

Inhalt

Vorwort 4

Materialaufstellung
und Hinweise 5



Die Schöpfung

Licht und Dunkelheit 8
Himmel, Wasser und Erde 10
Sonne, Mond und Sterne 13
Alle Vögel fliegen hoch 16
Tiere, Tiere, Tiere 18
Würfelspiel Mülltrennung 20



Miteinander umgehen

Gefühle 23
Wem gehört es? 25
Personenraten 26
Namen-Scrabble® 27
Sankt Martin 29
Ich helfe dir 30



Feste feiern

Ostergrüße senden 32
Ostern: Stille Post 33
Das Osterlamm 34
Erntedank 35
Adventsrätsel 38
Weihnachtsmemory® 40



Jesus kennenlernen

Jesus und seine Apostel 41
Jesus hat ein großes Herz 43
Jesus erzählt vom guten Hirten 45
Jesus heilt einen Taubstummen 47
Jesus macht Blinde sehend 50
Jesus: Suchsel 52



Unsere Kirche

Unsere Kirche 53
In der Kirche 54
Kirchenrallye 55
Unterschiede 56
Kirchen-Domino 57
Geheimschrift 58



Geschichten aus der Bibel

David und Goliath 59
Der Turmbau von Babel 61
Die Arche Noah 62
Die Rebe 63
Abrahams Weg nach Kanaan 65
Jakob und Esau 67

Lösungen 68

Vorwort

In diesem Band finden Sie zahlreiche Anregungen für einen spannenden Religionsunterricht.

Die Unterrichtsvorschläge orientieren sich an wichtigen Themen der Lehrpläne. Die Materialien sind spielerisch, abwechslungsreich und motivierend angelegt. Ziel dabei ist es, den Schülerinnen und Schülern einen handlungsorientierten Zugang zu den Themen des Religionsunterrichts zu ermöglichen. Der Religionsunterricht wird auf diese Weise zu einem positiven Lernerlebnis.

Die Umsetzung der Ideen dauert jeweils ca. zehn Minuten. Sie können die Unterrichtsvorschläge als motivierenden Stundeneinstieg nutzen, zum Beenden einer Stunde oder einfach zwischendurch. Da die Unterrichtsvorschläge keine umfangreiche Vorbereitung erfordern, können Sie sie auch recht spontan in Ihren Unterricht integrieren. Viele der Unterrichtsvorschläge sind als Kopiervorlage gestaltet, sodass die Spiele und Rätsel direkt an die Schülerhand gegeben werden können. Diese Vorlagen erkennen Sie an **KV** in der Fußzeile.

Viel Freude beim Rätseln und Spielen wünscht Ihnen

Sandra Sommer

VORSCHAU

Materialaufstellung und Hinweise

EA = Einzelarbeit, PA = Partnerarbeit, GA = Gruppenarbeit, PL = Plenum



Die Schöpfung

Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
Licht und Dunkelheit	PL	Auftragskarten	Die Aufträge müssen zuvor formuliert und ggf. laminiert werden. Beispiele für Arbeitsaufträge befinden sich auf dem Anleitungsblatt.
Himmel, Wasser und Erde	PL	Blatt Papier, Farben, evtl. Musik	
Sonne, Mond und Sterne	EA bis PL möglich	Kressesamen, Küchenrolle, Schuhkarton, Tonkarton, fluoreszierendes Klebeband, Haushaltsgummi, Schere	
Alle Vögel fliegen hoch: Puzzle	EA	Schere, Kleber	
Alle Vögel fliegen hoch: Spiel	PL		
Tiere, Tiere, Tiere: Bild	EA	Buntstifte	Die Tierkarten sollten zuvor ausgeschnitten und laminiert werden.
Tiere, Tiere, Tiere: Pantomime	PL	Tierkarten	
Würfelspiel Mülltrennung	PA oder GA	Spielplan, Würfel, Spielfiguren, Karten	Die Karten müssen in der entsprechenden Gruppenanzahl kopiert und ausgeschnitten werden.



Miteinander umgehen

Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
Gefühle: Barometer	EA	Gefühlskärtchen	Die Gefühlskärtchen können helfen, falls den Kindern keine Gefühle einfallen. Dazu die Karten ausschneiden und ggf. laminieren.
Gefühle: Pantomime	PL		
Wem gehört es?	PL	Beutel zum Einsammeln	
Personenraten	EA/PL	Stift, Zettel	
Namen-Scrabble®	PL	Buchstabenkarten in ausreichender Anzahl, leeres Plakat, Schere, Kleber	
Sankt Martin	EA	Schere, Kleber	
Ich helfe dir	EA, PA	ein Blatt aus dem Zeichenblock, ein Stift	



Feste feiern

Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
Ostergrüße senden	EA	Tonkarton, Schere, Kleber	
Ostern: Stille Post	PL		Einfacher ist es, wenn Sie sich Sätze ausdenken, die zum Osterthema passen, und den Anfang der „Stillen Post“ machen.
Das Osterlamm	EA	Buntstifte	
Erntedank: Früchte und Gemüse raten	GA oder PL	verschiedene Früchte, Augenbinde	Die Früchte sollten bereits gewaschen und teilweise in verzehrfertige Stücke geschnitten sein. Die restlichen Früchte können nach dem Raten von den Kindern zu einem Obstsalat o. Ä. zubereitet werden.
Erntedank: Bild	EA		
Erntedank: Quiz	EA		
Adventsrätsel	EA		
Weihnachtsmemory®	PA	Schere	Die Karten sollten auf festeres Papier kopiert werden.



Jesus kennenlernen

Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
Jesus und seine Apostel	EA		
Jesus hat ein großes Herz	EA		
Jesus erzählt vom guten Hirten	EA		
Jesus heilt einen Taubstummen	EA/PL	Auftragskarten	Die Auftragskarten sollten zuvor ausgeschnitten und ggf. laminiert werden.
Jesus macht Blinde sehend	PL	evtl. Augenbinde	
Jesus: Suchsel	EA		



Unsere Kirche

Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
Unsere Kirche	EA		
In der Kirche	EA	Schere, Kleber	
Kirchenrallye	GA	Aufgabenblatt	Diese Aufgabe ist für einen gemeinsamen Besuch in der Kirche gedacht.
Unterschiede	EA		In dieser Übung wird keine Rücksicht auf den Unterschied in der Betrachtung der Hostie gemacht. Für Katholiken ist die Hostie der wirkliche Leib Christi, während sie in der evangelischen Kirche nur als Symbol dafür betrachtet wird. Für die Schülerinnen und Schüler ist die Darstellung dieses Unterschiedes im Rahmen dieser Übung sicherlich eine Überforderung. Im Unterrichtsgespräch kann dieser Aspekt jedoch durchaus seinen Platz finden.
Kirchen-Domino	EA/PA	Schere, Kleber	
Geheimschrift	EA		



Geschichten aus der Bibel

Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
David und Goliath	EA		
Der Turmbau von Babel	EA/PL	Material aus dem Klassenraum	
Die Arche Noah	EA	Schere, Kleber, Buntstifte	
Die Rebe	EA		
Abrahams Weg nach Kanaan: Rätsel	EA		
Abrahams Weg nach Kanaan: Spiel	GA		
Jakob und Esau	EA		



Anleitung: Das Klassenzimmer muss abgedunkelt werden, das Licht soll aber zunächst an bleiben.

Ein Kind kommt nach vorn und bekommt einen Auftrag.

Nun wird das Licht ausgemacht.

Das Kind muss den Auftrag, ohne zu sprechen, im Dunkeln erfüllen.

Wenn es fertig ist, ruft es „Es werde Licht“ und das Licht geht wieder an.

Können die anderen Kinder sehen, was der Auftrag war?

Das Kind soll berichten, was schwierig an der Erfüllung des Auftrags im Dunkeln war.

Mögliche Aufträge (können dem Kind entweder ins Ohr geflüstert oder, falls möglich, vom Kind eigenständig erlesen werden):

Gehe zur Tafel.

Nimm weiße Kreide und male einen 😊 an die Tafel.

Gehe zu deiner Schultasche.

Nimm etwas heraus und lege es auf den Lehrertisch.

Gehe zur Tafel.

Wische mit dem Schwamm den 😊 wieder weg.

Gehe zu einem Tisch.

Nimm einen Stift aus dem Mäppchen.

Gehe zur Tafel.

Schreibe eine Rechenaufgabe an.

Gehe zur Tafel.

Löse die Rechenaufgabe und schreibe das Ergebnis an.



Aufgabe: Lies dir die Spielanleitung durch.
Spielt das Spiel in der Klasse.

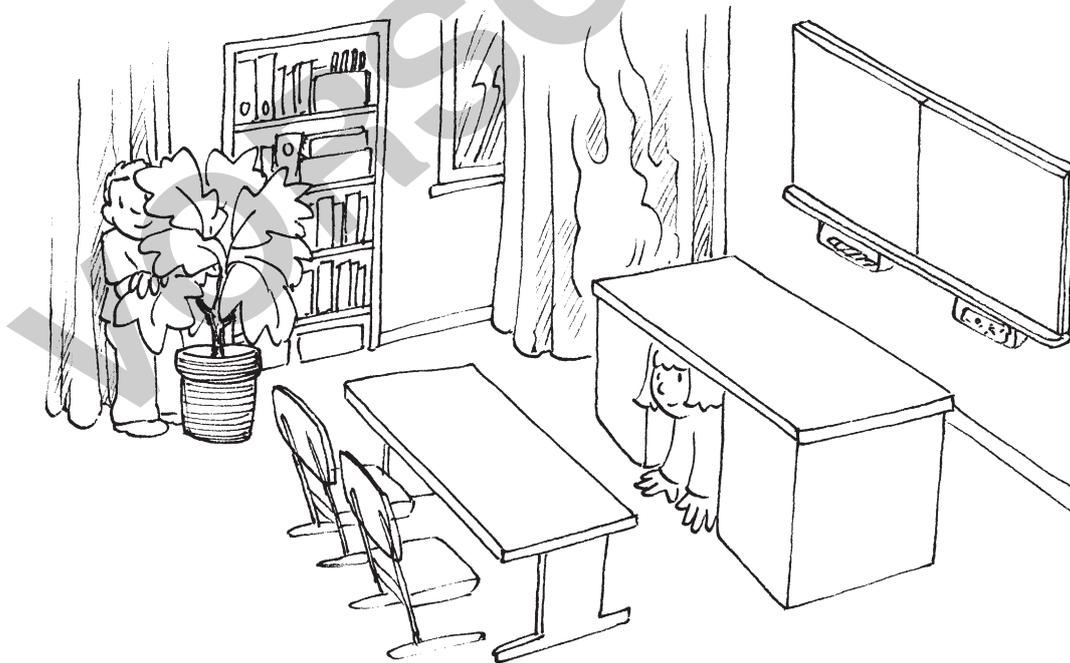
Verstecken im Dunkeln

Anleitung: Ein Mitspieler geht vor die Klassenzimmertür.
Alle anderen verstecken sich im Klassenraum.

Das Licht wird ausgemacht.

Der Mitspieler kommt herein und sucht die anderen im Dunkeln.

Tipp: Wenn die Verstecke so gut sind, dass keiner mehr gefunden wird, dürfen die Versteckten leise Geräusche machen.





Am fünften Tag wurden die Vögel erschaffen.

Aufgabe: Spielt das Spiel „Alle Vögel fliegen hoch“.

Anleitung:



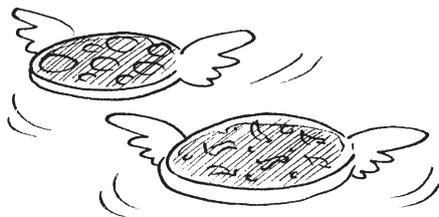
Alle Kinder trommeln mit den Fingern auf den Tisch.



Das erste Kind sagt den Satz „Alle Vögel fliegen hoch!“
Alle Hände werden nach oben gestreckt.
Denn Vögel können ja wirklich fliegen.



Alle Kinder trommeln mit den Fingern auf den Tisch.



Das nächste Kind sagt nun zum Beispiel: „Alle Pizzen fliegen hoch.“
Jetzt werden die Hände nicht nach oben gestreckt, denn Pizzen fliegen nicht!
Wenn etwas nicht fliegen kann, müssen die Finger weiter trommeln!



Alle Tiere wurden von Gott erschaffen.

Aufgabe: Male hier dein Lieblingstier:





Aufgabe 3: Der Hirte hütet 25 Schafe.

Findest du sie alle?

Male sie an.





Ein tauber Mann wurde zu Jesus gebracht. Er konnte auch nicht sprechen.
Jesus legte die Hand auf ihn. Er sah zum Himmel und sprach: „Tu dich auf!“
Und seine Ohren konnten wieder hören und er konnte wieder sprechen.
(nach Markus 7,32)

Aufgabe 1: Lies den Text.

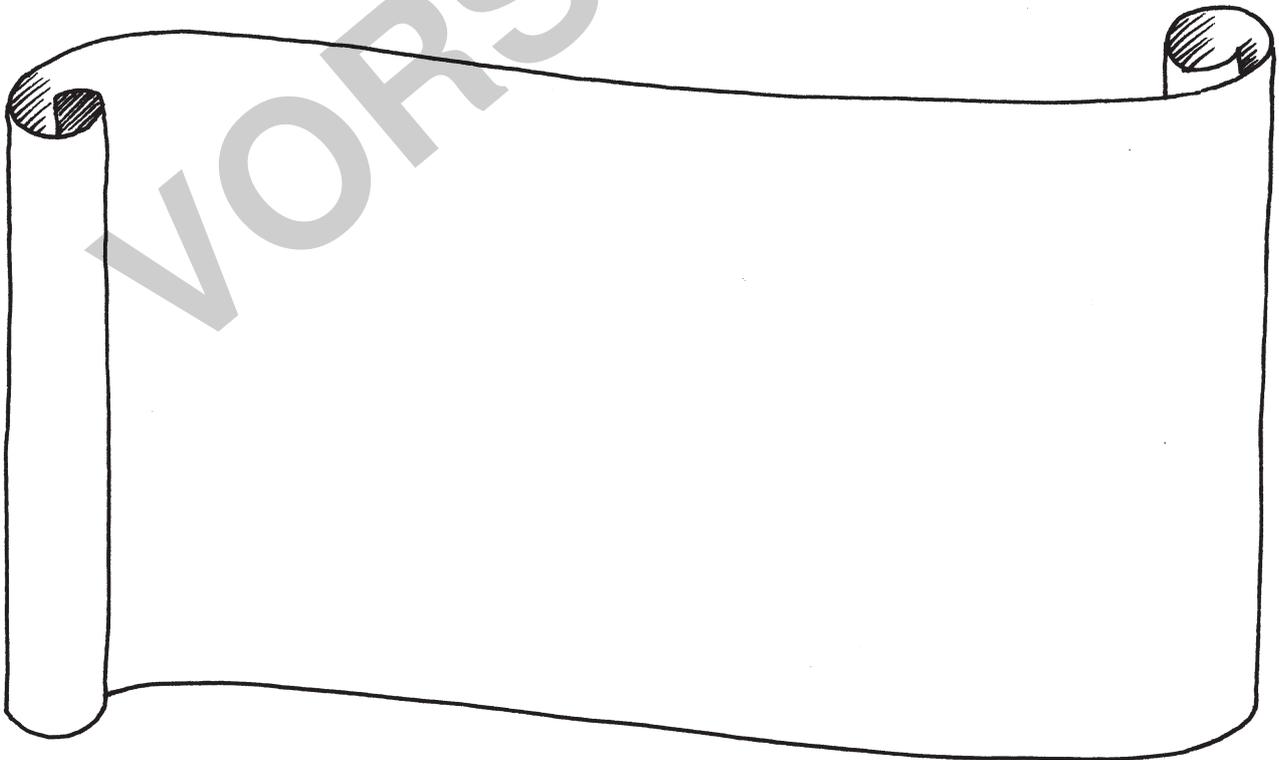
Aufgabe 2: Ordne die Sätze. Schreibe dazu die Zahlen 1, 2 und 3 in die Kästchen.

Jesus sah zum Himmel und sprach: „Tu dich auf!“

Der Mann konnte wieder hören und sprechen.

Jesus legte die Hand auf.

Aufgabe 3: Male ein Bild dazu.





Aufgabe 4: Komm nach vorn und setz dich auf den Stuhl.

Ziehe eine Karte.

Wie der taube und stumme Mann darfst du nicht sprechen.

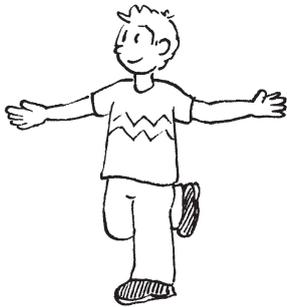
Versuche, den anderen ohne Worte zu erklären, was sie tun sollen.

Bleibe dabei auf dem Stuhl sitzen.





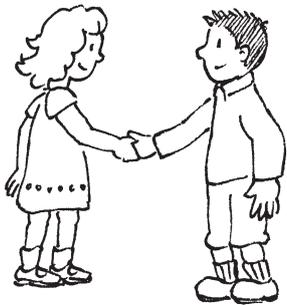
auf einem Bein stehen



auf die Hände setzen



einem Kind die Hand geben



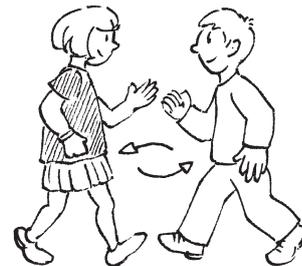
stehen und die Hände hochstrecken



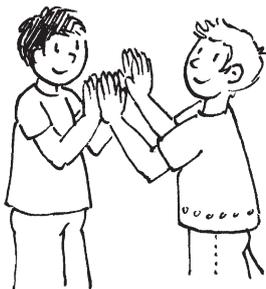
in die Hocke gehen



mit einem anderen Kind den Platz wechseln



sich abklatschen



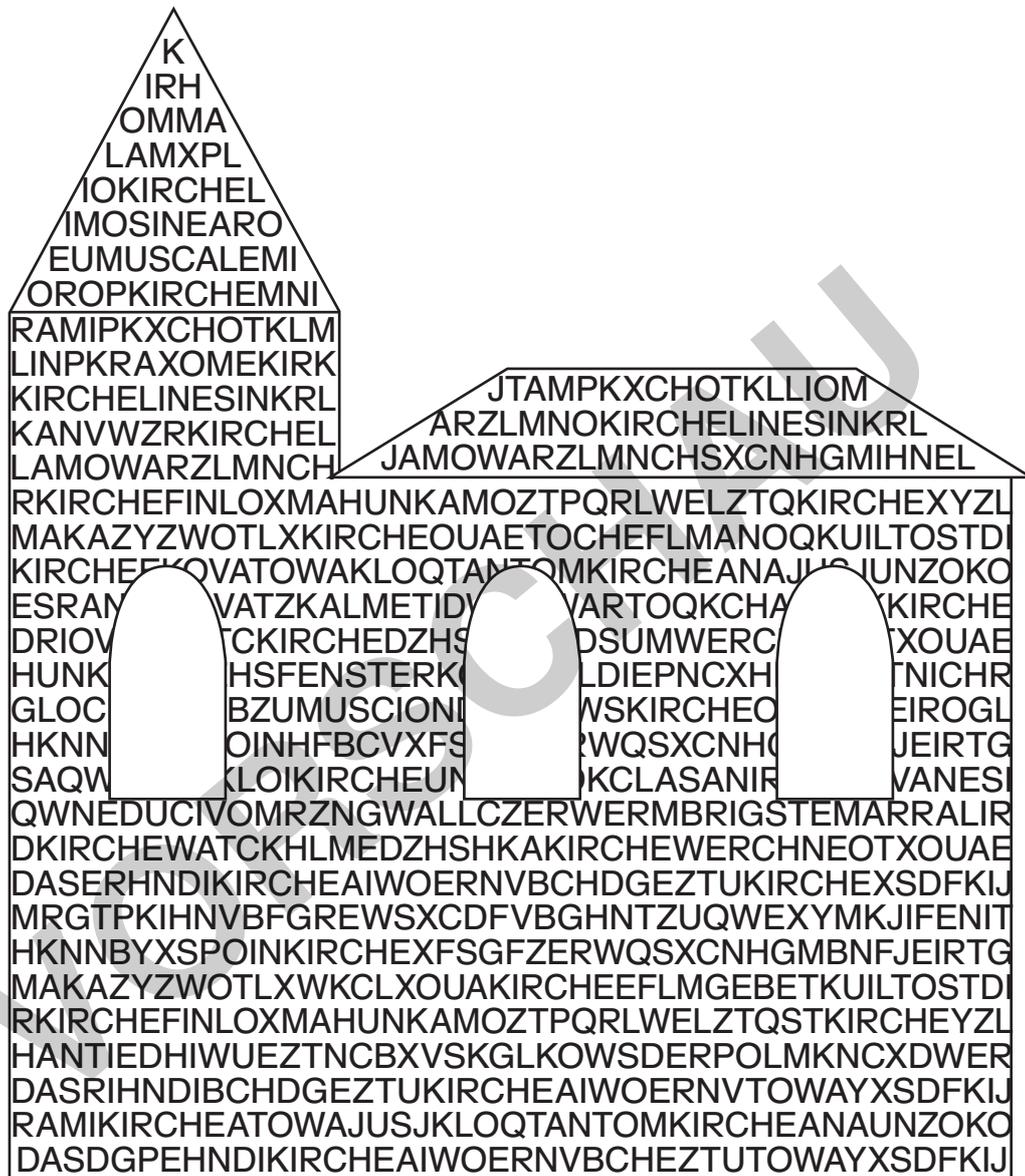
in die Luft springen





Aufgabe: Wie oft ist das Wort KIRCHE hier versteckt?

Male an und zähle.



Außer KIRCHE haben sich noch zwei andere Wörter versteckt.

Hast du sie entdeckt?

Schreibe sie hier auf:
