

## Bingo

*Er zijn veel manieren om BINGO in je klas in te zetten en het is gemakkelijk om dit zowel met echte als virtuele borden te doen. In deze werkvorm gebruik je BINGO om het denken van de leerlingen over de SDG's te verruimen. Naast dit principe ondersteunt deze werkvorm ook 'Leren door denken' en 'Leren door dialoog en interactie'.*

### Doelstellingen

#### De leerlingen:

- Koppelen specifieke kwesties aan de SDG's van de VN
- Luisteren actief
- Leggen het perspectief van een ander uit
- Leggen hun begrip van een SDG uit
- Bespreken hun gevoelens

### Timing

De timing van deze activiteit is afhankelijk van vele factoren: ervaring, klascultuur, en hoe je deze uitvoert. De minimale tijd die je voor deze methode moet plannen is 45 minuten.

### Materiaal

- Kleine SDG-kaartjes van de VN: op elk kaartje staat de foto en de naam van de SDG
- Digitaal BINGO-bord met vragen die worden beantwoord door de SDG van de VN
- Bord of groot grafiekpapier en schrijfmateriaal
- Blanco papier en krijtjes/markeerstiften/potloden voor reflectie

### Vorbereiding

Maak een lijst met vragen voor het BINGO bord zoals:

*Is het drinkwater schoon?, Waar kunnen we verse groenten kopen?, Is er een school in je buurt?, Hoeveel bomen worden er elk jaar gekapt?, Ik ben nieuw in dit land en heb hulp nodig, Vluchten ze voor de oorlog?, Kunnen ze door de stad lopen?, Wanneer worden er alleen nog maar elektrische auto's verkocht?, Waar is het windmolenpark?, Mogen jongens en meisjes naar school?, Mogen we stemmen?, Is het openbaar vervoer makkelijk te gebruiken?, Zijn er wegen in onze stad?, Hoe leren we over duurzaamheid?, Zijn er vrouwen in de regering?, Hoeveel vissen zitten er in de zee?, Welke dieren worden bedreigd?, Heeft iedereen een baan?, Is het veilig om buiten te spelen?, Kunnen we nieuwe*



*dingen uitvinden?, Hergebruiken jullie dingen op nieuwe manieren?, Hoe ver is de supermarkt?, Hoe kunnen we allemaal deel uitmaken van onze buurt?, Kunnen we allemaal naar de dokter?, Moet je je schoolboeken kopen?, Heeft iedereen een huis?, Waar heb je zonneparken gezien?, Gaan meisjes naar school? en Zijn er rolstoelhellingen in onze stad?*

Je kunt websites als <https://bingobaker.com/> gebruiken om je kaarten te maken. Op deze site kun je online spelen of de kaarten uitprinten. Print sets van deze afbeelding van de SDG's en knip ze uit, je hebt genoeg sets nodig voor elke leerling <https://www.un.org/fr/sustainable-development-goals>. Houd de set vragen klaar om af te roepen.

## Verloop

### 1 Input

Deel een korte film met je leerlingen om de SDG's van de VN te introduceren. Tip: er zijn verschillende filmpjes te vinden online, zoals <https://www.sdgnederland.nl/doe-mee/doe-mee-als-organisatie/sdgs-op-school-voor-organisaties/>

Laat de leerlingen vervolgens kennismaken met de SDG-poster van de VN. Op <https://www.sdgs.be/nl/bronnen/logos> staan verschillende versies van de SDG-pictogrammen.

### 2 Speel BINGO

Deel de bingoborden uit aan je leerlingen (of speel op apparaten). Geef elke leerling een set uitgeknipte pictogrammen om op hun bord te gebruiken. Hier is een Engelstalig voorbeeld bingobord gemaakt met bovenstaande vragen: <https://bingobaker.com/view/5636342>

Roep de vragen van je lijst af en wanneer een leerling de vraag heeft, zoekt hij het SDG-pictogram dat de vraag behandelt. Sommige vragen kunnen door meer dan één pictogram worden gedekt. Noteer de vragen die uiteenlopende antwoorden van de leerlingen opleverden. Zodra een kind een rij pictogrammen heeft, roept het BINGO.

### 3 Klasgesprek

Gebruik de winnende BINGO-rij om na te gaan wat die leerling heeft besloten en een gesprek te beginnen. Misschien heeft een andere leerling een ander pictogram voor die vraag gekozen. Dit is een uitstekende gelegenheid voor een open discussie, waarbij de leerlingen kunnen oefenen in actief naar elkaar luisteren en ook hun gedachten delen.

Tip: Als je de tijd wilt nemen om een dialoog te openen, vind je in '[Leren door interactie en dialoog](#)' interessante werkvormen om leerlingen verschillende perspectieven te laten verkennen.

## 4 Reflectie

Verzamel de vragen van de leerlingen waarvoor ze verschillende pictogrammen kozen om te behandelen. Maak op een bord of stuk papier een lijst van de verschillende pictogrammen (SDG's) die voor die vraag werden gebruikt.

### **Gebruik je de werkvorm Denken, delen, uitwisselen:**

1. Vraag hen elk één vraag te kiezen en na te denken over de verschillende SDG's die de klas daarvoor heeft gekozen. Zijn ze het met alle pictogrammen eens? Met sommige? Waarom (niet)?
2. In duo's krijgt elke leerling de beurt om zijn of haar denkwijze aan elkaar uit te leggen, terwijl zijn of haar partner stil luistert.
3. Breng de leerlingen weer bij elkaar en vraag een paar duo's om hun gesprek te delen.
  - a. Hoe ging het luisteren naar elkaar en niet onderbreken?
  - b. Wat hoorde je van je partner dat anders was dan je had gedacht?

### **Enkele laatste ideeën voor reflectie:**

1. Is je eigen denken over de vragen veranderd toen je je klasgenoten hoorde spreken? Hoe is het veranderd?
  - ➔ Maak een tekening van jezelf die laat zien hoe je denken veranderde.
2. Bij welke SDG had je sterke gevoelens?
  - ➔ Plaats dat pictogram in het midden van een leeg stuk papier en teken alle dingen die je daarover hebt gedacht en gehoord. Verbind ze met die SDG.