

Angelbingo

Fach/Lernbereich:

Deutsch/Schriftspracherwerb

Klassenstufe: ab 1. Klasse

Thema: Operatoren (Arbeitsanweisungen)



Pädagogische Zielsetzung:

Erlesen und Verstehen ausgewählter Begriffe für Arbeitsanweisungen

Arbeitsauftrag (für einfache Variante):

1. Jeder der 2-4 Mitspieler erhält ein Bingo-Feld.
2. Ziel des Spiels ist es, als erster eine vertikale, horizontale oder diagonale Reihe auf dem Bingo-Feld vollzubekommen.
3. Der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin beginnt, Fische aus dem ‚Aquarium‘ zu angeln. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergeangelt.
4. Der Angler liest das Wort auf dem Fisch laut vor. JEDER Mitspieler sucht nun das passende Bild, auf SEINEM Bingo-Feld, und legt auf dieses einen Chip. ACHTUNG: Jedes Spielfeld hat eine andere Bildanordnung!
5. Die geangelteten Fische werden neben das Aquarium gelegt, um eine doppelte Ziehung zu vermeiden.
6. Wer drei Chips in einer Reihe hat, ruft „Bingo“. Die Mitspieler kontrollieren, ob alle Chips richtig hingelegt wurden. Anschließend kann eine neue Runde beginnen.

Variation (schwierige Variante):

Die Wörter sind auf dem Bingo-Feld, die Bilder auf den Fischen abgebildet. So müssen alle Lernenden in jeder Runde lesen.

Kontrolle:

Die Kontrolle erfolgt durch die Mitspielenden.

Materialien:

- ‚Aquarium‘ (beispielsweise ein Schuhkarton o.ä.)
- Magnet-Angel (z.B. Auer Verlag)
- Bingospielefelder (anbei, ausdrucken und laminieren)
- „Metallene“ Fische (Vorlagen anbei, ausdrucken, laminieren und zuschneiden; mehrfach tackern o.ä., damit sie an der magnetischen Angel „kleben“)
- Chips (z.B. Betzold Verlag)

Bemerkungen:

- Die Lehrperson sollte das Spiel einmal demonstrieren, um Missverständnissen vorzubeugen (z.B. als „Darbietung“ nach M. Montessori).
- Es bietet sich an, zuerst die einfache und anschließend die schwierigere Variante zu nutzen.