

Lottino

Ravensburger Spiele® Nr. **000333** (60551111)
für 1 - 6 Personen von 3 bis 6 Jahren
von Elke Müller-Heffter

Design: Dick Bruna

Inhalt: 6 Legetafeln, 54 Deckkärtchen

Lottino — ein Lottospiel für die ganz Kleinen. Gemalt von Dick Bruna, dem Vater vieler Bilderbücher. Seine Bilder sind von unnachahmlicher Ausdruckskraft und genialer Einfachheit, die deshalb für kleine Kinder so besonders geeignet sind. Vor allem aber spricht seine große Liebe zu allen Kindern aus ihnen.

Bei diesem Lotto sind auch die Rückseiten der Tafeln sinnvoll genutzt. Es finden sich hier die selben Gegenstände, aber als Schattenriß und in anderer Anordnung wieder. Das Zuordnen der gemalten Bilder auf den Deckkärtchen zu den Schattenrissen, schult auf spielerische Weise die Wahrnehmung und die Formerfassung des Kindes.

Spielregeln

Die Spielregeln 1-3 gelten sowohl für das Spiel mit den Vorder-, als auch den Rückseiten der Legetafeln. Dabei bietet jedoch das Spiel mit den Schattenrissen auf den Rückseiten der Tafeln einen größeren

Schwierigkeitsgrad, vor allem bei der Spielregel 3, dem Gedächtnislotto.

1. Bilderlotto

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Überzählige Legetafeln und die dazugehörigen Kärtchen werden ausgeschieden. Die im Spiel verbleibenden Deckkärtchen werden gemischt und mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt.

Der Spielleiter nimmt ein Kärtchen nach dem anderen auf, zeigt das Bild und benennt den abgebildeten Gegenstand. Wer den gleichen Gegenstand auf seiner Legetafel findet, meldet sich, bekommt das Kärtchen und deckt damit das gleiche Bild auf seiner Legetafel zu.

Sieger ist, wer zuerst alle Felder seiner Legetafel bedeckt hat.

Bei dieser Spielart kann man auch mit kleinen Kindern um Gewinn spielen. Jeder Mitspieler erhält 3 Marken oder Bohnen. Wer sich nun beim Ausruf eines Kärtchens falsch gemeldet hat, muß eine Marke in eine Kasse geben, ebenso derjenige, der versäumte, sich zu melden, wenn ein Kärtchen seiner Legetafel aufgerufen wurde.

Derjenige, der zuerst seine Legetafel belegen konnte, bekommt die Marken aus der Kasse und seine eigenen, die er noch übrigbehielt, gutgeschrieben.

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

2. Bilder-Quiz

Der Spielleiter zeigt ein gezogenes Kärtchen stumm vor. Wer das Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich. Er erhält das Kärtchen aber nur, wenn er die Bezeichnung des Bildes richtig nennt. Auch der umgekehrte Weg ist möglich: Der Spielleiter zeigt das Bild des gezogenen Kärtchens nicht, sondern benennt nur den Gegenstand des Bildes. Wer das entsprechende Bild auf seiner Legetafel findet, bekommt das Kärtchen.

Sieger ist, wer seine Tafel zuerst belegt hat.

3. Gedächtnis-Lotto

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Er darf sie sich 30 Sekunden lang genau anschauen, um sich gut einzuprägen, welche Bilder darauf zu sehen sind. Dann werden

die Legetafeln mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Nun nimmt der Spielleiter ein Kärtchen nach dem anderen auf, zeigt das Bild hoch oder benennt nur den abgebildeten Gegenstand. Es meldet sich der Mitspieler, der sicher ist, daß das Bild zu seiner Tafel gehört. Das Kärtchen wird offen neben der Legetafel abgelegt. Wenn sich zwei Mitspieler gleichzeitig melden, steckt der Spielleiter das Kärtchen unter seinen Stoß. Wenn sich bei einem Kärtchen niemand meldet, so wird dieses aus dem Spiel genommen. Hat der Spielleiter alle Kärtchen ausgerufen, drehen die Mitspieler ihre Legetafeln um.

Jedes passende Kärtchen wird mit zwei Punkten bewertet, für jedes falsche oder fehlende wird ein Punkt abgezogen.

Wer die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.

© 1973 by

Otto Maier Verlag Ravensburg

