

# Matrix-Bingo

	rot	grün	gelb	blau
1 - Personen Kreis	Yossiia	Nerina	Tulita	Fee
2 - Tiere Rechteck	Vogel	Taube	Fuchs	Hirsch
3 - Haus außen Dreieck	Haus	Fenster	Tür	Dach
4 - Haus innen Quadrat	Sessel	Teppich	Besen	Kaminfeuer
5 - Kleider Pentagon	Kleid 1 Yossiia	Kleid 2 Nerina	Kleid 3 Tulita	Kleid 4 Fee
6 - Pflanzen Hexagon	Baum 1	Baum 2	Wald	Baumstumpf
+ 1 Joker (Zauberstab)				

**Alter:** ab 5 Jahren  
**Spieler:** 2 – 4 + Spielleiter  
**Dauer:** 5 – 15 Minuten  
**Ziel:** 4 oder 5 Karten in Folge haben: Reihe, Kolonne oder Diagonale  
**Prinzip:** Kartenspiel  
**Übungsziel:** Sprachtraining  
**Autorin:** Blanche Kails

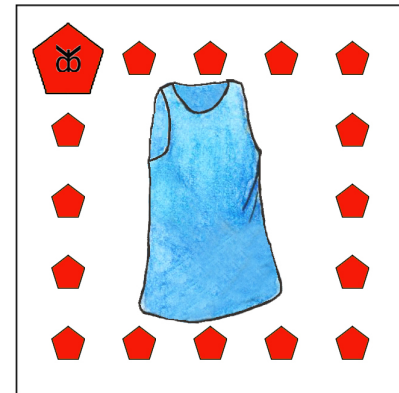
**Material:** 1 Kartenset für jeden Spieler +  
 1 Kartenset für den Spielleiter

**Vorbereitung:** Jeder Spieler nimmt sein Kartenset, um eventuell einige zur Seite zu legen, denn der Spielleiter entscheidet, welche und wieviele Karten in dieser Runde gebraucht werden: 16 oder 25. Alle Spieler nehmen dieselben Karten.

Jeder Spieler legt seine Karten in Form eines Quadrates offen vor sich: 4 x 4 oder 5 x 5. Danach hat jeder Spieler eine einzigartige Anordnung der Karten.

Der Spielleiter mischt alle 16 oder 25 Karten seines zusätzlichen Kartensets und legt sie, ohne die Bilder zu sehen, verdeckt auf den Tisch, so, dass er selber nicht weiß, wo die einzelnen Bilder liegen. (Es sind dieselben Karten wie bei den andern Teilnehmern.)

Vor Spielbeginn legt der Spielleiter (in Anbetracht des gewünschten Schwierigkeitsgrades) fest, welches Ziel erreicht werden soll: wieviel Karten in einer Reihe oder Kolonne oder Diagonale in Folge liegen sollen: 4 oder 5. (Auch im 5er Quadrat kann das Ziel 4 in einer Reihe sein!) Erst wenn das klar ist, beginnt das Spiel.



**Spielverlauf:** Der Spielleiter nimmt eine seiner verdeckten Karten, ohne dass die Mitspieler sie einsehen können. Er beschreibt die Karte. Jeder Spieler wählt seine entsprechende Karte und nimmt sie in die Hand. Jeder Spieler hat nur eine Möglichkeit, die richtige Karte zu wählen. Deshalb muss jeder Spieler seine Karte in der Hand halten (Bildseite nur für ihn sichtbar), bevor der erste seine Karte beschreibt. Wenn alle reihum ihre Karte beschrieben haben, zeigt jeder den andern seine Karte. Dann legt jeder Spieler seine Karte, falls es die richtige war, umgedreht an ihre Stelle zurück, verdeckt also. Falls ein Spieler die falsche Karte gewählt hat, muss er sie mit dem Bild nach oben zurück legen. In dieser Runde kann er diese Karte nicht nutzen, denn der Spielleiter darf jede Karte nur einmal beschreiben. (Ausnahme: mit der Joker-Karte, die der Spielleiter eventuell danach beschreibt, hat der Spieler die Möglichkeit, diese Karte doch noch umzudrehen!)

Der Spielleiter legt seine eben gezogene Karte zurück an ihre Stelle mit dem Bild nach oben, er nimmt eine andere und verfährt wie vorhin beschrieben.

Die **Joker-Karte** gehört zum Kartenset dazu, damit es möglich ist, die Karten in einem Quadrat 5 x 5 auszulegen. (Sie kann selbstverständlich auch im 4er Quadrat gebraucht werden.) Wenn der Spielleiter die Joker-Karte zieht, darf er den Spielern eine ganz spezielle Freude bereiten: jeder Spieler dreht seine eigene Jokerkarte plus eine beliebige andere Karte um. Es geht darum, eine intelligente Wahl zu treffen. Dann kann es natürlich vorkommen, dass mehrere Spieler gleichzeitig gewinnen.

**Spielschluss:** wenn ein (oder mehrere) Spieler eine Reihe, Kolonne oder Diagonale mit 4 (oder 5) verdeckten Karten hat (haben), ist das Spiel zu Ende. Damit ist auch ersichtlich, wer **gewonnen** hat.