

Natur- Bingo



Spielmöglichkeiten

1. NaturBingo

Der Spielleiter verteilt an jeden Mitspieler gleich viele Karten. Bei 2 Spielern je 16, bei 3 Spielern je 10, bei 4 Spielern je 8. Die Spieler legen die Karten mit der Namensseite (orangefarbener Rahmen) nach oben – gut sichtbar für jeden – vor sich ab. Bei 16 Karten in 4 Reihen mit jeweils 4 Karten je Reihe, bei 10 in 2 Reihen zu je 5 Karten, bei 8 Karten in 2 Reihen zu je 4 Karten. Danach heißt es aufgepasst. Jetzt liest der Spielleiter aus einer Liste Namen von Tieren/Pflanzen/Pilzen vor. Besitzt ein Spieler eine der vorgelesenen Karten, so darf er diese in der Mitte ablegen. Sieger ist, wer als Erster alle Karten ablegen konnte. Zu beachten: Der Spielleiter sollte immer die komplette Liste Name für Name vorlesen, jedoch bei jeder Runde an einer anderen Stelle der Liste beginnen.

Liste (rote Namen sind im Spiel vorhanden):

Geburtshelferkröte, Bergmolch, Amsel,
1/4

Strandkrabbe, Brennnessel, Distelfalter, Groppe, Hausspinne, Fuchs, Kohlmeise, Buche, Igel, Löwenzahn, Meereskohl, Grille, Waldeidechse, Gänseblümchen, Pirol, Stieleiche, Karpfen, Laubfrosch, Sumpfschildkröte, Wespe, blaugrüne Mosaikjungfer, Blindschleiche, Feuersalamander, Steinpilz, Mauersegler, Bachforelle, Schwalbe, dreitachliger Stichling, Kegelrobbe, Sanddorn, Brombeeren, Kreuzotter, Adler, Wanderfalke, Enzian, Fischotter, Lärche, Ringelblume, Hecht, Eichhörnchen, Blumenkohl, Maikäfer, Walderdbeere, Dachs, Elster, Schlingnatter, Himbeere, Wildschwein, Fliegenpilz.

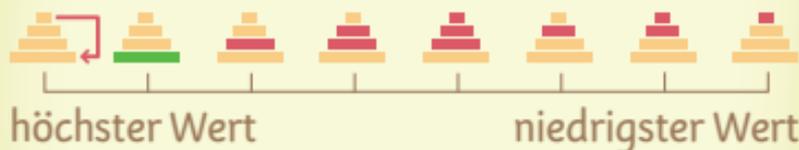
2. Trumpfspiel

Zum Trumpfen mischt ihr die Karten und verteilt sie zu gleichen Teilen an alle Spieler. Jeder nimmt seinen Stapel so in die Hand, dass er nur die oberste Karte sieht. Ein Spieler beginnt und wählt eine der Angaben aus. Er liest laut vor: z. B. Gewicht 20 kg. Die Mitspieler lesen dann reihum ebenfalls die geforderten Angaben vor. Wer den höchsten Wert hat, gewinnt die Karten seiner Mitspieler und steckt

sie unter seinen Stapel. Bei gleichen Werten muss ein anderer Wert von der gleichen Karte ausgewählt und verglichen werden. Der jeweilige Gewinner darf dann den nächsten Wert ansagen. Gewinnen könnt ihr nach zwei Varianten, über die ihr euch vorher einigen müsst: Das Spiel endet, sobald ein Spieler mangels Karten ausscheidet. Es gewinnt dann derjenige, der die meisten Karten hat. Das Spiel endet erst, wenn ein Spieler alle Karten erobert und damit eindeutig gewonnen hat.

Werte:

Bei der Nahrungspyramide gilt Folgendes:



Gigatrumpf Fliegenpilz:

Ist der Spieler mit der Gigatrumpf-Karte am Zug, braucht er nur Gigatrumpf anzusagen, um die oberste Karte seiner Mitspieler zu gewinnen. Wird er jedoch nach einem Wert gefragt (ein anderer Spieler sagt an) zählt nur der jeweilige Wert.

3. Ratespiel

Bei diesem Spiel muss einer der Mitspieler durch geschickte Fragen ein Tier/eine Pflanze/einen Pilz erraten. Dazu befestigt man einem Mitspieler eine Karte mit Klebeband auf den Rücken oder steckt sie ihm am Nacken in den Kragen seiner Kleidung. Nun darf er seinen Mitspielern maximal 7 Fragen stellen, die nur mit ja oder nein beantwortet werden dürfen. Hat er nach maximal 7 Fragen seine Karte erraten, darf er sie als Gewinnkarte behalten, ansonsten wird die Karte zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Nach einer vorher vereinbarten Rundenzahl wird der Sieger ermittelt – der Spieler mit den meisten Gewinnkarten.



4. Über Natur reden

Für Kinder, die noch nicht lesen können, ist dieses Spiel ein willkommener Anlass sich mit einem Elternteil, einer Oma oder einem der älteren Geschwister die wunderschönen Bilder anzuschauen und viele interessante Dinge über einheimische Tiere und Pflanzen zu erfahren.