

Verben Bingo



Zubehör

66 Karten mit der Darstellung einer Tätigkeit auf der einen und dem entsprechenden Verb auf der anderen Seite.

36 Spielfelder, auf denen sich jeweils sechs Darstellungen von Tätigkeiten und auf der Rückseite die entsprechenden sechs Verben befinden.

Verben-Bingo ist sowohl als Gesellschaftsspiel zu Hause mit Freunden, als auch als didaktisches Hilfsmittel zur Wiederholung und Festigung im Sprachunterricht einzusetzen.

In der Klasse

Vor Beginn der eigentlichen Aufgabe kann der Lehrer das Sprachniveau der Klasse testen, indem er die Bildkarten auf dem Tisch auslegt und sie je nach Alter und Interessengebieten der Gruppe nach Wortfeldern (z.B. Arbeit, Schule, Zuhause, Sport, Freizeit), oder nach regelmäßigen und unregelmäßigen oder trennbaren und untrennbaren Formen ordnet. Dann bittet er die Schüler, Wortfelder zu erkennen, sie zu benennen und auch Untergruppen zu erkennen. Wurde zum Beispiel die Gruppe der Tätigkeiten zu Hause gefunden, kann man sie unterteilen in Tätigkeiten in der Küche, im Wohnzimmer, im Keller, usw. wobei die Lerner ihre Vorschläge frei und spontan einbringen sollen. Dann kann der Lehrer fragen:

Welche ist die größte/kleinste Gruppe?

Welche Verben sind regelmäßig, unregelmäßig, trennbar oder untrennbar?

Wie viele Verben kennst du zu jedem Wortfeld?

Was machst du am Morgen? (aufwachen, sich waschen, sich anziehen, essen, trinken, usw.)

Was machst du in der Schule, zu Hause, usw.?

Was machst du in deiner Freizeit?

Die Schüler können direkt antworten, wenn sie das Verb kennen, oder auf die entsprechende Karte zeigen.

Spielverlauf

Die Spielregeln entsprechen dem traditionellen Bingo. Der Lehrer kann es auf vier verschiedene Arten spielen:

Bild – Bild

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, zieht der Lehrer jeweils eine Karte vom Stoß, zeigt die Abbildung und spricht das Verb. Die Schüler decken nach und nach die entsprechenden Abbildungen auf ihrem Spielfeld ab. Wer sein Spielfeld als erstes ganz abgedeckt hat, hat gewonnen.

Tätigkeit – Tätigkeit

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, zieht der Lehrer jeweils eine Karte vom Stoß, zeigt dieses Mal das geschriebene Verb und spricht es aus. Die Schüler decken nach und nach die entsprechenden Verben auf ihrem Spielfeld ab. Wer sein Spielfeld als erstes ganz abgedeckt hat, hat gewonnen.

Bild – Tätigkeit

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, zieht der Lehrer jeweils eine Karte vom Stoß, zeigt das geschriebene Verb und spricht es aus. Die Schüler decken nach und nach die entsprechenden Abbildungen auf ihrem Spielfeld ab. Wer sein Spielfeld als erstes ganz abgedeckt hat, hat gewonnen.

Tätigkeit – Bild

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, zieht der Lehrer jeweils eine Karte vom Stoß, zeigt die Abbildung und spricht das Verb. Die Schüler decken nach und nach die entsprechenden Verben auf ihrem Spielfeld ab. Wer sein Spielfeld als erstes ganz abgedeckt hat, hat gewonnen.

Und noch mehr Spiele ...

Was fehlt?

Alle Karten werden auf dem Tisch aufgelegt. Die Schüler bekommen eine Minute Zeit, sich die Karten einzuprägen, dann werden sie wieder eingesammelt. Einige Karten werden aus dem Stoß entfernt und die anderen wieder aufgelegt. Dann stellt der Lehrer die Frage: *Was fehlt?*

Gewonnen hat derjenige, der alle oder die meisten fehlenden Karten nennt. Das Spiel kann auch in der Schwierigkeit abgestuft werden,

indem man mit wenigen Karten beginnt, und nach und nach mehr dazu nimmt.

Sag mir die Karte

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Karte vom Stoß und schaut sich die Abbildung an. Ohne das Verb auf der Rückseite zu lesen, benennt er die Tätigkeit. Erst danach dreht er die Karte um und kontrolliert, ob er das richtige Verb genannt hat. Wenn ja, darf er sie behalten, andernfalls legt er sie wieder ab und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten besitzt.

Variante:

Nachdem der Schüler die Tätigkeit benannt hat, dreht er die Karte nicht um. Die anderen Mitspieler sollen beurteilen, ob er das richtig Verb genannt hat oder nicht und eventuell die Aussprache korrigieren.

Auf dieselbe Art und Weise kann das Spiel mit der Bildseite oder der Wortseite der Karten durchgeführt werden. Der Spieler zieht eine Karte und muss das entsprechende Verb in seiner Muttersprache nennen. Bei relativ gutem Sprachniveau kann der Lehrer die Schüler auch bitten, einen Beispielsatz mit dem entsprechenden Verb zu formulieren, oder eine Frage stellen, wie z.B.:

Wie lautet das Verb verstehen im Indikativ Präsens, erste Person Singular? ...

Wortfelder

Nachdem die Verben in Wortfelder aufgeteilt wurden, teilt der Lehrer die Karten aus. Ohne die Karten den Mitspielern zu zeigen, muss jeder Spieler versuchen, weitere Karten zu bekommen, die er braucht, um Wortfelder zu bilden. Er fragt je einen Mitspieler danach. Bei positiver Antwort muss dieser ihm die Karte aushändigen. Wichtig ist es, zuvor die Wortfelder zu vereinbaren.

Vorschlag für Wortfelder:

Sport (laufen, springen, Rad fahren, Ski fahren, schwimmen, fliegen, Inline skaten, gewinnen)

In der Schule (aufstehen, sich setzen, im Internet surfen, zählen, verstehen, schneiden, kleben, schreiben)

Zuhause (fernsehen, füttern, sich anziehen, sich ausziehen, schlafen, spielen, sich waschen)

Freizeit (fotografieren, lesen, singen, hören, spielen, laufen, tanzen, malen)

Die geheimnisvolle Tätigkeit

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe zieht eine Karte, ohne sie der gegnerischen Mannschaft zu zeigen. Jede Mannschaft muss die Tätigkeit der gegnerischen Mannschaft anhand von höchstens 10 Fragen erraten. Die Fragen dürfen aber nur mit *Ja* oder *Nein* beantwortet werden.

Z.B.: *Macht man das im Freien? Handelt es sich um eine Sportart? Ist das Verb ein trennbares Verb? Macht man das normalerweise am Tisch? ...*

Variante 1:

Rate mal, was ich sehe? Der Lehrer oder ein Schüler zieht eine Karte und mimt die Tätigkeit. Wer errät, um welches Verb es sich handelt, zieht die nächste Karte und ist mit Mimen dran.

Variante 2:

Ebenfalls mit zwei Mannschaften, die eine Karte ziehen.

Es sind Fragen erlaubt, wie z.B.:

Wann macht man das? (immer)

Wo macht man das? (Im Freien oder zu Hause)

Womit macht man das? (Mit den Füßen)

Wozu macht man das? (Um von einem an den anderen Ort zu gelangen)

Antwort: laufen

Eine Geschichte erfinden

Ein Spieler zieht eine Karte und beginnt eine Geschichte zu erzählen, in der das Verb vorkommt. Der nächste Spieler zieht eine Karte und muss die Geschichte mit seinem Verb fortsetzen, und so weiter. Das Ergebnis ist meist recht lustig. Es ist nicht so wichtig, dass die Geschichte einen logischen Faden hat, wichtig ist es, dass das Verb richtig verwendet wird.

Variante:

Die Geschichte kann auch geschrieben werden. Die Spieler geben ihr Blatt immer an den nächsten Mitspieler weiter, ziehen eine neue Karte und schreiben jeweils die Geschichte ihres Nachbarn weiter.

Der lustigste Satz

Der Lehrer zeigt ein Spielfeld aus dem Verben-Bingo und bittet die Schüler, einen kurzen, aber unterhaltsamen Satz zu erfinden, in dem alle sechs Verben vorkommen. Eine schwierigere Variante des Spieles sieht Reime vor. Dazu ist es sinnvoll, die Klasse in zwei oder mehr Gruppen aufzuteilen.

Die gemimte Geschichte

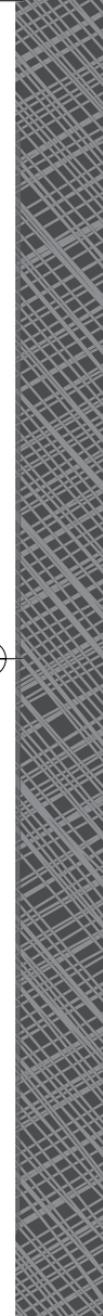
Die Schüler sitzen im Kreis und der Lehrer beginnt eine Geschichte zu erzählen, in der einige Verben der Karten vorkommen. Jedes Mal, wenn diese Verben vorkommen, müssen die Schüler diese zusammen mit dem Lehrer mimen: *„Fips ist ein kleiner Hund. Er schläft (Pantomime), dann wacht er auf (Pantomime) und steht auf (Pantomime)“...*

Variante 1: Um das Spiel lustiger zu machen, kann der Lehrer andere Verben mimen, als er sagt. Die Schüler müssen ihn korrigieren.

Variante 2: Der Lehrer wählt zwei oder drei „Schlüssel“-Verben, für die die Schüler eine Geste ausführen müssen, wenn sie in der Geschichte vorkommen, z.B.: trinken - die Hand heben, laufen - in die Hände klatschen, springen - aufstehen, usw.

Verbenliste

arbeiten	laufen
aufstehen	lesen
aufwachen	malen
denken	öffnen
ein Ei aufschlagen	putzen
ein Instrument spielen	Rad fahren
essen	rennen
fahren	reparieren
fallen	rufen
fernsehen	schenken
fliegen	schicken
fotografieren	schlafen
füttern	schließen
gewinnen	schneiden
hinaufgehen	schreiben
hinausgehen	schreien
hereinkommen	schwimmen
hinuntergehen	sich anziehen
hören	sich ausziehen
im Internet surfen	sich setzen
Inline skaten	sich waschen
ins Wasser springen	singen
kaufen	Ski fahren
kleben	spielen
kochen	sprechen
küssen	springen
lachen	streiten



suchen
tanzen
telefonieren
träumen
trinken
überqueren

verlieren
verstehen
warten
weinen
winken
zählen

Verben Bingo

© 2007 - ELI S.r.l.
P.O. Box 6 - 62019 Recanati (MC) - Italien
Tel. 071 75 07 01 - Fax 071 97 78 51
info@elionline.com
www.elionline.com

ELI Redaktion: Letizia Pigni, Giorgia D'Angelo
Grafische Gestaltung: Studio Oplà
Illustriert von: Laura Penone
Gedruckt in Italien - Tecnostampa Recanati 07.83.046.0

ISBN 978-88-536-1177-2