



## Lifelong Learning Programme

### IGIV – Anleitung

### Pädagogische Methode

<b>Name</b>	<b>Bingo</b>
<b>Zeit</b>	10 – 20 Minuten
<b>Zielgruppe</b>	Jugendliche ab 12 Jahre
<b>Material, Raum, Anzahl der Räume etc.</b>	Vorbereitete Bingo-Zettel und Stifte in der Anzahl der Teilnehmer_innen
<b>Arbeitsfeld</b>	Pädagogische Projektarbeit
<b>Lernergebnisse</b>	
» <i>Wissen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit den anderen in Kontakt kommen und Namen lernen</li> <li>• Sensibilisierung für den Unterschied zwischen einfachen Unterschieden und Unterschieden, die mit Dominanzverhältnissen verknüpft sind</li> </ul>
» <i>Fertigkeiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Prinzip der Reziprozität (der Gegenseitigkeit) erleben; hier bedeutet dies sowohl gefragt zu werden wie auch zu fragen (Hierzu lesen sie bitte „Über Unterschiedlichkeit und Herrschaft in der Bildung“ unter: <a href="http://dissens.de/isgp-test/texte.php">http://dissens.de/isgp-test/texte.php</a>)</li> </ul>
» <i>Kompetenzen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesellschaftliche Unterschiede zu erkennen und sie besprechen zu können</li> <li>• Individuelle Unterschiede zu akzeptieren</li> </ul>
<b>Anleitung</b>	
» <i>Einführung/ Hintergrund-informationen</i>	<i>Bingo</i> ist ein Kennenlern – Spiel in dem alle sich gegenseitig (vorbereitete) Fragen stellen und gestellt bekommen. Dabei können die Fragen unterschiedliche Ebenen ansprechen. Die Fragen sollten auf die Gruppe zugeschnitten sein.
» <i>Schritt für Schritt Anleitung</i>	1. Zunächst erklären sie die Übung: „Ihr stellt den anderen in der Gruppe Fragen, die auf dem Bingo-Zettels stehen (siehe unten). Wenn ihr jemanden findet, der_die eine der vorliegenden Fragen mit JA beantworten kann, schreibt ihr seinen_ihren Namen in das betreffende Feld. Jeder Name darf nur einmal vorkommen. Zugleich



## Lifelong Learning Programme

	<p>könnt ihr von den anderen nach demselben Prinzip befragt werden. Wenn eine_r aus der Gruppe zwei Reihen voll hat, rufst diese Person <i>Bingo!</i> Die Reihen ergeben sich längs, quer und diagonal.“</p> <p>2. Wenn die Erklärung abgeschlossen ist, bekommt jede_r einen Zettel und es kann losgehen.</p> <p>3. Wenn eine_r <i>Bingo!</i> hat, wirft die Moderation einen kurzen Blick auf den Zettel, um zu schauen, ob das Spiel wirklich schon beendet ist oder ob sich zum Beispiel ein Name doppelt, dann würde es weiter gehen. Ist das Spiel tatsächlich beendet, können sich alle setzen und der_die Gewinner_in liest sein_ihre Reihen vor. Auch andere können noch Reihen vorlesen, wenn sie möchten.</p> <p>Nun können sie danach fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• War es schwierig manche Fragen zu stellen?</li> <li>• War es schwierig manche Fragen zu beantworten?</li> <li>• War es einfacher zu antworten oder zu fragen?</li> <li>• Habt ihr Frage-Reihen verlassen, weil ihr manche Fragen nicht stellen wolltet?</li> <li>• Worin unterscheiden sich Fragen z.B. in Bezug auf die Lieblingsfarbe von denen, die z.B. danach fragen „ob man mit einem allein erziehenden Elternteil lebt“?</li> </ul>
<b>Variante</b>	<i>Bingo</i> kann auch erst dann beendet werden, nachdem zum Beispiel die dritte Person zwei Reihen ausgefüllt hat. Es hängt von der Lust der Teilnehmenden ab, die Fragen in den Kästchen beantworten wollen, wie lange die Übung geht.
<b>Anwendung und Grenzen</b>	
<i>Folgende Punkte sollten beachtet werden:</i>	
» <i>Optimale Gruppengröße</i>	<i>Bingo</i> kann in Gruppen bis zu 25 Personen durchgeführt werden. Mindestanzahl 12.
» <i>Zeitpunkt zum Einsatz der Methode</i>	<i>Bingo</i> ist eine typische Starter-Methode
» <i>Voraussetzungen auf Seiten der Gruppe</i>	Da <i>Bingo</i> darauf basiert, schriftlich vorgegebene Fragen zu stellen, ist es Voraussetzung, dass alle lesen können.
<b>Kommentare, Erfahrungen, Risiken</b>	Selbst in Gruppen, die sich schon kennen (wie z.B. Schulklassen), haben wir die Erfahrung gemacht, dass sich die Teilnehmenden gerne die Fragen stellen, denn häufig wissen sie wenig voneinander.
<b>Quelle</b>	Verschiedene Quellen: unter anderem Bildungsteam Berlin-Brandenburg e.V.

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.