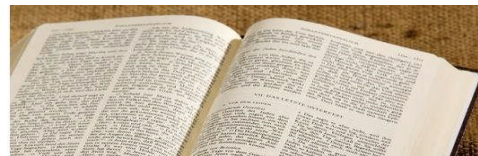
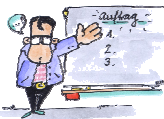

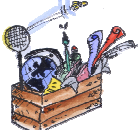




Bibel entdecken

Lehrerinformation



1/4

Arbeitsauftrag 	Siehe mögliche Aufträge
Ziel 	Sich vertieft mit dem Text auseinandersetzen.
Material 	Kopie der Aufträge
Sozialform 	Einzel-, Partnerarbeit und Plenum
Zeit 	5 – 10 Lektionen

Mögliche Arbeitsaufträge:

1. Lesetraining: EA und PA

1. EA: SuS liest den Text mehrmals durch und liest ihn anschliessend fehlerfrei der LP vor.
Achte auf Aussprache und Satzzeichen!
2. PA: Jeder Satz wird abwechslungsweise gelesen.
3. PA: Wörter werden abwechslungsweise laut-leise vorgelesen, ev. nur die Hälfte des Textes.
Ist etwas anspruchsvoll!
4. EA: Text spiegelverkehrt lesen lassen

2. Labyrinth: EA:

1. Der SuS entwirft auf einem „Häuschenblatt“ ein eigenes Labyrinth, dessen Weg zum „Schatz“ führt.
2. Das Original wird kopiert und der SuS zeichnet auf seinem Plan den Lösungsweg ein.
3. Sein Plan (Kopie) und die Lösung dazu wird mit Namen versehen der LP abgegeben.

3. Lückentext / Tastatur: EA / PA

1. Die Geschichte oder einen Teil davon, wird abgeschrieben, dabei sollen einzelne Wörter bewusst ausgelassen werden. Wichtig: genügend Raum lassen, damit das fehlende Wort später eingetragen werden kann.
2. Der SuS gibt seinen Lückentext einem anderen SuS zum Ergänzen und korrigiert anschliessend, ob die richtigen Wörter ergänzt wurden.
3. Mit seiner Unterschrift bestätigt der SuS, dass er/ sie die Aufgabe korrigiert hat.

Bibel entdecken

Lehrerinformation



2/4

- Schwierige Zusatzaufgabe: Die im Text fehlenden Wörter, sollten, wenn man den ersten Buchstaben wählt ein sinnvolles „Lösungswort“ ergeben: Bsp. eingefügte Wörter: Besitz, in, Bauer, er, liebsten. Lösungswort: Bibel

4. Kreuzworträzel: PA

- Der SuS nimmt ein A4 Papier, 180g farbig, schneidet Streifen daraus, dann Quadrate
- Der SuS schreibt auf all seine Papierquadrate die Buchstaben auf, die, wenn man sie zusammensetzt, folgende Wörter ergeben: AMEN, BETEN, BIBEL, TEMPEL, WUNDER, TESTAMENT, TOR, GOTT, TAUFE, JUDENTUM, JERUSALEM, JUENGER, GLEICHNIS, CHRISTUS
- Setze nun die Buchstabenwörter so zusammen, dass sie möglichst nie alleine stehen, wie in einem Kreuzworträtsel.
- Die Wörter aufkleben auf weisses Papier. Am Schluss aufhängen und vergleichen.

5. Lösungswort suchen EA oder PA

- Die SuS schreiben folgende Wörter waagrecht so untereinander, dass in der Senkrechten ein Lösungswort entsteht.
- Die Wörter sind: WUNDER, ALTES TESTAMENT, TAUBE, BIBEL, JUENGER, LIEBE, AUFERSTEHUNG.
- Am besten jedes Wort auf einen Papierstreifen, damit diese dann herum geschoben werden können. Die Reihenfolge der Wörter, stimmt natürlich nicht mit den oben genannten Wörtern überein.
- Kleine Hilfe: das erste Wort ist JUENGER und das Lösungswort beginnt mit dem G.

6. Spielanleitung schreiben EA oder PA

- Zum Thema „Suchen-Finden“ ein Spiel erfinden, das ohne grossen Aufwand gespielt werden kann. Spielanleitung schreiben, oder der Klasse erklären, anschliessend spielen.

7. Zeichnen ohne Worte: PA

- Zwei SuS sitzen an einen Tisch mit Stift und einem weissen Papier.
- Ohne zu sprechen beginnt der erste SuS zu zeichnen, zirka 1-2Min. Wichtig ist: Es muss eine Szene aus dem Gleichnis „Der verlorene Sohn“ sein.
- Dann kommt der andere SuS an die Reihe.
- Es kann mit einem Bleistift oder auch mit farbigen Stiften gezeichnet werden.
- Fertig ist, wer den Stift aufs Pult legt. Zeichnung aufhängen und schauen, wie andere SuS diese Aufgabe gelöst haben.

8. Bewegungsspiel: Plenum

- Der LP liest die Geschichte vor, während die Klasse im Kreis sitzt.
- Wenn ein Verb (oder Nomen, oder Wort das mit B beginnt, oder...) kommt, müssen alle SuS Platz wechseln.

9. Wettkampfspiel: Plenum

- Jeder Sus hat ein Lexikon
- Der LP sagt ein Wort (zum Bsp. Erbe) die SuS suchen möglichst schnell das Wort im Lexikon und nennen die Seite, wo sie es gefunden haben.
- Welcher SuS hat am meisten Punkte?

Bibel entdecken

Lehrerinformation



3/4

10: Bibel bewegt: Plenum draussen oder Turnhalle

1. Teams bilden, 4-6 SuS
2. In einer gewissen Entfernung, 15-30 Meter befinden sich Buchstabenkarten-Haufen, soviel wie Teams sind.
3. Auf „LOS“ springt pro Team ein SuS, holt sich einen Buchstaben. Sobald dieser bei seinem Team angekommen ist, darf der nächste SuS loslaufen und sich den nächsten Buchstaben holen.
4. Die Buchstaben müssen nun so zusammengesetzt werden, dass sinnvolle Wörter entstehen, aus dem Thema des Gleichnisses.
5. Die Aufgabe ist einfacher, wenn die Wörter kurz sind.
6. Der LP kann beim Start die Wörter auch sagen, das vereinfacht die Aufgabe sehr.

11. Gesprächsrunde: GA

1. Man lernt sich besser kennen!
2. Alle SuS kennen die Geschichte. Sie sitzen im Kreis, 4-8 SuS.
3. Ein SuS wird Gesprächsleiter. Er leitet die Diskussion. Stellt Fragen (zuvor mit LP absprechen)
4. Thema: Das Gleichnis in heutiger Zeit
5. Mögliche Fragen: Was passiert, wenn ich Mist baue? Wie reagiert meine Umgebung? Was habe ich für Erfahrungen gemacht in meiner Familie mit Versagen?
6. Wie reagiere ich, wenn jemand an mir schuldig wird?
7. Bemerkung: Diese Aufgabe gelingt besser, wenn die SuS bereits vom LP in die Thematik „Gesprächsführung“ eingeführt wurden, ansonsten ist es eine Überforderung.

12: Stopdiktat-Wettkampf: PA

1. SuS 1 diktiert die ersten 6 Sätze vom Text. Wenn SuS 2 Fehler macht, sagt SuS 1 STOP.
2. Wie oft muss bei jedem von euch STOP gesagt werden?
3. Wer ist wohl der Klassenbeste?
4. SuS 2 diktiert die letzten 6 Sätze des Textes.

Gleichnis bearbeiten

Arbeitsblatt Labyrinth



4/4

Aufgabe:

Zeichne ein eigenes Labyrinth auf einem

1. Entwerfe auf einem „Häuschenblatt“ dein eigenes Labyrinth, dessen Weg zum „Schatz“ führt.
2. Kopiere das Original und zeichne auf deinem Plan den Lösungsweg ein.
3. Versuche Labyrinth von den Klassenkameraden zu lösen.

