V.1

Religionen und Weltanschauungen

Das jüdische Jahr – Lernspiel Judentum

Ruth Diener
Spielentwurf von Emma Kronenberg
Spielfeld von Katharina Friedrich

© FamVeld/iStock/Getty Images Plus

Im jüdischen Kalender vereinen sich Geschichte, Ritual und Theologie zu einer Zusammenschau des Judentums. Da das Prinzip eines religiösen Jahreslaufs mit geprägten Zeiten, Festtagen und Bräuchen den Teilnehmenden des christlichen Religionsunterrichts aus der eigenen Tradition vertraut ist, eignet sich das Spiel als besonders intuitive Annäherung an das Thema Judentum. Die Konzeption erlaubt außerdem eine unkomplizierte Anpassung an den aktuellen Lernstand.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8
Dauer:	1 Baustein (1–2 Unterrichtsstunden)
Kompetenzen:	Aufbau und Stationen des jüdischen Kalenders sowie wichtige Lebenswenden benennen, Grundlagen für die interreligiöse Begegnung entwickeln, Lernstand zum Themenbereich Judentum sichern
Thematische Bereiche:	Judentum als geschichtliche und aktuell gelebte Religion
Medien:	Brettspiel zu jüdischen Feiertagen und Überblickswissen
Zusatzmaterialien:	Würfel, Spielfiguren, Farbkarton

© RAABE 2022

VORANSICHT

Auf einen Blick

Lernspiel Judentum

M 1	**Spielregeln**
M 2	**Kopiervorlage Spielfeld**
M 3	**Festkarten**
M 4	**Schabbatkarten**
M 5	**Fragekarten – Glauben, Schriften, Gegenstände**
M 6	**Fragekarten – Feste**
M 7	**Fragekarten – Praxis, Gruppierungen, Zeit**
M 8	**Fragekarten – Jüdische Geschichte**
M 9	**Leere Fragekarten**

Kompetenzen: Die Lernenden benennen zentrale Inhalte de behandelte kategorien und können jüdische Begriffe zuordnen. Sie t nieren Teamfähigke s Spielverhalten und das Kommunizieren Kleingrupp

Benötigt: Farbkopierer, DIN-A4-Tonpapier (blau, weiß, rot und gelb), N-A3-Papier, Schere, Würfel, Spielsteine

Erklärung zu Differenzierungssymbolen

Fin en ses Symbol in den Lehrerhinweisen, so findet Diffe nzierung Es gibt drei Niveaustufen, wobei nicht jede Niveaustufe extra ausgewiesen wird.

einfaches Niveau

mittleres Niveau

schwieriges Niveau

© RAABE 2022

VORANSICHT

M 1 Spielregeln

Das wird pro Gruppe benötigt

- ☐ 1 Spielbrett
- ☐ pro Kategorie mind. 12, insgesamt mind. 24 blaue Fragekarten
- ☐ 12 gelbe Schabbatkarten
- ☐ 10 rote Festkarten
- ☐ 4–6 Spielsteine
- ☐ 1 Würfel

Vorbereitung

Die Spielsteine werden neben dem Startfeld „Rosch ha-Schana" auf dem Spielfeld platziert. Die Karten werden nach Farbe und Kategorien getrennt und gemischt. Beim Mischen der blauen Fragekarten ist zu beachten, dass die Kategorien getrennt bleiben. Die Festkarten werden auf das entsprechende Feld in der Mitte des Spielfelds gelegt, alle übrigen Karten neben das Spielfeld.

Spielablauf

1. Legt fest, wer beginnt und zuerst würfeln darf. Fahrt dann im Uhrzeigersinn fort. Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Besetzte Felder werden übersprungen.
2. *Rotes Feld*:
   Landest du auf einem roten Feld, suchst du die entsprechende Festkarte aus dem Stapel in der Mitte des Spielfelds, liest die Informationen laut vor und erhältst am Schluss die Karte.
3. *Blaues Feld:*
   Landest du auf einem blauen Feld, zieht die Person rechts von dir die oberste Fragekarte vom Stapel und liest die Frage laut vor. Sind mehrere Antwortmöglichkeiten vorgegeben, werden auch diese laut vorgelesen. Beantwortest du die Frage korrekt, darfst du die Karte behalten. Kannst du Frage nicht beantworten, wird sie reihum allen in der Gruppe gestellt, angefangen bei der Person zu deiner Linken. Wer die Frage zuerst richtig beantwortet, erhält die Karte. Beantwortet sie niemand richtig, wird die richtige Antwort vorgelesen und die Karte anschließend neben das Spielbrett abgelegt.
4. *Gelbes Feld:*
   Landest du auf einem gelben Feld, ziehst du die oberste Schabbatkarte, liest sie laut vor und führst die darauf beschriebene Aktion aus. Danach steckst du die Karte wieder unter den Stapel.
5. *Weißes Feld:*
   Landest du auf einem weißen Feld, passiert nichts.

Spiel-Ende und Auswertung:

Das Spiel endet sobald die erste Person durch Würfeln oder durch eine Schabbatkarte direkt auf dem Anfangsfeld „Rosch ha-Schana" stehen bleibt <u>oder</u> wenn die letzte Fragekarte richtig beantwortet wurde.

Festkarten zählen jeweils einen Punkt. Fragekarten zählen drei Punkte. Wer das Spiel beendet hat, bekommt zusätzlich zwei Punkte. Bei einem Gleichstand wählen die mit weniger Punkten eine beliebige Fragekarte aus ihren Stapeln aus und stellen die Frage den am Gleichstand Beteiligten. Wer als Erstes richtig antwortet, gewinnt.

VORANSICHT

© RAABE 2022

Kopiervorlage Spielfeld

M 2

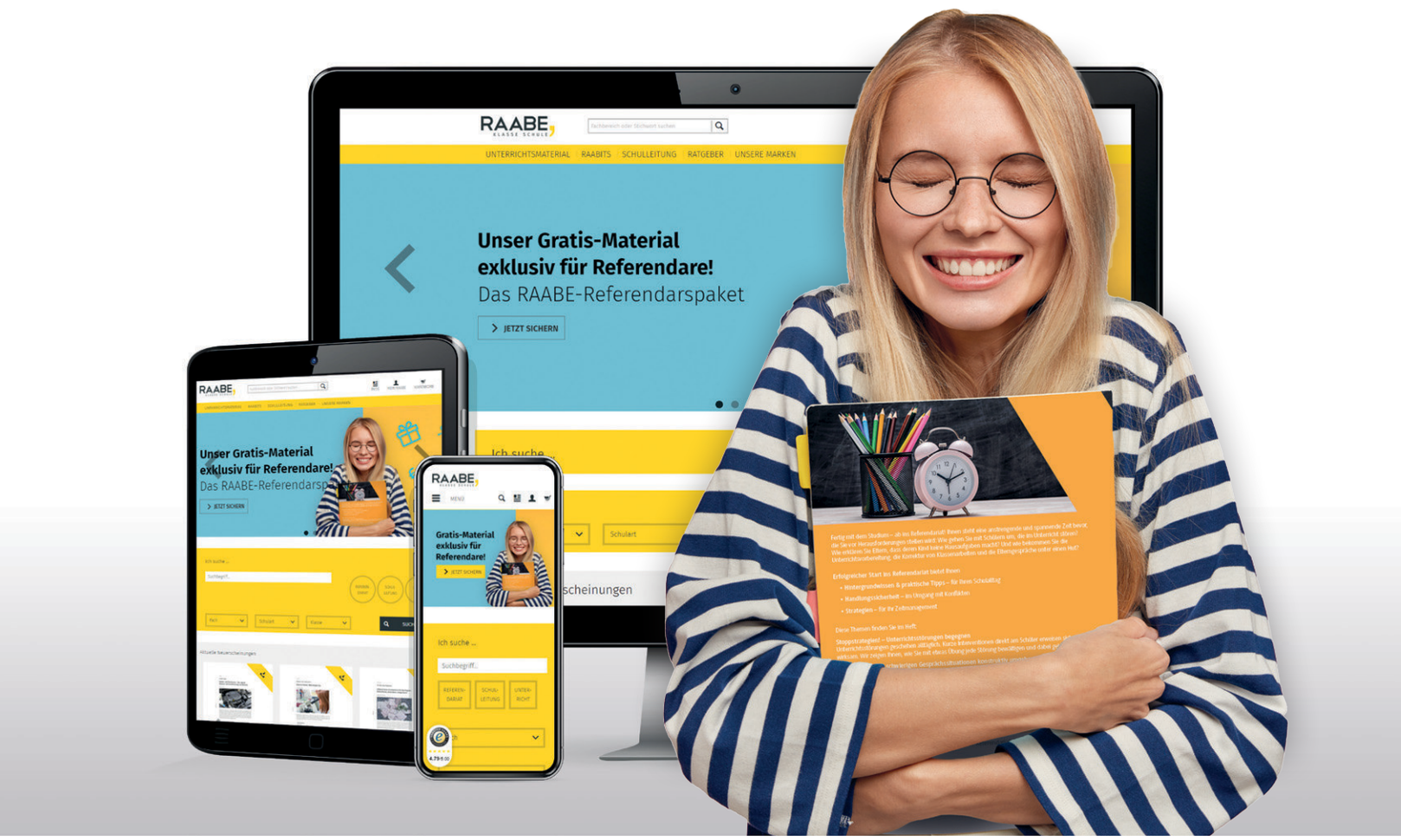
VORANSICHT

© RAABE 2022

RAABE
KLASSE SCHULE

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download
im RAABE Webshop.



- **Über 5.000 Unterrichtseinheiten**
  sofort zum Download verfügbar
- **Webinare und Videos**
  für Ihre fachliche und
  persönliche Weiterbildung
- **Attraktive Vergünstigungen** für Referendar:innen
  mit bis zu 15% Rabatt
- **Käuferschutz**
  mit Trusted Shops

TRUSTED SHOPS GUARANTEE

Jetzt entdecken:

www.raabe.de