

Hallo-Bingo

In einem Satz

Wie heißt du? Was magst du? – Kennenlernen mal ein wenig lebendiger: Ein Namens- und Kennenlernspiel, bei dem Eigenschaften und Fähigkeiten von Mitspielenden erfragt werden.

Schlagworte

Einstieg, in der Gruppe, mit der Gruppe, Kennenlernen, Gruppendynamik, Bewegung, Spontaneität, klein- und großgruppeneeignet

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

Gruppengröße

ab 10 bis beliebige Gruppengröße

Zeitlicher Rahmen

von 15 bis 30 Minuten

Material- und Technikbedarf

Hallo-Bingo-Blätter, ein Schreibstift pro Person, evtl. kleine(r) Preis(e)

Beschreibung

Alle Mitspielenden bekommt ein Bingo-Raster (z.B. 16 oder 25 Felder) und einen Stift. Alle Teilnehmenden bewegen sich im Raum und machen sich auf die Suche nach Mitspielenden, von denen sie Unterschriften ergattern können, um möglichst rasch ihr Bingo-Blatt auszufüllen:
 Trifft man auf jemanden, auf den/die eine in einem Bingofeld genannte Eigenschaft oder Fähigkeit zutrifft, darf diese/r im jeweiligen Kästchen unterschreiben. Schön ist es, wenn sich die Kinder/Jugendlichen, die aufeinandertreffen, gegenseitig zuerst ihre Namen verraten. Nach jeder Antwort – positiv wie negativ – muss ein anderer Mitspieler oder eine andere Mitspielerin gefragt werden. Auf einem Blatt darf ein- und der-/dieselbe Mitspielende nur dreimal unterschreiben (je nach Gruppengröße). Wer in allen Feldern seines Blattes Unterschriften gesammelt hat, ruft laut BINGO!
 Die Auswertung kann unterschiedlich erfolgen, s.u.

„Gefragt“ werden kann beispielsweise nach jemandem, der/die...
 ...gerne Sport macht.
 ...zwei Geschwister hat.
 ...schon mal ein Buch mit über 500 Seiten gelesen hat.
 ...der im gleichen Monat wie du selbst Geburtstag hat.
 ...der Grübchen beim Lachen hat.

...der fünf Kniebeugen für dich macht.
...sich jedes Jahr an Silvester etwas vornimmt.

Tipps und Tricks

- Wichtig: Blätter „umgedreht“ verteilen, so dass alle auf ein gleichzeitig loslegen.
- Je nach Methodeneinsatz ist es gleichzeitig möglich, einen kleinen Vorgeschmack zu bekommen, mit welchem Thema sich die Gruppe in nächster Zeit beschäftigen wird, z.B. kann man Kästchen einbauen, die nach jemandem fragen, der/die...
 - ...einen Social-Network-Account besitzt.
 - ...weiß, wofür die Abkürzung „App“ steht.
 - ...gerne mit Spielkonsolen spielt.
 - ...sein Handy vor dem Schlafengehen ausschaltet.Dies kann/muss je nach Alter, Thema, Zielgruppe etc. variiert werden.
- Bei großen Gruppen kann man ein paar Extra-Regeln einführen, die das Spiel eventuell ein wenig spannender/länger machen: So darf man selbst z.B. für eine einzige Eigenschaft insgesamt nur auf drei fremden Blättern unterschreiben. Ebenso macht es Sinn, das Bingo-Raster ein wenig zu erweitern, mehr Kästchen einzufügen. Auch macht es mehr Spaß, zu warten, bis z.B. fünf Teilnehmende BINGO gerufen haben.
- Es ist wichtig, gut abzuwägen, „wie“ das Spiel aufgelöst ist. Manchen Gruppen/Gewinnern und Gewinnerinnen macht es Spaß, wenn das „Sieger-Blatt“ auf Richtigkeit überprüft wird. In manchen Gruppen ist es stimmiger, stichprobenartig eine kleine Auswertung zu machen, auch um niemanden bloßzustellen: Z.B. alle aufstehen zu lassen, die... So kann auch die ganze Gruppe schon einmal einen ersten Eindruck mitnehmen, mit wem sie es zu tun hat.
- Evtl. gibt es (einen) kleine(n) Preis(e).

Links und Downloads

Weitere Beschreibung und Anregungen s. auch unter:
<http://www.jff.de/games/wp-content/uploads/2014/NAMENSBINGO.pdf>