

Loovus Ait

Ajurünnaku Bingo

Teema: _____
Mängija: _____
Kuupäev: _____

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	R	S	T	U
V	Ö	Ä	Ö	Ü

Kuidas mängida? 1 Anna igale mängijale bingooleht. 2 Leppige kokku ajurünnaku teema. 3 Mäng algab mängujuhi märguande peale.

4 Iga mängija proovib igasse ruutu kirjutada ajurünnaku teemale vastava lahendusidee. Idee kirjeldus peab algama vastavas ruudus oleva tähega. 5 Võidab see, kes esimesena on saanud täis vertikaal- või horisontaalrea või diagonaali. Võitja peab otse loomulikult hüüdma üle ruumi: *Just minul on kõige õigedamad ideed!*

Loovus
AIT

Ajurünnaku Bingo

Teema:
Mängija:
Kuupäev:

O	K	F	J	M
U	D	S	E	B
Ö	O	G	L	Z
P	T	I	Ü	H
C	V	A	R	Ä

Kuidas mängida? 1 Anna igale mängijale bingooleht. 2 Leppige kokku ajurünnaku teema. 3 Mäng algab mängujuhi märguande peale.

4 Iga mängija proovib igasse ruutu kirjutada ajurünnaku teemale vastava lahendusidee. Idee kirjeldus peab algama vastavas ruudus oleva tähega. 5 Võidab see, kes esimesena on saanud täis vertikaal- või horisontaalrea või diagonaali. Võitja peab otse loomulikult hüüdma üle ruumi: *Just minul on kõige õigedamad ideed!*

Loovus
AIT

Ajurünnaku Bingo

Teema:
Mängija:
Kuupäev:

R	M	O	V	I
O	C	T	A	P
Ü	K	A	B	Z
L	G	H	E	O
F	S	I	U	Z

Kuidas mängida? 1 Anna igale mängijale bingooleht. 2 Leppige kokku ajurünnaku teema. 3 Mäng algab mängujuhi märguande peale.

4 Iga mängija proovib igasse ruutu kirjutada ajurünnaku teemale vastava lahendusidee. Idee kirjeldus peab algama vastavas ruudus oleva tähega. 5 Võidab see, kes esimesena on saanud täis vertikaal- või horisontaalrea või diagonaali. Võitja peab otse loomulikult hüüdma üle ruumi: *Just minul on kõige õigedamad ideed!*

Loovus
AIT

Ajurünnaku Bingo

Teema:
Mängija:
Kuupäev:

P	A	G	O	U
Ö	F	Ü	E	Z
M	H	O	C	J
R	B	K	I	D
L	A	V	S	T

Kuidas mängida? 1 Anna igale mängijale bingooleht. 2 Leppige kokku ajurünnaku teema. 3 Mäng algab mängujuhi märguande peale.

4 Iga mängija proovib igasse ruutu kirjutada ajurünnaku teemale vastava lahendusidee. Idee kirjeldus peab algama vastavas ruudus oleva tähega. 5 Võidab see, kes esimesena on saanud täis vertikaal- või horisontaalrea või diagonaali. Võitja peab otse loomulikult hüüdma üle ruumi: *Just minul on kõige õigedamad ideed!*

Loovus AIT

Ajurünnaku Bingo

Teema: _____
Mängija: _____
Kuupäev: _____

D	T	E	S	C
u	G	o	v	A
p	Z	s	A	i
#	U	F	ö	L
R	ü	k	B	O

Kuidas mängida? 1 Anna igale mängijale bingooleht. 2 Leppige kokku ajurünnaku teema. 3 Mäng algab mängujuhi märguande peale.

4 Iga mängija proovib igasse ruutu kirjutada ajurünnaku teemale vastava lahendusidee. Idee kirjeldus peab algama vastavas ruudus oleva tähega. 5 Võidab see, kes esimesena on saanud täis vertikaal- või horisontaalrea või diagonaali. Võitja peab otse loomulikult hüüdma üle ruumi: *Just minul on kõige õigedamad ideed!*