

DAS GROBE BUCH DER

# Bibelspiele

200 TOLLE IDEEN







# Inhaltsverzeichnis

Nr	Seite	Nr	Seite	Nr	Seite			
94	Teamwork	100	111	Reise nach Jerusalem	117	128	Suchen und finden	134
95	Fehlersuche	101	112	Buchstaben ergänzen	118	<b>Anwendung aufs Leben</b>		
96	Vaterunser weitergeben	102	113	Vers-Illustrationen	119	Nr	Seite	
97	Stopp!	103	114	Vers-Spuren	120	129	Kicken und schreiben	135
98	Vers-Volleyball	104	115	Denkfix	121	130	Schnelle Antwort	136
99	Chip schnipsen	105	116	Wörter verbinden	122	131	Buchstaben-Wettbewerb	137
100	Platz tauschen	106	117	Vers-Puzzle	123	132	Gewinner-Kreis	138
101	Puk werfen	107	118	Kreiswörter	124	133	Das ABC-Spiel	139
102	Bobbycar-Rennen	108	119	Baustein-Bibelvers	125	134	Pantomime	140
103	Hula-Hoop-Spiel	109	120	Versteckter Bibelvers	126	135	Welche Zahl?	141
104	Seilspringen	110	121	Luftballon-Überraschung	127	136	Kreuzwort-Rallye	142
105	Galgenmännchen	111	122	Bibelvers-Zahlenspiel	128	137	Handpuppenspiele	143
106	Weintrauben pflücken	112	123	Bilderrätsel	129	138	Szenen darstellen	144
107	Bowling	113	124	Geometrisches Puzzle	130	139	Mehrzweckbox	145
108	Kartoffel fangen	114	125	Gedächtnis-Wettbewerb	131	140	Problem lösen	146
109	Schriftrollen mit Herz	115	126	Perfektes Bild	132			
110	Begriffe raten	116	127	Wer ist unser Beschützer?	133			

## Spiele für Kinder von 10 bis 12 Jahren

<b>Wiederholung biblischer Geschichten</b>		Nr	Seite	Nr	Seite			
Nr	Seite	158	Musikalischer Vers	165	181	Gewürfelter Vers	188	
141	Skizzen raten	148	159	Rhythmischer Bibelvers	166	182	Ohne Worte	189
142	Dreibeinlauf der Tiere	149	160	Tic-Tac-Toe Verswiederholung	167	183	Umwandelbarer Bibelvers	190
143	Montagsmaler	150	161	Schreibwettbewerb	168	184	Symbolischer Vers	191
144	Gedanken raten	151	162	Luftballon schlagen	169	185	Versteckte Botschaft	192
145	Wir haben es!	152	163	Wandball	170	186	Bibelvers-Orchester	193
146	Geometrische Geschichten	153	164	Dreiradrennen	171	187	Schnelle Zitate	194
147	Biblische Szenen aus Knete	154	165	Hüpfkästchen-Wettkampf	172	188	Weitergeben mit Wäscheklammern	195
148	Wer hat das gesagt?	155	166	Seilspringen	173	189	Wollknäuel werfen	196
149	Luftballon-Spiel	156	167	Verrückter Achter	174	<b>Anwendung aufs Leben</b>		
150	Uhr-Geschichten	157	168	Weintrauben-Spiel	175	Nr	Seite	
<b>Lernen und Wiederholen von Bibelversen</b>		169	Farben suchen	176	190	Moderne Kunst	197	
Nr	Seite	170	Zeig es mir!	177	191	Paket-Wettbewerb	198	
151	Erfindet eine Sprache!	158	171	Bauernhof-Duell	178	192	Gemischte Früchte	199
152	Münzen werfen	159	172	Schriftrolle im Krug	179	193	Suchen und zusammenfügen	200
153	Schubkarren-Wettrennen	160	173	Sprechende Tiere	180	194	Kästchen-Rätsel	201
154	Buchstaben-Tattoos	161	174	Bibelvers-Ball	181	195	Lösungen	202
155	Fit mit Versen	162	175	Aus der Grube befreit	182	196	Person, Ort, Gegenstand	203
156	Ping-Pong-Vers	163	176	Wörter auf Steinen	183	197	Malen und raten	204
157	Bibelvers-Umschreibung	164	177	Rhythmischer Vers	184	198	Zwei-Karton-Szenen	205
			178	Wandgemälde	185	199	Aus dem Karton	206
			179	Vers-Rhythmus-Spiel	186	200	Auf die Plätze, fertig, los!	207
			180	Schreiben im Sand	187			

# Spiele für Kinder von 6 bis 7 Jahren





# Hochhausfensterputzen

## Material-Checkliste

- Kreide und Tafel oder Plakatkarton (Tapetenrolle) und dicken Edding
- Papier
- Stift

## Vorbereitung

Formulieren Sie zu jeder Person der biblischen Geschichte einen typischen Satz auf einem Blatt Papier. Es kann sich um Taten oder auch Zitate handeln.

Beispiel:

Sie und ihre Familie zogen in ein neues Land. (Noomi)

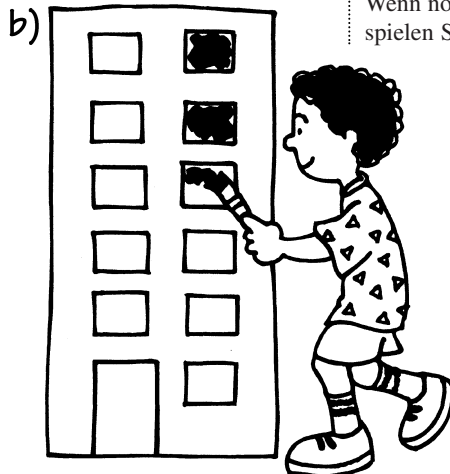
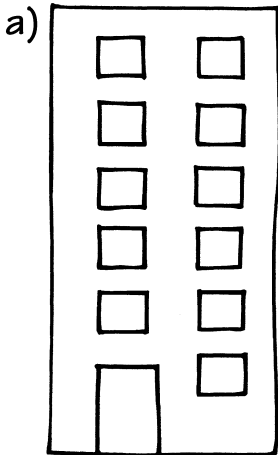
Sie sagte: »Dein Volk sei mein Volk! Mein Gott soll dein Gott sein.« (Ruth)

Malen Sie auf die Tafel oder auf das Plakatpapier zwei Hochhäuser mit vielen Fenstern (Abb. a).

## Spielablauf

Teilen Sie die Gruppe in zwei Mannschaften und gehen Sie nochmals die Personen durch, die in der biblischen Geschichte dieser Stunde vorkamen. Die Teams nehmen nun gegenüber der Tafel oder dem Plakat Aufstellung. Der Mitarbeiter stellt sich in die Mitte und liest den ersten Satz vor. Dann beginnt die erste Mannschaft mit dem Raten der gesuchten Person. Wenn der richtige Name erraten wurde, kann der erste Spieler ein Fenster seines Hochhauses »putzen«, indem er es mit Kreide oder einem Stift ausmalt (Abb. b). Fahren Sie fort und lesen Sie den Satz für die zweite Mannschaft vor. Wenn diese Mannschaft die Antwort nicht weiß, dürfen die anderen versuchen, die Lösung zu finden.

Das Team, das die meisten Fenster »putzen« konnte, gewinnt. Wenn noch genügend Zeit ist, spielen Sie dieses Spiel ein zweites Mal und verwenden dieselben Aussagen, damit diese sich festigen.



# Trauben-Reben-Spiel



## Material-Checkliste

- Kärtchen
- Stift
- dicker grüner Faden

## Vorbereitung

Wählen Sie eine biblische Geschichte aus, die die Kinder in letzter Zeit gehört haben. Schreiben Sie auf jedes Kärtchen eine richtige oder falsche Aussage, die mit dem Inhalt der Geschichte zu tun hat.

Beispiele: richtig oder falsch?

- Jesus wurde in einem Haus geboren. (falsch)
- Maria war Jesu Mutter. (richtig)
- Gott ist der wahre Vater von Jesus. (r)
- Als Jesus erwachsen war, wurde er Arzt. (f)
- Jesus erzählte den Menschen von Gottes Liebe. (r)
- Jesus heilte kranke und verkrüppelte Menschen. (r)
- Jeder mochte Jesus. (f)
- Jesus starb am Kreuz (r)
- Jesu Auferstehung geschah nach fünf Tagen. (f)

## Spielablauf

Der Mitarbeiter hält die Schnur fest und erklärt: *»Wir tun so, als wäre der Faden eine Weinrebe. Wenn ihr die Fragen zu der biblischen Geschichte richtig beantwortet, dürft ihr eine Weintraube an dieser Rebe werden.«*

Die Kinder sitzen in einem Kreis auf dem Boden. Stapeln Sie die Kärtchen in der Mitte des Kreises. Der Mitarbeiter geht mit dem Faden in der Hand um den Kreis herum, tippt einem Kind auf die Schulter und fragt: *»Möchtest du ein Teil unserer Rebe sein? Dann komm in unseren Kreis herein.«*

Das Kind nimmt sich ein Kärtchen vom Stapel, liest den Satz vor und sagt »richtig« oder »falsch«. Wenn es nicht richtig antwortet, muss es sich in den Kreis zurücksetzen.

Wenn es richtig antwortet, darf es sich am Faden festhalten und wird zu einer Traube an der Rebe. Der Gruppenleiter läuft nun mit dem Kind abermals um den Kreis herum. Die neue Traube tippt ein anderes Kind an und alle anderen Trauben wiederholen: *»Möchtest du ein Teil unserer Rebe sein? Dann komm in unseren Kreis herein.«*

Fahren Sie mit dem Spiel fort, bis alle Kinder die Gelegenheit hatten, sich der Weinrebe anzuschließen.





# Rösten am Lagerfeuer

## Material-Checkliste

- CD und CD-Player
- Papier
- Stift
- Bratpfanne oder Topf
- Stock
- Holz für »Lagerfeuer«
- Marshmallows, eins für jedes Kind und Vorrat

## Vorbereitung

Erstellen Sie eine Liste von Fragen, die sich auf die Anwendung der biblischen Geschichte auf den Alltag der Kinder beziehen.

Beispiel:

- Wie können wir unsere Freunde aussuchen?
- Was macht einen guten Freund aus?
- Was geschieht, wenn man nicht genau überlegt?
- Wie kann man freundlich zu seinen Freunden / zu seiner Mutter / zu seinen Geschwistern sein?

Stapeln Sie das Holz zu einem »Lagerfeuer« auf. Befestigen Sie einen der Marshmallows am Ende des Stockes.

## Spielablauf

Die Kinder sitzen in einem Kreis um das »Lagerfeuer« herum. Solange die CD spielt, reichen die Kinder den Stock mit dem Marshmallow im Kreis herum. Sobald die Musik unterbrochen wird, muss das Kind, das gerade im Besitz des Stockes ist, die Frage des Mitarbeiters beantworten. Wenn das Kind richtig antwortet, darf es einen Marshmallow aus der Pfanne nehmen und essen. Fahren Sie mit dem Spiel fort, bis jedes der Kinder einen Marshmallow essen konnte.

Legen Sie die restlichen Marshmallows in die Bratpfanne und stellen Sie diese auf das »Feuer«.



# Spiele für Kinder von 8 bis 9 Jahren





# Straßenecken



## Material-Checkliste

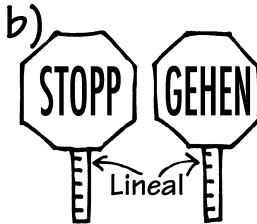
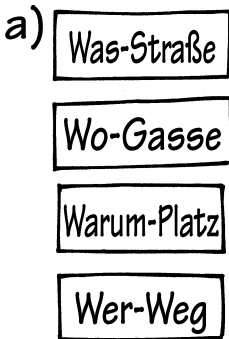
- Pappbogen
- roter und grüner Tonkarton
- 2 Lineale oder Holzstäbe
- Filzstift
- Schere
- Papier
- Stift
- Klebeband

## Vorbereitung

Für die Straßenschilder zerschneiden Sie den Pappkarton und beschriften ihn wie in Abb. a) zu sehen ist. Befestigen Sie diese in vier verschiedenen Ecken des Gruppenraumes. Schneiden Sie aus dem roten und grünen Tonkarton jeweils ein Achteck, auf das Sie »Stopp« und »Gehen« schreiben. Befestigen Sie die Schilder an Linealen oder Holzstäben (Abb. b).

Notieren Sie sich auf einem Blatt Papier verschiedene Fragen, die mit »was, wo, warum und wer« beginnen und sich auf die biblische Geschichte beziehen (Abb. c).

Erstellen Sie gleich viele Fragen zu jedem Fragewort.

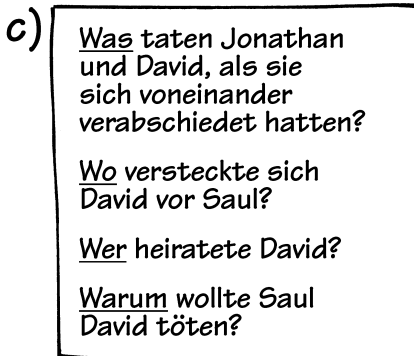


## Spielablauf

Teilen Sie die Gruppe in vier Teams ein. Der Mitarbeiter steht in der Mitte des Raumes und hält das »Gehen-Schild« in die Höhe, während die Mannschaften im Kreis durch den Raum gehen, ohne sich zu berühren. Irgendwann hält der Mitarbeiter das »Stopp-Schild« hoch. Sobald die Kinder das merken, laufen die Teams zu der nächsten Ecke und setzen sich dort. (Jede Mannschaft muss in einer anderen Ecke sitzen.) Das Team, das als Erstes sitzt, bekommt einen Punkt. Sitzen alle Teams, bekommen sie eine Frage gestellt, die sich auf ihr Straßenschild bezieht. Wird die Frage richtig beantwortet, erhalten sie einen Punkt. Ist die Antwort falsch, darf ein anderes Team versuchen, die Frage zu beantworten.

Das Spiel geht weiter, wenn der Mitarbeiter das »Gehen-Schild« hebt. Es ist zu Ende, wenn alle Fragen gestellt wurden. Die Mannschaft mit den meisten

Punkten hat gewonnen.





# Ess-Stäbchen-Rennen

## Material-Checkliste

- Bibel
- 2 große Schüsseln
- 3 kleinere Schüsseln
- Filzstift
- Papier
- Stift
- Tisch
- Kreide und Tafel oder großes Blatt Papier
- Tischtennisball für jedes Kind oder Marshmallows
- 2 Essstäbchen pro Kind

## Vorbereitung

Schreiben Sie sich richtige und falsche Aussagen zur Geschichte auf, und zwar eine Aussage für zwei Kinder. Denken Sie sich auch Ereignisse aus, die nicht in der Geschichte vorkommen.

Beispiele:

- Ruth war Noomis Schwiegertochter. (richtig)
- Ruth und Noomi zogen nach Ägypten. (falsch)
- Noomi nähte gerne. (nicht in der Geschichte)

Schreiben Sie auf Zettel »richtig«, »falsch« und »nicht in der Geschichte« (Abb. a). Kleben Sie die Zettel an den Rand der kleinen Schüsseln und stellen Sie diese auf einen Tisch an einer Seite des Raumes. Die Tischtennisbälle kommen in die

großen Schüsseln, die auf der gegenüberliegenden Seite auf den Boden gestellt werden.

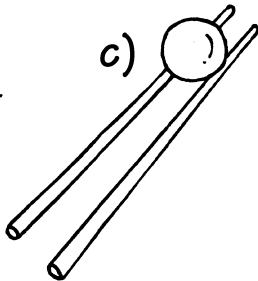
## Spielablauf

Teilen Sie die Gruppe in zwei gleich große Mannschaften ein. (Bleibt jemand übrig, darf er die falschen oder richtigen Aussagen vorlesen.) Die Teams stellen sich jeweils in einer Reihe zwischen dem Tisch und den Schüsseln auf (Abb. b). Jeder Spieler erhält zwei Essstäbchen. Der Mitarbeiter liest eine Aussage vor und sagt »Los!« Jeweils der erste Spieler nimmt mit den Stäbchen einen Tischtennisball hoch. (Sie können auch Marshmallows verwenden, wenn es mit Tischtennisbällen zu schwierig ist.) Der Ball wird zum Nächsten weitergegeben. Am einfachsten ist das Weitergeben, wenn der Ball an der Spitze der Stäbchen liegt (Abb. c).

Ist der Ball am Ende der Reihe angekommen, lässt ihn der letzte Spieler in die richtige Schüssel fallen. Dann läuft er zum Anfang der Reihe.

Das Team, das zuerst die richtige Schüssel trifft, bekommt einen Punkt. Fahren Sie mit dem Spiel fort, bis jeder Spieler die Möglichkeit hatte, den Ball in die Schüssel zu werfen.

Der Mitarbeiter zählt die Punkte an der Tafel oder auf einem Blatt Papier. Fragen Sie zum Schluss: »Welcher Teil der Geschichte ist am wichtigsten?«, »Warum?«, »Was habt ihr aus der Geschichte gelernt?«



# Berufe raten



## Material-Checkliste

- Bibel
- 20 große Karten
- Filzstift

## Vorbereitung

Wählen Sie einen Bibelvers oder eine biblische Geschichte aus, die Sie mit den Kindern behandelt haben. Schreiben Sie zehn Ereignisse aus der Geschichte (oder Wörter eines Verses) jeweils auf eine Karte (Abb. a). Erstellen Sie zwei gleiche Sets.

## Spielablauf

Teilen Sie die Gruppe in zwei Mannschaften ein, die sich wie in Abb. b) aufstellen. Mischen Sie alle Karten und legen Sie diese umgedreht vor den Mannschaften auf den Boden.

Teilen Sie den Kindern der ersten Mannschaft jeweils einen Beruf zu: Busfahrer, Feuerwehrmann, Polizist, Buchhändler, Arzt, Frisör, Lehrer, Bäcker etc. Das zweite Team bekommt dieselben Berufe zugeteilt.

Um das Spiel zu beginnen, beschreiben Sie einen Beruf, z.B.: *»Ich fahre Leute von einem Ort zum anderen.«* Die zwei Kinder, auf die die Beschreibung passt, nehmen sich schnell eine Karte und bringen Sie zu ihrem Team. Danach beschreiben Sie den nächsten Beruf. Nachdem wieder eine Karte zur Mannschaft gebracht wurde, ordnen die Teams sie in der richtigen Reihenfolge des Geschichtsverlaufes.

Nimmt sich ein Kind eine Karte, die die Mannschaft schon besitzt, bringt der nächste Spieler sie zurück, bevor er sich eine neue nimmt.

Die Mannschaft, die zuerst alle Karten in die richtige Reihenfolge gebracht hat, hat gewonnen.

Am Ende besprechen Sie mit den Kindern folgende Fragen: *»Welches der Ereignisse ist am wichtigsten?«, »Warum?«, »Was wollen uns die Personen der Geschichte sagen?«, »Wie tun sie das?«*

a)

Jesus besuchte Maria und Martha.	Martha putzte das Haus.	Maria redete mit Jesus.
Martha wurde wütend.	Jesus liebte Maria und Martha.	Jesus wurde gefangen genommen und gekreuzigt.
Maria und Martha waren traurig und weinten.	Jesus ist auferstanden.	Jesus starb, damit unsere Sünden vergeben werden konnten.
Jeder hat seinen besonderen Platz in Gottes Familie.		

b)

Busfahrer      Bäcker

Polizist      Verkäufer

Frisör      Frisör

Verkäufer      Polizist

Bäcker      Busfahrer

# Spiele für Kinder von 10 bis 12 Jahren





# Skizzen raten

## Material-Checkliste

- Bibel
- Stifte
- einen Zettel für jedes Kind
- Kreide und Tafel oder großer Bogen Tonpapier

## Vorbereitung

Wählen Sie eine biblische Geschichte aus, die mit den Kindern durchgenommen wurde. Schreiben Sie für jedes Kind ein Ereignis aus der Geschichte auf einen Zettel.

## Spielablauf

Jedes Kind erhält einen Zettel, liest sich die Aussage durch und denkt sich ein Symbol oder eine Skizze aus, mit der es dieses Ereignis darstellen kann. Der Mitarbeiter bittet einzelne Kinder, ihre Skizze bzw. ihr Symbol an die Tafel oder auf das Papier zu malen. Die übrigen Kinder raten, welches Ereignis gemeint sein könnte. Bei Bedarf dürfen auch mehrere Symbole gemalt werden. Das Ziel ist aber, das Ereignis mit so wenig Symbolen wie möglich darzustellen.

Wurden die Ereignisse erraten, fragen Sie zum Beispiel: »*Wer hat in dieser Situation Respekt bewiesen? Welche Entscheidung musste diese Person treffen? Stimmt du mit ihren Entscheidungen überein? Warum oder warum nicht?*«





# Dreibeinlauf der Tiere

## Material-Checkliste

- Bibel
- 2 Stühle
- Papier
- 2 Karten (DIN-A5)
- Stoffbänder oder Tücher
- Klebeband

## Vorbereitung

Wählen Sie eine biblische Geschichte aus, die mit der Gruppe durchgenommen wurde. Schreiben Sie auf das Blatt Papier richtige und falsche Aussagen über Ereignisse aus der Geschichte. (Eine Aussage für jeweils zwei Kinder.)

Schreiben Sie auf die Karten »richtig« und »falsch« und befestigen Sie diese jeweils an einem Stuhl. Zwischen den beiden Stühlen werden den Mannschaften aufgestellt (siehe Abb. a).

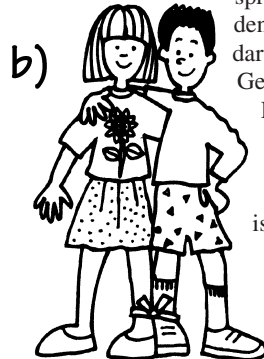
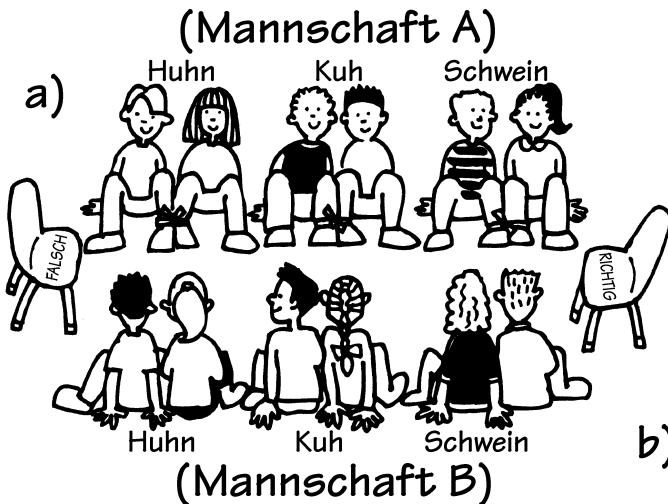
## Spielablauf

Teilen Sie die Gruppe in zwei gleich große Mannschaften. (Wenn ein Spieler übrig bleibt, darf er die richtigen oder falschen Aussagen vorlesen.) Jede Mannschaft wird in Paare aufgeteilt. Jedes Paar stellt sich nebeneinander, die beiden inneren Beine werden am Knöchel zusammengebunden (siehe Abb. b). Jedes Paar bekommt einen Tiernamen zugewiesen. Die Teams setzen sich auf den Boden (Abb. a).

Der Mitarbeiter liest nun eine Aussage über die Geschichte vor und ruft den Namen eines Tieres auf.

Die Paare, denen dieses Tier zugewiesen wurde, springen auf und rennen (so schnell es mit den zusammengebundenen Beinen geht) zum Stuhl mit »Richtig« oder mit »Falsch«. Das Paar, das zuerst auf dem richtigen Stuhl sitzt, holt für seine Mannschaft einen Punkt.

Falsche Antworten sollten korrigiert werden. Nach dem Spiel sprechen Sie mit den Kindern z.B. darüber, was die Geschichte über Freude sagt, oder welcher Teil am spannendsten ist und warum.





# Montagsmaler

## Material-Checkliste

- Bibel
- Zettel
- Stift
- Stuhl
- Tafel und Kreide oder Tapetenrolle und Filzstift

## Vorbereitung

Schreiben Sie auf die Zettel jeweils einen Begriff oder Gegenstand aus der biblischen Geschichte.

Beispiel: Gesetzeslehrer, Steine, Berge, Geld, Räuber, Priester, Esel, Samariter, Gasthaus

## Spielablauf

Teilen Sie die Gruppe in zwei Mannschaften ein, die sich so weit wie möglich voneinander auf den Boden setzen. Die Mannschaften wählen einen »Maler« und einen »Läufer« aus. Stellen Sie den Stuhl zwischen die beiden Teams (siehe Abb.). Der Mitarbeiter steht in der Nähe der Tafel oder der Tapete. Beim Startzeichen läuft der Maler jedes Teams zum Mitarbeiter, der ihnen den ersten Begriff zeigt. Die Spieler malen schnell ein Bild, das den Begriff darstellt. Es dürfen keine Wörter, Buchstaben oder Zahlen benutzt werden.

Die Mannschaften versuchen, das richtige Wort zu erraten. Hat eine Mannschaft die richtige Antwort gefunden, rennt ihr Läufer zum Stuhl, setzt sich und ruft die Antwort. Dieses Team erhält einen Punkt. Nun sind jeweils zwei andere Kinder dran. Wurden alle Begriffe gemalt, gewinnt die Mannschaft mit den

meisten Punkten. Sprechen Sie anschließend mit den Kindern über die Geschichte.

