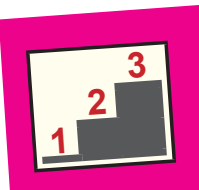


HÖRVERSTEHEN

Kompetenzen fördern
mit Bingos

3



Schulung der
auditiven und visuellen
Wahrnehmung



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

Hörverstehen / Klasse 3

Kompetenzen fördern mit Bingos

1. Digitalauflage 2017

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Michael Junga

Coverbilder: © Fiedels & Picture-Factory - fotolia.com

Bildquellen: S. 3: © LightingKreative - stock.adobe.com,

© Michael Tieck - stock.adobe.com,

© DW labs Incorporated - stock.adobe.com

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 083

ISBN: 978-3-96040-708-9

www.kohlverlag.de

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages eingescannt, an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke.

Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, via Beamer oder Tablet das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogischen Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Anleitung

Hörverstehen 3

Kompetenzen fördern mit Bingos

Zielgruppen

Hörverstehen mit hohem Spaßfaktor!

Hier werden **aktives Hören** und BINGO-Spielen verbunden. Kinder, Jugendliche, Erwachsene oder Senioren können sich auf diese Weise in geselliger Runde **geistig fit** halten. Das **Maxiformat** erleichtert den Einsatz sowohl bei Kindern als auch bei Menschen mit eingeschränkter Sehfähigkeit.

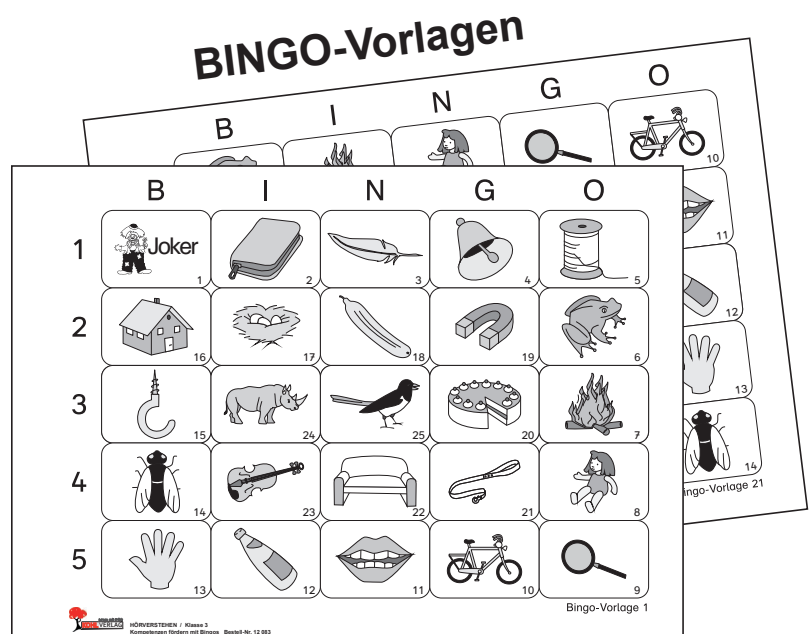
Nutzen

Es werden **Hörverstehen**, allgemeine **Denk- und Kombinationsfähigkeit**, **Konzentrationsvermögen** sowie **Gedächtnisfähigkeit** geschult und gefestigt. Das Themen-BINGO ist also nicht nur fröhlicher Zeitvertreib, sondern auch gezieltes Hörtraining sowie sinnvolles Training zur Steigerung wichtiger geistiger Grundleistungen.

Spielanleitung

Jede/r Spielteilnehmer/in erhält eine der **24 BINGO-Vorlagen** (Seiten 9 – 32).

Auf jeder BINGO-Vorlage sind im bekannten BINGO-Raster insgesamt je 25 Abbildungen zu sehen. Diese Abbildungen sind auf jeder Vorlage anders angeordnet.



Zusätzlich erhält jeder Spielteilnehmer **25 Plättchen, Chips, Münzen oder Büroklammern**, die zum Abdecken der Abbildungen im BINGO-Raster benötigt werden.



Anleitung

Die **BINGO-Karten für die Spielleitung** werden ausgeschnitten und gegebenenfalls laminiert. Die Spielleitung legt ihre 25 BINGO-Karten verdeckt vor sich. Zu jeder BINGO-Karte bzw. jeder Abbildung auf den BINGO-Vorlagen gibt es einen dazugehörigen Text, der das Abgebildete beschreibt.

Die Spielleitung deckt eine beliebige BINGO-Karte auf und liest nun den Text vor.

Die Spielteilnehmer suchen auf ihrer BINGO-Vorlage die Abbildung, der dieser Text zugeordnet wird. Jede Abbildung ist mit einer Bildnummer unten rechts versehen.

Die Spieler nennen die Bildnummer zur Kontrolle und legen auf diese Abbildung ihr Plättchen ab. Dies wird solange fortgeführt, bis ein Spielteilnehmer eine komplette waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus 5 nebeneinander liegenden Abbildungen abgedeckt hat. Durch den lauten Ruf „BINGO“ hat dieser Spieler die Runde gewonnen. Auf zur nächsten Runde!



Alternative

Beim „Stillen BINGO“ werden die Bildnummern solange nicht genannt, bis ein Spielteilnehmer eine komplette BINGO-Reihe mit den Plättchen belegt hat und „BINGO“ ruft. Erst dann werden die Bildnummern gemeinsam überprüft und abgeglichen.

Viel Freude mit diesem Spiel wünschen Ihnen
der Kohl-Verlag und

Michael Junga

Inhalt

Anleitung	3 - 4
BINGO-Karten für die Spielleitung	5 - 8
BINGO-Vorlagen für die Spieler	9 - 32