



WERKVORM NT2+ BINGO

Met actieve werkvormen leer je door actief bezig te zijn. Met een oer-Hollands spelletje Bingo leer je spelenderwijs hoe getallen uitgesproken worden. We beginnen bij de basis: de getallen nul tot en met twintig. Onder deze werkvorm vind je een printbare bingokaart. Trek de getallen met een echte óf een online bingomolen.

ACTIEVE WERKVORM: BINGO

LEERDOEL	De uitspraak van de getallen nul tot en met twintig
NIVEAU	Alle niveaus
ONDERWERP	Een typisch Nederlands spel: Bingo
BENODIGDHEDEN	+ Een echte of online bingomolen, of 21 papiertjes waarop je de getallen 0 t/m 20 schrijft en die je opgevouwen in een bakje stopt + De printbare bingokaarten in deze werkvorm + Leuke extra: de gratis NT2 uitspraakposter getallen, je kunt deze hier aanvragen: thiememeulenhoff.nl/posters-nt2 + Leuke extra: de uitspraaktool die bij de uitspraakposter getallen hoort + Eventueel zelf regelen: een klein prijsje voor de mensen die Bingo! hebben

BINGO SPELEN

1. INTRODUCTIE (10 MINUTEN)

- + Introduceer het spel Bingo.
- + Leg uit dat Bingo een spel is dat je met veel mensen samen speelt. Iedere speler heeft een kaart met getallen erop. De spelleider heeft een bingomolen met balletjes met getallen erop. Die draait de molen, waarna een balletje eruit rolt. De spelleider roept het getal af en de spelers die dit getal op hun kaart hebben staan, strepen dit getal weg of dekken het af met een fiche.
- + Vertel dat Bingo misschien wel heel Nederlands klinkt, maar dat het op veel plekken in de wereld gespeeld wordt. Oorspronkelijk komt het van het spel Lotto, met de lottoballetjes, dat al sinds 1530 in Italië wordt gespeeld. De naam Bingo is een verbastering van Beano, de naam van dit spel in Amerika rond 1920 – genoemd naar de bonen die werden gebruikt om de nummers af te dekken.

2. BINGO SPELEN EN UITSPRAAK OEFENEN (30 MINUTEN)

- + Print de Bingokaarten hieronder uit en knip ze los. Deel ze uit in de klas.
- + Pak je bingomolen erbij. Een echte is leuk, maar opgevouwen papiertjes in een bak werken net zo goed. Of gebruik een online bingomolen (zie link onder 'Benodigheden') NB: zet in de instellingen de kaart op 4x4 en het bereik op 20.
- + Trek een getal en roep het af. Degenen het genoemde getal op hun Bingokaart hebben staan, kruisen dit getal aan. Als alle getallen in één rij (of alle getallen op de kaart, als je langer wilt spelen) zijn aangekruist, mogen ze 'Bingo!' roepen.
- + Geef de winnaar(s) eventueel een klein prijsje, zoals een leuke kaart of een pen.

3. AFSLUITING (10 MINUTEN)

- + Pak nog een keer de getallen 0 t/m 20 erbij en herhaal deze met de klas.

VARIATIES EN DIFFERENTIATIE VOOR SNELLE LEERLINGEN OF CURSISTEN

- + Laat iemand die de getallen al goed kent de getallen trekken en opnoemen.
- + Je kunt ook woorden oefenen met Bingo. Maak hiervoor zelf bingokaarten met 16 woorden erop en schrijf de woorden op papiertjes die je opvouwt in een bak. Het spelverloop is hetzelfde.

B I N G O			
1	9	12	14
15	20	7	8
11	4	5	16
2	3	6	19

kaart A

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
2	12	3	4
9	10	5	16
7	8	0	6
20	11	1	14

kaart B

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
3	10	0	20
19	5	15	6
8	18	17	16
11	2	13	4

kaart C

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
4	5	7	14
19	13	9	20
6	0	12	2
18	10	1	3

kaart D

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
5	0	3	4
9	18	5	17
2	8	11	16
15	7	10	14

kaart E

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
6	11	3	16
10	14	5	13
7	8	12	1
17	2	20	19

kaart F

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
7	20	2	4
16	15	0	5
3	8	9	10
11	12	1	13

kaart G

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O			
8	11	0	5
9	4	6	19
17	18	12	16
13	2	3	7

kaart H

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O

9

12

3

7

14

5

15

13

0

8

16

4

17

6

18

19

kaart I

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**

B I N G O

10

13

18

5

12

0

14

2

15

8

11

20

6

19

4

17

kaart J

Luister goed. Welk getal noemt de docent? Kruis dit getal aan op deze Bingokaart. Als je alle getallen in één rij hebt aangekruist, roep je: **'Bingo'!**