











Bigger?Bingo!® Zahlen-Bingo

So ruft man **Bingo!** 5 Zahlen in einer Spalte

Zahlen-Bingo		SB 03		
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75
 1	27	36	51	64
 2	 20	37	52	65
 6	23	 33	53	67
 9	21	43	54	 69
 10	 28	41	57	68


Bigger?Bingo!® Zahlen-Bingo

So ruft man **Bingo!** 5 Zahlen in der Diagonale
(das Feld im Zentrum ist ein Joker)

Zahlen-Bingo			SB 03	
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75
4	27	36	51	64
12	20	37	52	65
0	23		53	67
9	21	43	54	69
10	28	41	57	63

Bigger?Bingo!® Zahlen-Bingo


So ruft man **Bingo!** 5 Zahlen in einer Zeile

Zahlen-Bingo		SB 03		
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75
4	27	36	51	64
12	20	37	52	65
6	23		53	67
9	21	43	54	69
10	28	41	57	68

Bigger?Bingo!® Zahlen-Bingo

Jedes Spielblatt hat eine „geordnete“ Spalte:
-beim Suchen erkennen und vergleichen-

Welche Spalte ist „geordnet“? *

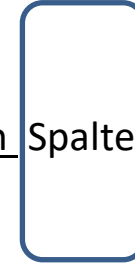
Zahlen-Bingo		SB 03		
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75
4	27	36	51	64
12	20	37	52	65
6	23		53	67
9	21	43	54	69
10	28	41	57	68

* 
Diese Spalte!

Bigger?Bingo!® Zahlen-Bingo


Zusätzliches Spiel: *Geordnete Spalte*

Markieren von drei beliebigen Zahlen in einer geordneten Spalte



Zahlen-Bingo


SB 03

1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75
4	27	36	51	64
12	20	37	52	65
6	23		53	67
9	21	43	54	69
10	28	41	57	68

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.

Zahlen-Bingo

SB 06

1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75
4	18	35	48	61
1	22	33	60	62
15	21		59	73
3	17	37	58	74
6	29	43	51	75

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!® Zahlen-Bingo

Sechs Beispiele für Spielmöglichkeiten: **Figuren**

Ziel: Markieren einer vorgegebenen **Figur**

(in Klammern: Anzahl Zahlen, die für **Bingo!** getroffen werden müssen)

Figur T (6)

Zahlen-Bingo					SB 06
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	
●	18	●	48	●	
1	22	●	60	62	
15	21	●	59	73	
3	17	●	58	74	
6	29	43	51	75	

Figur C (8)

Zahlen-Bingo					SB 06
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	
●	●	●	48	61	
●	22	33	60	62	
●	21	●	59	73	
●	17	●	58	74	
6	29	43	51	75	

Raute (8)

Zahlen-Bingo					SB 06
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	
4	18	●	48	61	
1	22	33	●	62	
15	21	●	59	73	
3	17	37	●	74	
6	29	43	51	75	

Pfeil nach links (5)

Zahlen-Bingo					SB 06
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	
4	18	35	●	61	
1	22	●	60	62	
15	21	●	59	73	
3	17	●	58	74	
6	29	43	●	75	

Dach (5)

Zahlen-Bingo					SB 06
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	
4	18	●	48	61	
1	22	33	●	62	
15	21	●	59	73	
3	17	37	58	74	
6	29	43	51	75	

Pfeil nach rechts (5)

Zahlen-Bingo					SB 06
1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	
4	18	●	48	61	
1	22	33	●	62	
15	21	●	59	73	
3	17	37	●	74	
6	29	43	51	75	