

Sozialform				Kompetenzen				Basismodell des Lernens				
Plenum	Gruppe	Partner	Einzel	Sach	Selbst	Methode	Sozial	Wissen	Erfahrung	Handlung	Reflexion	Lösung

>> BINGO

Schulform: Elementarbereich, Primarbereich

Lehrerrolle: Moderator

Schülerrolle: aktiv

Material

Arbeitsblatt und Stift; alternativ laminierte Blätter mit einem Folienstift

Beschreibung:

Bingo ist ein motivierendes und spannendes Spiel, da zum Wissensfaktor auch Glück zum Gewinnen hinzukommt. Aufgrund der Wettbewerbssituation werden die SuS motiviert, ihre Aufgaben zügig und richtig zu lösen. Die SuS erhalten ein Arbeitsblatt mit einem Quadrat von 4x4 Kästchen. Nun werden 16 Zahlen diktiert. Die SuS tragen diese in beliebiger Reihenfolge in die 16 Felder ein. Anschließend werden Rechenaufgaben gestellt, deren Ergebnis jeweils eine der diktierten Zahl ergibt. Die SuS kreuzen das richtige Ergebnis an. Wer zuerst 4 Ergebnisse senkrecht, waagrecht oder diagonal hat, ruft „Bingo“. Wenn die Ergebnisse stimmen, hat diese*r Schüler*in gewonnen.

Differenzierungsmöglichkeiten

Es kann auch zu zweit in einem Team gespielt werden, beispielsweise können so die stärkeren SuS die Schwächeren unterstützen.

Variation

Die SuS wählen in einem Zahlenraum bis z.B. 30 die 16 benötigten Zahlen selber aus, dann gehört auch Glück dazu, das richtige Ergebnis bzw. die Zahl auf seinem Blatt zu haben. So spielt nicht nur Können, sondern auch Glück eine Rolle.

Anstelle von Zahlen können z.B. im Englischunterricht Vokabeln, im Deutschunterricht Gegensatzpaare oder im Sachunterricht Uhrzeiten eingesetzt werden.

Tipps

Alternativ kann die Vorlage laminiert werden. Die SuS schreiben dann mit einem Folienstift und die Vorlagen sind mehrmals nutzbar.

Quellen

Ferrary, Alexandra (2013): 77 motivierende Unterrichtseinstiege für die Grundschule, Verlag an der Ruhr