

# LERNBINGOS

Trage folgende Lösungszahlen kreuz und quer in den Bingo-Plan ein!

1	2	3	4
5	7	8	10
11	12	14	15
16	19	20	21
22	23	24	25
26	27	28	32

		☺		

Hier das Blatt nach hinten knicken!

Rechne jeweils eine Aufgabe aus, schreibe die Lösung in den Kreis und kreuze dann oben im Bingo-Plan die Lösungszahl an! Wenn du eine komplette Bingo-Reihe fertig hast, kannst du mit dem Rechnen aufhören.

1  $5 \cdot 3 + 1 =$

2  $2 \cdot 3 - 2 =$

9  $0 \cdot 3 + 1 =$

10  $9 \cdot 3 - 2 =$

17  $4 \cdot 3 + 2 =$

18  $9 \cdot 3 - 1 =$

# Kleines 1x1 & kleines 1:1



Lernen mit Erfolg  
**KOHL VERLAG**  
Der Verlag mit dem Baum

[www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

# LERNBINGOS

## Kleines 1x1 und kleines 1:1

1. Digitalauflage 2014

© Kohl-Verlag, Kerpen 2014  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Michael Junga  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P11 626**

**ISBN: 978-3-95686-173-4**

# [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

© Kohl-Verlag, Kerpen 2014. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages eingescannt, an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke.

Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.

-Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, via Beamer oder Tablet das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogischen Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

# Anleitung

**Zielgruppe:** ab der 2. Klasse

**Förderschwerpunkt:** Mathematisches Denktraining

Die Kinder stärken ihre Kopfrechenfähigkeit sowie ihr allgemeines Konzentrationsvermögen. Sie sollen vorgegebene Lösungszahlen in einen Bingo-Plan eintragen und anschließend so lange Rechenaufgaben im Kopf lösen, bis sie eine komplette Binto-Reihe im Bingo-Plan erreicht haben.

**Materialumfang:**

- Bingo-Vorlagen für Mal- und Geteilt-Aufgaben zu den Zahlen des kleinen 1x1 bzw. 1:1.
- Gemischte Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

**Arbeitsweise:**

- Partner-Bingo
- Klassen-Bingo
- Einzel-Bingo

## Partner- & Klassen-Bingo mit Geschwindigkeit

Jeder Schüler erhält eine Bingo-Vorlage und faltet an der gepunkteten Linie die Vorlage so nach hinten, dass nur der Bingo-Plan zu sehen ist. Nun tragen die Schüler die neben dem Bingo-Plan vorgegebenen 24 Lösungszahlen kreuz und quer in den Bingo-Plan ein. Dabei sollen die Schüler darauf achten, dass sie keine Zahl doppelt eintragen bzw. eine der Zahlen vergessen. Erst anschließend darf das Aufgabenblatt wieder entfaltet werden. Somit wird verhindert, dass schnelle Rechner die vorgegebenen Zahlen entsprechend der ersten Lösungen eintragen, um schnell fertig zu werden.

Die Schüler drehen die Vorlage um und lösen die Aufgaben im unteren Teil der Vorlage. Sie schreiben die Lösung in das Lösungsfeld neben der Aufgabe und streichen dann oben sofort im Bingo-Plan die Lösungszahl durch. So geht es immer weiter, bis der erste Schüler eine komplette Bingo-Reihe durchgestrichen hat (waagrecht, senkrecht oder diagonal).

Das Bild in der Mitte gilt dabei als Joker, wenn es sich in der Bingo-Reihe befindet. Der erste Schüler ruft nun laut „Bingo“. Er hat dieses Spiel gewonnen.

### 1. „Alle-rechnen-alles-Variante“ zum Klassen-Bingo:

Nachdem der erste „Bingo“ gerufen hat, rechnen die Kinder trotzdem alle Aufgaben fertig und vermerken ganz unten auf der Bingo-Vorlage, wie viele Aufgaben sie lösen mussten, um zu einer kompletten Bingo-Reihe zu gelangen. Dabei gibt es vielleicht sogar einen Schüler, der die Reihe vor dem Gewinner gehabt hätte, aber langsamer rechnete. Nun kann entschieden werden, ob es mehrere Bingo-Gewinner für diese Runde gibt.

# Anleitung

## 2. „Glücks-Variante“ zum Partner- & Klassen-Bingo:

Jeder Schüler faltet an der gepunkteten Linie die Vorlage so nach hinten, dass nur der Bingo-Plan zu sehen ist. Nach dem Eintragen wird die Bingo-Vorlage umgedreht, alle Schüler rechnen alle Aufgaben im unteren Teil der Vorlage aus und notieren alle Ergebnisse. Wenn jeder Schüler fertig ist, wird der Bingo-Plan auf Kommando wieder aufgeklappt. Nun streichen die Schüler der Reihe nach ihre Zahlen ab. Wer mit den wenigsten Rechenaufgaben eine Bingo-Reihe erhalten hat, ist Bingo-Sieger.

### Einzel-Bingo zum Zeitausgleich für schnellere Schüler im Unterricht

Das Einzel-Bingo zum Zeitausgleich ähnelt im Ablauf der „Glücks-Variante“. Nachdem alle Aufgaben gelöst sind, wird der verdeckte Teil der Bingo-Vorlage wieder aufgeklappt und die Lösungen werden im Bingo-Plan gesucht und durchgestrichen. Sobald eine Bingo-Reihe gefunden wurde, trägt der Schüler die Anzahl der benötigten Aufgaben unten ein. Diese Variante des Bingo-Spiels eignet sich für den Einsatz im Unterricht, um schnellere Schüler sinnvoll beschäftigen zu können.

### Einzel-Bingo als Hausaufgaben

Das Einzel-Bingo als Hausaufgabe gleicht im Ablauf der „Glücks-Variante“. Jeder Schüler löst in Hausarbeit eine festgelegte Anzahl Bingos und ermittelt die Gesamtzahl der benötigten Aufgaben. Diese kann er in der nächsten Unterrichtsstunde mit seinen Mitschülern vergleichen. Der Schüler mit der geringsten Gesamtanzahl hat gewonnen.


Name:

01

# Rechen-Bingo 1x1 der 2

Trage folgende Lösungszahlen kreuz und quer in den Bingo-Plan ein!

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19
20	21	22	23

----- Hier das Blatt nach hinten knicken! -----

Rechne jeweils eine Aufgabe aus, schreibe die Lösung in den Kreis und kreuze dann oben im Bingo-Plan die Lösungszahl an! Wenn du eine komplette Bingo-Reihe fertig hast, kannst du mit dem Rechnen aufhören.

- 1  $6 \cdot 2 + 2 =$
- 2  $9 \cdot 2 - 0 =$
- 3  $2 \cdot 2 + 1 =$
- 4  $8 \cdot 2 - 1 =$
- 5  $10 \cdot 2 + 0 =$
- 6  $6 \cdot 2 - 2 =$
- 7  $1 \cdot 2 + 1 =$
- 8  $7 \cdot 2 - 1 =$
- 9  $3 \cdot 2 + 2 =$
- 10  $5 \cdot 2 - 1 =$
- 11  $10 \cdot 2 + 2 =$
- 12  $1 \cdot 2 - 1 =$
- 13  $10 \cdot 2 + 1 =$
- 14  $7 \cdot 2 - 3 =$
- 15  $9 \cdot 2 + 1 =$
- 16  $4 \cdot 2 - 1 =$
- 17  $8 \cdot 2 + 1 =$
- 18  $3 \cdot 2 - 2 =$
- 19  $5 \cdot 2 + 2 =$
- 20  $1 \cdot 2 - 2 =$
- 21  $10 \cdot 2 + 3 =$
- 22  $4 \cdot 2 - 2 =$
- 23  $0 \cdot 2 + 2 =$
- 24  $9 \cdot 2 - 2 =$

Wie viele Aufgaben musstest du rechnen, bevor du eine komplette Bingo-Reihe fertig hattest?




Name:

02

# Rechen-Bingo 1x1 der 2

Trage folgende Lösungszahlen kreuz und quer in den Bingo-Plan ein!

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19
20	21	22	23

----- Hier das Blatt nach hinten knicken! -----

Rechne jeweils eine Aufgabe aus, schreibe die Lösung in den Kreis und kreuze dann oben im Bingo-Plan die Lösungszahl an! Wenn du eine komplette Bingo-Reihe fertig hast, kannst du mit dem Rechnen aufhören.

- 1  $10 \cdot 2 + 1 =$
- 2  $7 \cdot 2 - 3 =$
- 3  $9 \cdot 2 + 1 =$
- 4  $4 \cdot 2 - 1 =$
- 5  $3 \cdot 2 + 2 =$
- 6  $5 \cdot 2 - 1 =$
- 7  $10 \cdot 2 + 2 =$
- 8  $1 \cdot 2 - 1 =$
- 9  $10 \cdot 2 + 3 =$
- 10  $4 \cdot 2 - 2 =$
- 11  $0 \cdot 2 + 2 =$
- 12  $9 \cdot 2 - 2 =$
- 13  $8 \cdot 2 + 1 =$
- 14  $3 \cdot 2 - 2 =$
- 15  $5 \cdot 2 + 2 =$
- 16  $1 \cdot 2 - 2 =$
- 17  $10 \cdot 2 + 0 =$
- 18  $6 \cdot 2 - 2 =$
- 19  $1 \cdot 2 + 1 =$
- 20  $7 \cdot 2 - 1 =$
- 21  $6 \cdot 2 + 2 =$
- 22  $9 \cdot 2 - 0 =$
- 23  $2 \cdot 2 + 1 =$
- 24  $8 \cdot 2 - 1 =$

Wie viele Aufgaben musstest du rechnen, bevor du eine komplette Bingo-Reihe fertig hattest?

