

Gute Ratschläge

41

- Kommunikation
- Gemeinschaft

Material: Zettel, Stifte

Jedes Kind schreibt anonym (in möglichst in ein bis zwei Sätzen) ein Problem auf einen Zettel. Anschließend werden die Zettel eingesammelt und neu verteilt, sodass jedes Kind den Zettel eines anderen Kindes aus der Klasse erhält.

Alle Kinder lesen sich das Problem durch, das auf ihrem Zettel steht und notieren auf der Rückseite einen Vorschlag für eine Lösung. Danach werden die Zettel wieder eingesammelt und anschließend nochmals neu verteilt.

Wieder lesen sich die Kinder das Problem und den Lösungsvorschlag durch, versuchen aber, eine weitere Lösungsidee zu entwickeln. Diese wird auf der Seite des ersten Lösungsvorschlags ergänzt. Je nach Zeit und Ausdauer der Kinder kann sich dieser Vorgang bis zu fünfmal wiederholen.

Danach zieht jedes Kind einen „Problemzettel“ und liest die Lösungsvorschläge. Im Anschluss notiert es eine Lösung, die es entweder aus den Vorschlägen auswählt oder für die es sich nach dem Lesen der Lösungsvorschläge entscheidet. Auf freiwilliger Basis können einzelne Kinder über ihr Problem, die Lösungsidee sowie die erfahrene Unterstützung in der Gruppe berichten.

© PERSEN Verlag

Perspektivwechsel

42

- Sich in andere Personen hineinversetzen
- Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: ggf. Bibelgeschichte

Gemeinsam wird in der Klasse ein Gleichnis (oder eine andere Bibelgeschichte) nacherzählt. Anschließend werden Gruppen gebildet, wobei sich die Anzahl der Gruppen nach der Anzahl der Personen im Gleichnis bzw. in der Bibelgeschichte richtet. Jede Gruppe erhält den Auftrag, die Geschichte aus der Sicht der betroffenen Person zu erzählen, die ihr zugewiesen wurde.



Jede Gruppe schreibt die Geschichte auf und liest sie anschließend in der Klasse vor. Welche Gemeinsamkeiten können festgestellt werden? Welche Unterschiede gibt es? Wie verändert der Perspektivwechsel den Verlauf der Geschichte? Versteht man eine Person in der Geschichte besser, nachdem man den Perspektivwechsel vorgenommen hat?

© PERSEN Verlag

Tic Tac Toe

43

- Wiederholung
- Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Tafel,
27 Quizfragen

Die Lehrkraft bereitet 27 Quizfragen vor bzw. werden die Fragen von den Kindern mithilfe ihrer Religionsmappen im Vorfeld erarbeitet.

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt: eine X-Gruppe und eine O-Gruppe. Der Buchstabe steht für das Zeichen, das die Gruppe auf dem Spielfeld bei der Beantwortung einer Frage einsetzt.

Die Lehrkraft zeichnet das Spielfeld an die Tafel:

7	3	9
1	8	4
6	2	5

Die X-Gruppe beginnt und wählt eine Zahl auf dem Spielbrett aus. Kann es die Frage, die sich dahinter verbirgt, richtig beantworten, wird diese Zahl mit dem Gruppenzeichen ersetzt. Kann die Frage nicht beantwortet werden, bleibt die Zahl dort stehen. In jedem Fall ist danach die O-Gruppe an der Reihe und wählt ein Feld aus. So geht es abwechselnd immer weiter, bis es einer Gruppe gelingt, ihre Zeichen so auf dem Spielfeld zu platzieren, dass jeweils drei Zeichen entweder waagerecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe stehen. Diese Gruppe hat gewonnen.

Autogrammjäger/-jägerin

44

- Auflockerung
- Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Zettel und Stift
für jedes Kind

Ziel des Spieles ist es, sowohl sein Fachwissen zu aktivieren als auch seine soziale Kompetenz zu stärken. Dafür sammelt die Klasse zunächst zehn bis 20 Fragen (nach Klassenstufe variabel), die einen Bezug zum aktuellen Thema haben, das im Religionsunterricht besprochen wird. Diese werden von der Lehrkraft von eins bis zehn bzw. 20 nummeriert und für alle gut sichtbar an eine Tafel geschrieben. Anschließend notieren die Kinder die Zahlen untereinander auf einem Zettel. Ihre Aufgabe ist es anschließend, in der Klasse herumzugehen und jemanden zu finden, der diese Frage beantworten kann: Finde jemanden, der ... (mindestens ein Gebet sprechen kann / fünf Jünger nennen kann / weiß, warum Josef im Brunnen war / ...).

Jeder Name darf nur einmal zur Beantwortung einer Frage genutzt werden. Die Aufgabe muss in einer vorgegebenen Zeitspanne, z. B. in fünf bis zehn Minuten, erledigt werden.

Zur Auflockerung kann die Lehrkraft (bzw. wenn das Spiel bekannt ist, können auch die Kinder) die Fragestellungen um Sonderfragen ergänzen, die auf die Klassensituation Bezug nehmen: Finde jemanden, der sein Taufdatum kennt / ... der mindestens einmal im Monat in die Kirche geht / ... der vor dem Einschlafen betet / ...

Akrostichon

45

- Auflockerung
- Wortsammlung

Material: Tafel, Zettel, Stifte

Ein Akrostichon ist eine antike Gedichtform, bei der die Buchstaben eines Wortes senkrecht untereinander geschrieben werden. Jeder Buchstabe bildet den Anfang eines neuen Wortes oder Satzes. Dabei sollte das neue Wort bzw. der neue Satz immer zum Inhalt des senkrecht geschriebenen Wortes passen.

Die Lehrkraft schreibt ein entsprechendes Schlüsselwort an die Tafel und erklärt den Arbeitsauftrag. Nach Fertigstellung stellen die Kinder ihre Akrostichons vor.

Beispiel:

- J** Jünger
- E** ernsthaft und ehrlich
- S** sorgt für seine Mitmenschen
- U** unschuldig verurteilt
- S** Symbol für Nächstenliebe



Wortketten

46

- Auflockerung
- Vorhandenes Wissen aktivieren

Material: Papier, Stift

Dieses Spiel eignet sich sowohl für einen Einstieg in ein neues Thema als auch für eine Wiederholung.

Ein zentraler Begriff aus dem Themengebiet wird an die Tafel geschrieben, z. B. Kreuzigung. Die Kinder schreiben dieses Wort ab und versuchen, im Anschluss ein zum Thema passendes Wort zu finden, dass mit dem letzten Buchstaben dieses Wortes beginnt, z. B. Gott oder Golgatha. Entsprechend geht es dann mit einem Wort weiter, dass mit T oder mit A beginnt. Wer kann die längste Kette bilden?

Spielvariante: Dieses Spiel kann auch mit der gesamten Klasse gespielt werden, wobei der Anreiz darin besteht, gemeinsam möglichst viele Wörter zu finden.