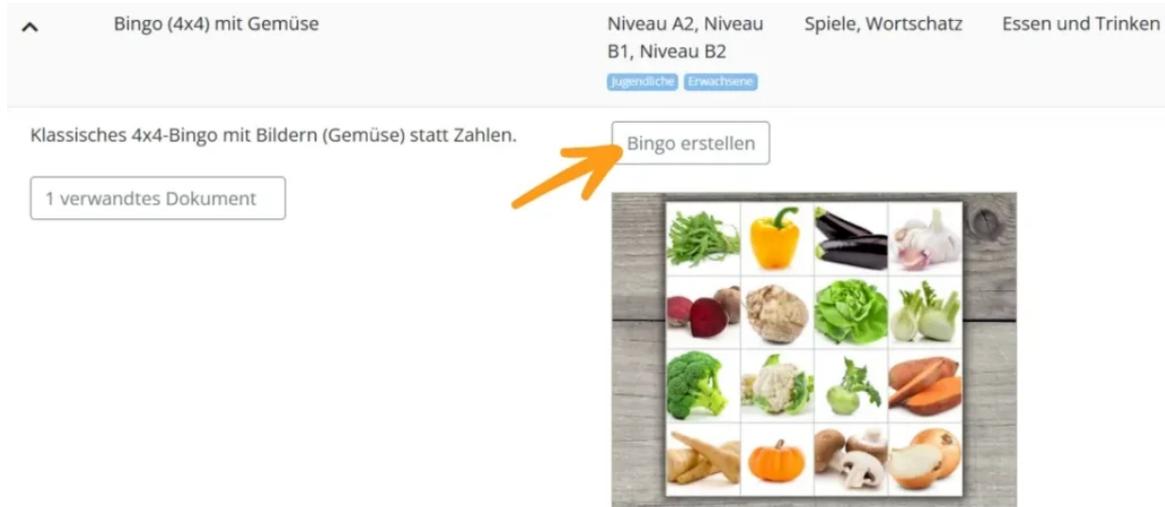


Bingo

Jede:r Spieler:in bekommt eine Karte mit 16 Bildern aus einem bestimmten Themenbereich und versucht, eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe mit vier Begriffen zu vervollständigen, um „Bingo!“ zu rufen. Da die Begriffe nur vorgelesen, aber nicht angezeigt werden, müssen deine Schüler:innen aktiv zuhören und das richtige Bild erkennen. Als Lehrkraft ziehst du die Begriffe, kannst Fragen stellen oder die Aussprache üben.

Wähle eine Variante aus, **erstelle eine Spieleinstanz** und lade deine Schüler:innen ein.



Bingo (4x4) mit Gemüse

Niveau A2, Niveau B1, Niveau B2

Spiele, Wortschatz Essen und Trinken

Jugendliche Erwachsene

Klassisches 4x4-Bingo mit Bildern (Gemüse) statt Zahlen.

Bingo erstellen

1 verwandtes Dokument

Vergib einen **eindeutigen Namen** für die Spieleinstanz, um sie später leichter wiederzufinden. Sobald du den Namen eingegeben hast, klicke auf „**Weiter**“, um das Spiel zu erstellen.

Bingo erstellen



Klicke auf -Weiter-, um ein **neues** Spiel zu erzeugen. Gib dem Spiel einen eindeutigen Namen, damit du es später nicht verwechselst (zum Beispiel „Würfel für die Gruppe Donnerstag 9 Uhr“). Du findest das Spiel danach als Erstes in der Liste „Meine aktiven Spiele“ und kannst dort die Teilnehmer:innen hinzufügen.

Name: Bingo DaZ-Kurs 1

Weiter

Abbrechen

Meine aktiven Spiele:

(Alle Spiele, die 30 Tage lang nicht benutzt wurden, werden automatisch gelöscht. Selbst erstellte Drehräder und Kartenspiele bleiben bis 120 Tage nach der letzten Nutzung erhalten.)

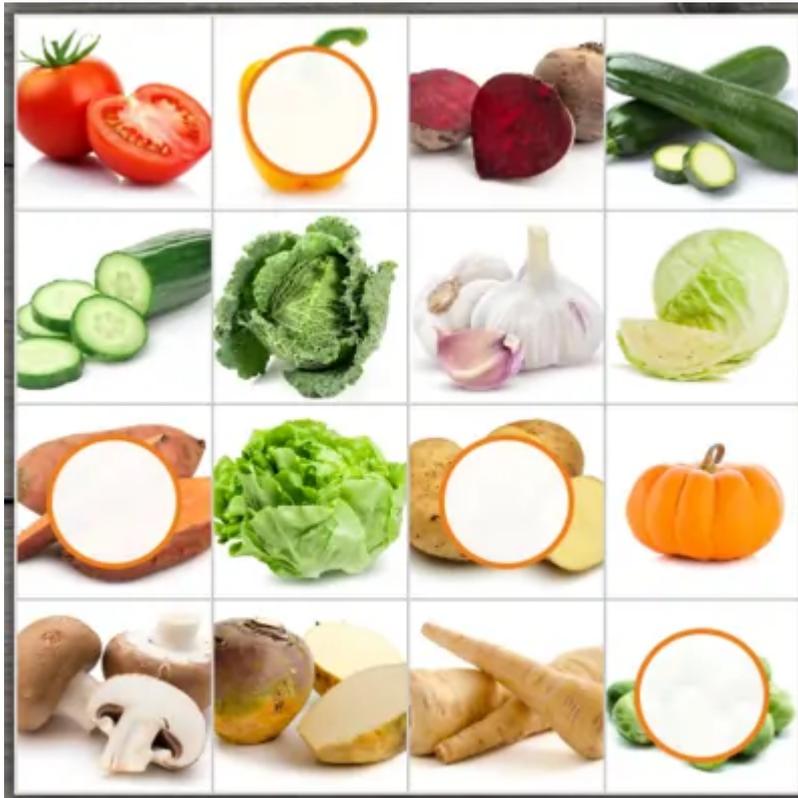
02.03.2025

Bingo DaZ-Kurs 1 02.03.2025, 15:21:09 Uhr

Schüler:in auswählen



Nach dem Klick auf „**Weiter**“ wird die **Spieleinstanz** erstellt und erscheint unter „**Meine aktiven Spiele**“. Nun kannst du deine **Schüler:innen einladen**, indem du entweder **einzelne Personen oder eine ganze Gruppe** auswählst.



Wähle einzelne Schüler:innen oder eine ganze Gruppe aus, um das Spiel zu starten. Deine Schüler:innen finden das Spiel dann in ihrem Bereich unter **„Spiele“**.



Wichtig: Die Schüler:innen sehen die Begriffe nicht, sondern hören sie nur.

Sie müssen daher durch **aktives Zuhören und Verstehen** das richtige Bild auswählen. Als Lehrkraft bist du der **Game Master** und ziehst nach und nach Begriffe. Die Schüler:innen markieren die passenden Felder auf ihren Bingo-Karten. Du kannst zusätzlich **Fragen zu den Begriffen stellen oder die Aussprache üben**, um das Spiel noch lehrreicher zu gestalten.

Damit es spannend bleibt, kannst du **individuelle Belohnungen** für die Gewinner:innen festlegen oder eine kreative „Strafe“ für falsche Bingo-Rufe ausdenken.