

# Bingo!



## Schon mal draussen Bingo gespielt?

Dieses Spiel führt die Schülerinnen und Schüler anhand von unterschiedlichen Suchkriterien kreuz und quer durch die Gemeinde. Vier bis sechs Schülerinnen und Schüler bewegen sich in der Gruppe und müssen jeweils ihre Route aushandeln. Wer entdeckt zuerst einen Brunnen mit Trinkwasser oder hört Musik aus einem offenen Fenster und darf somit als erster «Bingo» rufen?

Durch den spielerischen Streifzug durch die Gemeinde erhalten die Schülerinnen und Schüler einen ungewohnten Blick auf die eigentlich gewohnte Umgebung.

**Auf die Plätze, fertig, los!**

---

### Zeit / Ort

1 Lektion, begrenzter Ort in der Gemeinde

### Lehrplan 21

NMG.8.1.e – Natur, Mensch, Gesellschaft / Menschen nutzen Räume – sich orientieren und mitgestalten / Räume, Raumwahrnehmung

### Was sollen die SuS in diesem Block erlernen und erleben?

- Gemeinde spielerisch erkunden und entdecken
- Altbekannte Orte anders und bewusster wahrnehmen
- Das Auge für alltägliche Aspekte im Gemeinderaum schärfen

### Zielgruppe

4.–6. Klasse Primarschule und 1.–3. Klasse Oberstufe

### Verantwortliche Leitungsperson(en)

Lehrperson

### Kontakt für Bestellung Koffer/Anfrage Fachperson

Departement Bau, Verkehr und Umwelt  
Abteilung Raumentwicklung  
Entfelderstrasse 22, 5001 Aarau  
Telefon 062 835 32 90, raumentwicklung@ag.ch

### Zusätzliche Unterlagen

- Spielkarten und -anleitung für SuS
  - Vorlage Spielkarten für SuS
- 



---

**Material im Koffer** – Spielkarten und -anleitung für SuS (1x pro SuS) ausgedruckt auf dickeres Papier

---

**Zusätzlich benötigtes Material**

- Gewinner-Preise (2x pro Gruppe)
- optional selbstgestaltete Bingo-Karten (1x pro SuS) ausgedruckt auf dickeres Papier
- optional selbstgestaltete Karten mit der Vorlage Spielkarten für SuS (1x pro SuS) ausgedruckt auf dickeres Papier

---

Dieses Equipment ist unter CC BY 4.0 lizenziert. Es stammt von der Urban Equipe und Franz Lund. Der Originaltext bzw. die Originalversion befindet sich [hier](#) (Stadt-Bingo).

## Lehrplan 21

### **Zyklus 2**

können erkunden, ordnen und dokumentieren, wie in verschiedenen Gebieten der näheren und weiteren Umgebung räumliche Merkmale (z.B. Bauten für verschiedene Zwecke, Anlagen für Verkehr, Freizeit, Ver- und Entsorgung) miteinander in Beziehung stehen und verflochten sind.

→ [Kompetenzstufe NMG.8.1.e](#)



# Ablauf

Richtwert Zeit	Programm	Zuständig
	<p>Dem Koffer liegen Spielkarten mit vorgedruckten Begriffen vor. Ebenfalls kann online eine digitale leere Version heruntergeladen werden, welche individuell von der LP ausgefüllt werden kann, wenn dies gewünscht ist. Hinweis für das Ausfüllen: Die Karten müssen sich inhaltlich jeweils voneinander unterscheiden, analog dem bekannten Zahlenbingo.</p>	
<b>1. Lektion</b>	<b>Einstieg</b>	
	<p>Das Spiel ist verwandt mit dem bekannten Bingo. Allerdings sitzt man hier nicht in einem Zimmer an einem Tisch und deckt die aufgerufenen Zahlen auf der Spielkarte ab, sondern ist unterwegs in der Gemeinde: Die SuS bewegen sich in einem zuvor definierten Gebiet und suchen nach Dingen, die ihnen beim Spazieren durch die Gemeinde immer wieder begegnen und trotzdem selten auffallen (vgl. Spielkarten). Sie streichen dabei die gefundenen Sachen auf den Feldern ab.</p>	LP
	<b>Hauptteil</b>	
40 min	<p>Die LP definiert einen abgegrenzten Bereich in der Gemeinde (zum Beispiel maximal 10 min Geh-Distanz-Radius um das Schulhaus). Die LP erklärt den SuS die Regeln und zeigt den begrenzten Bereich auf.</p> <p>Die Schulklasse wird in Gruppen von 4–6 SuS aufgeteilt.</p> <p>Jeder SuS erhält eine Bingo-Spielkarte (Vorderseite Bingo – Rückseite Anleitung) und jeder schreibt die Treffpunkt-Zeit und den Treffpunkt-Ort auf (zum Beispiel von der Wandtafel), damit alle wissen, wann und wo sie wieder zurück sein müssen. Danach dürfen sie gruppenweise starten.</p> <p>Wenn in einer Gruppe beide Bingo erreicht wurden, kehrt sie zum Schulhaus zurück. Je nach Zeit kann die LP sie nochmals losschicken, um gemeinsam die noch nicht abgekrenzten Felder im Team zu finden.</p> <p>Sie sollen jedoch spätestens zur Treffpunktzeit wieder zurück sein, auch dann, wenn keine SuS alle Felder abstreichen konnten beziehungsweise diejenigen einer Zeile.</p>	LP
	<b>Ausklang</b>	
5 min	<p>Wenn alle Gruppen zurück sind, erhalten die zwei Gewinner jeder Gruppe einen kleinen Preis (zum Beispiel ein kleines Säckchen Gummibärchen). Gewinner:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Alle Dinge auf einer Zeile oder Spalte gefunden und Felder abgestrichen.</li><li>– Alle Dinge auf der Spielkarte gefunden und Felder abgestrichen.</li></ul> <p><b>Hinweis:</b></p> <p>Das Angebot eignet sich beispielweise für einen spielerischen Abschluss eines Semesters oder Schuljahres.</p>	LP

