

VORWORT

LIEBE KOLLEG*INNEN,

dass die Gestaltung religiöser Themen auch für die Schüler*innen interessant und spannend sein kann, beweisen die hier vorliegenden Materialien für den Religionsunterricht der Stufen 5 bis 7.

Mithilfe kreativer Impulse werden Inhalte des Lehrplans in der Praxis umgesetzt. Hierbei gewährleistet die Methodenvielfalt in Form von spielerischen Ideen, digitalen Ansätzen und produktorientierten Konzepten die Motivation der Schüler*innen.

Durch die Spiele, deren Herstellung bereits sehr viel Freude bereitet, werden die Schüler*innen auf besondere Weise an religiöse Themen herangeführt.

Die digitalen Ansätze mit kniffligen Rätseln wie beispielsweise Lückentexte, Wortgitter, Ratespiele und Denksportaufgaben entsprechen dem heutigen Zeitgeist. Aufgaben bei denen mit Hilfe eines Schlüsselwortes oder Zahncodes ein Raum bzw. eine Schatzkiste geöffnet werden kann, schaffen hierbei einen weiteren Anreiz.

Darüber hinaus lassen sich zusätzliche Kreativmethoden wie die Erstellung von Fächer- und Minibüchern, Puzzles oder Lapbooks ohne großen Vorbereitungsaufwand im Religionsunterricht integrieren.

Zu allen Materialien, die in vielfältiger Weise im Religionsunterricht einsetzbar sind, gibt es detaillierte didaktisch-methodische Hinweise für die Lehrkraft sowie ausführliche Einführungen für die Lernenden, sodass diese sich selbstständig damit auseinandersetzen können.

So garantiert der Einsatz dieser vorliegenden Unterlagen handlungsorientierte Schulstunden mit viel Spaß, in denen Bekanntes wiederholt oder Neues gelernt werden kann.

ZUR KONZEPTION

Die Themen des vorliegenden Heftes sind immer nach dem folgenden Prinzip aufgebaut:

Zu Beginn erhalten Sie alle notwendigen Informationen zur vorliegenden Einheit, demnach also ...

- eine Einbettung in den Lehrplan des Fachs Religion,
- nötiges Vorwissen in der Klasse und Hinweise darauf, wie dieses erzeugt werden kann,
- kurze Hinweise zum Vorgehen in der Stunde.

Der zweite Teil enthält die Kopiervorlagen für den direkten Einsatz im Unterricht. Bedenken Sie, dass die Einheiten auch mehrere Stunden umfassen können und nicht zwangsläufig in einer Unterrichtsstunde abgeschlossen sind.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schüler*innen viel Freude bei Ihrem einfallsreichen Religionsunterricht!

Herzlichst

IHRE ANETTE TÖNIGES



INFORMATIONEN FÜR DIE LEHRKRAFT

EINbettung in den Lehrplan:

Das Spiel „Bibelquiz: Wer wird Bibelchampion?“ lässt sich in die fünfte Jahrgangsstufe einordnen. Dort sollen die Kinder die Bibel als ein besonderes Buch und als „Ur-Kunde“ des Glaubens kennenlernen. Hierbei geht es einerseits um die Entstehungsgeschichte dieses Buches, andererseits beschreiben die Kinder exemplarische Geschichten des Alten und Neuen Testaments als Ausdruck des Glaubens an einen Gott, der den Menschen zugewandt ist. Hierbei lernen sie ansatzweise religiös relevante Texte zu erschließen.

Einordnung in die Unterrichtsreihe:

Das vorliegende Material eignet sich zur Wiederholung, Festigung und Vertiefung der Thematik „Die Bibel – ein besonderes Buch“. Weiterhin lässt es sich problemlos in höheren Jahrgangsstufen als Einstieg in eine biblische Unterrichtsreihe wie zum Beispiel „Die Evangelien als Glaubenserzählung“ in der Stufe 7 oder in Vertretungsstunden einsetzen.

Vorbereitung:

- **M1** mit der Brettspiel-Anleitung und **M2** mit dem Spielplan in Gruppenanzahl kopieren (letzteres evtl. für Wiederverwendung laminieren)
- **M3–M5** mit den Spielkarten in Gruppenanzahl kopieren, ausschneiden (evtl. für Wiederverwendung laminieren oder auf dickerem Papier ausdrucken, sodass das Legen besser von der Hand geht), anschließend alle Karten in einem Umschlag verstauen
- letzte Karte „Lösungszettel Schätzfragen“ bitte an der gestrichelten Linie nach vorne falten und mit einer Büroklammer fixieren, sodass die Antworten zugedeckt werden
- Seite mit 2x **M6** mit den Ergebnisblättern in halber Gruppenanzahl kopieren, sodass jeder Gruppe eine halbseitige Ergebniskarte zur Verfügung steht

Stundenablauf:

Zeitbedarf: 1 bis 2 Unterrichtsstunden

1. Einstieg/Motivationsphase:

Nach einem kurzen Stundenüberblick durch die Lehrkraft wird die Klasse in Spielgruppen aufgeteilt.

Die Gruppen erhalten anschließend die entsprechenden Materialien und machen sich mit dem Spiel vertraut, indem ein Gruppenmitglied die Spielanleitung vorliest.

2. Spielphase:

Zunächst werden die Aufgabenkarten von den Lernenden ausgeschnitten und nach Punkten sortiert auf das Spielbrett gelegt.

Dann lesen die Lernenden gemeinsam die Spielanleitung und machen sich so mit dem Spiel vertraut. Anschließend beschäftigen sie sich mit dem Spiel.

Variationen:

- Die Lerngruppe wird in zwei bis vier Teams aufgeteilt, die gegeneinander antreten.
- Die Punkte werden bei einer falschen Antwort vom Ergebnis abgezogen oder bei den anderen Spieler*innen/den anderen Spielgruppen gutgeschrieben.
- Es werden von den Lernenden zu Beginn des Spiels eigene Karten mit Aufgaben und Antworten zum Thema „Entstehung der Bibel“ entwickelt.

3. Feedback:

Die Lehrkraft gibt den Lernenden am Ende der Stunde die Möglichkeit, sich spontan zu äußern. Die Aussagen bleiben unkommentiert.



BIBELQUIZ: WER WIRD BIBELCHAMPION?

M1 SPIELANLEITUNG



Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 50 Spielkarten
- 1 Lösungszettel Schätzfragen
- 1 Ergebnisblatt
- 1 Stift und kleiner Zettel pro Spieler



Vorbereitung:

- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Die „Schätzfrage“-Karten werden gemischt und verdeckt auf den Spielplan gelegt.
- Die Frage-Karten werden nach Punkten sortiert, die Stapel gemischt und verdeckt auf den Spielplan gelegt.
- Der gefaltete „Lösungszettel Schätzfragen“ wird ungeöffnet neben das Spielfeld gelegt.
- Es wird ein Spieler bestimmt, der während des Spiels die erreichten Punkte auf dem Ergebnisblatt notiert.

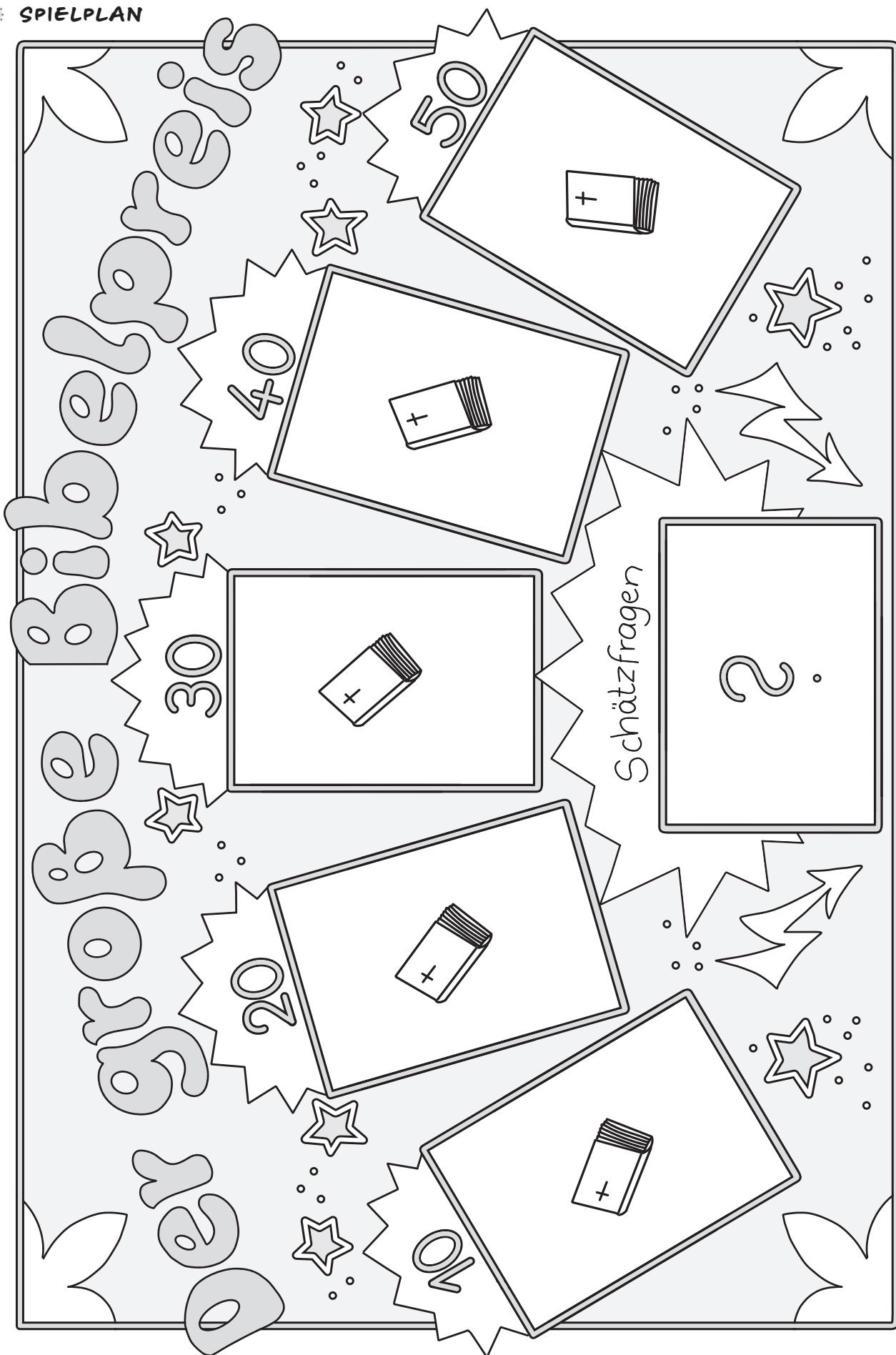


Spielablauf:

- Der beginnende Spieler wählt zunächst eine Punktekategorie (10–50 Punkte), aus der er eine Aufgabe lösen möchte.
- Die Person links vom Spieler liest nun die ausgewählte Frage-Karte vor und kontrolliert die Antwort.
- Bei richtiger Antwort wird die jeweilige Punktzahl auf dem Ergebnisblatt notiert. Bei falscher Antwort erhält er 0 Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Nach fünf Fragerunden wird eine Schätzfrage gezogen und vorgelesen. Jeder Spieler notiert seine Antwort auf einem Zettel. Anschließend werden die Angaben mit der Antwort auf dem Lösungszettel verglichen und der Spieler, dessen Antwort am nächsten an der Lösung dran ist, erhält die Punkte, alle anderen erhalten 0 Punkte für diese Runde.
- Die Punkte der jeweiligen Spieler werden nun addiert. Derjenige, der die meisten Punkte hat, gewinnt.



M2 SPIELPLAN





BIBELQUIZ: WER WIRD BIBELCHAMPION?

M3 AUFGABENKARTEN: 10 UND 20 PUNKTE

 10 Punkte Wie heißt das meistgedruckte Buch der Welt? <i>Bibel</i>	 10 Punkte Wie heißen die zwei großen Teile, aus denen die Bibel besteht? <i>Altes und Neues Testament</i>	 10 Punkte Von welcher Hauptperson handeln die Erzählungen aus dem Neuen Testament? <i>Jesus</i>
 10 Punkte In wie vielen Tagen schuf Gott die Welt? <i>in sechs Tagen</i>	 10 Punkte Welche drei Gaben brachten die Sterndeuter Jesu? <i>Gold, Weihrauch und Myrrhe</i>	 10 Punkte Worin legten Maria und Josef Jesus nach seiner Geburt? <i>in eine Krippe</i>
 10 Punkte Wie viele Evangelien gibt es im Neuen Testament? <i>Vier</i>	 10 Punkte Wer baute im Alten Testament eine Arche? <i>Noah</i>	 10 Punkte Wie werden die ersten fünf Bücher der Bibel genannt? <i>Thora (die Bücher Mose)</i>
 20 Punkte Wie wurden die Geschichten der Bibel zunächst verbreitet? <i>mündliche Überlieferung</i>	 20 Punkte Wie hieß der Wohnort Jesu? <i>Nazareth</i>	 20 Punkte Wie lautet die wörtliche Übersetzung des Wortes „Bibel“? <i>Bücher</i>
 20 Punkte Welche Person führte die Israeliten aus Ägypten? <i>Mose</i>	 20 Punkte Wer war der fleißigste Briefschreiber im Neuen Testament? <i>Paulus</i>	 20 Punkte Steht das Buch Ruth im Alten oder Neuen Testament? <i>im Alten Testament</i>
 20 Punkte Wer übersetzte die Bibel in die deutsche Sprache? <i>Martin Luther</i>	 20 Punkte Wer verriet Jesus für 30 Silberstücke? <i>Judas</i>	 20 Punkte Worin werden die Bücher der Bibel unterteilt? <i>Kapitel und Verse</i>





M4 AUFGABENKARTEN: 30 UND 40 PUNKTE

 30 Punkte In welcher Sprache wurde das AT ursprünglich aufgeschrieben? <i>in hebräischer Sprache</i>	 30 Punkte Wie heißt das älteste Evangelium im Neuen Testament? <i>Markusevangelium</i>	 30 Punkte In welchem Buch des Alten Testaments stehen die 10 Gebote? <i>im Buch Exodus (das zweite Buch Mose)</i>
 30 Punkte Was beschreibt das Alte Testament? <i>Geschichten des Volkes der Israeliten mit Gott</i>	 30 Punkte In welcher Sprache schrieben die Gelehrten die Erfahrungen mit Jesus auf? <i>Griechisch</i>	 30 Punkte In welchem Buch stehen religiöse Lieder, Gebete oder Gedichte? <i>im Buch der Psalmen</i>
 30 Punkte Welche Schrift steht nach den Evangelien im Neuen Testament? <i>die Apostelgeschichte</i>	 30 Punkte Wie heißt der Sohn Abrahams? <i>Isaak</i>	 30 Punkte Wie viele Sternleute besuchten den neugeborenen Jesus? <i>drei</i>
 40 Punkte Wie heißt das dritte Buch des Neuen Testaments? <i>das Evangelium nach Lukas</i>	 40 Punkte Welcher große Prophet aus dem Alten Testament fängt mit A an? <i>Amos</i>	 40 Punkte Welches Material, auf dem man zur Zeit der Bibel schrieb, war sehr empfindlich? <i>Papyrus</i>
 40 Punkte Welches Buch steht im Neuen Testament nach den Evangelien? <i>Apostelgeschichte</i>	 40 Punkte Was bedeutet das Wort „Evangelium“, das ursprünglich aus dem Griechischen kommt? <i>„frohe Botschaft“</i>	 40 Punkte Wie hieß Isaaks Frau? <i>Rebekka</i>
 40 Punkte Welcher römische Kaiser regierte, als Jesus geboren wurde? <i>Kaiser Augustus</i>	 40 Punkte Wie hieß der Bruder Jakobs? <i>Esau</i>	 40 Punkte In welchen Gefäßen wurden die Schriftrollen des Alten Testaments aufbewahrt? <i>Tonkrüge oder Holzkisten</i>





M1 BASTELANLEITUNG

Ein Lapbook ist ein Poster-Buch aus einem gefalteten Papier mit vielen kleinen interaktiven Informationselementen zum Ausklappen, Öffnen, Drehen usw.

Es ist eine kreative Möglichkeit, Inhalte übersichtlich und spielerisch aufzubereiten.

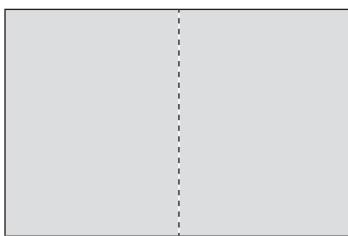
Dein Lapbook hat das Thema „Wundererzählungen Früher und Heute“.

Material:

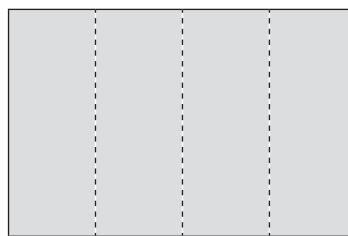
- einen farbigen DIN-A2-Tonkarton
- ein (farbiges) DIN-A3-Papier
- verschiedene Stifte
- Klebestift und Schere
- Faltvorlagen für unterschiedliche Minibücher
- Heftgerät mit Heftklammern zum Befestigen der erstellten Beiträge
- Bibelexemplar, Smartphone, Tablet, Notebook, Computer oder Zeitschriften

Herstellung der äußeren Seite:

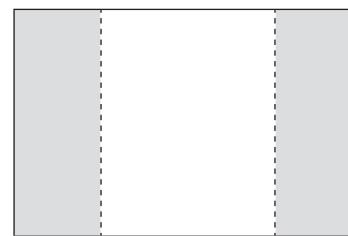
a)



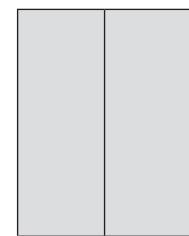
b)



c)



d)



- a) Falte einen farbigen DIN-A2-Tonkarton in der Mitte und falte ihn wieder zurück.
- b) Falte beide Seiten bis zur gefalteten Mittellinie und wieder zurück.
- c) Klebe ein DIN-A3-Papier in die Mitte.
- d) Wenn du die beiden äußeren Seiten deines DIN-A2-Tonkarton zuklappt, ist das Gerüst deines Lapbooks fertig.

Bearbeitung der Impulskarten:

1. Lies dir die Impulskarten durch und bearbeite mindestens zehn Aufgaben.
2. Führe hierzu Detailrecherchen durch. Trage deine Informationen und eventuelles Bildmaterial zusammen.

Herstellung der Faltvorlagen:

3. Überlege dir, in welchen Formen du die einzelnen Arbeitsergebnisse präsentieren möchtest (Minibücher, Klappkarten, usw.). Wähle hierzu geeignete Faltvorlagen aus und nenne deiner Lehrkraft die benötigten Vorlagen.
4. Schneide die gewählten Vorlagen aus, falte sie nach der Anleitung zusammen, gestalte die Faltvorlagen und klebe diese fest.

Gestaltung der äußeren Seite:

5. Lege dein Lapbook wie im Bild d) zugeklappt vor dich hin.
6. Schreibe das Thema auf die äußere Seite und gestalte diese mit Hilfe von selbst angefertigten Bildern oder Schmuckrahmen.