

Unterrichtsmethoden: BINGO

Spiele können eine Bereicherung des Unterrichts darstellen. Sie sorgen häufig für eine angenehme Unterrichtsatmosphäre und führen zu handlungsorientiertem Lernen. Spiele erlauben einen höheren Grad an Selbsttätigkeit als herkömmlicher Unterricht. zusätzlich kann auch soziales Lernen gefördert werden, da unterschiedliche Sozialformen möglich sind und die Kommunikation gefördert wird.

Ablauf

Eine Liste mit Begriffen zu einem Thema aus dem Fachkundeunterricht wird zu Beginn des Unterrichts ausgeteilt. Je nach der Menge der Begriffe sind diese in ein 3x3, 4x4, 5x5 usw. Raster eingetragen.

Der Lehrer liest einen Text vor, in dem die Fachbegriffe vorkommen. Fällt der entsprechende Fachbegriff, markieren ihn die Schüler auf der Liste. Sind jeweils alle Begriffe einer Spalte, Zeile oder Diagonale erkannt worden, sollen die Schüler jeweils laut „BINGO“ rufen. Am Ende des Textes sollen alle Begriffe gehört worden sein.

Vertiefung

Anschließend kann ein Lückentext ausgeteilt werden, in den die Fachbegriffe aus der ursprünglichen Liste an entsprechenden Stellen eingesetzt werden müssen.