

Matrix-Bingo

	<i>rukt</i>	<i>gréin</i>	<i>giäll</i>	<i>blo</i>
1 - <i>Persounen Krees</i>	Yossiya	Nerina	Tulita	Fee
2 - <i>Déieren Rechteck</i>	Villchen	Dauf	Fuuss	Hirsch
3 - <i>Haus baussen Dräieck</i>	Haus	Fënster	Dir	Daach
4 - <i>Haus bannen Quadrat</i>	Fotell	Teppich	Beessem	Kamäinfeier
5 - <i>Räck Pentagon</i>	Rack 1 Yossiya	Rack 2 Nerina	Rack 3 Tulita	Rack 4 Fee
6 - <i>Planzen Hexagon</i>	Bom 1	Bom 2	Bësch	Bomstupp
+ 1 Joker (Zauberstaf)				

Alter: 5 +
Spiller: 2 – 4 + Spillmeester
Dauer: 5 – 15 Minutten
Zil: 4 oder 5 Kaarten zesamen hann: an enger Rei, an enger Kolonn oder an enger Diagonal
Prinzip: Kaartespill
Zweck: Sproochtraining
Iddi: Blanche Kails

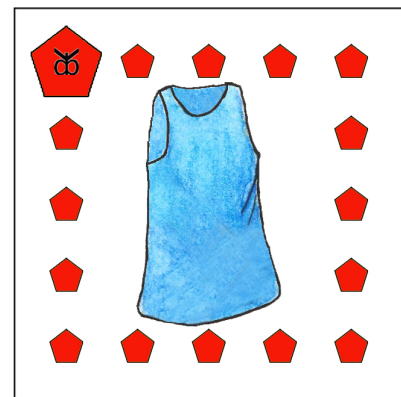
Material: 1 Kaarteset fir gidfer Spiller +
 1 Kaarteset fir de Spillmeester

Virbereedung: Gidfer Spiller hëllt seng Kaarten, fir der eventuell nach epaar op d'Säit ze leeën, well de Spillmeester entscheet, wéi eng a wivill Kaarte geholl ginn. 16 oder 25. All Spiller huëllen déiselwicht Kaarten.

Gidfer Spiller leet seng Kaarte mam Bild no uëwwen als Quadrat viraan sech: 4 x 4 oder 5 x 5. Dono hatt gidfer Spiller seng Kaarten e bëssen annescht leie wéi den Noper.

De Spillmeester stéckelt seng 16 oder 25 Kaarten an ouni d'Bilder ze kucken leet heen sē t'ënnescht iäwwescht op den Dësch, sou datt hee selwer net weess, wou déi eenzel Kaarte leien. (Et sēnn déiselwicht Kaarten, wéi bāi all deenen annere Spiller.)

Je nodeem wéi schwirig d'Spill soll giänn, wiällt de Spillmeester 4 oder 5 Kaarten als Spillzil. An dono geet et rischte lass.



Spillverlof: De Spillmeester hëllt eng vo senge Kaarten, sou datt keen anneren sē gesäit an hee beschreift sē. Gidfer Spiller wiällt seng Kaart, déi passt an heen hëllt se an d'Hand. Gidfer Spiller hatt nēmmen eng Miglichkeet, fir déi richtig Kaart ze wiällen. Dofir muss gidfer Spiller seng Kaart an der Hand halen, (ouni datt déi anner sē gesinn,) ier deen ischten seng Kaart beschreift. Een nom annere beschreift seng Kaart an da weist gidfereen deenen annere seng Kaart. Gidfer Spiller leet seng Kaart emgedrikt op hir Platz zrëck, wann sē richtig wor. Wann sē falsch wor, da leet heen sē mam Bild no uëwwen op hir Platz zrëck. An där Ronn kann heen déi Kaart net méi gebrauchen, well de Spillmeester duëref all Kaart nēmmen eng Kéier beschreiwen. (Mā do gēt et eng Ausnaam: wann de Spillmeester dono d'Joker-Kaart beschreift, hatt de Spiller d'Miglichkeet, déi Kaart äwwer nach emzedréien!)

De Spillmeester leet seng Kaart, déi hee beschriwwen haat, mam Bild no uëwwen op hir Platz zrëck. Heen hëllt eng anner Kaart an et geet viraa wéi virdraan.

D'Joker-Kaart ass bāi dësem Spill dobāi, fir datt ee Quadrat vo 5 x 5 gemaat ka giänn. (Natierlich kann sē och bāi 4 x 4 gebraucht giänn.) Wann de Spillmeester d'Joker-Kaart gerikt, dann ass dat eng Freed fir all Spiller: Gidfer Spiller drikt seng eege Joker-Kaart em an nach iergend eng anner Kaart. Et geet drēm fir gescheit ze wiällen!

Domatt ass et miglich, datt e paar Spiller mattenee gewannen.

D'Spill ass **riwwer**, wann een (oder méi) Spiller eng Rei oder eng Kolonn oder eng Diagonal matt 4 (oder 5) emgedrikte Kaarten hatt (hann).

Dann ass et och klor, wee **gewonnen** hatt.