

---

## MATKABINGO

### 1. Variant: *Vahva mäng kolmele mängijale.*



#### Mängu kirjeldus

- Kaks mängijat püüavad võimalikult kiiresti oma matkakotist asjad välja võtta.
- Kolmas mängija nimetab antud asju.
- Kelle koolikott tühjeneb kõige varem, on võitja.
- Lõigake lehelt välja koolikotid ja esemed.
- Soovitav on enne lõikamist leht kiletada, see annab võimaluse mängu uuesti kasutada.

#### Mängu reeglid

- 1) Leppige kokku, kes on nimetaja ja kes matkajad.
- 2) Kumbki matkaja saab seljakotiga mängulaua ja 12 kaarti. Nimetaja saab kotis olevate esemete nimekirja.
- 3) Matkaja asetab 6 eset vabal valikul oma matkakoti mängulauale. Nimetaja ei tohi näha, millised asjad matkaja oma matkakotti paneb – varja oma mänguvälja!
- 4) Nüüd nimetab nimetaja ühe nimekirjas olevatest esemetest. Näide: “Võtke välja kompass!”
- 5) Kui ühel või ka mõlemal mängijal on see bingokaart, siis annab ta selle nimetajale.
- 6) Nimetaja võib öelda asju suvalises järjestuses.
- 7) Esimene, kes kõikidest kaartidest vabaneb, hüüab: “Bingo!” ja on mängu võitnud.
- 8) Järgmise mängu käigus võib osalisi vahetada.

## Vajalike esemete nimekiri

### MATKAKOTIS VÕIKSID OLLA ...

KOMPASS

MÜTS

PÄIKESEPRILLID

BINOKKEL

TIKUD

FOTOAPARAAT

JOOGIPUDEL

ÄMBER

TASKUNUGA

TELEFON

LABIDAS

TELK



## KOOLIBINGO

### 2. Variant: *Vahva mäng kolmele mängijale.*



#### Mängu kirjeldus

- Kaks mängijat püüavad võimalikult kiiresti oma koolikotist asjad välja võtta.
- Kolmas mängija nimetab võetud asju.
- Kelle koolikott tühjeneb kõige enne, on võitja.
- Lõigake lehelt välja koolikotid ja esemed.
- Soovitatav on enne lõikamist leht kiletada, see annab võimaluse mängu uuesti kasutada.

#### Mängu reeglid

- 1) Leppige kokku, kes on nimetaja (õpetaja) ja kes õpilased.
- 2) Kumbki õpilane saab mängulaua ja 12 kaarti. Nimetaja saab kotis olevate esemete nimekirja.
- 3) Õpilane asetab 6 eset vabal valikul oma koolikoti mängulauale. Õpetaja ei tohi näha, millised asjad õpilane oma koolikotti paneb – varja oma mänguvälja!
- 4) Nüüd nimetab õpetaja ühe nimekirjas olevatest esemetest. Näide: "Võtke välja raamatud!"
- 5) Kui ühel või ka mõlemal mängijal on see bingokaart, siis annab ta selle õpetajale.
- 6) Õpetaja võib nimetada asju suvalises järjestuses.
- 7) Esimene, kes kõikidest kaartidest vabaneb, hüüab: "Bingo!" ja on mängu võitnud.
- 8) Järgmise mängu käigus võib osalisi vahetada.

## Vajalike esemete nimekiri

### KOOLIKOTIS VÕIKSID OLLA ...

RAAMAT

VÄRVIPLIATSID

PINAL

SIRKEL

LIIM

KÄÄRID

PINTSEL

KUSTUKUMM

JOONLAUD

TERITAJA

TINTENPEN

PLIATS

