

# 1.1 Bibelschokolade



25 Min.

Kl. 5–10



Würfel, Bibel, Bibelstellen, Messer, Gabel, Schokolade



Suchen Sie zum Thema passende Bibelstellen heraus.

Bei diesem Spiel sitzen die Schüler im Kreis um einen Tisch. In der Mitte des Tisches liegen eine Bibel und eine eingepackte Tafel Schokolade. Die Schüler würfeln der Reihe nach. Sobald jemand eine Sechs gewürfelt hat, nennt ihm der Spielleiter eine Bibelstelle mit entsprechendem Suchauftrag. Der Schüler muss die Bibelstelle so schnell wie möglich nachschlagen und die Lösung nennen. Wenn er das geschafft hat, darf er mit Messer und Gabel die Schokolade auspacken und genießen. Bereits während des Suchens der Bibelstelle wird in der Runde weitergewürfelt. Sobald ein anderer Schüler eine Sechs gewürfelt und die dazugehörige Bibelstelle gefunden hat, wird das Besteck an diesen weitergegeben. Das Spiel endet, wenn die Schokolade aufgegessen ist.

### Bibelstellen zum Thema Essen:

Ps 119,103: Honig

Spr 25,11: Äpfel

Jon 2,1: Fisch

Joh 6,48: Brot

Hebr 5,12: Milch

Gen 18,8: Butter

Mt 7,17: Früchte

1 Sam 17,18: Käse

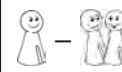
Offb 14,19: Trauben

Gen 43,11: Pistazien

Ex 30,23: Zimt

Jer 24,3: Feigen

# 1.2 Bibelrätsel



15 Min.

Kl. 5–10



Bibelrätsel

für jeden Schüler: Bibel



Bereiten Sie ein Bibelrätsel mit den entsprechenden Leerstellen und den angegebenen Bibelstellen vor. Im Internet lassen sich viele Versrätsel finden. Die Wörter für die Lücken können Sie mithilfe einer Konkordanz (z. B. unter [www.bibel-online.net](http://www.bibel-online.net)) festlegen.

Die Schüler erhalten eine Rätselgeschichte in Form eines Lückentextes. Mithilfe der angegebenen Bibelstellen, die sie in der Bibel nachschlagen, müssen sie die fehlenden Wörter herausfinden und das Rätsel lösen.

Ich habe zwei \_\_\_\_\_ (Hi 39,26: Körperteil des Habichts)

**Flügel**

und kann nicht \_\_\_\_\_ (Dtn 22,7: Fortbewegungsart der Mutter).

**fliegen.**

Ich habe einen \_\_\_\_\_ (Spr 19,29: Körperteil)

**Rücken**

und kann nicht \_\_\_\_\_ (Dan 10,9: letztes Wort).

**liegen.**

Ich habe ein \_\_\_\_\_ (Ez 37,7: Körperteil)

**Bein**

und kann nicht \_\_\_\_\_ (Ps 20,9: letztes Wort).

**stehen.**

Ich trage eine Brille und kann nicht \_\_\_\_\_ (Koh 11,7: letztes Wort).

**sehen.**

Du hast keine Idee, was damit gemeint ist?

Das Lösungswort findest du in Ps 18,9: \_\_\_\_\_

**Nase**



Lösungswort/-satz, Abc-Liste für Bibelstellen, Laufkarten für jeden Schüler: Bibel

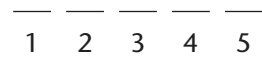


Bilden Sie aus der Abc-Liste mit Bibelstellen einen Lösungssatz oder ein Lösungswort (z. B. „Engel“). Für jeden Buchstaben der Lösung erstellen Sie eine Laufkarte mit Bibelstelle, Suchauftrag und Nummer, an der der gesuchte Buchstabe im Lösungswort zu finden ist. Die Laufkarten werden im Klassenzimmer verteilt.

Beispiel für eine Laufkarte zum zweiten Buchstaben des Wortes „Engel“:

Buchstabennummer	Bibelstelle	Suchauftrag
2	Hos 2,19	hat jeder Mensch

Notieren Sie an der Tafel das Lösungsschema, das die Schüler übernehmen sollen:



Die Schüler suchen im Klassenzimmer nach den Laufkarten, merken sich die Bibelstelle sowie den Suchauftrag und gehen zurück an ihren Platz. Es ist nicht erlaubt, Zettel oder Stift mit zu einer Laufkarte zu nehmen. Am Platz schlagen sie in der Bibel nach, notieren sich das Lösungswort und markieren den ersten Buchstaben des Wortes. Haben die Schüler alle Buchstaben gefunden, erhalten sie das Lösungswort. Dieses Spiel eignet sich z. B. als Einstieg in ein Thema, indem die Überschrift der neuen Unterrichtseinheit gesucht wird.

**Tipp:** Wenn Sie Buchstaben mehrmals brauchen, können Sie weitere passende Wörter mithilfe einer Konkordanz (z. B. [www.bibel-online.net](http://www.bibel-online.net)) finden.

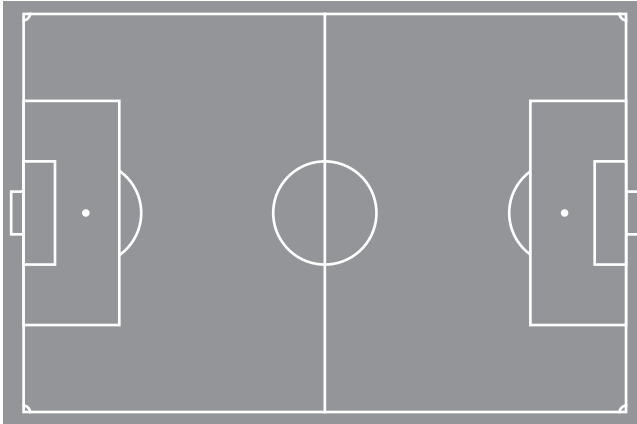
Lösungsbuchstabe	Bibelstelle	Lösungshilfe
Ameise	Spr 6,6	Tier
Baum	Mt 7,17	Pflanze
Chronik	2 Kön 21,25	Dokument
Durst	Ps 104,11	Bedürfnis
Engel	Offb 9,14	Bote
Feigen	Jer 24,3	Früchte
Gebote	1 Kor 14,37	Regeln
Hirte	Mt 25,32	Beruf
Insel	Apg 27,26	Urlaubsziel
Jahr	Neh 5,14	Zeitspanne
König	Jer 27,3	Persönlichkeit
Löwe	Spr 22,13	Raubtier

Lösungsbuchstabe	Bibelstelle	Lösungshilfe
Meer	Jon 1,15	Gewässer
Name	Hos 2,19	hat jeder Mensch
Ofen	Dan 3,49	Wärmequelle
Perle	Mt 13,46	Schmuck
Quelle	Gen 16,7	Ursprung
Riese	Num 13,33	Märchenwesen
Stern	Mt 2,10	am Himmel
Taube	Lk 3,22	Vogel
Unschuld	Ps 73,13	Zustand
Volk	Esra 3,13	Menschen
Wüste	Jes 21,1	Ort
Zwölf	Gen 49,28	Zahl



Tafel, Magnet, Bibelstellen  
für jeden Schüler: Bibel

Zeichnen Sie folgendes Fußballfeld mit Toren, Strafräumen, Elfmeterpunkten und Mittelkreis an die Tafel:



Im Mittelkreis wird ein Magnet als Ball angeheftet.

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen ein, die gegeneinander spielen, und legen Sie deren Tore fest. Lesen Sie eine Bibelstelle mit dem entsprechenden Suchauftrag vor. Nun geht es um Schnelligkeit. Die Gruppe, die als Erste die Bibelstelle aufgeschlagen hat und die passende Lösung nennen kann, stürmt mit dem „Ball“ in Richtung des gegnerischen Tores bis zum Elfmeterpunkt, indem der Magnet auf diesen geschoben wird. Findet die Gruppe auch bei der nächsten Bibelstelle als Erste die richtige Lösung, erzielt sie ein Tor und das Spiel beginnt an der Mittellinie von Neuem. Ist bei der zweiten Suche die andere Gruppe schneller, kann sie das Tor verhindern und den Ball zurück zur Mittellinie schlagen.

**Tipp:** Befindet sich ein besonders guter Spieler in einer Gruppe, der immer als erster die Bibelstellen findet, verlieren die anderen Schüler oft sehr schnell die Motivation. Hier empfiehlt es sich, die Regel einzuführen, dass derjenige, der als letzter die richtige Bibelstelle gefunden hat, bei der nächsten Suche seine Bibel geschlossen halten muss.

### Bibelstellen zum Thema Körperteile:

Hi 13,27: Füße	Hld 4,2: Zähne	1 Kor 6,13: Bauch	Offb 10,10: Magen
Joh 14,1: Herz	Jer 52,21: Finger	Am 2,15: Beine	2 Sam 22,37: Knöchel
Ps 34,2: Mund	Mt 7,3: Augen	Röm 11,4: Knie	Jes 9,5: Schulter



DIN-A4-Blätter beschriftet mit einem Wert bzw. Merkmal, Kreide, Holzhammer

für jede Gruppe: Übersichtsblatt mit den zu ersteigernden Werten oder Merkmalen

für jeden Schüler: drei Wertungschips (z. B. Chips, Papierstücke, Büroklammern)



Entwerfen Sie die Übersichtsblätter mit den zu ersteigernden Werten bzw. Merkmalen und kopieren Sie diese für jede Gruppe. Beschriften Sie jeweils ein DIN-A4-Blatt für jeden Wert bzw. jedes Merkmal.

Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein. Jede erhält ein Übersichtsblatt mit den zu ersteigernden Werten und pro Gruppenmitglied drei Wertungschips. Die Gruppenmitglieder sollen sich auf eine festgelegte Anzahl von Werten einigen, die für sie wichtig sind und die sie unbedingt ersteigern wollen. Sie entscheiden, wie viele ihrer Wertungschips sie für welchen Wert ausgeben möchten. Die zu ersteigernden Werte werden an die Tafel gehängt. Anschließend wird der erste Wert aufgerufen und versteigert. Die Gebote werden durch Handzeichen jeweils um einen Chip erhöht. Nach dem höchsten Gebot wird sofort mit den Wertungschips bezahlt. Dafür erhält die Gruppe das Blatt mit dem ersteigerten Wert von der Tafel. Notieren Sie an der Seitentafel, für wie viele Wertungschips die einzelnen Werte ersteigert wurden. Wird ein Wert beim ersten Mal nicht ersteigert, kann er in einer zweiten Runde noch einmal angeboten werden. Wird auch hier kein Gebot abgegeben, bleibt der Wert beim Auktionator. Anschließend wird die Auktion im Sitzkreis ausgewertet.

### Mögliche weiterführende Impulse:

- ▶ Warum habt ihr gerade diesen Wert in dieser Höhe ersteigert?
- ▶ Warum wurde dieser Wert nicht ersteigert?
- ▶ Was bedeutet euch der Wert „...“?
- ▶ Welche Probleme gab es bei eurer Abstimmung in der Gruppe?
- ▶ Wie habt ihr euch während der Auktion gefühlt?
- ▶ Gab es Unterschiede zwischen eurer persönlichen und der Gruppenmeinung?
- ▶ Wer von euch hat sich in der Gruppe durchgesetzt?
- ▶ Warum habt ihr euch nicht durchgesetzt?
- ▶ Welche Werte bleiben für euch unwichtig?
- ▶ Welche Erkenntnis zieht ihr aus der Auktion?
- ▶ Warum fiel euch die Wahl schwer bzw. leicht?

### Auktion: Was macht einen guten Christen aus?

Überlegt euch, welche Merkmale eurer Meinung nach einen guten Christen ausmachen und welche ihr bei der Auktion einzeln oder als Gruppe ersteigern möchtet. Einigt euch auf mindestens drei Merkmale, die dafür in Frage kommen. Jeder von euch hat drei Chips, mit denen er bieten kann. Ihr könnt eure Chips auch als Gruppe zusammenlegen.

#### Zu ersteigernde Merkmale:

Kirchgang, Spenden, gute Noten in Religion, Hilfsbereitschaft, gute Bibelkenntnisse, Gutes tun, viel beten, anderen immer verzeihen, Gebote einhalten, sozialer Beruf, um andere kümmern, nicht streiten, Umweltschutz, Treue in der Partnerschaft, täglich Bibel lesen



Geschichte



keine

Nachdem drei Schüler das Klassenzimmer verlassen haben, erzählen Sie den Schülern eine kurze Geschichte. Der erste Schüler wird nun hereingerufen. Einer der Schüler, der die Geschichte von Ihnen gehört hat, hat nun die Aufgabe, diese nachzuerzählen. Anschließend wird ein weiterer Schüler von draußen hereingeholt und der erste Schüler erzählt diesem wiederum das, was er gehört hat usw.

Die Schüler werden feststellen, dass es während der Erzählungen immer mehr zu Abweichungen kommt.

**Variante:** Die Geschichte wird im Sitzkreis als „Stille Post“ weitergeflüstert.

#### Mögliche Themen:

- ▶ Mündliche Überlieferung biblischer Geschichten (dann am besten biblische Geschichten zum Weitererzählen einsetzen)
- ▶ Gerüchte



Bibeltext



Bereiten Sie die Beschreibung für den pantomimischen Bewegungsablauf vor.

Die Schüler versetzen sich in ein Handicap, das in einer biblischen Wundergeschichte thematisiert wird, indem sie dieses pantomimisch nachahmen. Geben Sie unterstützende Anweisungen zum Bewegungsablauf und lassen Sie genügend Zeit, den Erfahrungen nachzuspüren. Anschließend findet die Reflexion des Erlebten statt.

#### Thema: Heilung einer gekrümmten Frau (Lk 13,11)

Teilen Sie die Klasse in Pharisäer und die gekrümmte Frau auf.

Der folgende Ablauf soll mindestens drei Minuten gespielt werden, dann wird gewechselt.

**Anleitung:** Die Frauen beugen sich nach vorne und bewegen sich in dieser Haltung durch das Klassenzimmer. Die Pharisäer gehen aufrecht. Es begrüßen sich zwei Frauen. Die Verkrümmten versuchen mit den Pharisäern Kontakt aufzunehmen. Die Pharisäer schauen auf die Frauen herab. Die Frauen richten sich nach etwa drei Minuten langsam wieder auf.

**Auswertungsfragen:** Wo hast du was gespürt? Was hast du bzw. hast du nicht gesehen? Wie konntest du Kontakt zu anderen aufnehmen? Wie fühlst du dich? Was wünschst du dir? Was hast du beim Aufrichten empfunden? Was hast du als Pharisäer empfunden?