

BILDER- BINGO

Hallo, ich bin **PB3!**
Ich bin in sympathischen
ELI-Lektüren dabei.
Entdecke meine fantastischen
Abenteuer auf der Webseite
[www.eligradedreaders.com!](http://www.eligradedreaders.com)





Ziel des Spiels

Das **Bilder-Bingo** bietet den Lernern auf **Niveau A1** die Möglichkeit, sich auf unterhaltsame und spannende Art 100 Wörter aus dem Grundwortschatz der deutschen Sprache einzuprägen und die Karten für eine Reihe an Spielen und vergnüglichen Aufgaben zu verwenden, die man in der Klasse oder zu Hause mit Freunden durchführen kann.

Material

Das Spiel besteht aus einem Stoß von 100 Karten mit Begriffen aus verschiedenen Wortfeldern: *Tiere, Farben, Formen, Lebensmittel, Dinge aus dem Haus und der Schule, Spielsachen, Natur, Wetter* und *Verkehrsmittel*. Auf einer Seite befindet sich die Abbildung des Begriffs, auf der anderen Seite das entsprechende Wort. Zu den Karten gibt es dann noch 36 Tafeln zum Bingo-Spielen: Jede Tafel zeigt sechs Abbildungen auf einer Seite und auf der anderen die entsprechenden Wörter.

Tiere

der Hund
das Pferd
das Krokodil
das Kaninchen
der Elefant
der Schmetterling
das Huhn
die Katze
die Giraffe
das Nilpferd
der Löwe
die Kuh
das Schaf
der Fisch
der Frosch
der Affe
die Schlange
der Tiger
die Maus
das Zebra

Farben

orange
weiß
blau
gelb
grau
braun
schwarz
rosa
rot
grün
lila

Formen

der Kreis
das Quadrat
das Rechteck
das Dreieck





Lebensmittel

die Orange
die Banane
die Kekse
der/das Bonbon
die Karotte
die Kirsche
die Schokolade
die Erdbeere
das Eis
der Apfel
die Birne
das Hähnchen
die Tomate
der Kuchen
das Ei
die Trauben

Dinge aus dem Haus und der Schule

der Schrank
das Sofa
das Fenster
der Kühlschrank
die Lampe
die Waschmaschine
das Bett
das Buch
der Stift
der Sessel
die Tür
der Stuhl
der Tisch
das Telefon
der Fernseher
der Computer

Spielsachen

der Drachen
die Puppe
der Ball

Kleidung

die Socken
das Hemd
die Mütze
der Mantel
der Gürtel
der Rock
die Handschuhe
das T-Shirt
der Pullover
der Schirm
die Hose
die Schuhe
der Schal
die Stiefel

Natur und Wetter

der Baum
der Regenbogen
die Blume
der Mond
der Schnee
die Wolke
der Regen
die Sonne
der Stern
der Wind

Verkehrsmittel

das Flugzeug
das Auto
das Fahrrad
das Motorrad
das Schiff
der Zug





Spielregeln

Bilder-Bingo ist ein unterhaltsamer Zeitvertreib, mit dem man sich zu Hause mit Freunden vergnügen kann. In der Schule mit dem Lehrer erweist es sich dagegen als äußerst nützliches didaktisches Hilfsmittel zum Lernen und Wiederholen von verschiedenen Vokabeln aus dem Grundwortschatz der deutschen Sprache.

Anfangs ist es sinnvoll, eine Aufwärmphase zu gewähren und die Kenntnisse der Lerner im Rahmen der im Spiel vorgeschlagenen Vokabeln zu überprüfen.

Die Lehrkraft legt alle Karten nach Wortfeldern geordnet auf dem Tisch auf. Dann fordert sie die Schüler auf, die Oberbegriffe zu nennen (Natur, Tiere, Lebensmittel, Spielsachen, usw.) oder in den Gruppen weitere Untergruppen zu finden (vierbeinige Tiere, zweibeinige Tiere, Hoftiere, Süßes, Salziges, Obst ...).

Dann kann sie fragen:

Welche ist die größte Gruppe? Welche ist die kleinste?

Welche Gruppen haben vier Wörter?

Wie viele weitere Wörter kennst du für jede Gruppe?

Diese ersten Fragen können auch als kleines Quiz gestaltet werden.

Am Ende kann man Fragen stellen wie:

Wie ist das Wetter heute?

Was ist dein Lieblingstier?

Mit welchem Verkehrsmittel fährst du in die Schule?

Was trägst du heute?

Welche Farbe hat der Pullover deines Mitschülers?

Die Schüler antworten, indem sie auf die Karte zeigen oder die hochheben, auf der die Antwort dargestellt ist.





Lernspiele und -aufgaben

Hier ein paar Vorschläge, wie man das Material zu unterhaltsamen Lernspielen verwenden kann, anhand derer der Lernerfolg der Schüler überprüft oder einfache sprachliche Strukturen eingeführt werden können.

Bingo

Das **Bilder-Bingo** bietet die Möglichkeit, auf **vier verschiedene Arten** Bingo zu spielen:

1. Bild – Bild

Die Bingo-Tafeln werden so ausgeteilt, dass die Abbildungen zu sehen sind. Dann wird die Abbildung auf einer Karte gezeigt und das entsprechende Wort ausgesprochen. Die Spieler decken nach und nach die entsprechenden Abbildungen auf ihrer Tafel ab.

2. Wort – Wort

Die Bingo-Tafeln werden so ausgeteilt, dass die Wörter zu sehen sind. Dann wird das Wort auf einer Karte gezeigt und ausgesprochen. Die Spieler decken nach und nach die entsprechenden Wörter auf ihrer Tafel ab.

3. Bild – Wort

Die Bingo-Tafeln werden so ausgeteilt, dass die Abbildungen zu sehen sind. Dann wird das Wort auf einer Karte gezeigt und ausgesprochen. Die Spieler decken nach und nach die entsprechenden Abbildungen auf ihrer Tafel ab.

4. Wort – Bild

Die Bingo-Tafeln werden so ausgeteilt, dass die Wörter zu sehen sind. Dann wird die Abbildung auf einer Karte gezeigt und das entsprechende Wort ausgesprochen. Die Spieler decken nach und nach die entsprechenden Wörter auf ihrer Tafel ab.



Was ist das?

Der Kartenstoß mit den 100 Karten wird so auf den Tisch gelegt, dass die Bilder zu sehen sind. Ein Spieler nach dem anderen zieht eine Karte, ohne das Wort auf der Rückseite zu lesen und spricht das entsprechende Wort laut aus.

Durch Wenden der Karte kann der Spieler überprüfen, ob seine Antwort richtig war. In diesem Fall darf er die Karte behalten. Andernfalls legt er sie unter den Stoß. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat.

Variante mit Korrektur in der Gruppe

In dieser Variante sollen die Mitspieler entscheiden, ob die Antwort richtig ist und gegebenenfalls die Aussprache korrigieren. Gab es Fehler, geht die Karte an den Mitspieler der richtig korrigiert hat.

Eine weitere Variante sieht vor, dass der Stoß so liegt, dass die Wörter zu lesen sind. Der Spieler zieht die Karte und muss das Wort in seine Sprache übersetzen. Wenn er die richtige Übersetzung nennt, gehört die Karte ihm.

Sieger ist derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat. Auch hier kann die Korrektur vom Spieler selbst oder von der Gruppe übernommen werden.

Wortfelder-Quartett

Vor Spielbeginn wählt die Lehrkraft vier Karten aus jedem Wortfeld. Dadurch ergibt sich ein Stoß von 36 Karten. Diese 36 Karten werden an die Mitspieler ausgeteilt, sie müssen so gehalten werden, dass die Mitspieler weder das Bild, noch das Wort auf der Rückseite sehen. Ziel des Spieles ist es, so viele Wortfelder-Quartette wie möglich zu bilden, indem man die notwendigen Karten von den Mitspielern erobert.

Will man zum Beispiel das Quartett der Tiere bilden, fragt man einen Mitspieler: „Hast du den (Löwen)?“ Die positive Antwort lautet: „Ja, hier bitte!“, die negative:





„Nein, tut mir leid.“ Der Gefragte ist an der Reihe, die nächste Karte zu erfragen. Sieger ist derjenige, der die meisten Wortfelder-Quartette gesammelt hat.

Nicht mehr als 10 Fragen

Die Klasse wird in mindestens zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe zieht eine Karte vom Stoß und hält sie so, dass die gegnerische Gruppe oder Gruppen weder die Vorder- noch die Rückseite sehen. Jede Gruppe muss die Karte der gegnerischen Gruppe erraten, indem sie Fragen stellt, aber nicht mehr als 10. Es muss sich um Satzfragen handeln, auf die nur mit Ja oder Nein geantwortet wird. Ist es ein Tier? Hat es vier Beine? Handelt es sich um ein Ding, das wir in der Schule benutzen? ... Errät die Gruppe den richtigen Begriff, erhält sie die Karte und darf weiterfragen. Nach 10 Fragen ist die nächste Gruppe an der Reihe. Sieger ist die Gruppe, die in der vorher festgelegten Zeit die meisten Karten gesammelt hat.

Eine Geschichte zu erzählen

(Empfohlen für Schüler über Niveau A1)

Vor dem Beginn wählt die Lehrkraft die Karten, die sie für den Spielverlauf am geeignetsten hält. Dann legt sie die ausgewählten Karten (mindestens 20-30) so auf den Tisch, dass die Mitspieler die Abbildungen sehen können. Der erste Spieler wählt eine Karte und beginnt ausgehend von der Abbildung eine Geschichte zu erzählen. Nimmt er zum Beispiel die Karte mit dem Motorrad, kann er sagen: „Es war einmal ein altes Motorrad, das in der Garage stand ...“ oder „Es war einmal ein Junge mit einem Motorrad ...“. Nach ihm wählt der nächste Spieler eine Karte und erzählt weiter: „Der Junge hat viele gelbe Blumen auf sein Motorrad gemalt ...“. Wichtig ist nicht unbedingt die Logik in der Geschichte. Vielmehr zählt, dass das gewählte Wort darin vorkommt.



Schriftliche Variante: Einige zuvor ausgewählte Karten werden so auf den Tisch gelegt, dass die Abbildungen sichtbar sind. Dann wird die Klasse in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe soll eine Geschichte schreiben, in der die Abbildungen vorkommen. Auch hier ist nicht so sehr die Logik wichtig, sondern das Vorkommen der Begriffe. Am Ende werden die Geschichten vorgelesen und die lustigste kann ausgezeichnet werden.

*Bei diesen Aufgaben und Spielen handelt es sich natürlich nur um Vorschläge, wie man das **Bilder-Bingo** einsetzen kann. Je nach Sprachkenntnissen der Klasse und den Zielen, die erreicht werden sollen, kann die Lehrkraft sie nach ihrer Wünschen anpassen und mit ihrer Erfahrung und Kreativität weitere Varianten oder Aufgaben entwickeln, damit die Lerner ihr Deutsch verbessern.*

GER:
Gemeinsamer
europäischer
Referenzrahmen
für Sprachen

A1	Anfänger
A2	Grundlegende Kenntnisse
B1	Fortgeschrittene Sprachverwendung
B2	Selbständige Sprachverwendung
C1	Fachkundige Sprachkenntnisse
C2	Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

Bilder-Bingo

von Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.
Postfach 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Deutsche Version: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pignini

Redaktion: Gigliola Capodaglio

Illustrationen: Gustavo Mazali

Produktionsleitung: Francesco Capitano

Grafik und Layout: Studio Cornell

Gedruckt in Italien von Tecnostampa Pignini Group Printing Division – Loreto-Trevi
ISBN 978-88-536-2581-6

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.