Spielregeln

Vorbereitung

1. Alle bekommen eine Karte und eine Handvoll Spielsteine (Münzen, Knöpfe, Mini-Marshmallows) oder einen Bleistift.
2. Die 40 Ziehkarten ausschneiden, einmal falten und in eine Schüssel oder eine Nikolausmütze legen.
3. Die Spielleitung behält die Kontrollliste und hakt jedes gezogene Wort ab.
4. Eine Karte ziehen, das Wort laut vorlesen, zeigen und zur Seite legen.

So gewinnt man

- **Reihe:** fünf Felder waagerecht, senkrecht oder diagonal. Der Klassiker, eine Runde dauert 10 bis 15 Minuten.
- **Vier Ecken:** die vier Eckfelder. Geht schnell, ideal für die Kleinen.
- **Rahmen:** alle 16 Felder am Rand. Etwa 25 Minuten.
- **Volle Karte:** jedes Feld. Die lange Runde zum Schluss der Feier.

Gewinner prüfen

Ruft jemand „Bingo!“, liest man die Wörter der Gewinnreihe laut vor und vergleicht sie mit der Kontrollliste: Jedes Wort muss dort abgehakt sein. Falscher Alarm wird nicht bestraft, es wird einfach weitergespielt. Gewinnen zwei mit demselben Wort, teilen sie den Preis oder es gibt ein Stechen: Das nächste Wort wird gezogen, wer es zuerst auf der eigenen Karte findet, gewinnt. Steht es auf keiner der beiden Karten, wird das nächste gezogen.

Varianten für Schule und Familie

- Rätselrunde: Statt des Wortes einen Hinweis vorlesen („Ich bin rot-weiß gestreift und hänge am Baum“).
- Buchstabierrunde: Die Spielleitung buchstabiert das Wort, statt es vorzulesen.
- Turborunde: alle zehn Sekunden ein Wort, nur die Reihe zählt.

Preise, die nichts kosten

- Sich als Erstes ein Plätzchen aussuchen dürfen.
- In der nächsten Runde die Spielleitung sein dürfen.
- Eine Zuckerstange oder eine Papierkrone.

Karte 01

Weihnachtsbingo

Karte 01 von 30 · Name _____

B	I	N	G	O
Fäustling	Tannenbaum	Lametta	Christkind	Schneeball
Pinguin	Engel	Advents-kalender	Tannenzapfen	Schneemann
Geschenk	Kakao	FREI	Eiszapfen	Rentier
Stern	Weihnachts-pulli	Lichterkette	Glöckchen	Krippe
Christbaum-kugel	Nikolausmütze	Schleife	Lebkuchen	Schneekugel

Feld markieren, sobald die Spielleitung das Wort vorliest. Wer fünf Felder in einer Reihe hat (waagerecht, senkrecht oder diagonal), gewinnt. Die Mitte ist frei.