

# TASCHENGELD-RÄUBEREIEN

## IN-APP KÄUFE ZUM THEMA MACHEN



*In vielen (kostenlosen) Apps und Online-Spielen gibt es die Möglichkeit, durch das Kaufen von InGame-Währung schneller voran zu kommen, Spielvorteile zu erhalten oder ein hübscheres Design erwerben zu können. Bekannte Beispiele für InGame-Käufe sind die Spieleapps „Clash of Clans“, „Clash Royale“, „Candy Crush“ oder das Online-Spiel „Goodgame Empire“. Die virtuelle Währung (häufig eine Art von Edelsteinen) wird mittels Kreditkarten, Paypal, Handygut-haben oder kostenpflichtigen Telefonanrufen erworben. Dabei können – sofern nicht Sicherheitseinstellungen an den Geräten vorgenommen wurden – leicht Kosten in Höhe mehrerer Hundert Euro entstehen. Dieses Prinzip lernen die Kinder bei dieser Bingo-Variante kennen und reflektieren.*

**Gruppengröße:** 5 bis 30 Schüler/innen

**Dauer:** 45 – 60 Min.

**Material:** Kopiervorlagen „Bingo-Feld“, Material „Bingo-Zahlen“, Material „Funktion Spielmünzen“, Spielgeld / Münzen o.Ä. (3 pro Kind), Kleinigkeiten für „Einkäufe“: Sticker, Buttons, Bonbons...



### VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien am Ende des Bausteins aus, kopieren Sie die beiden Bingo-Raster in ausreichender Anzahl und schneiden Sie die Bingo-Zahlen aus (zum Ziehen der Bingo-Zahlen gibt es alternativ auch spezielle Zahlentrommeln sowie unterschiedliche Smartphone-Apps, die Sie unter dem Suchbegriff „Bingo Zahlengenerator“ finden).

### DURCHFÜHRUNG

Heute darf gespielt werden: erklären Sie zunächst kurz die Spielregeln sowie die Funktion der Spielmünzen (s. Infokasten rechts und nächste Seite). Vor allem die Verwendung der Münzen muss den Kindern klar sein. Die SuS müssen nämlich entscheiden, ob sie ihr „Geld“ lieber für schönes Design, Spielerfolg oder kleine „Einkäufe“ verwenden wollen.

Dann bekommt jedes Kind drei Spielmünzen, die es während des Bingo-Spieles einsetzen kann. Zeigen Sie die Spielfelder und fragen Sie die Kinder, welches Feld sie haben möchten. Teilen Sie dann das jeweils gewählte aus und kassieren Sie direkt die erste Münze, wenn die kostenpflichtige, ansprechendere Variante gewählt wurde.

Die SuS füllen nun mit einem Bleistift das eigene Spielfeld mit selbst gewählten Zahlen aus einem vorgegebenen Zahlenraum aus (beispielsweise 1-50).



### SPIELREGELN

Jedes Kind bekommt ein Bingo-Spielfeld und füllt es mit frei gewählten Zahlen aus einem vorher festgelegten Zahlenraum (z.B. 1-50).

Die Spielleitung zieht dann nach und nach Zahlen aus diesem Zahlenraum und verkündet sie.

Wer die jeweilige Zahl auf seinem Zettel findet, streicht sie ab.

Wer als erstes eine vollständige horizontale, vertikale oder diagonale Reihe aus vier gezogenen Zahlen hat, ruft BINGO und gewinnt diese Runde.

Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden gewinnt, wer die meisten vollständigen Reihen hat.



Während Sie nun Zahl um Zahl ziehen und verkünden, streichen die Kinder die Zahlen auf ihrem Spielfeld aus, die mit den gezogenen übereinstimmen. Nach den festgelegten Regeln können Kinder das Spiel mit ihren Münzen beeinflussen. Verwendete Münzen müssen sofort abgegeben werden.

Wer als erstes eine vollständige horizontale, vertikale oder diagonale Reihe aus vier gezogenen Zahlen hat, gewinnt diese Runde. Natürlich nicht ohne „Bingo!“ auszurufen. Markieren Sie z.B. durch Strichliste an der Tafel, dass nun die nächste Runde beginnt, damit alle Kinder immer im Bild sind, wie viele Runden noch bleiben.

Nach einer vorher festgelegten Anzahl an Durchgängen werden die Sieger/-innen der Bingo-Spiele gekürt. Die Spielscheine samt Namen der Sieger/-innen können im Klassenraum aufgehängt werden.

Anschließend kann jedes Kind nicht verwendete Münzen gegen eine kleine Belohnung eintauschen. Damit wird verdeutlicht, dass gespartes (Taschen-)Geld noch für eigene Interessen zur Verfügung steht.

Im Gespräch werden die Kinder für die Problematik sensibilisiert und es wird ein Bewusstsein dafür geschaffen, dass man in Spielen durch viele kleine Käufe schnell auch größere Beträge ausgeben kann.

## FUNKTION SPIELMÜNZEN

Durch Einsatz der Spielmünzen kann der Spielverlauf zu eigenen Gunsten beeinflusst werden:

- schöneres Spielfeld erwerben
- im Spiels Vorteile kaufen, um Gewinnchancen zu erhöhen
- nach dem Spiel kleine Preise erwerben

### Pro Münze ist es möglich:

eine Zahl auf dem eigenen Bingo-Schein um 1 zu verändern, so dass sie zur gezogenen Zahl passt.

eine Zahl ziehen zu lassen, die nur für das eigene Spielfeld zählt.

bei einem/einer Nachbar/-in eine schon gestrichene Zahl wieder frei zu radieren.

**Hinweis:** Diese Kaufmöglichkeiten können angepasst werden. Auch müssen nicht alle Optionen verfügbar sein, die gewählten sollten aber für alle an der Tafel sichtbar sein.



Auf den nächsten Seiten:

KOPIERVORLAGE *BINGO* \_ *SCHLICHT*

KOPIERVORLAGE *BINGO* \_ *LAYOUTET*

MATERIAL „*BINGO-ZAHLEN*“

MATERIAL „*FUNKTION SPIELMÜNZEN*“









# BINGOSCHEIN VON

-----




# BINGO-SCHEIN

von \_\_\_\_\_

MATERIAL: BINGO-ZAHLEN

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54

MATERIAL: BINGO-ZAHLEN

55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96
97	98	99	100		

## WAS KÖNNEN DIE SPIELMÜNZEN?



MIT EINER **MÜNZE** KANN ICH MIR KAUFEN:

- EIN COOLERES SPIELFELD
- SPIELVORTEILE (S.U.), DAMIT ICH BESSER BIN ALS DIE ANDEREN UND GEWINNE!
- NACH DEM SPIEL ETWAS SCHÖNES (SÜSSIGKEITEN, STICKER, BUTTONS U.Ä.)

## SPIELVORTEILE,

DIE ICH MIT DER MÜNZE KAUFEN KANN:



- EINE ZAHL AUF MEINEM BINGO-SCHEIN UM 1 VERÄNDERN, DAMIT SIE ZUR GEZOGENEN ZAHL PASST (Z.B. AUS EINER 15 WIRD EINE 16)
- EINE ZAHL ZIEHEN LASSEN, DIE NUR FÜR MEIN SPIELFELD ZÄHLT.
- BEI DEM KIND NEBEN MIR EINE SCHON GESTRICHENE ZAHL WIEDER FREI RADIEREN.