

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

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 zweispaltig) 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.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

©

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.

© PERSEN Verlag

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



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Behauptung oder Wahrheit?

5

- ▶ Auflockerung
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: zwei Stühle

Zwei Stühle werden mit einem möglichst großen Abstand im Klassenzimmer platziert. An dem einen Stuhl wird ein Zettel mit dem Wort „Ja“ befestigt, an dem anderen ein Zettel mit dem Wort „Nein“.

Die Kinder zählen sich mit den Zahlen von 1 bis 5 ab (bzw. so, dass die Gruppen am Ende gleich groß sind). Sie stellen sich so im Klassenraum auf, dass der Abstand zu den Stühlen möglichst für alle gleich ist.

Die Lehrkraft nennt beim Spielbeginn zuerst eine Zahl und formuliert dann eine Aussage, z. B. Weihnachten feiern wir die Geburt Jesu. Denken die Kinder mit der genannten Zahl, dass diese Aussage richtig ist, versuchen sie möglichst schnell den „Ja“-Stuhl zu erreichen. Das Kind, das sich dort als erstes hinsetzt, muss kurz erklären, warum es sich bei dieser Aussage um die Wahrheit handelt. Kann es nichts zum Thema sagen, ist das nächste Kind an der Reihe. Handelt es sich bei der Aussage um eine Behauptung, muss das Kind, das als erstes auf dem „Nein“-Stuhl sitzt, die Aussage korrigieren. Das Kind erhält immer nur dann einen Punkt, wenn es zusätzlich zur „Erstplatzierung“ auf den Stuhl auch eine passende Erklärung formulieren kann.

Spielvariante: Das Spiel kann auch als Gruppenspiel durchgeführt werden, d. h. in einer Gruppe sind fünf Kinder und sie versuchen, als Gruppe möglichst viele Punkte zu sammeln, wobei jeweils ein Kind dann mit seiner Nummer die Gruppe vertritt.

© PERSEN Verlag

1, 2, 3-Spiel

6

- ▶ Auflockerung
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Tafel,
evtl. Religionsmappen

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine spielerische Wiederholung, die auf fast jedes Religionsthema übertragen werden kann.

Die Lehrkraft schreibt mit großem Abstand die Zahlen 1, 2 und 3 an eine Tafel.

Drei bis vier Kinder stellen sich in ca. zwei Meter Abstand mit Blickrichtung zur Tafel nebeneinander vor der Tafel auf. Die Lehrkraft stellt eine Frage und gibt drei Lösungsmöglichkeiten vor, die jeweils von einer Zahl begleitet werden. Nachdem die drei Optionen genannt wurden, sagt sie nochmals: „Was stimmt: 1, 2 oder 3?“

Nachdem die Zahl 3 genannt wurde (nicht vorher!), gehen die Kinder zu der Zahl, von der sie denken, dass sie die Lösung darstellt. Dass alle Kinder ggf. zur selben Zahl gehen, ist durchaus möglich und erwünscht.

Pro Spielgruppe werden zwischen drei und fünf Fragen formuliert.

Pro Spielgruppe werden zwischen drei und fünf Fragen formuliert.

Spielvariante: Anstelle der Lehrkraft können die Kinder der Klasse die Fragen auf der Basis ihrer Notizen in der Religionsmappe stellen.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

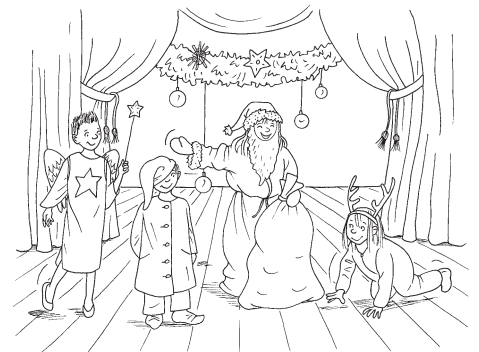
Die Weihnachtsgeschichte ohne Worte

27

- ▶ Auflockerung
- ▶ Wahrnehmung

Material: –

Die Klasse wird in zwei oder drei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe hat dieselbe Aufgabe: Die Kinder sollen die Krippenszene aus der Weihnachtsgeschichte darstellen, dürfen bei der Darstellung aber nicht sprechen. Alle Kinder aus der Gruppe müssen dabei eine Rolle übernehmen. Tierlaute dürfen ggf. erst bei der Präsentation gemacht werden, um den Zuschauenden das Erkennen der Figuren im Bild zu erleichtern.



Spielvarianten: Diese Spielidee kann auch auf andere Bibelgeschichten übertragen werden, wobei dann ggf. die Gruppengröße entsprechend zur Geschichte angepasst werden muss. Die Gruppenarbeit ist einfacher, je kleiner die Gruppe ist. Unter fünf Kinder sollten jedoch nicht in einer Gruppe sein.

© PERSEN Verlag

Das sind wir

28

- ▶ Begrüßung
- ▶ Gemeinschaft

Material: –

Die Kinder bilden einen Stehkreis.

Die Lehrkraft ruft nacheinander verschiedene „Merkmale“ aus und alle Kinder, auf die dieses „Merkmal“ zutrifft, treten in die Kreismitte und lassen sich von den Kindern im Außenkreis durch ein Zuwinken begrüßen, begrüßen sich verbal untereinander aber auch mit einem kurzen „Hallo“ oder einem Handschlag in der Kreismitte. Anschließend kehren sie wieder zurück in den Stehkreis.

Die ausgerufenen „Merkmale“ können mit und ohne Bezug zum Religionsunterricht formuliert werden:

Alle, ...

- ... die zu Fuß zur Schule kommen.
- ... die wissen, wie Adams Frau heißt.
- ... die eine Katze als Haustier haben.
- ... die diesen Monat in der Kirche waren.
- ... die einen Bruder haben.
- ... die ein (Kirchen-)Lied singen können.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Abgetaucht

29

- ▶ Wahrnehmung
- ▶ Gemeinschaft

Material: Schwungtuch oder großes Bettlaken, Musik

Die Kinder werden aufgefordert, sich zu einem Musikstück frei zu bewegen bzw. zu tanzen. Sobald die Musik stoppt, soll jedes Kind in seiner Bewegung verharren und seine Augen schließen. Die Lehrkraft breitet über einem der Kinder ein Tuch aus und nachdem dies geschehen ist, dürfen die anderen Kinder ihre Augen öffnen und sich aus der Erstarrung lösen. Aufgabe ist es jetzt zu erkennen, wer unter dem Tuch „abgetaucht“ ist. Dafür dürfen dem Kind unter dem Tuch auch Fragen gestellt werden, u. a. auch, um seine Stimme zu hören. Natürlich darf das „abgetauchte“ Kind seine Stimme verstellen. Beim Gespräch, warum ein Kind unter dem Tuch erkannt werden konnte, sollte es auch um die Einmaligkeit jeder Person gehen.

Hinweis: Es kann ggf. notwendig sein, dass sich die Kinder beim Musikstopp auf den Boden hocken und das „abgetauchte“ Kind dann in dieser Position verharrt, weil das Tuch es sonst nicht ausreichend verdeckt.

© PERSEN Verlag

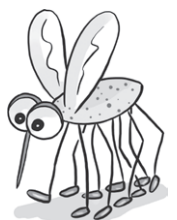
Vielfüßler

30

- ▶ Auflockerung
- ▶ Gemeinschaftsgefühl

Material: –

Die Klasse wird in Gruppen von vier bis sechs Kindern eingeteilt. Die Gruppengrößen sollten nach Möglichkeit identisch sein, damit die Zahlen, die die Lehrkraft ausruft, für alle gelten können. Jede Gruppe benötigt etwas Platz für sich, ggf. kann das Spiel auch auf dem Schulhof durchgeführt werden.



Aufgabe der Gruppe ist, entsprechend der Zahl, die die Lehrkraft nennt, einen Vielfüßler darzustellen. Sind z. B. vier Kinder in einer Gruppe und wird die Vorgabe „Siebenfüßler“ ausgerufen, dürfen nur sieben Füße aus der Gruppe den Boden berühren. Die Kinder einer Gruppe müssen also sowohl schnellstmöglich bestimmen, wie viele Kinder mit beiden Beinen auf dem Boden stehen dürfen, als auch überlegen, wie sie sich gegenseitig stützen können, um die Aufgabe zu erfüllen. Die Gruppe, der es als Erstes gelingt, den angesagten Füßlerstand einzunehmen, ruft „fertig“ und erhält einen Punkt, wenn das Ergebnis stimmt.

Hinweis: Es ist wichtig, dass die Kinder diese Übung ungefährdet durchführen können.

Als Erweiterung bietet es sich an, zusätzlich zu den Füßen auch mit den Händen den Boden berühren zu lassen, dann könnten sich z. B. auch Siebenschnecken usw.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

©

Magische Kräfte

31

- ▶ Gemeinschaft
- ▶ Auflockerung

Material: –

Idealerweise wird dieses Spiel bei geöffnetem Fenster durchgeführt.

Die Kinder sitzen in einem Halbkreis vor der Lehrkraft auf dem Boden. Auch die Lehrkraft sitzt auf dem Boden, wobei selbstredend Teppichfliesen, Sitzkissen o. Ä. als Unterlage genutzt werden können.

Die Lehrkraft bittet die Kinder, so stark zu pusten, dass sie von diesem „Wind“ umgeworfen wird. Entsprechend sinkt sie, nachdem die Kinder mit dem Pusten begonnen haben, langsam nach hinten.

Anschließend werden die Kinder gebeten, das Aufrichten wieder zu ermöglichen, indem sie die Luft quasi wie durch einen Strohhalm wieder einsaugen. Entsprechend richtet sich die Lehrkraft wieder auf.

Sobald das Spielprinzip bekannt ist, kann auch ein Kind von der Gruppe umgepustet und wieder „aufgerichtet“ werden.

Je nach Klassenstufe kann sich ein Gespräch anschließen, was „Wind machen“ im übertragenen Sinn bedeuten könnte.

© PERSEN Verlag

Rudelbildung

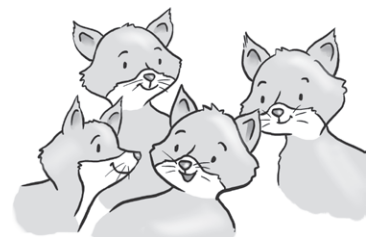
32

- ▶ Gruppenbildung
- ▶ Auflockerung

Material: – (ggf. Bildkarten)

Dieses Spiel dient der Gruppenbildung und kann vorbereitend für eine Gruppenarbeit genutzt werden.

Die Lehrkraft flüstert jedem Kind den Namen eines Tieres zu, wobei sie darauf achtet, dass sie jeweils vier Kindern denselben Tiernamen zuflüstert. Sobald dies geschehen ist, versuchen sich die Tiere, als Gruppe zu finden, indem sie durch die Klasse gehen, dabei das Tiergeräusch ausstoßen, das sie ihrem Tiernamen zuordnen, und dabei gleichzeitig darauf hören, welche Tiergeräusche sie wahrnehmen. Sobald sich ein „Rudel“ gefunden hat, setzt es sich gemeinsam auf den Boden. Die Kinder dürfen während des Spiels, und auch, wenn die Rudelbildung stattgefunden hat, nicht miteinander sprechen und sich den Tiernamen sagen, der ihnen zugeflüstert wurde.



Spielvarianten: Das Spiel wird für jüngere Kinder etwas leichter, wenn sie Bildkarten erhalten, die das Tier darstellen. Das Spiel wird bei der Durchführung, wenn sich die Tierarten weniger stark in ihren Geräuschen unterscheiden, leicht: Katze und schwer: Hund – Löwe – Biene – Schlange.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

©

Begegnungen

37

- ▶ Partnersuche
- ▶ Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Rollenkarten

Dieses Spiel dient der Partnersuche und kann vorbereitend für eine Partnerarbeit genutzt werden, die zu einer Bibelgeschichte durchgeführt werden soll.

Die Lehrkraft hat im Vorfeld (ggf. passend zur Bibelgeschichte) Rollenkarten vorbereitet, wobei sich die Anzahl an der Klassenstärke orientiert. Jedes Kind erhält eine Rollenkarte, wobei immer zwei Karten identisch sind. Die Kinder gucken sich das Bild auf der Karte an oder lesen das Wort und müssen sich durch eine pantomimische Darstellung als Paar finden. Es darf bei dieser Übung nicht gesprochen werden, die Kinder können sich frei im Klassenraum bewegen.



© PERSEN Verlag

Teilen

38

- ▶ Auflockerung
- ▶ Begründung einer Meinung

Material: pro Gruppe ein Apfel, ein Ball, ein Buch, fünf Bilder, Wortkarte „Vertrauen“

Die Klasse wird in Gruppen von vier bis fünf Kindern aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Apfel, einen Ball, ein Buch (passend zur Altersgruppe), fünf Bild- oder Postkarten, eine Wortkarte mit dem Wort „Vertrauen“ (alternativ kann auch das Wort „Liebe“ oder „Geborgenheit“ verwendet werden).

Jede Gruppe erhält den Auftrag, sich zu überlegen, wie die Gegenstände in der Gruppe geteilt werden können. Anschließend stellt jede Gruppe ihr Ergebnis im Plenum vor.

Spielvariante: Die Kinder können sich weitere Dinge aussuchen und gemeinsam überlegen, wie diese geteilt werden könnten.

Vertrauen



netzwerk
lernen

zur Vollversion