

Anleitung

Hörverstehen 1

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-Karten für die Spielleitung



(1)



Joker

eine kleine
Schildkröte

(9)



eine kleine
Giraffe

(3)



ein kleiner
Fisch

(19)



eine kleine
Qualle

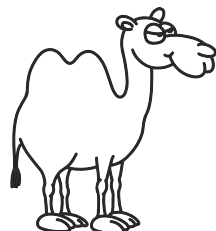
(17)



ein großes
Kamel

(24)

netzwerk
lernen



ein kleines
Kamel

(7)

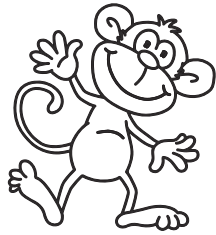


zur Vollversion

BINGO-Karten für die Spielleitung

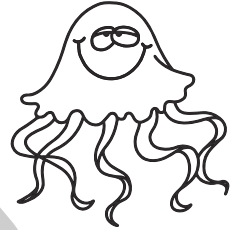
ein großer
Affe

(18)



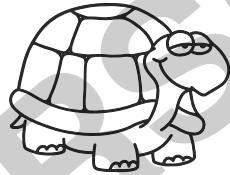
eine große
Qualle

(8)



eine große
Schildkröte

(22)



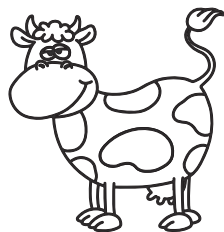
eine kleine
Schnecke

(15)



eine große
Kuh

(20)




eine große
Giraffe

(16)



B I N G O

1 Joker 	2 	3 	4 	5 
16 	17 	18 	19 	6 
15 	24 	25 	20 	7 
14 	23 	22 	21 	8 
13 	12 	11 	10 	9 

1

2

3

4

5



netzwerk
lernen

zur Vollversion

B I N G O

 25	 1	 2	 3	 4
 15	 16	 17	 18	 5
 14	 23	 24	 19	 6
 13	 22	 21	 20	 7
 12	 11	 10	 9	 8

1

2

3

4

5

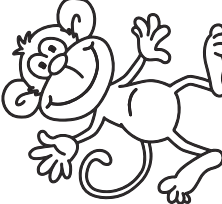
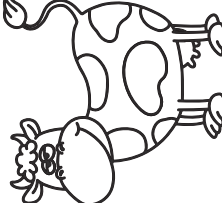




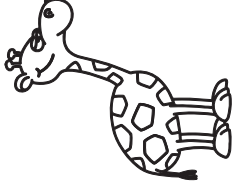



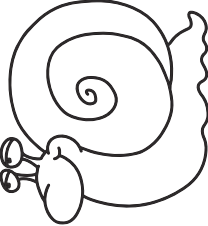








Bingo-Vorlage 2



netzwerk lernen

zur Vollversion

B I N G O

 18	 19	 20	 21	 22
 8	 9	 10	 11	 23
 7	 16	 17	 12	 24
 6	 15	 14	 13	 25
 5	 4	 3	 2	 1

1

2

3

4

5



netzwerk lernen

zur Vollversion