

„Spurensuche“
**Lernspiele für
Religion**

Klasse 5–10

Dr. Peter Wendt (Hrsg.)



Die Autorinnen und Autoren

Susanne Behrendt ist Heilpädagogin BA und ehemalige Schulsozialarbeiterin. Jetzt arbeitet sie in der Jugendhilfe.

Matthias Isecke-Vogelsang war Schulleiter der Gotthard-Kühl-Schule Lübeck. Er ist Schulbuchautor und Mitglied der Synode der Nordkirche.

Nicole Kröger ist Theaterpädagogin und Lehrerin an der Städtischen Sekundarschule Ahlen. Sie unterrichtet die Fächer Deutsch, Evangelische Religion und das Fach Darstellen und Gestalten.

Annchristin Lettmann-Osthoff ist Lehrerin an einer Sekundarschule im Kreis Warendorf. Sie unterrichtet die Fächer Deutsch und Evangelische Religion in der Sekundarstufe I.

Dr. Edelgard Moers ist Lehrerin und Dozentin sowie Autorin von Fach- und Schulbüchern.

Dr. Stefanie Pfister ist Prof. (apl.) am Seminar für Praktische Theologie und Religionspädagogik an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster und Lehrerin für Evangelische Religionslehre, Sport und Deutsch an der Sekundarschule Ahlen.

Annegret Vogelsang ist Sonderschullehrerin und Studienleiterin für Evangelische Religion am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH).

Dr. Peter Wendt ist Schulrat a. D., Dipl.Päd., Autor von Fachliteratur und Mitglied der Synode der Nordkirche.

Projektleitung: Hannah Feyen, Berlin
Redaktion: Doreen Wilke, Berlin
Umschlagkonzept/-gestaltung: Ungermeyer, Berlin
Layout / technische Umsetzung: LemmeDESIGN, Berlin

www.cornelsen.de

1. Auflage 2020

© 2020 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen.

Druck: Athesiadruck GmbH

ISBN 978-3-589-16685-5



PEFC zertifiziert
Dieses Produkt stammt aus nachhaltig
bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten
Quellen.

www.pefc.de

Inhalt

Spielverzeichnis	4
Vorwort	6
„Die Schule als Spiel“ – Die historisch-religionspädagogische Bedeutung von Lernspielen in der Schule	8

Spiel 1 bis 3

Identitätsbildung und Sozialkompetenz	11
---	----

Spiel 4 bis 6

Feste im Kirchenjahr	17
----------------------------	----

Spiel 7 bis 9

Bibelerkundung	23
----------------------	----

Spiel 10 bis 13

Rollenspiele – Wie entscheide ich mich?	31
---	----

Spiel 14 bis 18

Dialog- und Gestaltungskompetenz	49
--	----

Spiel 19 bis 22

Religion(en) in meiner Umwelt	61
-------------------------------------	----



Ich bin etwas Besonderes

Susanne Behrendt / Stefanie Pfister

Klassenstufe	5–6
Kompetenzen	Wahrnehmungs-, Antizipations-, Partizipations- und Handlungskompetenz
Zeitbedarf	45 Minuten
Material	mehrere Bälle/Wurfgegenstände in verschiedenen Größen und Formen, Namen der SuS in einem Umschlag, kleine Becher für jeden Mitspieler, wasserfester Stift, Wackelaugen zum Aufkleben (ca. 100)
Einbindung in den Unterricht	lerngruppenstärkende Prozesse, Gruppenförderung, Vorbereitung religionspädagogischen Arbeitens
Themen	Stärkung der Lernatmosphäre, Gruppenförderung, Vertrauensbildung

Dieses Spiel ist ein „Spiel in einem Spiel“, d. h., während eines gruppenidentitätsfördernden Ballspiels müssen sich die SuS auf eine weitere Aufgabe konzentrieren, und zwar den zugewiesenen Partner beobachten. Dazu sollte die Gesamtgruppe bereits konzentriertes Arbeiten gewohnt sein und sich auch schon etwas kennen. Das Spiel funktioniert nur, wenn sich alle am Prozess beteiligen und diesen wertschätzend gestalten.

ANFORDERUNGSSITUATION/SPIELANLASS/EINFÜHRUNG

Bei diesem „Spiel im Spiel“ geht es nicht um das Kennenlernen an sich, sondern um eine lerngruppenstärkende Atmosphäre zur Förderung einer positiven, aufeinander achtenden Sozialkompetenz. Des Weiteren geht es darum, dass jeder das Gefühl hat, von den anderen auch wirklich gesehen zu werden, und dass jeder für jeden in der Klasse verantwortlich ist.

ABLAUF

- Die SuS erhalten zu Beginn einen kleinen Becher, auf den sie ihren Namen schreiben. Alle Becher werden sichtbar auf einen Tisch, und zwar an den Rand gestellt. Auf dem Tisch liegen auch die Wackelaugen.
- Die Lehrkraft hat zudem die Namen der SuS in einem Umschlag vorbereitet.
- Jeder zieht einen Namen aus dem Umschlag, dieser soll geheim bleiben.

Die Lehrkraft begrüßt jedes Kind mit Handschlag und sagt: „*Ich bin etwas Besonderes.*“
Jedes Kind antwortet mit dem gleichen Satz.

Variation: Die Lehrkraft kann fragen: „*Was macht dich besonders?*“ Und jedes Kind kann antworten, was es besonders auszeichnet/kann etc.

Die Lehrkraft informiert zunächst über das Beobachtungsspiel: „*Jeder in unserer Klasse ist etwas Besonderes. Ich möchte, dass jeder Einzelne dies auch spürt und die Aufmerksamkeit bekommt, die er verdient. Und daher wollen wir uns heute in unserer Besonderheit besser kennenlernen. Dafür ist es wichtig, dass wir uns gegenseitig beobachten.*

Jeder von euch hat einen Namen gezogen. Eure Aufgabe ist es nun, während des Spiels immer wieder diese eine Person zu beobachten. Und immer dann, wenn ihr etwas Positives beobachtet, etwas, das euch gefällt, legt ihr ein Wackelaugen in den Becher dieser Person.“

Anschließend erklärt die Lehrkraft das Ballspiel: „*Wir werden nun ein Spiel mit einem Ball machen: Ich werfe einem von euch den Ball zu. Dieser muss zielgenau von mir geworfen, gut gefangen und wieder zielgenau an ein anderes Kind weitergeworfen werden. Ihr legt die Reihenfolge einmal*

fest, dann bleibt sie in jeder Runde gleich. Ihr müsst euch immer den Werfer und denjenigen merken, zu dem ihr werft. Der Ball darf nicht auf den Boden fallen. Ihr müsst euch gut konzentrieren. In der zweiten Runde kommt ein weiterer Ball mit anderer Form und Gewicht hinzu, d. h., ihr müsst gut aufpassen, weil man dann vielleicht anders fangen oder werfen muss.“

Die SuS werfen sich nun anfangs einen Ball, bei fortgeschrittener Kompetenz auch mehrere Bälle hintereinander zu. Wenn ein Ball herunterfällt, ist es wichtig, dass die Lehrkraft das Spiel unterbricht und gemeinsam überlegt wird, was die Ursache war (z. B. ein zu rascher Wurf, fehlender Blickkontakt oder Unachtsamkeit).

Nach mehreren Runden schließt sich die Auswertung der Augen-Sammlung in den Bechern an, wobei die SuS der Person, für die sie die Augen gesammelt haben, rückmelden, was ihnen an ihr so gut gefallen hat.

KONKRETES EINGREIFEN ODER IMPULSE DER LEHRKRAFT

Die Lehrkraft steuert den Spielprozess. Bei einem „Ballstau“ oder wenn Bälle auf dem Boden landen, unterbricht sie das Spiel und fragt nach der Ursache. Hier können die SuS erarbeiten, dass es wichtig ist, zu warten, bis einer den Ball weitergeworfen hat, sich anzuschauen etc.

- „Achtet aufeinander!“
- „Werft genau und erst dann, wenn der Fänger bereit ist! Nehmt Rücksicht aufeinander!“
- „Denkt auch daran, die Person, deren Namen ihr gezogen habt, zu beobachten! Wann macht sie etwas gut? Dann legt ihr ein Wackelauge in den Becher. Es ist wichtig, dass die Wackelaugen gerecht verteilt werden und dass jeder ein Wackelauge erhält.“
- „Jeder ist dafür verantwortlich, dass sich alle wohlfühlen!“
- „Was könnt ihr tun, damit es allen besser geht?“

VARIATIONEN

- Das Spiel kann zunächst nur als Ballspiel mit genauem Zuwerfen und Fangen gespielt werden.
- Wenn dies gut eingeübt wurde, kann man mehrere Bälle / weiche Gegenstände in die Runde geben, sodass der Schwierigkeitsgrad steigt, da die Bälle rasch hintereinander geworfen werden. Dies erfordert eine hohe Konzentration der SuS, da sie nicht nur dem geworfenen Ball hinterherschauen, sondern zugleich den nächsten annehmen müssen.
- Eine weitere Variation ist das Weitergeben des Klassenkuscheltieres, Maskottchens oder Lieblingskuscheltieres der Lehrkraft, da man nun aufstehen und das Kuscheltier weitergeben muss.

HINWEIS

Immer wieder kommt es im Spiel vor, dass SuS ungeduldig und unfreundlich werden. Auch dann wird der Prozess unterbrochen und die Situation gemeinsam hinterfragt.

FEEDBACK

Die SuS reflektieren nach einem Spieledurchgang, wie sie noch besser aufeinander achten und gegenseitig Rücksicht nehmen können.

Sie reflektieren auch darüber, wie es ist, jemanden zu beobachten, und wie es sich anfühlt, von jemandem beobachtet zu werden.

Sie erarbeiten, dass es ein gutes Gefühl ist, jemand Besonderes zu sein und dies in der Klasse auch zu spüren.

Schön wäre es, wenn die SuS erkennen, dass jeder dafür verantwortlich ist, dass es allen gut geht und dass das Spielen Spaß macht, wenn es einen reibungslosen und spannenden Ablauf sowie gegenseitige wertschätzende Rückmeldungen gibt.

Bibelquiz

Edelgard Moers

Klassenstufe	5–6
Kompetenzen	Sach-, Wahrnehmungs-, Handlungs- und Sozialkompetenz; Bibelwissen
Zeitbedarf	5–45 Minuten
Material	Bibel, Karteikarten, Stifte, Schachteln, KV 1
Einbindung in den Unterricht	Unterrichtsangebot zur Identifikation mit biblischen Personen
Themen	Die Botschaft Gottes für die Menschen als Angebot für eine neue Welt

An diesem Spiel können sich alle SuS einer Lerngruppe beteiligen. Die Schachteln mit den Karten werden so aufgeteilt, dass alle SuS damit arbeiten können. Das Spiel kann auch zu Beginn einer Religionsstunde durchgeführt werden und dann ca. fünf Minuten dauern.

ABLAUF

Die SuS legen zunächst in mehreren Schachteln ein Bibelquiz an. Sie können dazu die Beispiele aus der Kopiervorlage (KV 1) verwenden oder diese Fragen auf weiße Karteikarten schreiben sowie durch weitere Fragen ihrer Wahl ergänzen. Bei allen Fragen sollen drei mögliche Antworten vorgegeben werden. Die SuS beachten dabei, dass sie die richtige Antwort auf der Rückseite festhalten. Nun werden Gruppen mit sechs SuS gebildet. Jede Gruppe bestimmt einen Quizmaster. Der Quizmaster nimmt eine Schachtel mit Fragen an sich. Er stellt die erste Frage und wartet einen Augenblick, ob sich jemand meldet. Dann zählt er die möglichen Antworten auf. Die Person, die die richtige Antwort gegeben hat, bekommt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

VARIATION

- Die SuS können das Spiel auch mit der gesamten Lerngruppe durchführen. Dazu teilt ein Quizmaster alle SuS in zwei Gruppen, die gegeneinander spielen. Welche Gruppe die meisten Antworten genannt hat, hat gewonnen.

HINWEIS

Die SuS kennen nach einigen Durchgängen die Antworten. Damit das Spiel weiter interessant bleibt, sollten fortlaufend Karten mit neuen Fragen ergänzt werden.

FEEDBACK

Die SuS reflektieren nach einem Spieledurchgang, was sie gelernt haben, was ihnen gefallen hat, was nicht geklappt hat und was bei den Spielregeln verbessert werden kann.

LÖSUNGEN ZUR KV 1

- Lukas – Rut – Hagar;
- Pua und Schifra – Matthäus – Ismail;
- Michael, Gabriel, Rafael – Weil er das Erbe für seinen Sohn sichern musste – Miriam;
- weil er stotterte und sein Bruder besser reden konnte – Weil er wegen der Volkszählung in seine Heimatstadt musste – Ninive

KOPIERVORLAGE 1 • BIBELQUIZ

<p>Wie heißt der Schriftsteller, der die Geschichte von der Geburt Jesu im Stall von Bethlehem aufgeschrieben hat?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Matthäus 2. Lukas 3. Johannes 	<p>Wer war die Frau, die ihre Schwiegermutter nach Bethlehem begleitet hat?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Naomi 2. Rut 3. Elisabeth 	<p>Wie heißt die Magd, mit der Abraham ein Kind bekommen hat?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sara 2. Eva 3. Hagar
<p>Wie heißen die beiden Hebammen, die dabei geholfen haben, dass Moses nach der Geburt nicht getötet wurde?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pua und Schifra 2. Maria und Elisabeth 3. Rut und Naomi 	<p>Wer war der Schriftsteller, der die Geschichte von den drei weisen Männern aufgeschrieben hat, die aus dem Morgenland gekommen sind und das neugeborene Jesuskind angebetet haben?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melchior 2. Balthasar 3. Matthäus 	<p>Wie heißt das Kind, das die Magd von Abraham bekommen hat?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ismail 2. Isaak 3. Immanuel
<p>Wie heißen die Erzengel?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Michael, Gabriel, Rafael 2. Cherubim, Serafim 3. Uriel, Ramiel, Raguel und Sariel 	<p>Warum schickte Abraham seine Magd in die Wüste?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Weil er das Erbe für seinen Sohn sichern musste. 2. Weil er sie bestrafen wollte. 3. Weil sie in ein anderes Land wollte. 	<p>Wie heißt die Schwester von Moses?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elisabeth 2. Maria 3. Miriam
<p>Warum nahm Moses seinen Bruder Aaron mit, als er beim Pharao darum bat, das Volk Israel aus Ägypten zu führen?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Weil er stotterte und sein Bruder besser reden konnte. 2. Weil er nicht so allein sein wollte. 3. Weil sein Bruder stärker war als er. 	<p>Warum musste Josef von Nazaret nach Bethlehem gehen, als seine Frau Maria schwanger war?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Weil er wegen der Volkszählung in seine Heimatstadt musste. 2. Weil in Bethlehem ein Krankenhaus war. 3. Weil er dort ein Haus hatte. 	<p>Wohin sollte Jona gehen, als er den Auftrag von Gott erhalten hatte?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jerusalem 2. Ninive 3. Bethlehem

Spiellesammlung aufstocken!

Bieten Sie Ihren Schüler*innen
die Gelegenheit, spielerisch

- Vertrauen in neuen Lerngruppen
zu stärken,
- ihre Sozialkompetenz zu schulen,
- in einen interreligiösen Dialog
zu treten,
- biblische Texte neu zu erfahren.

Cornelsen

ISBN 978-3-589-16685-5



9 783589 166855

