

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Religion Sekundarstufe I, Ausgabe: 37
Titel: Spiele und Rätsel rund um die Taufe (16 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Spiele und Rätsel rund um die Taufe

7.1.3



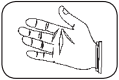
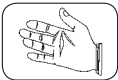
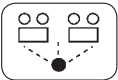

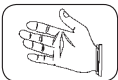
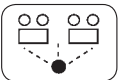

Teil 7.1: Dazugehören – getauft werden

7.1.3 Spiele und Rätsel rund um die Taufe

Lernziele:

Die Schüler sollen

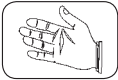
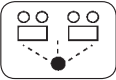
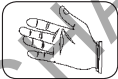
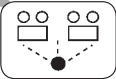


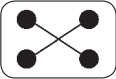

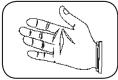
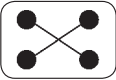
- ◆ Begriffe rund um die Taufe vertiefen,
- ◆ ihr Konzentrationsvermögen schulen,
- ◆ im Spiel Erfolgserlebnisse haben.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
<p>I. Hinführung</p> <p>Die vorliegenden Rätsel und Spiele bieten sich zur Vertiefung der Thematik und zur Festigung der Begrifflichkeiten an. Sie eignen sich auch sehr gut als Zusatzangebot für leistungsstarke Schüler oder für den Einsatz in Vertretungsstunden.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Die Begriffe werden auf Folie kopiert und ausinandergeschnitten. Gemeinsam versuchen die Schüler, den Taufspruch zu legen. Danach erhalten die Schüler die Vorlage als Kopie, gestalten sie und kleben die Begriffe in der richtigen Reihenfolge in ihr Heft. → Vorlage „Taufspruch“ 7.1.3/M1*</p>
<p>II. Erarbeitung</p> <p>Wer findet die richtigen Buchstaben? In diesem Zahlenrätsel stehen Zahlen stellvertretend für Buchstaben. Für leistungsschwächere Schüler können ein Begriff oder einzelne Buchstaben vorgegeben werden.</p> <p>Wörtergitter Die aufgeführten 14 Begriffe müssen so in das Wörtergitter eingetragen werden, dass sich ein vollständiges Kreuzworträtsel ergibt. Die jeweils angegebene Buchstabenzahl erleichtert die Aufgabe. Dennoch ist das Rätsel schwerer, als es auf den ersten Blick erscheint!</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Die Schüler ermitteln, welche Zahl für welchen Buchstaben steht, und tragen die verschiedenen Begriffe ein. Danach können sie die Taufformel enträtseln. → Zahlenrätsel 7.1.3/M2a und b** → Lösungsblatt 7.1.3/M2c und d</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">    </div> <p>Die Schüler lösen das Rätsel in Partnerarbeit oder alleine. → Wörtergitter 7.1.3/M3a** → Lösungsblatt 7.1.3/M3b</p>

7.1.3

Spiele und Rätsel rund um die Taufe

Teil 7.1: Dazugehören – getauft werden

<p>Silbenrätsel Wieder geht es um die 14 Begriffe rund um das Thema „Taufe“, die dieses Mal in Silben angeboten werden. Die Lösungen bitte vor dem Kopieren abdecken!</p> <p>Buchstabensalat Hier haben sich die Begriffe im „Buchstabensalat“ versteckt.</p>	  <p>Die Schüler setzen die einzelnen Begriffe mithilfe der vorgegebenen Silben zusammen. → Silbenrätsel 7.1.3/M4**</p>    <p>Die Begriffe werden gesucht und eingekreist. → Buchstabensalat 7.1.3/M5a* → Lösungsblatt 7.1.3/M5b</p>
<p>III. Weiterführung und Transfer</p> <p>Wer errät den Begriff? Nach den Spielregeln von „Tabu“ werden die Begriffskarten eingesetzt. Dabei dürfen die Wörter auf der Karte für die Erklärung nicht verwendet werden. Können die Schüler die Begriffe so beschreiben, dass die Mitschüler sie erraten?</p> <p>Alternative: Bild-Text-Memory Die Karten werden kopiert, auseinander geschnitten und evtl. laminiert. Es empfiehlt sich, farbiges Kopierpapier zu wählen und mehrere Exemplare herzustellen, die auch im Klassenraum zur Verfügung stehen. Dazu erhält jeder Kartensatz seine eigene Farbe.</p>	   <p>Das Spiel kann in Kleingruppen oder im Plenum gespielt werden. Voraussetzung ist, dass die Schüler das Thema „Taufe“ erarbeitet haben und die Bedeutung der Begriffe klar ist. → Spielvorlage 7.1.3/M6***</p>   <p>Die vorbereiteten Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und paarweise gesucht. → Spielvorlage 7.1.3/M7a bis c*</p>

Teil 7.1: Dazugehören – getauft werden

Der Taufspruch

ICH

DES

TAUFE

SOHNES

DICH

UND

IM

DES

NAMEN

HEILIGEN

DES

GEISTES

VATERS

AMEN

UND