

Spiele zur Unterrichtsgestaltung

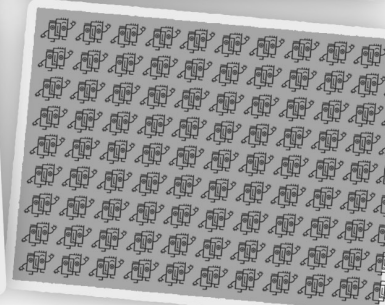
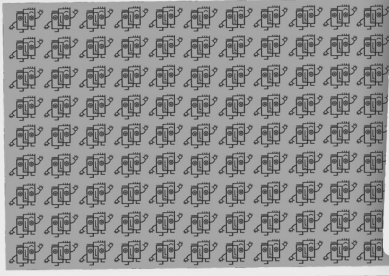
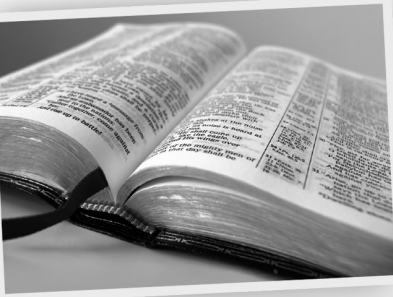
# Religion und Ethik



Arthur Thömmes



Arthur Thömmes



Spiele zur Unterrichtsgestaltung

# Religion und Ethik

 Verlag an der Ruhr

# Impressum

---

## **Titel**

Spiele zur Unterrichtsgestaltung  
Religion und Ethik

## **Autor**

Arthur Thömmes

## **Titelbildmotive**

© Kwest/Fotolia.com, © flashpics/Fotolia.com  
© Franz Pfluegl/Fotolia.com, © Grischa Georgiew/Fotolia.com  
© olly/Fotolia.com, © bilderbox/Fotolia.com  
© Claus Mikosch/Fotolia.com



**Verlag an der Ruhr**  
Mülheim an der Ruhr  
[www.verlagruhr.de](http://www.verlagruhr.de)

## **Geeignet für die Klassen 5–13**

### **Unser Beitrag zum Umweltschutz**

Wir sind seit 2008 ein ÖKOPROFIT®-Betrieb und setzen uns damit aktiv für den Umweltschutz ein. Das ÖKOPROFIT®-Projekt unterstützt Betriebe dabei, die Umwelt durch nachhaltiges Wirtschaften zu entlasten.

Unsere Produkte sind grundsätzlich auf chlorfrei gebleichtes und nach Umweltschutzstandards zertifiziertes Papier gedruckt.

### **Ihr Beitrag zum Schutz des Urhebers**

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für jeden Schüler der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien an Kollegen, Eltern oder Schüler anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet. Bitte beachten Sie die Informationen unter [schulbuchkopie.de](http://schulbuchkopie.de).

Der Verlag untersagt ausdrücklich das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieses Buches oder einzelner Teile davon im Intranet (das gilt auch für Intranets von Schulen und Kindertagesstätten), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien. Kein Verleih. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

© **Verlag an der Ruhr 2009**  
**ISBN 978-3-8346-0598-6**

**Printed in Germany**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	4
Damit das Spielen gelingt .....	7
Spielarten.....	13



<b>Wissensspiele .....</b>	<b>14</b>
----------------------------	-----------



<b>Kommunikationsspiele .....</b>	<b>26</b>
-----------------------------------	-----------



<b>Rollenspiele .....</b>	<b>53</b>
---------------------------	-----------



<b>Motivationsspiele .....</b>	<b>89</b>
--------------------------------	-----------



<b>Selbsterfahrungsspiele.....</b>	<b>104</b>
------------------------------------	------------



<b>Kreativspiele .....</b>	<b>131</b>
----------------------------	------------

Spiele erfinden – Eine Projektidee.....	142
Spielverzeichnis .....	145
Stichwortverzeichnis.....	147
Literatur- und Linktipps.....	149



# Vorwort

Liebe Kollegen,\*

## Spiele ist in!

Mensch ärgere dich nicht, Monopoly, Die Siedler von Catan, Spiel des Lebens, Tabu, Basketball, Fußball, Tennis, Computer-, Online- und Videospiele ... Spielen liegt im Trend! Spielemessen haben Hochkonjunktur, und ein Spieleabend mit Freunden bereitet auch den meisten Erwachsenen Spaß. Nicht nur Kinder spielen, auch Erwachsene haben Freude daran.

Spiele ist etwas, was den Menschen ein Leben lang begleitet. So gibt es vor allem im Freizeitbereich Spiele, die für eine bestimmte Altersgruppe typisch sind oder auch Spiele, die Generationen verbinden. Natürlich verändert sich dabei das Spielverhalten mit dem Alter der Teilnehmer. Während Kinder oft nur ihre Fantasie benötigen (mit einer Feder im Haar werden sie zu Indianern, und es ist für sie kein Problem, sich böse Krokodile und Blubbermonster im Bach vorzustellen), sind Spiele für ältere Teilnehmer meist regelgeleiteter. Allen Spielen ist jedoch gemeinsam, dass sich der Mensch im Spiel eine neue Wirklichkeit schafft.

## Spiele im Unterricht

Auch das Spielen im Unterricht ist im Prinzip nichts Neues. Ob als Einstieg in ein Thema, zwischendurch zur Auflockerung und Motivation oder zum Abschluss einer Unterrichtseinheit haben sich Spiele bewährt. Auch, wenn es um das Üben, Vertiefen und Anwenden von Erlerntem geht, eignen sich Spiele hervorragend. Sie regen auch lernmüde oder stillere Schüler zum Mitmachen an und lockern das Lernklima auf. Es ist allerdings ein Trugschluss, zu glauben, dass Spiele nur „nettes Beiwerk“ sind, um die Schüler aufzuheitern oder eine Vertretungsstunde ohne viel Vorbereitung halten zu können. Natürlich eignen sich Spiele auch dazu, aber sie sind weit mehr als bloße Beschäftigungstherapie. Auch Spielen ist eine Form des Lernens. Anhand von Spielen können Schüler wichtige Kompetenzen (insbesondere Sozialkompetenzen) erwerben, die mit anderen Lehrmethoden nur schwer vermittelbar sind. Insofern können Spiele wesentlich zum Lernerfolg beitragen.

---

\* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.



## Die Spiele in diesem Buch

Spielerbücher gibt es mittlerweile viele auf dem Markt. Dieses Buch unterscheidet sich jedoch von den gängigen Büchern. Es ist ein Praxisbuch, das zugeschnitten ist auf den Einsatz im Religions- und Ethikunterricht. Das heißt konkret, dass die einzelnen Spiele und Übungen entsprechende Themenbereiche spielerisch umsetzen. Viele Spiele sind bekannt und wurden von mir speziell für den Einsatz im Religions- und Ethikunterricht abgewandelt und ergänzt. Andere wurden von mir selbst entwickelt und im Unterricht erprobt. In diesem Band sind darüber hinaus einige Spiele enthalten, die sich besonders zum Einstieg in ein Thema oder zum Abschluss einer Unterrichtsstunde anbieten, um die Schüler zum Mitmachen anzuregen oder Wissen zu festigen. Diese Spiele können nicht nur im Religions- oder Ethikunterricht eingesetzt werden, sondern eignen sich auch für andere Fächer. Sie werden schnell erkennen, dass beim Einsatz der Spiele auch Ihre eigene Kreativität ihren Platz hat. Finden Sie nicht ihr passendes Thema, können Sie gezielt nach einer Spielart suchen (z.B. Kommunikationsspiel, Rollenspiel, Wissensspiel) und es entsprechend thematisch anpassen.

Die Spiele in diesem Band sind primär für die Sekundarstufe I einsetzbar, einige sind jedoch auch für ältere Schüler geeignet. Auch in der Sekundarstufe II haben Spiele durchaus ihren Platz in der Unterrichtsgestaltung und können nachhaltig zum Lernerfolg der Schüler beitragen. Scheuen Sie sich also nicht, die Spiele auch in der Oberstufe einzusetzen. Auch ältere Schüler haben Spaß am Spiel. Zur besseren Einordnung ist jedes Spiel mit den entsprechenden Altersangaben versehen.

Die Spiele in diesem Buch sind alle nach dem gleichen Schema aufgebaut. Nach Informationen über Spielart, Thema, Ziel, Alter, Dauer, Teilnehmerzahl und benötigtem Material wird der Verlauf des Spieles kurz beschrieben. Es werden weitere Möglichkeiten der Variante genannt und Hinweise gegeben, die bei der Durchführung zu beachten sind. Wichtig erscheint mir besonders, dass die Spiele von den Teilnehmern am Ende reflektiert werden, nur so kann ein angemessener Lernerfolg erreicht werden.

Für eine gute Übersicht wurden die Spiele nach Spielarten (Wissensspiel, Kommunikationsspiel, Rollenspiel, Selbsterfahrungsspiel, Motivationsspiel, Kreativspiel) sortiert. Oftmals werden Sie Spiele finden, bei denen mehrere Spielarten genannt werden. Die Einordnung richtet sich dann nach der ersten Angabe, auf der der Schwerpunkt des jeweiligen Spiels liegt. Eine Hilfe bei der Suche nach einzelnen Spielen bietet Ihnen zusätzlich das Stichwortverzeichnis am Schluss des Buches.



# Vorwort

---

Besonders möchte ich auf die Anleitung zum Erfinden von Spielen hinweisen. Die Kinder und Jugendlichen können hier ihrer eigenen Kreativität freien Lauf lassen und eigene Ideen umsetzen. Dies ist eine tolle Möglichkeit, Themen eigenständig zu erarbeiten oder zu wiederholen.

Die vorgestellten Spiele sollen vor allem Lust auf das Spielen im Unterricht machen. Stellen Sie sich Ihr persönliches Spielerepertoire zusammen. Dabei können auch die Literaturhinweise und Linktipps am Ende des Buches anregend sein.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Freude beim Spielen

*Arthur Thömmes*

# Damit das Spielen gelingt



„Der Mensch kann das Spiel sehr ernst nehmen, er kann aber auch die ernsteren Dinge des Lebens spielerisch bewältigen.“

*(Franz W. Niehl/Arthur Thömmes: 212 Methoden für den Religionsunterricht, Kösel-Verlag München 10. Aufl. 2009, S. 196)*

Schaut man sich die gängigen Spieltheorien an, ist festzustellen, dass es keine einheitliche Definition des Begriffs gibt. Da es sich beim vorliegenden Buch um ein Praxisbuch handelt, möchte ich hier vor allem auf die Merkmale des Spiels und die Nennung bestimmter Regeln und Verhaltensweisen eingehen, die besonders zu beachten sind, anstatt mich mit einer langen Begriffsbestimmung aufzuhalten.

## **Spielen ist ein ganzheitlicher Prozess**

Beim Spielen wird der ganze Mensch angesprochen mit allen seinen Sinnen, mit Körper, Geist und Seele, mit Kopf, Herz und Hand. Das hat zur Konsequenz, dass das Spielen im Gegensatz zu rein kognitiven Verhaltensweisen zu Tätigkeiten und Handlungen führt. Dabei steht neben dem Faktenwissen vor allem auch Lebens- und Erfahrungswissen im Vordergrund. Spielen vermittelt also eine aktive und konkrete Erfahrung mit der Umwelt.

## **Spielen soll Spaß machen**

Auch wenn die vorliegenden Spiele einen thematischen Bezug haben, sollte die Freude am Spiel im Vordergrund stehen. Das ist eine ideale Voraussetzung der spielerischen Wissensvermittlung.

## **Spielen ist zweckfrei**

Von der ursprünglichen Intention her ist das Spielen ein zweckfreies Tun. Es geschieht um seiner selbst willen, nicht für bestimmte, von außen gesetzte Zwecke. Das erleben wir besonders, wenn wir Kinder beim Spielen beobachten. Daher sollte beim Einsatz von Spielen im Unterricht darauf geachtet werden, dass das Spiel nicht zu sehr für pädagogische Zielsetzungen eingesetzt und somit instrumentalisiert wird. Dies bedeutet jedoch nicht, dass das Spiel keinen pädagogischen Zweck haben kann.



# Damit das Spielen gelingt

## **Spielen schafft eine neue Realität**

Im Spiel steigt der Mensch aus dem Alltag aus und schafft sich eine neue Wirklichkeit (Quasirealität). Die im Spiel hergestellte Wirklichkeit lebt von der Fantasie, den Wünschen und Bedürfnissen der Akteure. Die Spieler werden behutsam in die Welt der Spielrealität geführt. Der Übergang kann vor allem durch die Atmosphäre (Raumgestaltung, Requisiten, etc.) gefördert werden. Daher ist es manchmal sinnvoll, den Klassenraum als Spielraum zu meiden und andere (Lern-)Räume aufzusuchen.

## **Spielen ist ein expressives Verhalten**

Mitunter können beim Spiel Emotionen unterschiedlicher Art eine wichtige Rolle spielen. Der Spieler darf und soll in den gesetzten Grenzen seine Gefühle mit ins Spiel bringen. Häufig hängen sie zusammen mit bestimmten Eigenschaften (z.B. Stärken und Schwächen) einzelner Schüler, die plötzlich zum Vorschein kommen. Dabei sind gruppendynamische Prozesse, die in Gang gesetzt werden, vom Lehrer besonders zu beobachten.

## **Spielen fördert die Gemeinschaft**

Die meisten Spiele in diesem Band werden in kleinen oder großen Gruppen gespielt und haben somit eine gemeinschaftsfördernde Funktion. Da viele Kinder und Jugendliche einsame Spielerfahrungen am Computer kennen, sollte der Aspekt der Gemeinschaft im Unterricht hervorgehoben werden. Die Spiele fördern in besonderem Maße die soziale Kompetenz der Schüler. Dabei werden vor allem Respekt, Achtung und Rücksichtnahme eingeübt. So geht es häufig nicht darum, der Beste und Schnellste zu sein, sondern als Spielpartner gemeinsam mit anderen etwas zu vollbringen.

## **Es gibt keine Verlierer**

Das Spielen sollte weniger einen Wettbewerbscharakter haben, in dem es darum geht, zu siegen oder zu verlieren. Ziel sollte es sein, miteinander zu spielen und nicht gegeneinander.



## **Spielen setzt Freiwilligkeit voraus**

Es sollte niemand zum Spiel gezwungen werden. Es gibt viele Gründe, warum manche nicht mitspielen wollen (Tagesform, Unlust, Angst vor Körperkontakt). Daher sind alternative Einsatzmöglichkeiten bei der Vorbereitung einzuplanen (z.B. Beobachter, Zeitnehmer, Schiedsrichter). Manchmal hilft auch eine freundliche Einladung zum Spiel. Auch das Aussteigen aus dem Spiel sollte gestattet sein.

## **Alternativen zum Spiel sollten eingeplant werden**

Beim Spielen sollte eine gewisse Lust vorhanden sein, sich darauf einzulassen. Erzwungene Spiele gehen meist daneben. Daher sollte vor Spielbeginn auf die Motivation der Schüler geachtet werden. Im Notfall ist eine Alternative zum Spielen sinnvoll.

## **Die Spiele sollten sparsam eingesetzt werden**

Um die Freude am Spiel zu fördern, sollten sie im Unterricht nicht zu häufig eingesetzt werden. Auch eine Abwechslung der unterschiedlichen Spielarten kann die Lust fördern.

## **Spielen erfordert Konzentration und Ruhe**

Häufig sind Spiele mit Anspannung verbunden, die sich in einer Schlussphase in einem entspannten Verhalten auflöst. Der Spieler muss konzentriert und aufmerksam bei der Sache sein. Ablenkungen sollten vermieden werden.

## **Das Spiel muss zur Zielgruppe passen**

Die Zielgruppe darf durch das Spiel nicht über- oder unterfordert werden. Daher sollte darauf geachtet werden, dass das Spiel zur Altersgruppe, den Kompetenzen, der jeweiligen Situation und der Zusammensetzung der Gruppe passt. Hilfreich sind dabei die Altersangaben bei den Spielen.



# Damit das Spielen gelingt

## **Eine gute Vorbereitung ist unerlässlich**

Jedes Spiel sollte vom Spielleiter gut vorbereitet sein. Neben dem notwendigen Material sollte er gut vertraut mit dem Spielablauf und den Spielregeln sein. Auch eventuelle Probleme sollten in der Planung mit überlegt werden.

## **Das benötigte Material muss zur Verfügung stehen**

Bei manchen Spielen sind Materialien notwendig (z.B. Karten, Stühle, Tische, Luftballons, Papier, Stifte). Um nicht unnötig Zeit zu verschwenden, sollten sie vor Spielbeginn zur Verfügung stehen.

## **Die Spielregeln sollten verständlich erläutert werden**

Jedes Spiel hat bestimmte Regeln, die beachtet werden müssen, damit das Spiel gelingt. Sie beschreiben den Ablauf des Spiels und was jeder Spieler machen kann und was nicht. Daher ist es wichtig, dass der Spielleiter den Ablauf und die Spielregeln ausführlich erläutert. Manchmal müssen die Regeln an die Teilnehmer oder das Thema angepasst werden.

## **Das Spiel muss örtlich durchführbar sein**

Für manche Spiele sind räumliche Voraussetzungen notwendig. Daher sollten vor Spielbeginn entsprechende Örtlichkeiten zur Verfügung stehen. Manchmal ist nicht nur der Bewegungsraum wichtig, sondern auch eine Geräuschisolierung.

## **Die Spielzeit sollte berücksichtigt werden**

Die Zeitvorgaben für ein Spiel sind nicht immer genau planbar. Daher sollte man eher großzügig mehr Zeit einberechnen, damit ein Spiel nicht frühzeitig beendet werden muss.

## **Das Spiel sollte rechtzeitig beendet werden**

Auch wenn ein Spiel noch so viel Spaß macht, sollte es beendet werden, wenn ein gewisser Höhepunkt erreicht ist. Sonst nutzt es sich ab, und den Teilnehmern vergeht die Lust am Spiel.



## Das Verhalten des Spielleiters beeinflusst das Spiel

Der Spielleiter spielt bei jedem Spiel eine entscheidende Rolle. Er hat die Aufgabe der Animation, Moderation, Begleitung und Reflexion. Er fördert die Motivation, leitet an, erläutert und begleitet den Spielverlauf, fördert die Spielfreude, fühlt sich in die Spieler ein, ist hilfsbereit und gleichzeitig zurückhaltend, begleitet den Spielverlauf, kann mit schwierigen Situationen umgehen und sollte selbst bereit sein, am Spiel teilzunehmen. Außerdem sollte er natürlich auch selbst Spaß am Spielen haben.

## Man sollte nicht nur die Spiele spielen, die man selbst für gut hält

Bei der Spielplanung sollte darauf geachtet werden, dass der Spielleiter bzw. Lehrer nicht nur seine Lieblingsspiele zum Einsatz bringt. Wichtiger sind die Interessen und Wünsche der Teilnehmer.

## Spiele sollten nachbearbeitet und reflektiert werden

Da den meisten Spielen ein ganzheitlicher Ansatz zu Grunde liegt, ist es unerlässlich, im Anschluss die Erfahrungen zu reflektieren. Dabei werden die Spielerlebnisse besprochen und Eindrücke ausgetauscht. Wie haben die Spieler den Ablauf erlebt? Was haben sie dabei gelernt (Fach-, Methoden-, Sozial- und Ich-Kompetenz)? Was konnten Beobachter des Spiels wahrnehmen? Für den Lehrer ergeben sich aus dieser Auswertung wichtige Impulse für den erneuten Einsatz des Spiels in anderen Klassen.

## Auch Spielen ist eine Form des Lernens

Es gibt Pädagogen, die Spielen und Lernen als unvereinbare Gegensätze sehen. Lernen sei eine ernsthafte Sache und das Spielen lediglich ein Zeitvertreib. Dem möchte ich auf Grund meiner Spielerfahrung widersprechen: Das Spiel ist ein Medium des Lernens, das von den meisten Lernmethoden zu unterscheiden ist. Indem der Spielende sich dem Spiel hingibt und in eine neue Wirklichkeit eintritt, empfindet er das Spielen selbst nicht als Lernprozess. Werden die Erfahrungen im Anschluss an das Spiel reflektiert, wird häufig deutlich, welche Kompetenzen dabei erworben wurden. Besonders deutlich wird dieser Lernerfolg im Zusammenhang von Spiel und sozialem Lernen (Sammeln von Erfahrungen, Erlernen von Verhaltensmustern, Einüben des Umgangs mit anderen Menschen, Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft, kreatives Denken). Auch



# Damit das Spielen gelingt

im Bereich der Motivation und Konzentration fördert das Spielen die Lust am Lernen. Zudem werden im Spiel bereits erworbene Lernerfahrungen umgesetzt, geklärt und gefestigt.

## **Spiele im Religions- und Ethikunterricht**

Das Spielen im Unterricht ist nicht unproblematisch, da es den Grundprinzipien Freiheit, Spontaneität und Zwecklosigkeit zu widersprechen scheint. Wenn das Spielen im Unterricht auf Lernerfolge abzielt, ist es unerlässlich, dass der Lehrer dies den Schülern auch deutlich macht. Und was spricht gegen eine Form des Lernens, die auch noch Spaß macht?! Wichtig erscheint mir, dass das Spielen – trotz seiner didaktischen Verzweckung – immer Raum lässt für Kreativität, Fantasie und Selbstbestimmung. Ein lebens- und erfahrungsorientierter Religions- und Ethikunterricht verfolgt einen ganzheitlichen Ansatz, der das Faktenwissen mit existenziellen Fragestellungen ergänzt und mit Leben füllt. Das Spielen bietet hier eine handlungsorientierte Alternative zum oft textlastigen Unterricht. Dabei ist nicht nur die soziale und persönliche Kompetenzerweiterung zu nennen, sondern auch das spielerische Erarbeiten und Wiederholen von Lerninhalten. Wichtige Voraussetzung ist dabei eine ungezwungene Atmosphäre, die frei ist von Ängsten und Hemmungen. Wer mit Schülern im Religions- und Ethikunterricht spielt, will vor allem die Lust am Spiel und gleichzeitig Lern- und Kommunikationsprozesse fördern.

Das Spielen im Religions- und Ethikunterricht bietet die Chance, den Alltag zu unterbrechen und ihn dennoch spielerisch zu bearbeiten und dabei zusätzlich wichtige Lerninhalte zu transportieren.



In der Spieltheorie gibt es sehr unterschiedliche Ansätze zur Kategorisierung der Spiele. Im Folgenden sollen nur einige kurze Hinweise zu den im Buch vorkommenden Spielarten genannt werden. Es wurden dabei manche Spielarten, wie etwa Kennenlern- oder Gruppenbildungsspiele, bewusst ausgelassen. Es geht eher um die Kategorien, die fach- und themenbezogen eingesetzt werden können. Manche Spiele gehören natürlich auch in mehrere Kategorien. In diesen Fällen werden alle zugehörigen Kategorien aufgeführt, wobei die erstgenannte Kategorie anzeigt, worauf der Schwerpunkt des Spiels liegt.

<b>Wissensspiel</b>	Hierbei stehen Wissen und Lernen im Vordergrund. Dabei geht es darum, sich Wissen anzueignen oder bereits erworbenes Wissen zu vertiefen und zu wiederholen. Unter dem Oberbegriff Wissensspiel werden hier auch Lern-, Rate- und Quizspiele gesammelt.
<b>Kommunikationsspiel</b>	Hier steht das Miteinander-Sprechen im Mittelpunkt. Dies kann verschiedenste Formen, wie Diskussionen, Argumentationen, Beschreibungen, Geschichtenerzählungen oder einfache Gespräche, annehmen.
<b>Rollenspiel</b>	Der Spieler übernimmt eine andere Identität, die in eine Spielhandlung eingebunden ist. Dabei können die Rollen vorgegeben bzw. selbst erarbeitet werden. Auch Planspiele und darstellende Spiele gehören dazu.
<b>Selbsterfahrungsspiel</b>	Dabei steht der einzelne Mensch selbst mit seinen Stärken, Schwächen, der Wahrnehmung seiner selbst und seiner Umwelt, aber auch der Suche nach Sinn im Mittelpunkt.
<b>Motivationsspiel</b>	Diese Spiele dienen der Motivation und Aktivierung, aber auch der Konzentration und Entspannung und wurden der Einfachheit halber unter einem Sammelbegriff zusammengefasst. Die Spiele eignen sich besonders, wenn eine gewisse Müdigkeit in der Gruppe aufkommt, und sind als Einstieg oder zum Abschluss einer Einheit besonders sinnvoll.
<b>Kreativspiel</b>	Hier sind Kreativität und Fantasie gefragt. Die Spieler drücken sich in Mal-, Schreib-, und Erzählspielen aus oder werden gestalterisch tätig. Auch Puzzlespiele gehören dazu.



# Netzwerk

Wissensspiel

**Spielart:** Wissensspiel,  
Motivationsspiel

**Alter:** 10–16 Jahre

**Dauer:** ca. 45 Minuten

**Thema:** beliebiges Sachthema

**Teilnehmer:** ganze Klasse

**Ziel:** ▶ Wissensabfrage zu jedem beliebigen Thema  
▶ die weltweite Vernetzung des Christentums verdeutlichen

**Material:** ▶ Wollknäuel  
▶ evtl. großer Luftballon



## Beschreibung

Die Schüler sitzen im Kreis. Der Lehrer eröffnet das Spiel, indem er das Wollknäuel dem ersten Schüler zuwirft. Mit dem Wurf verbindet er eine Frage, die sich auf ein beliebiges Thema (z.B. Kirche, Christentum → siehe Symbolik des Spiels) bezieht. Der Schüler beantwortet die Frage und wirft das Wollknäuel weiter. Dabei stellt er eine neue Frage, die der Fänger beantworten soll. Nach und nach entsteht in der Mitte des Kreises ein Netz, das immer dichter wird.



## Variante

- ▶ Das Wollknäuel kann am Schluss entwirrt werden, indem es den gleichen Weg wieder zurücklegt. Dabei muss am Anfang des Spiels darauf aufmerksam gemacht werden, dass sich jeder merken muss, wer ihm das Knäuel zugeworfen hat.
- ▶ Die Lehrperson hat einen Riesen-Luftballon mitgebracht, der am Ende der Übung in die Mitte geworfen wird. Er soll die Kirche symbolisieren, die von einem weltweiten Netzwerk getragen wird. Die Netzknüpfer werfen den Ballon durch gleichzeitiges Heben des Netzes in die Höhe.



## Hinweis

Das Wollknäuel sollte behutsam geworfen werden. Wichtig ist, dass alle Blickkontakt halten und auf den Zuwurf vorbereitet sind.



## Reflexion

Im Anschluss an das Spiel unterhalten sich die Schüler über das Spiel und den möglichen Lernerfolg. Wurde das Spiel zum Thema Kirche, Christentum gespielt, erläutert der Lehrer die Symbolik des Spiels: Die Kirche besteht aus einzelnen Christen, die in Gemeinden leben. Diese Christen und Gemeinden sind auf der ganzen Welt verteilt. Ihre Gemeinsamkeit ist der Glaube an die Botschaft Jesu Christi. So wird die Kirche von dem großen Netzwerk der Gläubigen getragen.





# Bibel-Domino

Wissensspiel

**Spielart:** Wissensspiel,  
Motivationsspiel

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Thema:** biblische Geschichten

**Teilnehmer:** ganze Klasse

**Ziel:** ▶ Wiederholung von  
Lerninhalten  
▶ Zusammenhänge  
erkennen und benennen

**Material:** ▶ Beschriftete viereckige  
Karten  
▶ Arbeitsblatt mit dem  
Text einer biblischen  
Geschichte

**Alter:** 10–14 Jahre



## Beschreibung

Es werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält Kärtchen, die jeweils mit einem Satz aus einer biblischen Geschichte beschriftet sind. Nach dem Prinzip des bekannten Spiels „Domino“ werden Karten, die inhaltlich miteinander in Beziehung stehen, aneinandergelegt. Am Schluss soll die Geschichte in der richtigen Reihenfolge aneinanderliegen. Die Schüler kontrollieren mit Hilfe des Originaltextes, ob die Geschichte in die richtige Reihenfolge gelegt wurde.



## Variante

Die Schüler kennen die Geschichte noch nicht. Die Karten liegen zu Unterrichtsbeginn bereit und sollen in die richtige Reihenfolge gelegt werden.



## Hinweis

Schüler neigen häufig dazu, einzelne Begriffe und Themen zusammenhanglos zu lernen. Bei der Domino-Methode geht es vor allem darum, Themen und Begriffe miteinander in Beziehung zu setzen. Somit können auch Sachtexte mit dem Dominospiel erarbeitet werden.



## Reflexion

Gemeinsam überlegen die Schüler, an welcher Stelle sie Probleme hatten und wie sie diese gelöst haben.



**Spielart:** Wissensspiel,  
Motivationsspiel

**Alter:** 10 –14 Jahre

**Thema:** beliebiges Sachthema

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**Ziel:** Wiederholung und  
Überprüfung des  
Lernstoffes

**Teilnehmer:** ganze Klasse

**Material:** beschriftete Quartettkarten



## Beschreibung

Die Klasse wird in mehrere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält entsprechend der Anzahl der Mitspieler Quartettsätze, die vom Lehrer vorbereitet wurden. Jedes Quartett (vier Karten) steht für einen bestimmten Themenbereich, der auf den Karten vermerkt ist. Darunter steht jeweils eine Frage zum Thema. Die Karten werden gemischt und unter den Mitspielern verteilt. Spieler 1 fragt Spieler 2, ob er eine Karte zu einem bestimmten Themenbereich besitzt. Wenn er dies bejaht, kann Spieler 2 Spieler 1 eine passende Frage auf der Karte stellen. Wenn Spieler 1 diese richtig beantwortet, erhält er die Karte. Spieler 2 fragt nun einen anderen Mitspieler nach einem neuen Thema usw. Wer vier Karten eines Themas hat, kann diese ablegen. Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss die meisten Quartette hat.



## Variante

Die Schüler entwerfen das Spiel, indem sie die Karten selbst beschriften.



## Hinweis

Die spielerische Form des Lernens ist vor allem für jüngere Schüler eine gute Methode, auch schwierige und umfangreiche Inhalte zu wiederholen. So kann das Quartett immer wieder neu erweitert und am Ende des Schuljahres der Lernquartettmeister ermittelt werden.



## Reflexion

Die Schüler berichten über ihre Lernerfolge und Themen, die sie noch intensiver bearbeiten müssen.



# Gruppenquiz

Wissensspiel

**Spielart:** Wissensspiel

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**Thema:** beliebiges Sachthema

**Teilnehmer:** ganze Klasse

**Ziel:** Wiederholung und Festigung von Wissen

**Material:** ▶ Fragekarten  
▶ Tafel  
▶ Kreide

**Alter:** 10–16 Jahre



## Beschreibung

Die Schüler teilen sich in etwa fünf Gruppen auf. Jede Gruppe formuliert eine festgelegte Anzahl von Fragen zu einem vorgegebenen Thema und schreibt diese auf Karten. Jedes Gruppenmitglied muss die Frage beantworten können. Zu diesem Zweck wird die Frage gruppenintern diskutiert und die Antwort gefestigt. Aus der ersten Gruppe kommt ein Schüler nach vorne und liest seine Frage vor. Die anderen Gruppen haben eine Minute Zeit, die Antwort zu besprechen. Wenn eine Gruppe vor Ablauf der Zeit die Antwort weiß, ruft ein Schüler laut „Halt!“. Der Lehrer zeigt auf ein Gruppenmitglied, das die Frage beantworten muss. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt. Ist sie falsch, darf eine andere Gruppe antworten. Pro Runde darf jede Gruppe nur einmal antworten. Wenn keine Gruppe die richtige Antwort weiß, muss ein vom Lehrer ausgewähltes Mitglied der Fragegruppe die Frage beantworten.



## Variante

Die Fragen werden bereits während der Behandlung des Themas von den vorher gebildeten Gruppen gesammelt.



## Hinweis

Die Punktetabelle sollte für alle sichtbar sein.



## Reflexion

Im Anschluss an das Spiel können die Schüler äußern, was sie bei dem Spiel gelernt haben.



**Spielart:** Wissensspiel

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**Thema:** beliebige (religiöse) Themen

**Teilnehmer:** ganze Klasse

**Ziel:** spielerisches Verarbeiten  
von religiösem Wissen

**Material:** ▶ Arbeitsblatt  
▶ evtl. Nachschlagewerke

**Alter:** 12–16 Jahre



## Beschreibung

Das Spiel ist eine veränderte Fassung von „Stadt-Land-Fluss“. Dabei werden zunächst mehrere Gruppen gebildet. Die Schüler erhalten ein Arbeitsblatt, auf dem Spalten zu sehen sind, die vorher festgelegte Kategorien abbilden (z.B. Heilige, Kirchenfeste, biblische Gestalten, biblische Bücher, Sakramente). Eine Zeit bzw. eine Anzahl der Spielrunden wird festgelegt. Auf ein Zeichen beginnen alle Gruppen mit dem Spiel. Der Lehrer sagt das Alphabet leise auf, und ein Spieler der ersten Gruppe ruft laut „Stopp!“. Der Lehrer nennt den Buchstaben, und alle schreiben die Begriffe mit dem Anfangsbuchstaben in die entsprechenden Kategorien. Der Lehrer ruft nach einer Minute „Stopp!“. Die Schüler tragen ihre Punkte ein: falsche oder keine Antwort (0 Punkte), gleiche Antwort mehrerer Spieler (5 Punkte), richtige einmalige Lösung (10 Punkte), Spieler, der als Einziger einen Eintrag in das Feld gemacht hat (20 Punkte). Dann beginnt eine neue Runde.



## Variante

- ▶ Die einzelnen Gruppen legen ihre Kategorien selbst fest.
- ▶ Das Spiel kann mit beliebigen anderen Themengebieten und Kategorien (z.B. Themen des Ethikunterrichts) gespielt werden.



## Hinweis

Dieses Spiel bietet eine wunderbare Möglichkeit, religiöses Wissen von Zeit zu Zeit aufzufrischen und zu erweitern.



## Reflexion

Nach jeder Spielrunde werden die einzelnen Begriffe kurz besprochen und vom Lehrer evtl. erläutert.





# Puzzle

Wissensspiel

**Spielart:** Wissensspiel,  
Kreativspiel

**Alter:** 10–12 Jahre

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Thema:** beliebiges Sachthema

**Teilnehmer:** ganze Klasse

**Ziel:** spielerische Wiederholung  
und Vertiefung des  
Gelernten

**Material:** 10 Sechsecke  
(siehe Arbeitsblatt)



## Beschreibung

Die Schüler erhalten das beiliegende Arbeitsblatt, auf dem jeweils sechs Dreiecke ein Sechseck bilden. In den einzelnen Dreiecken werden Fragen und Antworten notiert, sodass an den sich berührenden Stoßkanten der Sechsecke jeweils eine Frage mit der passenden Antwort zusammenkommt. Eine Frage aus dem ersten Sechseck passt dann also zu einer Antwort aus dem zweiten Sechseck. Die Sechsecke werden nun ausgeschnitten. Die Schüler erhalten die Aufgabe, die zehn Sechsecke so zusammenzusetzen, dass an den Stoßkanten Aufgaben und Lösungen zusammenpassen. Dazu werden mehrere Gruppen gebildet.



## Variante

Die Anzahl der Sechsecke kann beliebig erhöht und damit der Schwierigkeitsgrad angehoben werden.



## Hinweis

Es ist sinnvoll, das Arbeitsblatt mit den zehn Sechsecken zu laminieren und anschließend auseinanderzuschneiden. Dann kann es immer wieder neu mit einem Folienstift beschriftet werden.

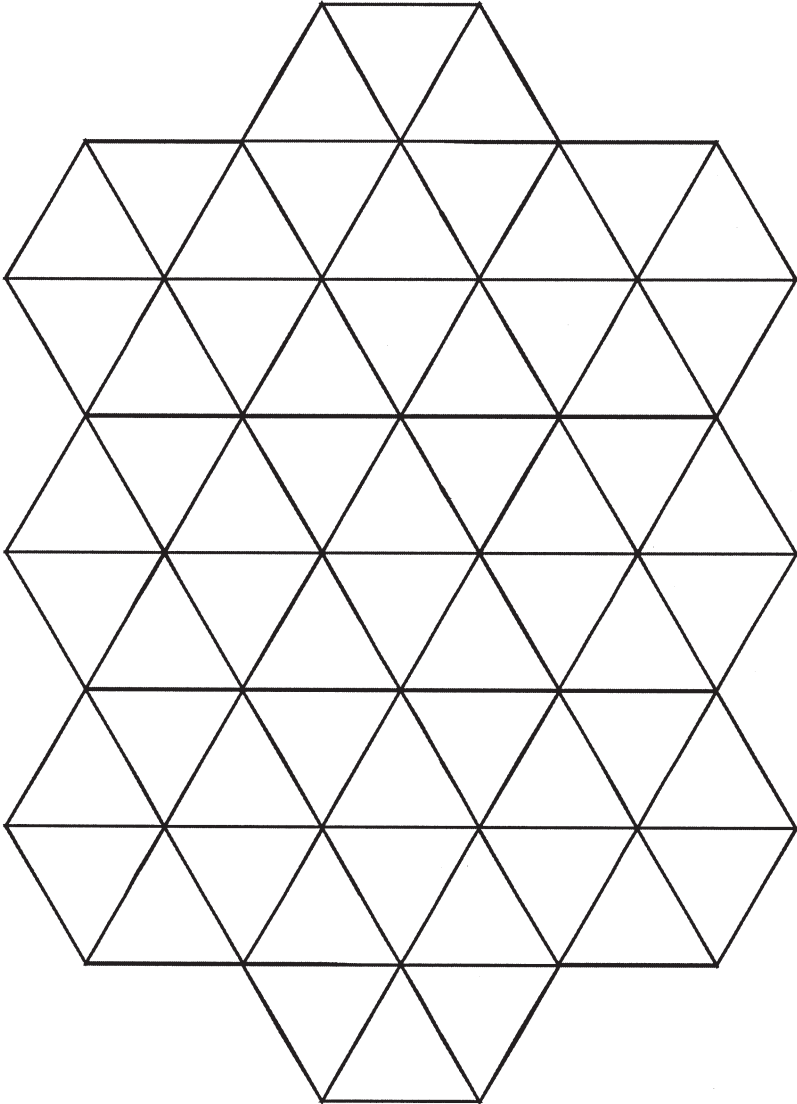


## Reflexion

Die Ergebnisse der einzelnen Gruppen werden verglichen und besprochen.

# Puzzle

Kopiervorlage



© Verlag an der Ruhr | Postfach 10 22 51 | 45422 Mülheim an der Ruhr | [www.verlagruhr.de](http://www.verlagruhr.de) | ISBN 978-3-8346-0598-6



# Machen Sie Religion und Ethik im Spiel erfahrbar.

## Die Spiele in diesem Band


- ▶ transportieren wichtige Lerninhalte
- ▶ fördern Schlüsselkompetenzen
- ▶ eignen sich für alle Formen und Phasen des Unterrichts
- ▶ lockern den Unterricht auf

## Hier erwarten Sie



[www.verlagruhr.de](http://www.verlagruhr.de)

Für die Klassen 5-13

 Verlag an der Ruhr