

Biblische Spiele

Treffen der Kindergruppenleiter

Biblische Spiele

Bibelstellen finden

Wer bin ich?

Bibelverse lernen

Kettenbilden

Memory

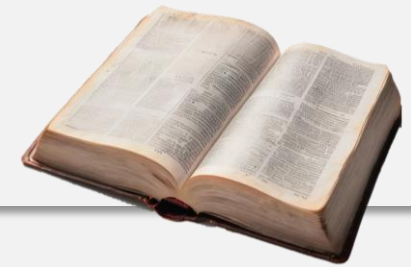
Verbotene Begriffe | Taboo

Bibelbücher

Escrito: Bibelstellen raten

Bibelcode

Bibelstellen finden



Aufgabenstellung

Finde eine Bibelstelle

Wo steht der Vers?

Ein Vers mit dem Wort [...]

Gewinner

Wer zuerst den Vers vorliest

Wer zuerst die Bibelstelle nennt

Einen passenden Vers finden

Punkteverteilung

Punkte pro Person gezählt

In zwei Gruppen aufteilen

Immer 1:1 aus den Gruppen

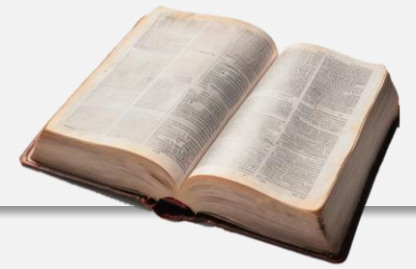
Fortgeschrittene Regeln

Kinder wählen selbst die Verse

Nur eine Antwort pro Gruppe

Punkte pro Runde erhöhen

Bibelstellen finden



- Material:
 - Für jedes Kind eine Bibel
 - Liste mit Versen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Vorbereitungszeit:
 - 0-5 Minuten

Wer bin ich?

- Der Spielleiter sucht sich aus der Bibel einen Begriff aus:
 - Name
 - Stadt / Land
 - Gegenstand
- Die Mitspieler stellen reihum Fragen
 - Die Frage darf nur mit Ja oder Nein beantwortet werden
 - Bist du ein Mann? Hast du vor Noah gelebt? Warst du gottesfürchtig?
- Wer den Namen / Begriff sagt, hat die Runde gewonnen
 - Jeder Mitspieler darf nur einen Namen sagen – dann scheidet er aus
 - Der Gewinner darf sich den nächsten Namen aussuchen

Wer bin ich? Die 5er Liste

- Spielkarten mit einem Begriff / Name / Ereignis
- Die Mitspieler würfen
 - 1- 5: Nummer vorlesen
 - 6: Zahl aussuchen
- Wer den Begriff / Name oder das Ereignis errät, erhält Punkte
 - 1 Hinweis: 5 P.
 - 2 Hinweise: 4 P.
 - 3 Hinweise: 3 P.
 - 4 Hinweise: 2 P.
 - 5 Hinweise: 1 P.

Speisung der 5000	Jesus geht auf Wasser	Hochzeit zu Kana
1. Brot	1. See	1. Kana
2. Fische	2. Genezareth	2. Mutter
3. Fünftausend	3. Wasser	3. Steinkrüge
4. Körbe	4. Gespenst	4. Kellner
5. Zwölf	5. Gehen	5. Besser

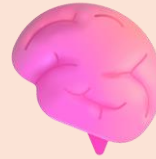
Bibelverse lernen



- Jedes Kind in der Gruppe sagt den Vers auf

1

Jedes Kind sagt nur ein Wort aus dem Vers.



Memory: Zwei Vershälften oder Vers + Bibelstelle



Jedes Kind sagt nur ein Wort aus dem Vers – Zeit stoppen



Puzzle: Vers auf ein Plakat: Zerschneiden- puzzeln lassen



Vers sortieren: Ein Wort / Satzteil pro Karte



Nur dein Wort vorlesen

Bibelverse lernen



Nur dein Wort vorlesen

- Den Vers auf mehrere Karten schreiben
- Karten unter die Kinder verteilen
- Reihum muss der Vers in der richtigen Reihenfolge vorgelesen werden
- Zeit stoppen: Erzeugt Spannung
- Karten mischen, neu verteilen bis der Vers gut eingepägt ist

Bibelse lernen



Das große Buch der Bibelspiele

200 tolle Ideen

Verlag: **CV Dillenburg**

Artikelnummer: **271709**

12,90 €

inkl. 7 % MwSt. zzgl. Versandkosten

1

IN DEN WARENKORB

Direkt zu **PayPal**

 Auf den Wunschzettel

Mit vielen Texten und Bildern!

Mit über 200 tollen Ideen hat der Mitarbeiter hier einen reichen Fundus, um Bibelse einzüben und biblische Geschichten zu wiederholen. Außerdem gibt es viele Anregungen zur Vertiefung und Anwendung der biblischen Geschichte. Die Spiele eignen sich für Kinder von 6 bis 12 Jahren und sind nach Art und Zweck der Spiele sowie Altersangaben geordnet.

Kettenbilden

ADAM MARKUS SIMSON NOAH ENOCH

- Kinder stehen auf
- Beginn mit einem Namen – Nächster Name auf den Endbuchstaben
- Zeitbegrenzung je nach Leistungsfähigkeit: 10 Sekunden – 1 Minute
- Wer kein Name weiß, setzt sich hin
- Kein Name darf wiederholt werden
- Achtung:
 - Es gibt nur 3 Namen auf **F**
 - Namen auf **J** werden nie erscheinen: Sonderregel **Benaja-Jakobus**

Kettenbilden

ADAM MARKUS SIMSONOAH ENOCH

- Dasselbe kann mit Bibelversen gespielt werden:
- Gruppen bilden mit 2-3 Kindern
- Anfangsvers vorgeben, Zeitrahmen setzen (10-15 Minuten)
- Letzter Buchstabe / Wort muss Anfangswort des neuen Verses sein
- Wer die längste Verskette erstellt, hat gewonnen

Memory: Spielsysteme



Gruppen

2 Gruppen spielen
gegeneinander
Memory

Stumm

Es darf kein Wort
gesprochen werden

Aufgedeckt

Es ist immer eine
Karte aufgedeckt-
zwei dürfen
geöffnet werden.

2er Team

Die gesamte
Gruppe in
Zweiergruppen
aufteilen

Blind & Stumm:

Keine
Kommunikation
oder Zeichen

Getrennt

Jeder deckt seine
Karte auf- ohne
Absprache

Memory: Spielkarten



Einfach

Zwei gleiche Bilder



Bibelverse

Ein Bibelvers in zwei Teilen

**Lobe den
Herrn,
meine Seele**

**und alles,
was in mir
ist, seinen
heiligen
Namen!**

Memory: Spielkarten



Bibelvers 2.0

Bibelvers und -stelle auf zwei Karten.
Verschiedene Farben

Jesaja 25,9

**Und an jenem Tag
wird man sagen:
Seht, das ist
unser Gott, auf
den wir gehofft
haben, dass er
uns rette**

Zwei Begriffe / Bilder

Zwei unterschiedliche Begriffe oder Bilder
Es besteht eine biblische Verbindung

Aquilla

Priscilla



Thomas Lardon

Die Schlange passt nicht!

Das neue Memo-Spiel mit Begriffen und Situationen aus der Bibel

» Schreiben Sie die erste Kundenmeinung

Die Schlange passt nicht! Dieses neue Memo-Spiel in unserer Reihe stellt keine Personen, sondern Begriffe und Situationen aus der Bibel bildlich zusammen. Das klingt nicht so ...

» Vollständige Artikelbeschreibung

Artikel-Nr.: 156165000

Verlag: Neukirchener Verlag

3,50 € ~~16,99 €~~

Vergriffen, keine Nachlieferung

KARMEI	TRIBUNAL
EDEN	PARADIES
JOAB	ABISAI

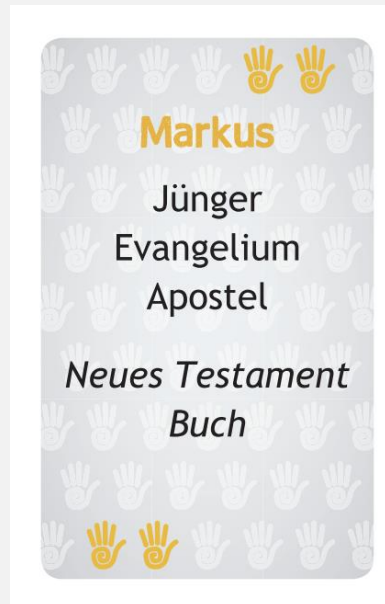
JOHANNES	JAKOBUS
LYSTRA	DERBE
MARKUS	BARNABAS

JOAB	ABISAI
HORN	ÖL
BUNDESLADE	CHERUBIM

PAULUS	SILAS
NAZARETH	KAPERNAUM
SALZ	LICHT

Verbotene Begriffe | Taboo

- Spielkarten mit einem Begriff, der zu erraten ist
- Der Spielleiter / Einer aus der Gruppe umschreibt den Begriff
- Die unten aufgeführten Begriffe dürfen nicht erwähnt werden



Zeichen und Wunder

- Erklären
- Malen
- Raten
- Sammeln



Bibelbücher: Reihenfolge

- Alle Bibelbücher auf Karten drucken / schreiben
- Spielsystem wie bei Rummikub
- Spieler ziehen 10-12 Karten
- Rauslegen darf, wer eine Dreierreihe hat
- Wer nichts rauslegen kann, muss eine neue Karte ziehen
- Gewonnen hat, wer alle Karten rausgelegt hat

Bible Trail

1.Mose	2.Mose	3.Mose	4.Mose	5.Mose
Josua	Richter	Ruth	1.Samuel	2.Samuel
1.Könige	2.Könige	1.Chronik	2.Chronik	Esra
Nehemia	Esther	Hioh	Psalmen	Sprüche
Prediger	Hohelied	Jesaja	Jeremia	Klagel.
Hesekiel	Daniel	Hosea	Joel	Amos
Obadja	Jona	Micha	Nahum	Habakuk
Zephanja	Haggai	Sacharja	Maleachi	★
Matthäus	Markus	Lukas	Johannes	Apostelg.
Römer	1.Kor.	2.Kor.	Galater	Epheser
Philipper	Kolosser	1.Thes.	2.Thes.	1.Timot.
2.Timot.	Titus	Philemon	Hebräer	Jakobus
1.Petrus	2.Petrus	1.Joh.	2.Joh.	3.Joh.
Judas	Offenb.	★	★	★

Spielfeld als Plakat an die Tafel anbringen

Jede Gruppe erhält drei Magnete



Bibelvers wird vorgelesen

Und er kniete nieder und rief mit lauter Stimme: Herr, rechne ihnen diese Sünde nicht an! Und nachdem er das gesagt hatte, entschlief er.

Escrito

BUCH (10)

1.Mo.	2.Mo.	3.Mo.	4.Mo.	5.Mo.
Jos.	Ri.	Ruth	1.Sam.	2.Sam
1.Kö.	2.Kö.	1.Chr.	2.Chr.	Esra
Neh.	Est.	Hi.	Ps.	Spr.
Pr.	Hoh.	Jes.	Jer.	Klag.
Hes.	Dan.	Hos.	Joel	Am.
Ob.	Jon.	Mi.	Nah.	Hab.
Zef.	Hag.	Sach.	Mal.	
Mat.	Mar.	Lk.	Joh.	Apg.
Rö.	1.Kor	2.Kor	Gal.	Eph.
Phil.	Kol.	1.Thes.	2.Thes.	1.Tim.
2.Tim.	Tit.	Phlm.	Hebr.	Jak.
1.Pet.	2.Pet.	1.Joh.	2.Joh.	3.Joh
Jud.	Off.			

TESTAMENT (2)

AT	Geschichtlich	Weisheit	Propheten
NT	Geschichtlich	Briefe	Offenbarung

GATTUNG (5)

KAPITEL (15)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

BEREICH (10)

1-5	6-10	11-15	16-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-100	101-120	121-135	<150
-----	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	---------	---------	------

VERS (15)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100


BEREICH (10)

1-5	6-10	11-15	16-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-100	101-130	131-150	<179
-----	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	---------	---------	------


Escrito


Gruppen verteilen die
Magnete auf der Tafel

Auswertung der
Magnete: **Ap. 7,60**

 **10 P** für Apostelg.
15 P für Kapitel 7

 **0 P**

 **10 P** für Apostelg.
2 P für Testament
5 P für Gattung

 **10 P** für Apostelg.
10 P für Bereich

BUCH (10)

1.Mo.	2.Mo.	3.Mo.	4.Mo.	5.Mo.
Jos.	Ri.	Ruth	1.Sam.	2.Sam
1.Kö.	2.Kö.	1.Chr.	2.Chr.	Esra
Neh.	Est.	Hi.	Ps.	Spr.
Pr.	Hoh.	Jes.	Jer.	Klag.
Hes.	Dan.	Hos.	Joel	Am.
Ob.	Jon.	Mi.	Nah.	Hab.
Zef.	Hag.	Sach.	Mal.	
M ¹	M ²	L ¹	Joh.	
Rö.	1.Kor	2.Kor	Gal.	Eph.
Phil.	Kol.	1.Thes.	2.Thes.	1.Tim.
2.Tim.	Tit.	Phlm.	Hebr.	Jak.
1.Pet.	2.Pet.	1.Joh.	2.Joh.	3.Joh
Jud.	Off.			

TESTAMENT (2)

AT	Geschichtlich	Weisheit	Propheten
	 ichtlich	Briefe	Offenbarung

GATTUNG (5)

KAPITEL (15)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

BEREICH (10)

 6-10	 6-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-100	101-120	121-135	<150
--	--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	---------	---------	------

VERS (15)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

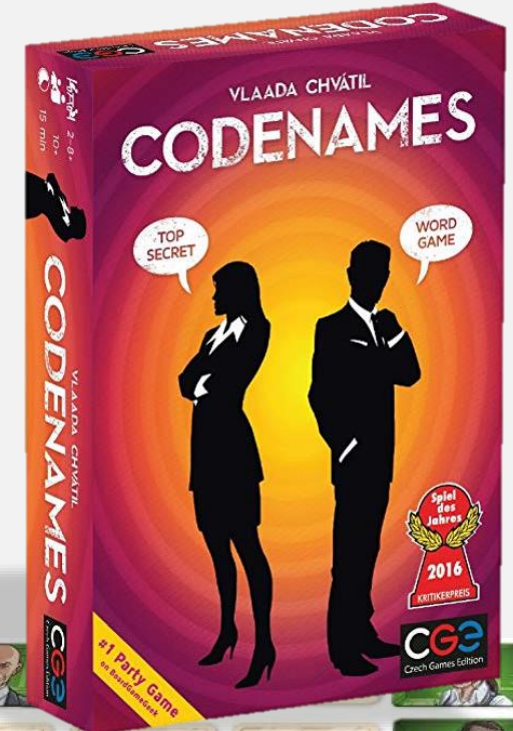
BEREICH (10)

1-5	6-10	11-15	16-20	21-30	31-40	41-50	 51-70	71-80	81-100	101-130	131-150	<179
-----	------	-------	-------	-------	-------	-------	---	-------	--------	---------	---------	------

Bibel-Codenames



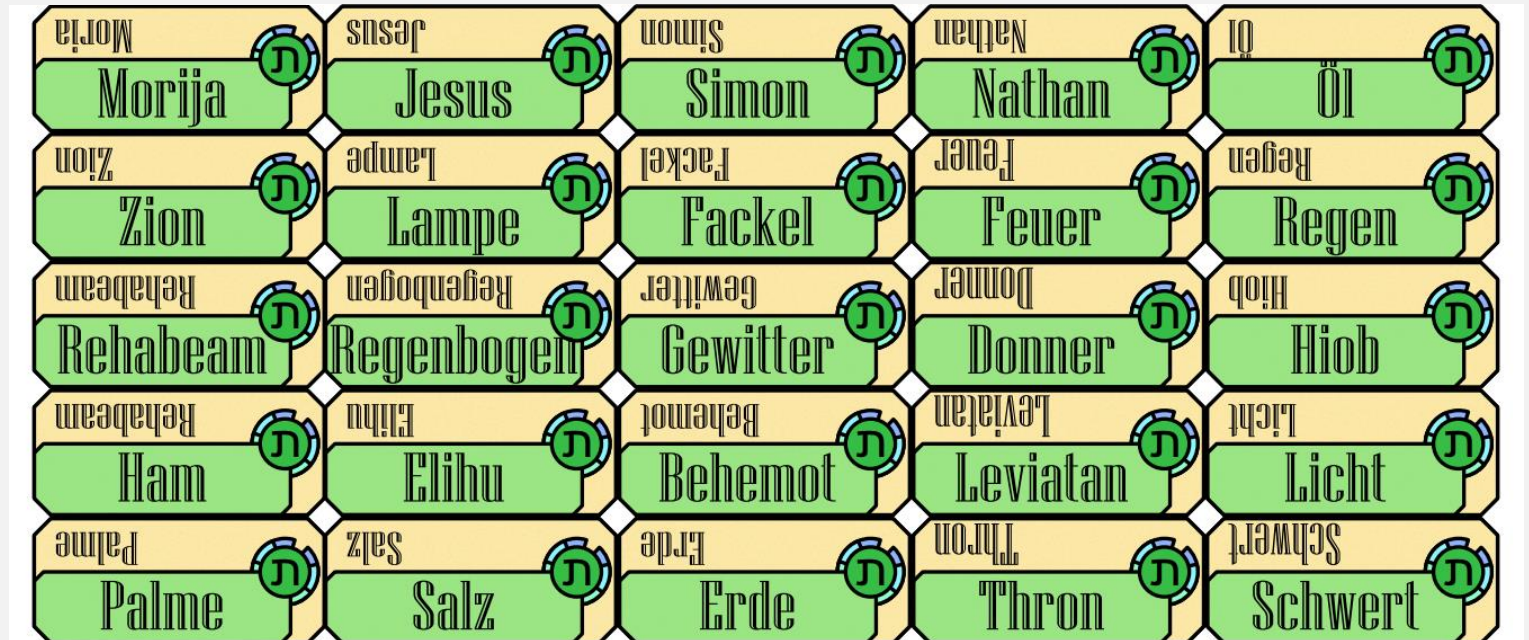
- Spielsystem entspricht dem Spiel Codenames



Bibel-Codenames



- Aufteilen in 2 Gruppen
- Jede Gruppe bestimmt einen Codierer
- 25 Karten werden 5 x 5 auf den Tisch ausgelegt
- Die beiden Codierer erhalten zusammen eine Codierkarte



Bibel-Codenames



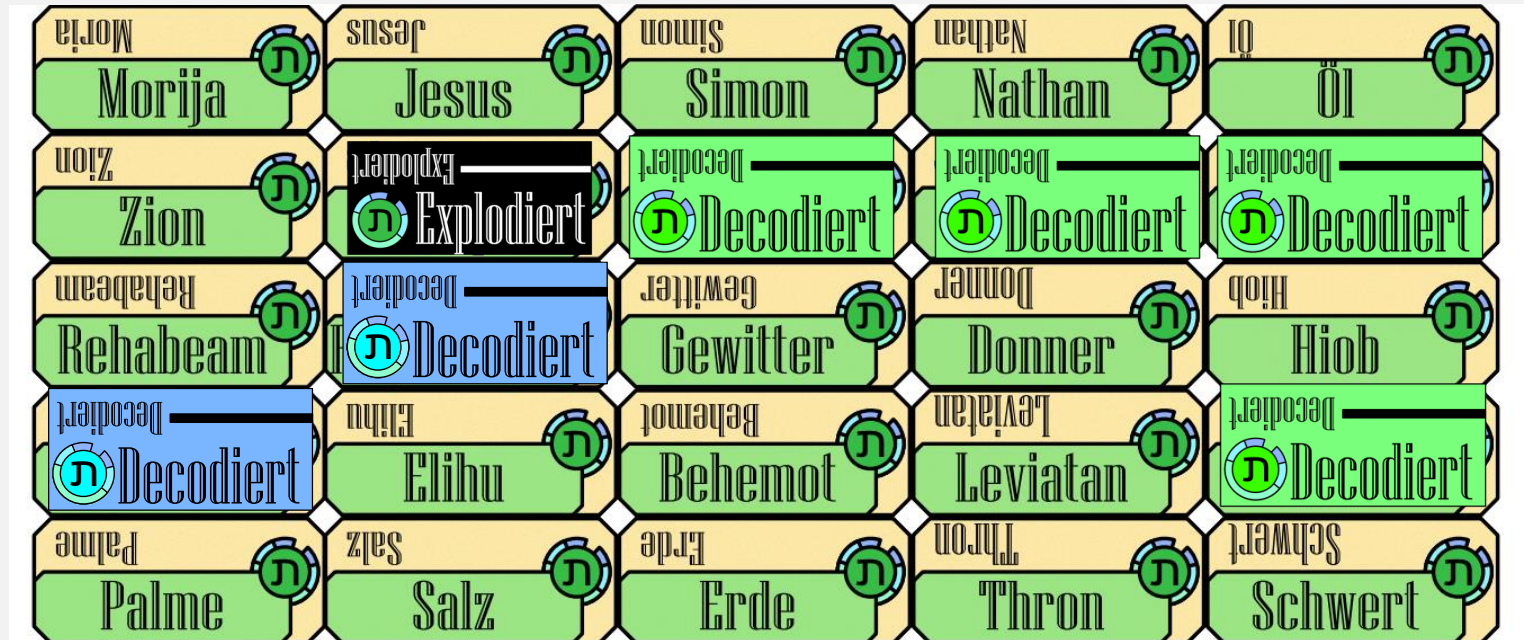
- Jede Gruppe hat 8 Begriffe
- Die Codierer sagen **Ein Wort + Zahl**
 - Wort: Umschreiben der Begriffe
 - Zahl: Anzahl der Passenden Begriffe
- Gruppe tippt auf die Begriffe – Decodierkarte wird ausgelegt



Bibel-Codenames



- Blau sagt: Noah + 2
 - Passend: **Regenbogen**, **Ham**, **Regen**
- Grün: Erhellend + 3
 - Passend: **Fackel**, **Feuer**, **Licht**, **Lampe**



Bibel-Codenames: Spielende



- Gewonnen hat, wer zuerst alle acht Karten aufgedeckt hat
- Verloren hat, wer die schwarze Karte aufdeckt

