Einmaleins-Bingo

Du brauchst ein Spielfeld mit 6 Spalten und 6 Zeilen. Einige solche Felder findest du unten.

Trage in die Felder Zahlen aus den Reihen des Einmaleins von 1 bis 15 ein, sodass sie gut verteilt sind.

Sobald das vorbereitet ist, beginnt der Lehrer, Einmaleins-Aufgaben vorzutragen.

Wenn das Ergebnis einer Aufgabe auf deinem Spielfeld ist, darfst du es einkreisen.

Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Zahlen in einer Reihe, Spalte oder Diagonale anzukreuzen. Der erste Spieler, der dies schafft, ist der Gewinner.

Bingofelder

Spiel 1 Spiel 2 Hier kannst du dir überlegen, welche Zahlen du wählen möchtest. Bei folgenden Aufgaben habe Bei folgenden Aufgaben habe ich mich noch verrechnet: ich mich noch verrechnet:

Mathematik Seite 1/3

Name:

Einmaleins-Bingo

7 · 5 = ____

Name:

Einmaleins-Bingo