



**3·7**

**5·8**

**9·7**

**64:8**

**5·9**

**8·7**

**4·4**



# RECHENBINGO



**3·4**

## FÜR 1X1-SUPERHELDEN

**42:7**

**AUCH EIN SUPERHELD  
BRAUCHT EINE PAUSE -  
1X AUSSETZEN**

**8·4**

<b>21</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>32</b>
<b>72</b>	<b>40</b>	<b>63</b>	<b>14</b>
<b>20</b>	<b>8</b>	<b>45</b>	<b>24</b>
<b>6</b>	<b>3</b>	<b>25</b>	<b>81</b>

<b>3</b>	<b>45</b>	<b>63</b>	<b>8</b>
<b>12</b>	<b>32</b>	<b>6</b>	<b>20</b>
<b>16</b>	<b>24</b>	<b>56</b>	<b>14</b>
<b>42</b>	<b>30</b>	<b>9</b>	<b>33</b>

**AUCH EIN SUPERHELD  
BRAUCHT EINE PAUSE -  
1X AUSSETZEN**

**2·7**

**5·5**

**9·9**

**27:3**

**18:6**

**6·5**

**4·6**

**3·7**

**4·5**

**3·11**



**START**

**3·30**

**4·40**

**4·80**

**2·70**

**2·30**

**6·70**

**240:6**



# RECHENBINGO - EXTREME FÜR 1X1-SUPERHELDEN

**640:8**

**5·90**

**AUCH EIN SUPERHELD  
BRAUCHT EINE PAUSE -  
1X AUSSETZEN**

**80·7**

<b>70</b>	<b>800</b>	<b>160</b>	<b>40</b>
<b>100</b>	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>400</b>
<b>80</b>	<b>140</b>	<b>60</b>	<b>210</b>
<b>240</b>	<b>560</b>	<b>80</b>	<b>120</b>

**320 10 490 400**

**800 120 140 560**

**630 40 420 80**

**450 180 70 210**

**AUCH EIN SUPERHELD  
BRAUCHT EINE PAUSE -  
1X AUSSETZEN**

**300:3**

**350:5**

**3·40**

**30·7**

**70·7**

**9·20**

**8·30**

**5·80**

**90·7**

**4·20**

**START**



# SPIELANLEITUNG



## FÜR RECHENBINGO UND RECHENBINGO-EXTREME:

### IHR BRAUCHT:

- \* 1 Spielfeld (ausgedruckt oder abgeschrieben)
- \* 2 Spielfiguren
- \* 1 oder 2 Würfel
- \* 2 Stifte

### SO FUNKTIONIERT DAS SPIEL:

- \* Jeder 1x1-Superheld stellt seine Spielfigur auf ein Start-Feld. Das rote Startfeld gehört zu dem rotumrandeten Bingofeld, das gelbe zu dem gelbumrandeten Feld. Danach darf der Superheld beginnen, der die höchste Zahl gewürfelt.
- \* Abwechselnd spielt ihr wie folgt: Ein Superheld würfelt und darf so viele Felder nach vorne rücken, wie er gewürfelt hat. Auf dem Feld angekommen, gilt es die 1x1/1:1-Aufgabe zu lösen. Wurde die Aufgabe richtig gelöst, wird das Ergebnis im jeweiligen Bingofeld angekreuzt. Hast du die Aufgabe falsch gelöst, darfst du kein Ergebnis in deinem Bingofeld ankreuzen.
- \* Kommt ein Superheld auf das Spielfeld „Auch ein Superheld braucht eine Pause“ musst du einmal aussetzen und der andere Superheld darf noch zweimal würfeln.
- \* Gewonnen hat der erste Superheld, der 4 Kreuze in einer Reihe hat (waagrecht  $\longrightarrow$ , senkrecht  $\downarrow$  oder diagonal  $\searrow$ ,  $\swarrow$ ) und laut **BINGO** ruft.
- \* Wer möchte kann solange weiter spielen, bis in jeder Reihe **BINGO** ist.

