

Vorwort	5	4.8 Der „heiße Stuhl“ (Kl. 5–10)	23
1 Bibelstellen aufschlagen		4.9 Dalli Dalli® (Kl. 5–10)	24
1.1 Bibelschokolade (Kl. 5–10)	7	4.10 Begriffe-Shuffle (Kl. 5–10)	24
1.2 Bibelrätsel (Kl. 5–10)	7	4.11 Ja oder Nein? (Kl. 5–7)	25
1.3 Bibelstafette (Kl. 5–10)	8	4.12 Würfelspiele (Kl. 5–10)	25
1.4 Bibelfußball (Kl. 5–10)	9	4.13 Rettet die Bibeln! (Kl. 5–10)	26
1.5 Bibelschießen (Kl. 5–6)	10	4.14 Fliegenklatscher (Kl. 5–7)	27
1.6 Bibel hoch! (Kl. 5–7)	10	4.15 Outburst® (Kl. 5–10)	27
		4.16 Völkerballquiz (Kl. 5–7)	28
2 Bibelverse kennenlernen		5 Meinungen / Erfahrungen austauschen	
2.1 Bibelpuzzle (Kl. 5–10)	11	5.1 Obstkorb (Kl. 5–7)	29
2.2 Bibelversrennen (Kl. 5–7)	11	5.2 Atomspiel (Kl. 5–10)	29
2.3 Glückswürfel (Kl. 5–10)	12	5.3 Blätterlawine (Kl. 5–10)	30
2.4 Geheimschrift (Kl. 5–10)	13	5.4 Meinungsdetektive (Kl. 5–10)	31
2.5 Bibelvers-Challenge (Kl. 7–10)	14	5.5 Empathie-Spiel (Kl. 7–10)	31
3 Entscheidungen treffen		5.6 Flaschendreher (Kl. 7–10)	32
3.1 Entscheidungslinie (Kl. 5–10)	15	5.7 Steh zu deiner Meinung! (Kl. 7–10)	32
3.2 Begründungskette (Kl. 5–10)	16	5.8 Auktion (Kl. 7–10)	33
3.3 Der Richterspruch (Kl. 5–10)	16	5.9 Was ich immer schon wissen wollte ... (Kl. 7–10)	34
3.4 Ampelspiel (Kl. 7–10)	17		
3.5 Lösung gesucht (Kl. 7–10)	18	6 Bildinhalte erfassen	
4 Vorwissen oder Gelerntes abrufen		6.1 Bilderrallye (Kl. 5–10)	35
4.1 Ich packe meinen Koffer (Kl. 5–7)	19	6.2 Ich sehe was, was du nicht siehst (Kl. 5–7)	36
4.2 Tabu® rückwärts (Kl. 5–10)	19	6.3 Detailsuche (Kl. 5–10)	36
4.3 Bingo (Kl. 5–10)	20	6.4 Dalli-Klick® (Kl. 5–10)	37
4.4 Halli Galli® (Kl. 5–10)	21	6.5 Bilddiktat (Kl. 5–10)	37
4.5 Tic Tac Toe (Kl. 5–7)	22		
4.6 Vorsagen erlaubt (Kl. 5–10)	22		
4.7 Schnelligkeitsquiz (Kl. 5–10)	23		

7 Erfahrungen wahrnehmen

- 7.1 Vertrauen haben (Kl. 5–10) 38
- 7.2 Außenseiter sein (Kl. 5–10) 38
- 7.3 Rückenbotschaft (Kl. 5–10) 39
- 7.4 Lügendetektor (Kl. 5–10) 39
- 7.5 Fremdes Kartenspiel (Kl. 5–10) 40
- 7.6 Symbolspiel (Kl. 5–10) 41
- 7.7 Hast du schon gehört?
(Kl. 5–10) 42
- 7.8 Handicap (Kl. 5–10) 42

8 Auf Themen einstimmen

- 8.1 Dings vom Dach® (Kl. 5–10) 43
- 8.2 Lebendiges Domino (Kl. 5–10) 44
- 8.3 Abc-Wettlauf (Kl. 5–10) 44
- 8.4 Richtig oder falsch? (Kl. 5–7) 45
- 8.5 Fühl-Memory® (Kl. 5–8) 45
- 8.6 Montagsmaler® (Kl. 5–10) 46
- 8.7 Schätzspiel (Kl. 5–10) 46

9 Arbeitspartner finden

- 9.1 Fäden ziehen (Kl. 5–10) 47
- 9.2 Zublinzeln (Kl. 5–10) 47
- 9.3 Vornamenroulette (Kl. 5–10) 48
- 9.4 Teampuzzle (Kl. 5–10) 48
- 9.5 Geräusche-Memory®
(Kl. 5–10) 48

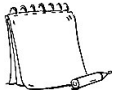
VORSCHAU

1.1 Bibelschokolade



25 Min.

Kl. 5–10



Würfel, Bibel, Bibelstellen, Messer, Gabel, Schokolade



Suchen Sie zum Thema passende Bibelstellen heraus.

Bei diesem Spiel sitzen die Schüler im Kreis um einen Tisch. In der Mitte des Tisches liegen eine Bibel und eine eingepackte Tafel Schokolade. Die Schüler würfeln der Reihe nach. Sobald jemand eine Sechs gewürfelt hat, nennt ihm der Spielleiter eine Bibelstelle mit entsprechendem Suchauftrag. Der Schüler muss die Bibelstelle so schnell wie möglich nachschlagen und die Lösung nennen. Wenn er das geschafft hat, darf er mit Messer und Gabel die Schokolade auspacken und genießen. Bereits während des Suchens der Bibelstelle wird in der Runde weitergewürfelt. Sobald ein anderer Schüler eine Sechs gewürfelt und die dazugehörige Bibelstelle gefunden hat, wird das Besteck an diesen weitergegeben. Das Spiel endet, wenn die Schokolade aufgegessen ist.

Bibelstellen zum Thema Essen:

Ps 119,103: Honig

Spr 25,11: Äpfel

Jon 2,1: Fisch

Joh 6,48: Brot

Hebr 5,12: Milch

Gen 18,8: Butter

Mt 7,17: Früchte

1 Sam 17,18: Käse

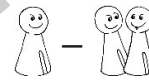
Offb 14,19: Trauben

Gen 43,11: Pistazien

Ex 30,23: Zimt

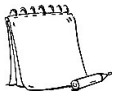
Jer 24,3: Feigen

1.2 Bibelrätsel



15 Min.

Kl. 5–10



Bibelrätsel
für jeden Schüler: Bibel



Bereiten Sie ein Bibelrätsel mit den entsprechenden Leerstellen und den angegebenen Bibelstellen vor. Im Internet lassen sich viele Versrätsel finden. Die Wörter für die Lücken können Sie mithilfe einer Konkordanz (z. B. unter www.bibel-online.net) festlegen.

Die Schüler erhalten eine Rätselgeschichte in Form eines Lückentextes. Mithilfe der angegebenen Bibelstellen, die sie in der Bibel nachschlagen, müssen sie die fehlenden Wörter herausfinden und das Rätsel lösen.

Ich habe zwei _____ (Hi 39,26: Körperteil des Habichts)

Flügel

und kann nicht _____ (Dtn 22,7: Fortbewegungsart der Mutter).

fliegen.

Ich habe einen _____ (Spr 19,29: Körperteil)

Rücken

und kann nicht _____ (Dan 10,9: letztes Wort).

liegen.

Ich habe ein _____ (Ez 37,7: Körperteil)

Bein

und kann nicht _____ (Ps 20,9: letztes Wort).

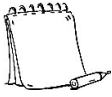
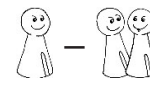
stehen.

Ich trage eine Brille und kann nicht _____ (Koh 11,7: letztes Wort).

sehen.

Du hast keine Idee, was damit gemeint ist?

Das Lösungswort findest du in Ps 18,9: _____ **Nase**



Lösungswort/-satz, Abc-Liste für Bibelstellen, Laufkarten für jeden Schüler: Bibel



Bilden Sie aus der Abc-Liste mit Bibelstellen einen Lösungssatz oder ein Lösungswort (z. B. „Engel“). Für jeden Buchstaben der Lösung erstellen Sie eine Laufkarte mit Bibelstelle, Suchauftrag und Nummer, an der der gesuchte Buchstabe im Lösungswort zu finden ist. Die Laufkarten werden im Klassenzimmer verteilt.

Beispiel für eine Laufkarte zum zweiten Buchstaben des Wortes „Engel“:

Buchstabennummer	Bibelstelle	Suchauftrag
2	Hos 2,19	hat jeder Mensch

Notieren Sie an der Tafel das Lösungsschema, das die Schüler übernehmen sollen:

— — — — —
1 2 3 4 5

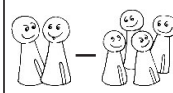
Die Schüler suchen im Klassenzimmer nach den Laufkarten, merken sich die Bibelstelle sowie den Suchauftrag und gehen zurück an ihren Platz. Es ist nicht erlaubt, Zettel oder Stift mit zu einer Laufkarte zu nehmen. Am Platz schlagen sie in der Bibel nach, notieren sich das Lösungswort und markieren den ersten Buchstaben des Wortes. Haben die Schüler alle Buchstaben gefunden, erhalten sie das Lösungswort. Dieses Spiel eignet sich z. B. als Einstieg in ein Thema, indem die Überschrift der neuen Unterrichtseinheit gesucht wird.

Tip: Wenn Sie Buchstaben mehrmals brauchen, können Sie weitere passende Wörter mithilfe einer Konkordanz (z. B. www.bibel-online.net) finden.

Lösungsbuchstabe	Bibelstelle	Lösungshilfe
Ameise	Spr 6,6	Tier
Baum	Mt 7,17	Pflanze
Chronik	2 Kön 21,25	Dokument
Durst	Ps 104,11	Bedürfnis
Engel	Offb 9,14	Bote
Feigen	Jer 24,3	Früchte
Gebote	1 Kor 14,37	Regeln
Hirte	Mt 25,32	Beruf
Insel	Apg 27,26	Urlaubsziel
Jahr	Neh 5,14	Zeitspanne
König	Jer 27,3	Persönlichkeit
Löwe	Spr 22,13	Raubtier

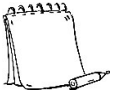
Lösungsbuchstabe	Bibelstelle	Lösungshilfe
Meer	Jon 1,15	Gewässer
Name	Hos 2,19	hat jeder Mensch
Ofen	Dan 3,49	Wärmequelle
Perle	Mt 13,46	Schmuck
Quelle	Gen 16,7	Ursprung
Riese	Num 13,33	Märchenwesen
Stern	Mt 2,10	am Himmel
Taube	Lk 3,22	Vogel
Unschuld	Ps 73,13	Zustand
Volk	Esra 3,13	Menschen
Wüste	Jes 21,1	Ort
Zwölf	Gen 49,28	Zahl

2.1 Bibelpuzzle



10 Min.

Kl. 5–10



für jede Gruppe: Briefumschlag, Verspuzzle



Bereiten Sie Puzzlekarten vor, indem Sie jeweils einen Bibelvers oder einen längeren Bibeltext in großer Schrift auf jeweils ein Blatt drucken oder schreiben. Laminieren Sie die Blätter, wenn Sie die Puzzles mehrfach verwenden wollen. Fertigen Sie schließlich die Puzzleteile an, indem Sie entweder einzelne Wörter oder kurze Satzteile ausschneiden. Stecken Sie die Puzzles jeweils in einen Briefumschlag.

Jede Gruppe erhält einen Briefumschlag mit einem Puzzle darin. Auf ein Startzeichen werden die Briefumschläge geöffnet und die Gruppen versuchen, die Worte bzw. Satzteile so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge zu bringen. Die Gruppe, die der Meinung ist, dass sie den Satz richtig zusammengesetzt hat, ruft „Stopp“ und liest den gefundenen Satz laut vor. Ist die Lösung falsch, wird weitergepuzzelt, ist die Lösung richtig, können die Schüler den Satz in ihr Heft übertragen.

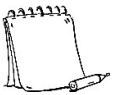
mir	Herr	mein	Der	Hirte,	nichts	ist	wird	fehlen.
-----	------	------	-----	--------	--------	-----	------	---------

2.2 Bibelversrennen



25 Min.

Kl. 5–7



zwei Bibelverse, Kopierpapier in zwei unterschiedlichen Farben



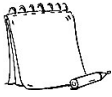
Bereiten Sie zwei thematisch passende Bibelverse in vergrößerter Schrift auf verschiedenfarbigem Kopierpapier vor. Je Bibelvers sollten drei bis vier Abzüge im Klassenzimmer verteilt werden.

Verteilen Sie die Bibeltexte gleichmäßig im Klassenzimmer. Die Partner entscheiden sich jeweils für eine Farbe, sodass klar ist, wer zu welchem Bibeltext gehen muss. Geben Sie das Signal, dass das Rennen zur Bibelstelle mit der Farbe X beginnt. Der Schüler, der die Farbe X gewählt hat, geht zum Bibeltext, liest die ersten Wörter bzw. den ersten Satz, geht zurück zu seinem Partner und diktiert diesem, was er sich gemerkt hat. Hat der Partner alles aufgeschrieben, geht der Läufer wieder zum Bibeltext. Achten Sie darauf, dass die Schüler nicht rennen (Verletzungsgefahr). Wurde der gesamte Bibelvers notiert, werden die Rollen getauscht und der zweite Bibelvers erarbeitet. Das erste Paar, das beide Verse komplettiert hat, ruft „Stopp“ und die Zeit wird notiert.

Tip: Fallen Schüler negativ auf, können Strafsekunden verhängt werden.

Bibelvers 1: Gott segnete sie und Gott sprach zu ihnen: Seid fruchtbar und vermehrt euch, bevölkert die Erde, unterwerft sie euch und herrscht über die Fische des Meeres, über die Vögel des Himmels und über alle Tiere, die sich auf dem Land regen. (Gen 1,28)

Bibelvers 2: Gott, der Herr, nahm also den Menschen und setzte ihn in den Garten von Eden, damit er ihn bebaue und hüte. (Gen 2,15)



Bibelvers, ein großer Würfel (z. B. aus Schaumstoff)



Bereiten Sie einen Bibelvers mit Leerstellen vor.

Teilen Sie die Klasse in Gruppen von drei bis vier Schülern ein. Die Gruppen überlegen sich einen Namen, der für die Punkterechnung an der Tafel festgehalten wird.

Schreiben Sie den gesuchten Bibelvers/Begriff als Rätsel an die Tafel. Für jeden gesuchten Buchstaben ziehen Sie einen Strich.

Nun beginnt das Spiel, indem die erste Gruppe würfelt. Zeigt der Würfel eine Eins, Zwei, Drei oder Vier, darf die Gruppe einen Konsonanten nennen. Ist dieser im Rätsel nicht enthalten, erhält sie keine Punkte und die nächste Gruppe ist an der Reihe. Ist der Konsonant enthalten, ergänzen Sie ihn an allen entsprechenden Stellen im Rätsel. Die Zahl, wie oft der gefundene Konsonant vorkommt, wird mit den Augen auf dem Würfel multipliziert und der Gruppe gutgeschrieben. Die Gruppe darf so lange würfeln und raten, bis ein von ihnen genannter Konsonant nicht im Lösungssatz vorkommt.

Wird eine Fünf gewürfelt, muss die Gruppe aussetzen. Sie darf keinen Buchstaben nennen und die nächste Gruppe ist an der Reihe. Bei einer Sechs werden alle Punkte der aktuellen Runde gelöscht.

Für Vokale gibt es keine Punkte. Diese müssen für vier Punkte gekauft werden.

Wenn eine Gruppe den Satz lösen kann, erhält sie als Bonus 10 Punkte.

Punkteübersicht:

1 = 1 P.

2 = 2 P.

3 = 3 P.

4 = 4 P.

5 = Aussetzen

6 = Bankrott

Vokal = -4 P.

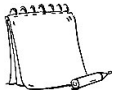
Lösung: 10 P.

Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte erspielt hat.

(_ _ _ 8,12)

Lösung: Ich bin das Licht der Welt.

(Joh 8,12)



für jeden Schüler: Bibelvers in Geheimschrift



Bereiten Sie einen Bibelvers mit dem entsprechenden Geheimcode vor. Der Geheimcode kann je nach Klassenstufe in verschiedenen Schwierigkeitsstufen vorgegeben werden.

Jeder Schüler erhält denselben verschlüsselten Bibelvers und evtl. den Lösungscode. Unten finden Sie vier Beispiele für Verschlüsselungsmöglichkeiten. Die Aufgabe der Schüler ist es, den Bibelvers zu entschlüsseln.

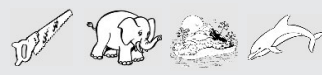
Ihr seid das Salz der Erde. (Mt 5,13)

1. Anfangsbuchstaben von Symbolen (= Insel)

--	--	--



--	--	--	--



--	--	--



--	--	--	--



--	--	--



--	--	--	--



()
---	--	---



)
--	--	---

5, 13)

2. Bibelvers rückwärts geschrieben

R H I

--	--	--

R E D

--	--	--

D I E S

--	--	--	--

E D R E

--	--	--	--

S A D

--	--	--

(T M

()
---	--	---

Z L A S

--	--	--	--

31, 5)

)
--	--	---

3. Zahl = Buchstabe (1 = A, 2 = B, usw.)

9 8 18

--	--	--

4 5 18

--	--	--

19 5 9 4

--	--	--	--

5 18 4 5

--	--	--	--

4 1 19

	A	
--	---	--

(13 20

()
---	--	---

19 1 12 26

	A		
--	---	--	--

E, M)

)
--	--	---

4. Buchstabe jeweils um einen im Alphabet versetzt (z. B. A = Z, B = A, usw.)

H G Q

--	--	--

C D Q

--	--	--

R D H C

--	--	--	--

D Q C D

--	--	--	--

C Z R

--	--	--

(L S

()
---	--	---

R Z K Y

--	--	--	--

5, 13)

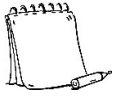
)
--	--	---

5.1 Obstkorb



10 Min.

Kl. 5–7



keins



keine

Alle Schüler sitzen im Stuhlkreis. Ein Schüler hat keinen Stuhl und steht in der Mitte des Kreises. Der Schüler in der Mitte nennt eine Frage oder Aussage zu einem vorgegebenen Thema. Die Schüler, auf die diese Frage oder Aussage zutrifft, müssen so schnell wie möglich ihre Plätze tauschen. Der Schüler in der Mitte versucht dabei, einen freien Platz zu ergattern, um sich zu setzen. Hat er sein Ziel erreicht, bleibt ein anderer Schüler übrig, der sich wiederum in die Kreismitte stellt und sich eine Aussage bzw. Frage überlegt. Falls dem Schüler in der Mitte nichts einfällt oder dieser sich nicht äußern möchte, kann er auch ein vorher abgesprochenes Wort, z. B. „Obstkorb“ rufen, bei dem alle Schüler ihren Platz wechseln müssen. Je nach Intention kann nach den einzelnen Spielrunden nachgefragt werden, warum sich die Schüler so entschieden haben.

Thema: Freundschaft

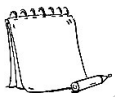
„Alle, für die wichtig ist, dass ihr bester Freund ... sein muss, wechseln den Platz.“
... lustig, sportlich, beliebt, aufmerksam, pünktlich, bescheiden, offen, selbstständig, ehrlich ...
„Alle, die nicht wollen, dass ihr bester Freund ... ist, wechseln den Platz.“
... nachtragend, stur, streitsüchtig, böse, ängstlich, egoistisch, feige, unfreundlich, stur
Stichwort, bei dem alle den Platz wechseln müssen: „Freunde“

5.2 Atomspiel



10 Min.

Kl. 5–10



Musik, Fragen



Bereiten Sie Wissensfragen oder Impulssätze vor.

Spielen Sie die Musik ab. Während diese zu hören ist, bewegen sich die Schüler frei im Raum. Sobald die Musik stoppt, wenden sich die Schüler der Person zu, die ihnen am nächsten steht. Weisen Sie nun den Schülern die Sprech- bzw. Zuhörerrolle und das entsprechende Gesprächsthema zu. Die Schüler tauschen sich eine Zeit lang aus – der eine erzählt, der andere hört zu. Sobald die Musik wieder ertönt, beginnt das Spiel von Neuem.

Tipp: Bei der Musikwahl sollten Sie darauf achten, dass diese nicht dem Thema widerspricht. Sie sollte neutral oder passend zum Thema sein, um den Austausch zu unterstützen.

Todesstrafe – Ja oder nein?

Nachdem die Musik stoppt, geben Sie z. B. folgenden Hinweis: „Derjenige von euch, der längere Haare hat, erläutert, was er über die Todesstrafe denkt. Der andere hört zu.“



leere Blätter, Stifte, Glocke als Signal



Wenn Sie eine bestimmte Richtung für den Erfahrungsaustausch beabsichtigen, sollten Sie zuvor für jeden Schüler einen Impulssatz bzw. eine Impulsfrage formulieren.

Jeder Schüler benötigt ein leeres Blatt. Legen Sie gemeinsam mit der Klasse fest, in welcher Reihenfolge die Blätter weitergegeben werden (z. B. zum rechten Nachbarn).

Jeder Schüler notiert auf seinem Blatt eine Idee, Einsicht oder Frage zu einem vorgegebenen Thema. Optional können Sie auch Impulssätze formulieren, zu denen sich die Schüler äußern sollen. Sobald das abgesprochene Signal ertönt, wird das Blatt so schnell wie möglich weitergeben. Dabei ist es egal, ob angefangene Sätze beendet wurden oder nicht. Der nächste Schüler hat nun die Aufgabe, sich so schnell wie möglich in die Frage oder Idee hineinzudenken und diese schriftlich zu erweitern, zu kommentieren oder zu beantworten. Sobald das Signal erneut ertönt, wird das Blatt weitergereicht, bis jeder Schüler sein Ausgangsblatt wieder vor sich liegen hat. Dieser hat nun Zeit, sich alles durchzulesen und zu überdenken. Ein Austausch im Plenum ist ebenfalls möglich.

Tip: Achten Sie darauf, dass Sie nach und nach etwas mehr Zeit geben, da das zuvor Geschriebene erst gelesen werden muss.

Mögliche Impulssätze zum Thema Theodizee – „Warum lässt Gott das zu?“:

- ▶ Das Leid der Welt ist eine Prüfung Gottes.
- ▶ Mit dem Leid möchte Gott die Welt bestrafen ...
- ▶ Gott lässt das Leid in der Welt zu, weil jeder Mensch selbst ...
- ▶ Das Leid der Welt hat nichts mit Gott zu tun, denn ...
- ▶ Wenn Menschen leiden müssen, leidet auch Gott.
- ▶ Gott hat uns Menschen einen freien Willen gegeben, deshalb ist das Leid ...

