

Begleitmaterial zum Onlinekurs

Unterrichtsmethoden – leicht und kompakt

Bingospiel: Tiere auf Hof und Feld

Hinweis:

KI-generierte Bilder. Erstellt mit DALL·E über ChatGPT (OpenAI, 2025).

Verwendeter Prompt:

Erstelle eine realistische Abbildung *Tier*, Seitenansicht, weißer Hintergrund

Universität
Rostock



Traditio et Innovatio

Übersicht „Tiere auf Hof und Feld“

- | | | |
|----------|------------|----------|
| 1. Hund | 4. Gans | 7. Ziege |
| 2. Katze | 5. Schwein | 8. Schaf |
| 3. Esel | 6. Kuh | 9. Hahn |

Mögliche Anweisungen

Beispiel zum Lebensraum:

1. *Schwein*: Ich suhle mich am liebsten im Schlamm.
2. *Kuh*: Ich stehe auf einer großen Weide.
3. *Katze*: Ich liege gern auf der Couch.

Beispiel zur Nahrung:

1. *Schwein*: Ich esse alles.
2. *Kuh*: Ich esse Gras.
3. *Huhn*: Ich esse Körner.

Beispiel zum Aussehen:

1. *Esel*: Ich habe graues Fell und lange Ohren.
2. *Schwein*: Ich habe eine rosa Haut und ich habe einen Ringelschwanz.
3. *Katze*: Ich habe lange Schnurhaare und weiches Fell.

BINGO - SPIEL

Hund	Katze	Esel
Ziege	Schaf	Gans
Schwein	Kuh	Huhn

Natürlich kann das Bingo Spiel auch umgekehrt gespielt werden. Dabei werden Tierbilder gezeigt, und die Schüler*innen kreuzen den passenden Namen auf der Karte an.

BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL



BINGO - SPIEL

