7; Apg 8,32)
- 50 Für wen sollte Jakob anstelle des verlangten Wilds zwei Ziegenböckchen schlachten, um an den ersehnten Erstgeburtssegen zu gelangen? → für seinen Vater Isaak (Gen 27,9f)
- 80 Welches junge Weidetier darf nicht in der Milch seiner Mutter gekocht werden? → ein Zicklein, ein Ziegenkind (Dtn 14,21b)
- 100 Was wurde am Tag des Festes der Ungesäuerten Brote geschlachtet, an dem Jesus teilnahm? → das Paschalamm (Mk 14,12)



Hitparade

Spieltyp:	Themenbereich:	
Klassenspiel, Einzelspiel	Religion allgemein, religiöse Lieder, biblische Sprichwörter	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
Quizkarten, Bibel oder Gesangbuch, Tafel, Kreide	beliebig	beliebig

Spielvorbereitung:

Das Spiel kann als Einzelspiel oder als Klassenspiel mit zwei oder mehr Gruppen durchgeführt werden.

Beim **Einzelspiel** kommt jeweils ein Schüler an die Reihe. Wenn er die Aufgabe lösen konnte, bekommt er die gewonnenen Punkte gutgeschrieben und wählt sich einen neuen Spieler, der nach ihm an der Reihe ist. Am Ende siegt der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat.

Beim **Klassenspiel** spielt jeweils ein Spieler einer Gruppe. Die Punkte, die ein Spieler erreicht, werden seiner Gruppe gutgeschrieben. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Für das Spiel werden **Quizkarten** benötigt, auf denen Titel von Liedern aus dem Religionsunterricht, Gebetszeilen oder bekannte Bibelzitate stehen. Die Anzahl der zu gewinnenden Punkte richtet sich nach der Anzahl der Wörter pro Liedtitel oder Zitat und steht oben rechts auf der Quizkarte. Bei leistungsschwachen Schülern kann auch noch das Thema bekannt gegeben werden, das unten auf der jeweiligen Karte steht.

Beispiele:

Es war sehr gut. → 4 Punkte

Wo aber ist das Lamm für das Brandopfer? → 8 Punkte

Mache dich auf und werde Licht → 6 Punkte

Statt der Quizkarten kann man das Spiel auch mithilfe der Bibel, eines Gesang- oder Religionsbuches durchführen. In diesem Fall empfiehlt es sich, mehrere Schüler als Spielleiter auszuwählen, die schon vor Einteilung der Gruppen einige Beispiele für das Spiel aus den Büchern heraussuchen.

Spielverlauf:

Ein Spielleiter zieht eine Quizkarte. Auf dieser steht oben rechts die Anzahl der Wörter bzw. die zu gewinnenden Punkte. Diese Zahl notiert er an der Tafel und zieht ebenso viele Striche auf der Tafel, auf die er im weiteren Verlauf des Spieles die Wörter von der Quizkarte schreibt. Das geschieht natürlich in einer beliebigen Reihenfolge. Ob eventuell die Satzzeichen (Komma, Punkt etc.), die das Erraten erleichtern, an der Tafel notiert werden müssen, muss vor dem Spiel von der Klasse entschieden werden.

Hitparade – Kartenset Nr. 1 (Weihnachtslieder)



Hitparade	Punkte: 4
Morgen kommt der Weihnachtsmann	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 5
Süßer die Glocken nie klingen	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 3
Ihr Kinderlein kommet	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 3
Kling, Glöckchen, klingelingeling	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 5
Es kommt ein Schiff geladen	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 7
Nun freut euch, ihr Christen, singet Jubellieder	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 5
Es ist ein Ros entsprungen	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 3
In der Weihnachtsbäckerei	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 7
Zu Betlehem geboren ist uns ein Kindelein	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 7
Es ist für uns eine Zeit angekommen	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 3
O du fröhliche	
Thema: Weihnachtslieder	

Hitparade	Punkte: 3
In dulci jubilo	
Thema: Weihnachtslieder	



Hitparade – Kartenset Nr. 4 (Sprichwörter)

Hitparade	Punkte: 6
Ein Herz und eine Seele sein.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 6
Vor Gott sind alle Menschen gleich.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 4
Lügen haben kurze Beine.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 5
Was sich liebt, neckt sich.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 5
Hochmut kommt vor dem Fall!	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 4
Ehrlich währt am längsten!	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 7
Es ist noch nicht aller Tage Abend.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 3
Gelegenheit macht Diebe.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 5
Der Mensch denkt, Gott lenkt.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 5
Ein Unglück kommt selten allein!	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 6
Mit dem Teufel im Bunde stehen.	
Thema: Sprichwörter	

Hitparade	Punkte: 6
Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied.	
Thema: Sprichwörter	



Kopfball

Spieltyp:	Themenbereich:	
Gruppenspiel	Religion allgemein	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
Themenkarten, evtl. Stoppuhr	ab 8	beliebig

Spielvorbereitung:

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen setzen sich mit dem Gesicht zueinander gegenüber, am besten in einer Reihe nebeneinander.

Spielverlauf:

Der Spielleiter zieht eine Themenkarte und nennt das Thema (z. B. „Inquisition“, „Das Priesteramt“, „Menschenrechte“). Die Schüler müssen nun jeweils im Wechsel zwischen den Gruppen und nacheinander Begriffe nennen, die zum Thema passen. Für jeden Begriff gibt es einen Punkt. Das Nennen der Begriffe muss möglichst schnell gehen. Wenn ein Schüler länger als fünf Sekunden zögert bzw. ihm kein neuer Begriff mehr einfällt oder er falsch antwortet, dann bekommt die gegnerische Gruppe einen Punkt gutgeschrieben. Mögliche Themen finden sich auf den Themenkarten (S. 54 bis 56). Mithilfe der Blankovorlage (S. 53) können auch eigene Themen umgesetzt werden.

Beispiel:

Thema ist „Inquisition“.

Schüler A 1 nennt „Hexenwahn“ – Schüler B 1 nennt „Friedrich Spee“

Schüler A 2 nennt „Hexenhammer“ – Schüler B 2 nennt „Scheiterhaufen“ usw.

→ Beide Mannschaften bekommen je zwei Punkte (einen pro richtiger Antwort).

Schüler A 12 nennt „Kreuzritter“

→ Gruppe B bekommt den Punkt, da der Begriff nicht zum Thema gehört.

Wenn alle Schüler bei einer Runde einen Beitrag leisten konnten, geht das Spiel unentschieden aus. Man kann auch weitermachen, bis den Spielern wirklich nichts mehr einfällt.



Kopfball

Themenkarte Nr. 13

Fremdenfeindlichkeit,
Antisemitismus

Kopfball

Themenkarte Nr. 19

Inquisition

Kopfball

Themenkarte Nr. 14

Freundschaft

Kopfball

Themenkarte Nr. 20

Islam

Kopfball

Themenkarte Nr. 15

Gebote und Vorschriften
im Alten Testament

Kopfball

Themenkarte Nr. 21

Könige aus der Bibel

Kopfball

Themenkarte Nr. 16

Gewissenskonflikte

Kopfball

Themenkarte Nr. 22

Martin Luther

Kopfball

Themenkarte Nr. 17

Grenzerfahrungen

Kopfball

Themenkarte Nr. 23

Menschenrechte

Kopfball

Themenkarte Nr. 18

Hinduismus

Kopfball

Themenkarte Nr. 24

Papsttum, Papstgeschichte



Spieltyp:	Themenbereich:	
Klassenspiel, Glücksspiel, Taktikspiel	Religion allgemein	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
vorbereitete Begriffssammlung zu best. Themen	ab 6	ab 10 Min.

Spielverlauf:

Der Spielleiter nennt ein Thema aus dem Religionsunterricht oder ein beliebiges anderes Thema bzw. verwendet ein Kärtchen aus dem Spiel „Kopfball“. Aus diesem Gebiet schreiben die Schüler sechs Wörter, die ihnen zum Thema einfallen, auf einen Zettel.

Ist das geschehen, nennt der Spielleiter (vielleicht auch noch ein oder zwei Schüler) in beliebiger Reihenfolge Begriffe aus dem vorgegebenen Thema, ebenfalls so, wie sie ihm gerade einfallen. Hat ein Schüler einen dieser Begriffe auf seinem Zettel stehen, so streicht er ihn durch. Nach drei durchgestrichenen Wörtern ruft der Schüler „Halbzeit!“. Wenn er alle sechs Begriffe streichen konnte, ruft er „BINGO!“. Die ersten drei Schüler mit einem BINGO haben gewonnen. Anschließend kann man ein neues Thema wählen und das Spiel neu beginnen.

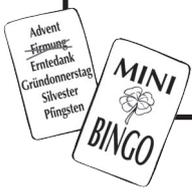
Man kann auch mit den vorgegebenen Listen (S. 59 bis 62) arbeiten. Sie sind so gestaltet, dass sie mehrmals verwendet werden können, denn vor jedem Begriff (jeder Redewendung) stehen drei Kästchen zum Ankreuzen der Begriffe, die im Spiel schon genannt wurden. In einem ersten Durchgang wird das erste Kästchen abgehakt, in einem zweiten das zweite und in einem dritten das dritte. Zum Schluss könnten in einem vierten Durchgang auch noch die Begriffe ganz ausgestrichen werden. Ein Bogen kann also mehrmals in einer Klasse oder in mehreren Klassen zur Anwendung kommen. Das trägt, wenn auch im Kleinen, zu einem ökonomischen und Ressourcen sparenden Unterricht bei. Im Kleinen sparen ist eben auch gespart!

Variationen:

- ☞ Zum Gedächtnisspiel wird das Quiz, wenn der Lehrer/Spielleiter die Begriffssammlung zu einem Thema im Schnelldurchgang einmal vorliest und erst dann das eigentliche Spiel beginnt.
- ☞ Es kann eine Punktwertung eingeführt werden: Der erste Gewinner eines BINGO bekommt drei Punkte, der zweite zwei und der dritte einen Punkt. Dann werden die Begriffe der Schüler vorgelesen. Jeder bekommt für ein Wort, das nur ein einziges Mal genannt wird, drei Punkte. Bei zwei Nennungen zwei und bei drei und mehr Nennungen einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. So kann ein Spieler, der kein BINGO erzielen konnte, dennoch das Spiel gewinnen. Da ist doch gleich zu überlegen, ob man auf das Glück vertrauen oder auf Taktik setzen soll!

Tipp:

- ☞ Der Spielleiter sollte sich so setzen, dass er den vordersten Schülern nicht auf die Zettel sehen kann, da er sonst schnell in Verdacht kommt, er würde diese Schüler bevorzugen, wenn deren Begriffe genannt, bzw. benachteiligen, wenn ihre Begriffe nicht genannt werden.



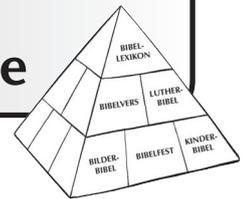
Minibingo – Liste 3 (Feste und Feiern) und Liste 4 (Christentum)

Liste 3: Rund um das Thema „Feste und Feiern“.

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Abifest | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Gründonnerstag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rosenmontag |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Abschlussfeier | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Hochzeit | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schulfest |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Advent | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Jubiläum | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Silberhochzeit |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Allerheiligen | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Karfreitag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Silvester |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Allerseelen | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Karnevalsfeier | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tag der Deutschen
Einheit |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Aschermittwoch | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kirchweih | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tauffeier |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Buß- und Betttag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Maifeiertag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Totensonntag |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Christi Himmelfahrt | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Martinstag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Trauerfeier |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Einladung | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Muttertag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Valentinstag |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Einschulung | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Namenstag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Vatertag |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Erntedankfest | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Neujahr | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Weihnachten |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Feiertag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nikolaus | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Weltmissionssonntag |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Fete | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ostern | eigene:
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Filmfestspiele | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Palmsonntag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Firmung | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Party | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Fronleichnam | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Peter und Paul | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geburtstag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pfingsten | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> gedeckter Tisch | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Polterabend | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Goldene Hochzeit | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Reformationstag | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |

Liste 4: Rund um das Thema „Christentum“.

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Altar | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kapelle | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ostern |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Apostel | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kaplan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Papsttum |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Apostolisches Glaubensbekenntnis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> katholisch | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pfarrer |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Beichte | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kirche | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pfingsten |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Brot und Wein | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kirchenjahr | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Predigt |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Christenverfolgung | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kirchweih | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Protestant |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Christianisierung | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Klerus | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Reformation |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Dekan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kommunion | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sakrament |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diakon | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kreuz | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Seelsorge |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Dom | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kreuzzüge | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Taufe |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Erzbistum | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Landesbischof | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Vaterunser |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Eucharistie | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Maria | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Weihnachten |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Frühchristentum | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Martin Luther | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Zölibat |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Gottesdienst | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mission | eigene:
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Hostie | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mönch | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Inquisition | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Münster | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Jesus | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nazaret | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Josef | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nonne | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |
| | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Orden | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ |



Spieltyp:	Themenbereich:	
Sprachspiel, Reaktionsspiel	Religion allgemein	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
Quizkarten, Stoppuhr	ab 6	beliebig

Spielvorbereitung:

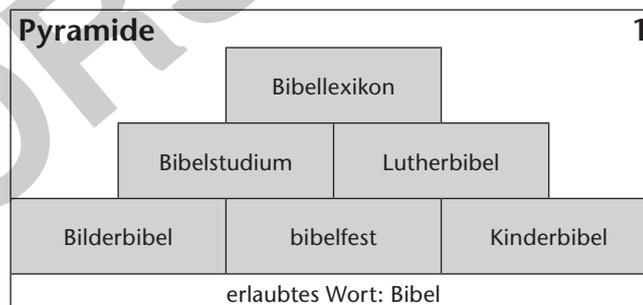
Bei diesem Spiel kann man entweder zwei beliebige Schüler an die Reihe nehmen, die gegen zwei andere Schüler spielen. Die Schüler können auch stellvertretend für eine Gruppe spielen. Im ersten Fall gewinnt die Zweiergruppe mit der höchsten Punktzahl, im zweiten Fall die Gruppe mit der höchsten Punktzahl.

Zwei Stühle werden vor der Tafel aufgestellt und zwar so, dass der Stuhl, der am nächsten an der Tafel steht, mit der Rückenlehne zu dieser aufgestellt wird. Der zweite Stuhl wird dem ersten gegenübergestellt.

Spielverlauf:

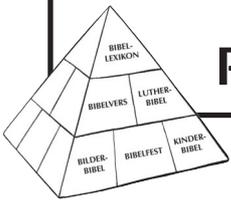
Die beiden Schüler werden vor die Tür geschickt. Ein dritter Schüler schreibt von einer Quizkarte (S. 66–67) die dort stehenden Begriffe auf die Innenseite der Tafel. Unten auf der Quizkarte wird ein „erlaubtes Wort“, das bei der Beschreibung verwendet werden darf, notiert. Alternativ dazu ist auch die Angabe des jeweiligen Themas als Hilfestellung möglich („es geht um ...“). Dies wird dann ebenfalls an die Tafel geschrieben.

Beispiel einer Quizkarte:



Beispiel für einen Tafelanscrieb:





Pyramide – Kartenset Nr. 1–10

Pyramide 1

Bibellexikon		
Bibelstudium	Lutherbibel	
Bilderbibel	bibelfest	Kinderbibel

erlaubtes Wort: Bibel

Pyramide 6

Hostienschale		
Monstranz	Heiligenstatue	
Kreuz	Altardecke	Messkelch

es geht um: sakrale Gegenstände (in der Kirche)

Pyramide 2

Vaterunser		
Psalmen	Gleichnisse	
Schöpfungsgeschichte	Heilige Schrift	Neues Testament

es geht um: die Bibel

Pyramide 7

Altarsakrament		
Altarschmuck	Altarflügel	
Altarkerze	Altarkreuz	Altarraum

erlaubtes Wort: Altar

Pyramide 3

Noach		
Jona	Abraham	
Adam	Mose	Eva

es geht um: Menschen aus dem Alten Testament

Pyramide 8

Brautschleier		
Brautkleid	Brautvater	
Brautpaar	Brautstrauß	Bräutigam

erlaubtes Wort: Braut, Braut-, Bräut-

Pyramide 4

Taufe		
Jesus Christus	Neues Testament	
Bibel	Kirche	Sonntag

es geht um: das Christentum

Pyramide 9

Hochzeitschmaus		
Hochzeitsfeier	Hochzeitstag	
Silberhochzeit	Hochzeitstorte	Hochzeitskutsche

es geht um: die Hochzeit

Pyramide 5

Todsünde		
Todesfall	Freitod	
Todesstunde	Unfalltod	Todeskampf

erlaubtes Wort: Tod, Todes-

Pyramide 10

11.11., 11.11 Uhr		
Kostüm	Fastnacht	
Konfetti	Helau!	Rosenmontag

es geht um: Karneval



Reporter Rupert

Spieltyp:	Themenbereich:	
Kreativitätsspiel, Sprachspiel, Rollenspiel	Bibel, Kirchengeschichte, sozioethische Themen	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
keines, evtl. Regieanweisungen	ab 5	beliebig

Spielverlauf:

Dieses Spiel kann sehr lustig werden und verlangt Sprachtalent und etwas Schauspielerei. Die Ausgangslage bei diesem Spiel ist, dass der Reporter zum Schauplatz des Geschehens gerufen wird, aber weder eine Ahnung hat, was das für ein Schauplatz ist, noch wen er dort antreffen wird. Zu seinem Unglück aber ist er auf Livesendung geschaltet und muss so tun, als sei er Herr über das Geschehen. Nun muss er die anwesenden Personen interviewen, um sich ein Bild von der Lage machen zu können.

Ein Schüler, der den Reporter spielen möchte, wird vor die Klasse geschickt.

Gespielt wird mit vorbereiteten Regieanweisungen (S. 70–71).

Falls nicht mit diesen Regieanweisungen gespielt wird, einigt man sich auf einen Ort und die Zeit des Geschehens (im Raum vor der Tafel), die dort anwesenden Personen, Tiere oder Gegenstände und die Schüler, die diese spielen sollen. Je nachdem, welche Rolle ein Schüler spielt, kann er diese auch darstellen, z. B. einen Fahrkartenkontrolleur, eine Hundeleine oder eine vorwitzige Kirchenmaus.

Nun kommt der Reporter wieder in die Klasse und muss sofort anfangen loszuplappern, da er ja live sendet. Er kann zu allen Personen auf dem Schauplatz gehen und sie interviewen. Diese dürfen ihm antworten oder durch Schauspielerei Hinweise geben (z. B. ein klimpernder Geldbeutel, eine Kakerlake auf Nahrungssuche). Die Hauptaufgabe des Reporters ist es, den Ort, die Zeit, die Personen, Tiere und Gegenstände herauszufinden sowie die Geschichte, die zur gespielten Szene passt.

Hinweise zu den Regieanweisungen:

- ☞ Es müssen nicht alle Rollen auf den Spielkarten besetzt werden.
- ☞ Man kann natürlich auch eigene Ideen mit einfließen lassen (z. B. bei Karte Nr. 1 den Hamster gegen einen Hund tauschen oder ein Baby hinzunehmen).
- ☞ Schüler können zu bekannten Geschichten eigene Regiekarten ausfüllen (Blankovorlage S. 69).

Variationen:

- ☞ Statt einem Reporter gibt es ein Reporterteam (2–3 Schüler).
- ☞ Für jede erratene Einzelheit der Szene gibt es einen Punkt.
- ☞ Für Lacherfolg bei den Zuschauern gibt es einen Sonderpunkt.



Reporter Rupert – Karten Nr. 1–5

Reporter Rupert	Thema: Die Zehn Gebote	Nr. 1
Ort des Geschehens:	Wohnzimmer	
Zeit des Geschehens:	Samstagabend	
Personen:	Vater, Mutter, Sohn oder Tochter	
Tiere:	Hamster	
Gegenstände:	Fernbedienung, Fernseher, Hamsterkäfig	
gesuchte Geschichte:	4. Gebot: Ehre deinen Vater und deine Mutter (Dtn 5,16)	

Reporter Rupert	Thema: Die Zehn Gebote	Nr. 2
Ort des Geschehens:	Klassenzimmer	
Zeit des Geschehens:	große Pause	
Personen:	Klassenlehrer, Klassenclown, Schülerin	
Tiere:	Stubenfliege	
Gegenstände:	Schultasche, Handy	
gesuchte Geschichte:	7. Gebot: Du sollst nicht stehlen (Dtn 5,19)	

Reporter Rupert	Thema: Gleichnisse Jesu	Nr. 3
Ort des Geschehens:	vor dem Haus an einem Tisch	
Zeit des Geschehens:	Vormittag	
Personen:	Hausfrau	
Tiere:	Maus	
Gegenstände:	Trog, Mehl, Sauerteig, Rührbesen	
gesuchte Geschichte:	Das Gleichnis vom Sauerteig (Lk 13,20-21)	

Reporter Rupert	Thema: Wunder Jesu	Nr. 4
Ort des Geschehens:	Ufer des Sees Gennesaret	
Zeit des Geschehens:	etwa im Jahre 27, Vormittag	
Personen:	Jesus, Simon und seine Gefährten	
Tiere:	Fische	
Gegenstände:	Boot, Fischernetz	
gesuchte Geschichte:	Die Berufung der ersten Jünger (Lk 5,1-11)	

Reporter Rupert	Thema: Erwachsen werden	Nr. 5
Ort des Geschehens:	Schule vor dem Lehrerzimmer	
Zeit des Geschehens:	kleine Pause	
Personen:	Mathelehrer, Klassensprecher, ein/e Schüler/in	
Tiere:	zwei Kopfläuse	
Gegenstände:	Mathearbeit, Lehrertasche	
gesuchte Geschichte:	Die drohende Sechs in Mathe wäre das Aus für den Ausbildungsplatz.	