

## **Titel**

Namensbingo

## **Quelle**

Deniz Tat, Ayşe Inanç, Youth Exchange Club Ankara

## **Inhalt/Thematischer Hintergrund**

- In der Jugendarbeit kommen größere oder kleinere Gruppen in unterschiedlichsten Situationen zusammen;
- In der Anfangsphase erzeugt die Einbeziehung in eine neue Gruppe Neugier und Unsicherheit;
- Der Mittler kann die Dinge dadurch in Gang bringen, dass er einige Aktivitäten verwendet, welche die Entwicklung der Gruppe in ihren Anfangsphasen fördern;
- Diese Aktivitäten werden oft als "Icebreaker", "Warming-ups" oder "Energizer" bezeichnet;
- Ein Icebreaker ist eine Aktivität, die dazu verwendet wird, dass sich die Teilnehmer/innen kennen lernen, dass sich Partnerschaften oder Gruppen entwickeln, um Offenheit, miteinander Teilen, ein Gefühl des Wohlbefindens und der Zugehörigkeit zu fördern.

Fragen, die vor der Vorbereitung eines Icebreakers bedacht werden müssen

- Welche der Aktivitäten hilft den Teilnehmer/innen, den Mittler kennen zu lernen?
- Welche der Aktivitäten hilft dem Mittler, die Teilnehmer/innen kennen zu lernen?
- Welche der Aktivitäten hilft den Teilnehmer/innen, sich gegenseitig kennen zu lernen?
- Wozu dient jede Aktivität?

### **Ein wirksamer Icebreaker ist einer, der**

- den Umgang miteinander und das gegenseitige Kennenlernen fördert;
- Zusammenarbeit von Anfang an fördert;
- auf Aufgaben orientiert ist;
- dazu beiträgt, dass sich alle Teilnehmer/innen an der Lösung der Aufgabe beteiligen.

### **Ein unwirksamer Icebreaker ist einer, der**

- anspruchsvolle Aufgaben enthält;
- die Gruppendynamik vernachlässigt;
- die Zusammenarbeit nicht fördert;
- den Teilnehmern keine Möglichkeit gibt, sich wohl zu fühlen.

## **Dauer**

Ca. 20 – 30 Minuten

## **Teilnehmer/innen**

Neu zusammengekommene Gruppen

## **Ziele**

- gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmer mit Hilfe eines Bingospiels;
- Spaß und eine angenehme Atmosphäre schaffen
- Eignet sich auch als Sprachanimation, insbesondere für Anfänger.

## **Rahmenbedingungen**

Keine

## **Material**

- eine Bingokarte und ein Stift für jede/n Teilnehmer/in;
- ein Behälter, der groß genug ist, um alle Zettel mit Namen aufzunehmen;
- Preise (optional).

## **Vorbereitung**

- Bingokarten entsprechend der Gesamtzahl der Teilnehmer/innen vorbereiten;
- vor dem Spiel die Namen sämtlicher Teilnehmer/innen jeweils auf einen Zettel schreiben und diese Zettel in einen Behälter geben;

## **Ablauf**

- Jedem/r Teilnehmer/in eine Bingokarte und einen Stift geben;
- die Teilnehmer/innen bitten, sich gegenseitig vorzustellen und die Namen der anderen kennen zu lernen und diese auf der Karte einzutragen;
- pro Kästchen auf der Karte ist ein Name einzutragen;
- genug Zeit lassen, damit die Teilnehmer/innen sich gegenseitig nach ihren Namen fragen und diese auf der Karte eintragen können;
- wenn die Teilnehmer diese Aufgabe abgeschlossen haben, bekannt geben, dass das Bingo-Spiel beginnt;
- Zettel mit Namen aus dem Behälter ziehen und die Namen laut vorlesen, so dass die Teilnehmer, die den jeweiligen Namen auf ihrer Karte haben, ihn ankreuzen können;
- der/die erste Teilnehmer/in, der/die zuerst eine Reihe (senkrecht oder waagrecht oder diagonal) angekreuzt hat, hat gewonnen.
- Der/die Gewinner/in kann einen kleinen Preis erhalten.

## **Auswertung**

Keine

## **Varianten**

## **Hinweise**

Die Übung eignet sich sehr gut als Sprachanimationsübung für Anfänger, in der eine ganz einfache Frage (nach dem Namen) in der/n Fremdsprache(n) geübt werden kann.