Bigger?Bingo!® *ist mehr als* Bingo.

Spielkarten im **Großformat**
mit **Mehrwert** durch zusätzliche **Aktivierung**

Spielblatt 24aus75

Je Spielblatt eine „**geordnete**“ Spalte:
beim Suchen erkennen und vergleichen

Welche Spalte ist „geordnet“?*

Bigger?Bingo!® ZahlenBingo

1 - 15	16 - 30	31-45	46-60	61-75
2	26	37	58	61
3	21	40	57	75
14	16		54	65
10	30	41	53	66
11	29	38	49	72

© Christian Bosenick

Karte BB.24-75.010

*Richtig, **diese** Spalte!

Spielblätter mit **Rechenaufgaben** (Option):
beim Suchen rechnen

Was sind die Lösungen der Rechenaufgaben?

Bigger?Bingo!® ZahlenBingo

1 - 15	16 - 30	31-45	46-60	61-75
4	22	44	56	61
1	23	32	57	62
12	26		50	63
14	16	30	46	68
2	17	35	51	69

© Christian Bosenick

Karte BB.24-75.131

Bigger?Bingo!® ZahlenBingo

Spielblatt 24aus75

Zusätzliches Spiel: ***Geordnete Spalte***

Markieren von drei beliebigen Zahlen in einer <u>geordneten</u> Spalte

Bigger?Bingo!® ZahlenBingo

1 - 15	16 - 30	31-45	46-60	61-75
2	26	37	●58	61
3	21	40	57	75
14	16		●54	65
10	30	41	●53	66
11	29	38	49	72

© Christian Bosenick

Karte BB.24-75.010

Drei Zahlen in einer geordneten Reihe markiert: „***Trio!***“ (AB)
(Zahlen sind von Zeile 1 bis 5 absteigend geordnet.
Die andere Variante ist „Trio!“ (AUF), rechts daneben.

Bigger?Bingo!® ZahlenBingo

1 - 15	16 - 30	31-45	46-60	61-75
4	22	44	56	●61
1	23	32	57	●62
12	26		50	63
14	16	30	46	68
2	17	35	51	●69

© Christian Bosenick

Karte BB.24-75.131

Drei Zahlen in einer geordneten Reihe markiert: „***Trio!***“ (AUF)
(Zahlen sind von Zeile 1 bis 5 aufsteigend geordnet.
Die andere Variante ist „Trio!“ (AB) , siehe links daneben.

Bigger?Bingo!® *ist mehr als* Bingo.

Spielkarten im **Großformat**

ZahlenBingo mit **Mehrwert** durch zusätzliche Aktivierung

Spielblatt 24aus75+ b.S.r.

Spielblätter mit **Rechenaufgaben**: *‚beim Suchen rechnen‘*

Bigger?Bingo!® ZahlenBingo **+ b.S.r.**

1 - 15	*16 - 30*	*31-45*	*46-60*	*61-75*
2	28	37	56	71-5
32:4	23	31	58	61
15	30-8		46	69
3	17	40+4	49	74
12	16	40	4x12	75

© Christian Bosenick

Karte BB+.24-75.017

Die Spielleitung ruft die gezogene Zahl aus, zum Beispiel „**44**“!
Während man jetzt die Spalte ***31-45*** nach der „**44**“ durchsucht, muss man die Rechenaufgabe in dieser Spalte lösen; denn die gezogene Zahl könnte sich ja darin ‚verstecken‘!
Ohne dass man es merkt, trainiert man so seine Fertigkeit im Kopfrechnen!
Und siehe da, die „**44**“ ist im Spielblatt und kann markiert werden!