



Bilder (mindestens DIN A3 und in ein Viertel der Klassenstärke), Glocke, Protokoll



Wählen Sie Bilder zu einem Thema aus und vergrößern Sie diese mindestens auf DIN-A3-Format. Die Bilder sollten keine Bildunterschrift haben. Für die Auswertung der Bilder ist es jedoch sinnvoll, diese zu nummerieren (z. B. Bild 1). Für einen häufigeren Einsatz empfiehlt es sich, die Bilder zu laminieren.

Verteilen Sie die Bilder im Klassenraum an verschiedenen Orten. Teilen Sie die Klasse in Gruppen in der Anzahl der Bilder ein. Einer der Schüler wird zum Schreiber bestimmt, er muss die Ergebnisse der Gruppe festhalten. Außerdem wird der Gruppensprecher festgelegt.

Teilen Sie den Schülern den Beobachtungsauftrag für alle Bilder mit. Anschließend bekommt jede Gruppe ein „Startbild“ zugeordnet.

Nun haben die Schüler vier Minuten Zeit, das Bild genau zu betrachten und so viele Details wie möglich (entsprechend der Aufgabenstellung) auf Ihrem Protokoll mit der entsprechenden Bildnummer zu notieren. Sobald das vorher verabredete Signal ertönt, wechseln die Gruppen im Uhrzeigersinn zum nächsten Bild.

Zur Auswertung versammelt sich die gesamte Klasse vor Bild 1. Die Gruppensprecher lesen abwechselnd jeweils ein Ergebnis vor. Für jedes Ergebnis, das noch nicht genannt wurde, erhält die Gruppe einen Punkt. Ist Bild 1 besprochen, wird zum nächsten Bild übergegangen.

Thema: Hinduistische Götter

Bilder von Brahma, Vishnu, Shiva, Ganesh, Krishna, Kali, Sarasvati
(Die Schüler werden also in sieben Gruppen aufgeteilt.)

Aufgabenstellung:

1. Notiert euch die Attribute der Götterbilder.
2. Überlegt, wofür die Gottheit aufgrund der Attribute zuständig sein könnte.

Brahma: vier Köpfe, vier Gesichter, vier Arme, Bücher, Muschel, Gebetsperlen, Lotusblüte, viertelne Krone



Farbbild mit vielen Details (im Buch, als Folie oder über eine interaktive Tafel)



keine

Jeder Schüler muss das Bild sehen können. Der erste Schüler beginnt und sucht sich ein bestimmtes Detail auf dem Bild aus. Die anderen Schüler müssen erraten, was er sich ausgesucht hat. Der Schüler beginnt mit der Raterunde, indem er die Farbe oder Form des Details nennt: „Ich sehe was, was ihr nicht seht und das ist ... (grün, gelb, rot, eckig, oval usw.). Auf die Vorschläge seiner Mitschüler antwortet der Schüler nur mit ja oder nein. Wenn das Detail nicht gefunden wird, können weitere Tipps gegeben werden. Wer richtig geraten hat, darf sich ein neues Bilddetail aussuchen und die Runde beginnt von vorn.

Sieger Köder: „Schöpfung“

Der Schüler sucht sich aus dem Bild den Mond aus.

Schüler: „Ich sehe was, was ihr nicht seht, und das ist rund.“

Ratender Nr. 1: „Die Sterne?“

Schüler: „Nein.“

Ratender Nr. 2: „Die Erdkugel?“

Schüler: „Nein.“

Ratender Nr. 3: „Der Mond?“

Schüler: „Ja.“ (Nun ist der Ratende Nr. 3 an der Reihe, sich ein Bilddetail auszusuchen.)



für die C... osatz mit Detailaufnahmen der besuchten Umgebung

zur Ansicht



Bild, weißer DIN-A4-Tonkarton, Overheadprojektor oder Beamer, interaktive Tafel



Kopieren Sie das ausgewählte Bild auf Folie. Anschließend zerschneiden Sie den Tonkarton in ca. anderthalb Zentimeter große Streifen, wobei Sie etwa zwei Zentimeter als Rand lassen.

Legen Sie die Folie mit der Aufdeckschablone auf den Overheadprojektor. Aufgabe der Schüler ist es, zu erraten, was auf dem Bild dargestellt ist. Decken Sie dazu einen beliebigen Streifen auf, indem sie diesen an der festen Kante nach oben klappen. Nach einer kurzen Pause klappen Sie den nächsten Bildabschnitt auf usw.

Tipp: Detailreiche Bilder eignen sich hierfür besonders. Im Internet finden sich verschiedene Programme zum kostenlosen Download, mit denen man dieses Spiel ganz leicht für den PC, Beamer bzw. eine interaktive Tafel aufbereiten kann.



Zeichenvorlagen, Bleistifte, Zeichenpapier

Bereiten Sie als Zeichenvorlage einfache Skizzen zum Thema vor. Diese sollten wenige Details aufweisen, so dass sie leicht beschrieben werden können. Am besten eignen sich hierfür Symbole.

Die Schüler sitzen sich Rücken an Rücken. Einer von ihnen benötigt einen Bleistift und Zeichenpapier. Der Partner erhält von ihnen eine Zeichenvorlage, die der Partner

Download
zur Ansicht



religiöse Gegenstände im Original oder als Abbildung, für jeden Gegenstand einen Schuhkarton bzw. für jedes Bild einen Briefumschlag



Stecken Sie jeweils eine Abbildung eines religiösen Gegenstands in einen Briefumschlag bzw. einen religiösen Gegenstand in einen Karton. Gestalten Sie die Briefumschläge und Kartons mit Fragezeichen.

Im Sitzkreis liegen fünf verschlossene Kartons bzw. Briefumschläge, in denen sich religiöse Gegenstände bzw. deren Abbildung befinden.

Die Schüler wählen den ersten Karton/Briefumschlag aus und öffnen diesen. Ihre Aufgabe ist es nun, durch das Ansehen oder Befühlen des Gegenstandes herauszufinden, welche Funktion dieser in der jeweiligen Religion hat. Dazu wird der Gegenstand im Kreis herumgegeben. Derjenige, der den Gegenstand in der Hand hat, darf seine Vermutungen über die Verwendung äußern bzw. den Gegenstand zunächst einmal beschreiben. Ihre Aufgabe ist es, die Vorschläge zu kommentieren (richtig, falsch, es geht in diese Richtung ...). Sie dürfen jedoch keine Hinweise geben. Wurde eine falsche Vermutung geäußert, wird der Gegenstand weitergereicht.

Sobald ein Schüler die Verwendung des Gegenstandes richtig errät, endet die Fragerunde. Nennen Sie nun den Namen des Gegenstandes und erläutern Sie den religiösen Hintergrund.

Sollten die Schüler keine Lösung finden oder wenn keine Vorschläge mehr gemacht werden, beenden Sie die Raterunde und lösen das Geheimnis auf.

Nachdem der erste Gegenstand besprochen wurde, wird der zweite Karton/Briefumschlag geöffnet ...

Thema: Islam

Mögliche religiöse Gegenstände: Kofan, Kahle, Gebetssteppich, Kalligrafie von Allah, Anleitung zum rituellen Waschen oder Gebet, Kumzibüchchenpackung „halal“ (ohne Gelatine), Gebetskette Tasbih

zur Ansicht



Beutel, jeweils zwei gleiche bzw. ähnliche Gegenstände zu einem Themengebiet



Bereiten Sie einen Beutel mit jeweils zwei gleichen bzw. ähnlichen Gegenständen zum Unterrichtsthema vor. Es müssen insgesamt so viele unterschiedliche Gegenstände wie Schüler vorhanden sein.

Jeder Schüler zieht zwei Gegenstände aus dem Beutel und nimmt einen davon in die linke und den anderen in die rechte Hand. Die Aufgabe der Schüler ist es nun, für jeden ihrer Gegenstände den „Gegenpart“ bei ihren Mitschülern zu finden. Haben alle Schüler ihren Partner gefunden, sollte ein Kreis entstehen. Im Kreisgespräch kann sich nun über die Gegenstände ausgetauscht werden.

- ▶ Was kennt ihr?
- ▶ Was verbindet ihr damit?
- ▶ Wie könnte unser neues Thema lauten?

Thema: Aberglaube

Mögliche Gegenstände: Tarotkarten, schwarze Katze (Bild oder Plüschtier), Amulette, Glücksbringer, Löffel zum Bleigießen, Horoskope, Kleeblätter ...



für jede Gruppe: ABC-Plakat (mindestens DIN A3) und Plakatstift



Bereiten Sie Plakate mit den Buchstaben A bis Z vor. Alternativ können diese von den Gruppen vor Spielbeginn angefertigt werden.

Teilen Sie die Plakate in Gruppen mit etwa fünf Personen zu unterschiedlichen Schwerpunkten. Jeder stellt sich in einer Reihe vor ihr Plakat. Das Erste der

Download zur Ansicht



Thesen
für jeden Schüler: rote und grüne Karten



Bereiten Sie Aussagen vor, bei denen die Schüler entscheiden müssen, ob diese richtig oder falsch sind.

Jeder Schüler erhält eine rote und eine grüne Karte. Die rote Karte signalisiert, dass eine getroffene Aussage falsch ist, die grüne steht für die Richtigkeit einer Aussage. Lesen Sie verschiedene Aussagen vor. Die Schüler sollen entscheiden, indem sie die entsprechende Karte nach oben halten. Für die richtige Antwort gibt es einen Punkt.

Variante: Bei richtigen Aussagen melden, bei falschen Aussagen bleiben die Hände unten.

Tipp: Mit diesem Spiel können auch Vorurteile oder Meinungen abgefragt werden.

Thema: Rauchen als Sucht

These	richtig / falsch	Berichtigung
Mehr als die Hälfte aller Erwachsenen raucht.	falsch	Drei bis vier von zehn Erwachsenen rauchen.
Raucher wissen, dass sie ihrer Gesundheit schaden.	richtig	Laut Umfrage wissen dies etwa 90 Prozent.
Jeder dritte Raucher stirbt an den Folgen des Rauchens.	falsch	Jeder zweite Raucher stirbt durch rauchbegünstigte Krankheiten.
Zigaretten sind schlecht für den Magen.	richtig	Bereits beim ersten Rauchen kann es zu Erbrechen und Durchfall kommen.



zur

Memory (Papier, Pappe, verschiedene Materialien), Schachtel zum Aufbewahren und/oder Heißklebepistole, eventuell Tücher zum Verbinden



Tafel, Kreide, zu malende Begriffe



Suchen Sie entsprechende Begriffe zum Thema heraus.

Ein Schüler kommt nach vorn und muss einen vorgegeben Begriff an die Tafel zeichnen. Die anderen Schüler müssen herausfinden, um welchen Gegenstand oder Begriff es sich handelt.

Variante 1: Alle Schüler raten.

Variante 2: Wie viele Begriffe errät eine Gruppe innerhalb von drei Minuten?

Thema: Redewendungen als Hinführung zum Symbol Tür

- ▶ mit der Tür ins Haus fallen
- ▶ keinen Fuß vor die Tür setzen
- ▶ zwischen Tür und Angel
- ▶ die Tür vor der Nase zuschlagen
- ▶ vor die Tür setzen
- ▶ eine Hintertür offenlassen
- ▶ offene Türen einrennen
- ▶ die Tür von außen zumachen



Schätzfragen, Zettel, Tafel

Bereiten Sie interessante Schätzfragen zum Thema vor. Wichtig ist, dass die Antworten aus Zahlen bestehen. Dafür bieten sich neben Fakten auch Umfrageergebnisse und Statistiken an.

Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein. Anschließend stellen Sie eine Schätzfrage. Jede Gruppe schreibt ihre Vermutung auf einen kleinen Zettel, den sie nach vorn bringt. Übernehmen die Gruppen nacheinander die Zettel an die Tafel und verraten Sie die richtige Lösung. Die Gruppe, die die Lösung dem richtigen Ergebnis am nächsten ist, bekommt

Download zur Ansicht