

Einige Anregungen zur Verwendung des Bingo-Spiels

Zusätzlich zu seiner normalen Verwendung als Brettspiel, sowohl für Kinder im Schulalter innerhalb und außerhalb des schulischen Kontextes (s. Spielanleitung), als auch für Erwachsene, kann das Bingo-Spiel für den inter- und transkulturellen Austausch und für verschiedene Sprachaktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden verwendet werden.

Im schulischen Kontext können die Spielaktivitäten in L2 oder in einer Fremdsprache angeboten werden. Die Teilnahme von Kindern auch mit anderen als den im Spiel vorgegebenen Sprachen kann gut gefördert werden, indem die Wörterlisten auf den Karten, mit den Wörtern in ihrer Muttersprache ergänzt werden.

Zu Hause und mit der Familie kann das Bingo-Spiel nützlich eingesetzt werden, um die Kinder bei der Entwicklung von Lese- und Schreibkompetenzen in ihren Muttersprachen zu fördern.

Für Erwachsene kann das Spiel auch ein Anreiz sein, neben den offiziellen Landessprachen Südtirols (Deutsch, Italienisch und Ladinisch) neue Wörter in verschiedenen Sprachen zu lernen.

Die folgenden Anregungen sind beispielhaft zu verstehen und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

1. Wörter suchen und finden	<ul style="list-style-type: none">• Legen Sie alle Bildkarten aufgedeckt auf den Tisch. Nennen Sie ein Wort und fordern Sie die Spieler*innen auf, die Karte mit dem entsprechenden Bild zu finden.• Laden Sie die Spieler*innen ein, die Karten nach Themenbereichen zu gruppieren: Stadt, Land, Berge, Wald, See, Bauernhof, Freizeit, Spiel, Essen, Traditionen. Gruppieren Sie ggf. Verben und Substantive innerhalb der einzelnen Bereiche.• Eine weitere mögliche Gruppierung ist die phonologische: Bitten Sie die Spieler*innen, alle Wörter mit demselben Laut (z. B. "sch") zu gruppieren und dann aufzuschreiben.• In den Karten kann auch nach Wörtern gesucht werden, die in verschiedenen Sprachen ähnlich klingen, unabhängig von der Bedeutung des Wortes. Dies kann ein Anreiz sein, neue Wörter in anderen Sprachen kennen zu lernen.• Wort- und Buchstabenspiele: Die Spieler*innen suchen sich zu zweit oder in einer kleineren Gruppe alle Karten, die mit „A“ beginnen, dann alle die mit „B“ beginnen und so weiter.• Erzählspiele: Die Spieler*innen suchen sich eine Karte aus und erzählen ausgehend von der Illustration eine kurze Geschichte (über den Alltag, die Schule, die Freizeit, oder ein besonderes Ereignis).• Dieselbe Aktivität kann durchgeführt werden, indem man 2 oder 3 Karten nach dem Zufallsprinzip zieht und eine Geschichte erfindet, die diese Karten enthält. Leistungstärkere Kinder können die Geschichte überdies aufschreiben.
2. Frage-Antwort-Spiele	Die Spieler*innen ziehen nach dem Zufallsprinzip eine Karte und stellen der Gruppe oder dem Spielpartner, wenn man zu zweit spielt, Fragen zu dem abgebildeten Bild auf der Karte: z. B. Wer kann Ski fahren? Wer mag Eislaufen? Als was hast du dich zu Fasching verkleidet?
3. Ratespiel: Ich sehe was, was Du nicht siehst ...	Zwei bis fünf Kinder sitzen um einen Stapel offen gelegter Karten. Eines der Kinder schaut sich die Abbildungen genau an und wählt einen Gegenstand aus. Ohne den Gegenstand zu nennen, teilt es einige Merkmale desselben mit und sagt: „Ich sehe was, was Du

nicht siehst ... und das ist rot, klein und süß; man kann es essen“. Alle Kinder beginnen nun zu raten. Wer den gesuchten Gegenstand gefunden hat, stellt eine neue Aufgabe.

4. Das Kofferspiel

Um das Spiel zu spielen, werden aus den 102 Karten nur diejenigen ausgewählt, welche Gegenstände darstellen, die man in einen Koffer packen kann und 4-5 Karten, die Gegenstände darstellen, die offensichtlich nicht transportfähig sind. Alle ausgewählten Karten werden in die Mitte des Tisches gelegt, den Teilnehmern gezeigt und dann verdeckt. Während die Teilnehmer im Kreis sitzen, beginnt ein Mitspieler das Spiel mit dem Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ und nennt einen Gegenstand, indem er versucht, sich die für das Spiel ausgewählten Karten zu merken. Dann deckt er eine der Karten auf, so dass alle sie sehen können. Stimmt die Karte mit dem von ihm genannten Gegenstand überein, gewinnt der Spieler diese Karte: Er legt sie verdeckt neben sich und nennt einen weiteren Gegenstand, den er in seinen Koffer packen will. Stimmt die Karte nicht überein, wird sie wieder verdeckt auf den Tisch gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe, der jedoch den gerade gesehenen Gegenstand nicht benennen darf.

Der Spieler oder die Spielerin, die eine Karte mit einem Gegenstand zieht, der nicht in den Koffer passt, muss beweisen, dass sie sich an alles erinnert, was sie bisher in ihren Koffer gepackt hat, d.h. an die Karten, die sie neben sich liegen hat, ohne sie anzusehen. Gelingt dies, behält sie alle ihre Karten. Die Karten, die sie aber zu nennen vergisst, müssen wieder verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt werden.

Die Karte mit dem Gegenstand, der nicht in den Koffer passt, wird aus dem Spiel genommen, es sei denn, die Spielerin, die diese Karte gezogen hat, hat im Moment einen leeren Koffer; in diesem Fall wird die Karte verdeckt zurück auf den Tisch gelegt.

Das Spiel endet, wenn es keine Gegenstände mehr zu packen gibt. Es gewinnt, wer die meisten Gegenstände in seinem Koffer hat.



Koordinierungsstelle für Integration
Servizio di coordinamento per l'integrazione
Coordinamënt por l'integraziun

