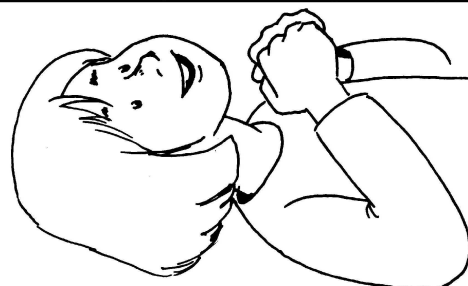
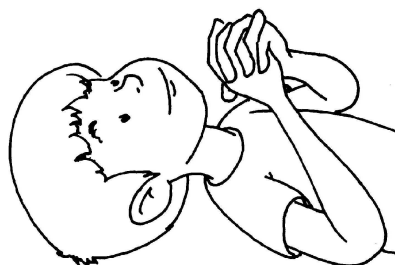
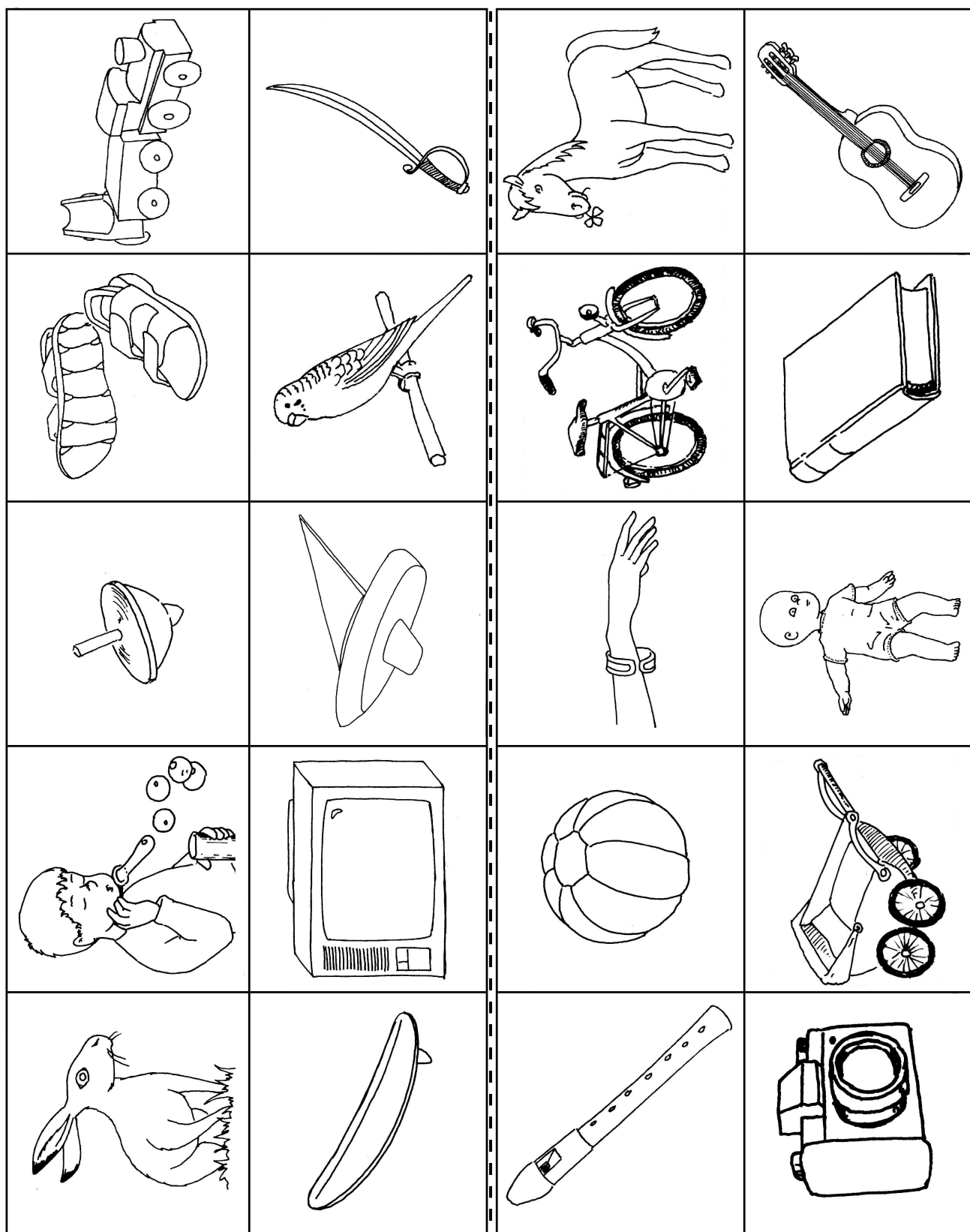




Bingo

„Anne wünscht sich ein / eine / einen ...“, „Anselm wünscht sich / ein /eine / einen ...“



Bingo

„Anne wünscht sich ein / eine / einen ...“,

1 x Ziellaut: „Bernd möchte / ein / eine /einen ...“

2 x Ziellaut: „Bernd wünscht sich / ein / eine /einen ...“

3 x Ziellaut: „Anselm wünscht sich / ein / eine /einen ...“

5 x Ziellaut: „Anselm wünscht sich so sehr / ein / eine / einen ...“

Hase(n), Seifenblasen, Kreisel, Sandalen, Eisenbahn
Surfbrett, Fernsehern, Segelboot, Wellensittich, Säbel

Flöte, Ball, Armreif, Fahrrad, Pferd,
Fotoapparat, Puppenwagen, Puppe, Buch, Gitarre

Material:

Zwei Spielfelder, davon ein Spielfeld mit Begriffen, die den Ziellaut /z/ enthalten.

40 Bildkarten mit den Begriffen der beiden Spielfelder.

Vorbereitung:

Die Spielfelder/Bildkarten werden dreimal kopiert.

Von zwei Kopien werden die Bildkarten einzeln auseinandergeschnitten, gemischt und umgedreht auf einen Haufen gelegt.

Die beiden Spielfelder der dritten Kopie werden entlang der gestrichelten Linie getrennt.

Jeder Spieler erhält ein Spielfeld.

Verlauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine Karte. Nimmt ein Spieler eine zu seinem Spielfeld passende Karte, sagt er z. B.: „Anselm wünscht sich Seifenblasen“ und legt die Karte auf das entsprechende Bild des Spielfeldes. Nimmt ein Spieler dagegen eine nicht zu seinem Spielfeld passende Karte, sagt er z. B.: „Anselm wünscht sich keine Puppe“ und legt die Karte neben sein Spielfeld. Bekommt ein Spieler eine zweite nicht passende Karte, mischt er beide Karten unter den Haufen und zieht eine neue Karte. Gewinner ist, wer zuerst alle passenden Karten auf seinem Spielfeld liegen hat.