

MATHE BINGO + SCHWER

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 8 | 12 | 36 | 42 | 28 |
| 49 | 16 | 50 | 66 | 58 |
| 82 | 84 | 96 | 24 | 54 |
| 32 | 76 | 88 | 92 | 18 |

SPIELFELD

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 16 | 12 | 36 | 18 | 82 |
| 49 | 8 | 88 | 66 | 24 |
| 28 | 84 | 96 | 58 | 54 |
| 32 | 76 | 50 | 92 | 42 |

SPIELFELD

MATHE BINGO + SCHWER

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| $56 + 26$ | $33 + 51$ | $5 + 3$ | $9 + 3$ |
| $87 + 9$ | $15 + 9$ | $31 + 5$ | $29 + 13$ |
| $32 + 22$ | $18 + 14$ | $19 + 9$ | $37 + 12$ |
| $45 + 31$ | $68 + 20$ | $13 + 3$ | $23 + 27$ |
| $87 + 5$ | $11 + 7$ | $48 + 18$ | $42 + 16$ |

MATHE BINGO + SCHWER

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

MATHE BINGO + SCHWER

Bingo für zwei Spieler

Die Spielfelder ausschneiden und an die Spieler verteilen. Auf den Spielfeldern sind die gleichen Ergebnisse zu finden, jedoch in unterschiedlicher Anordnung. Bei diesem Spiel geht es um schnelles Kopfrechnen. Der Spieler, der zu erst eine Reihe voll hat, ruft Bingo und gewinnt die Runde. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden, bis die Aufgaben gut sitzen. Die Aufgabenkarten ausschneiden und in eine Schüssel, Beutel oder Schachtel stecken. Die Aufgabenkarten nach dem Zufallsprinzip aus dem Beutel ziehen und laut vorlesen. Wurde das Ergebnis von allen Mitspielern gefunden, kann die nächste Aufgabenkarte gezogen werden.