

Natur

Lotto+Quiz

Für 2-6 Personen von 4 bis 10 Jahren
Ravensburger Spiele Nr. 15.051
Inhalt: 6 Legetafeln, 54 Deckkärtchen

Dieses Spiel vermittelt den Kindern die Kenntnis einiger häufiger Pflanzen und Früchte und ihrer Namen. Bewußt wurden auch europäische Früchte und Gemüse ausgesucht, die bei uns erst durch den gemeinsamen Markt allgemein bekannt wurden.

Durch die vielfältige Spielregel ist das Spiel für verschiedene Altersstufen geeignet. Die Jüngsten üben sich im Wiedererkennen gleicher Bilder und in der richtigen Benennung, von den Älteren aber wird die genaue Kenntnis der Namen und das Einordnen unter einen Sammelbegriff gefordert.

Bilderlotto

Jeder Mitspieler erhält gleich viele Legetafeln. Übrige Legetafeln werden zusammen mit den entsprechenden Deckkärtchen ausgeschieden. Die im Spiel bleibenden Deckkärtchen werden gut gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein Spielleiter zieht ein Kärtchen nach dem anderen heraus, zeigt das Bild und sagt den Namen der Pflanze laut an. Wer das gleiche Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich, erhält das Kärtchen und deckt damit das entsprechende Bild seiner Legetafel zu. Wer zuerst alle Bilder seiner Tafel bedeckt hat, ist Gewinner. Diese Spielart kann man auch um Gewinn spielen. Dann zahlt jeder Spieler für seine Tafel drei Marken an eine Kasse, die der Spielleiter verwaltet. Wer sich beim Ausruf eines Kärtchens falsch meldet, muß eine Marke an die Kasse

zahlen, ebenso derjenige, der sich zu melden versäumt, wenn das aufgerufene Bild auf seiner Legekarte ist. Der Gewinner erhält die Hälfte der Kasse, der zweite und dritte je den vierten Teil.

Bilder-Quiz

Der Spielleiter zeigt die gezogenen Kärtchen stumm vor. Wer das Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich. Er erhält das Kärtchen aber nur, wenn er den Namen richtig nennt. Auch der umgekehrte Weg ist möglich:

Der Spielleiter zeigt das Bild des gezogenen Kärtchens nicht, sondern liest nur den Namen laut vor. Wer das entsprechende Bild auf seiner Legetafel hat und sich richtig meldet, bekommt das Kärtchen.

Gedächtnis-Lotto

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Er darf sie 30 Sekunden lang genau anschauen, um sich gut einzuprägen, welche Bilder darauf sind. Dann legt er die Legetafel mit den Bildern nach unten vor sich auf den Tisch. Nun zeigt der Spielleiter ein Deckkärtchen, oder er ruft das Bild aus und die Mitspieler versuchen, sich zu erinnern, ob das jeweilige Bild zu ihrer Legetafel gehört. Wer sicher ist, daß es auf seiner Tafel ist, meldet sich und erhält das Kärtchen, das er neben seine Legetafel legt. Wenn zwei Mitspieler sich gleichzeitig melden, legt der Spielleiter das Kärtchen wieder zu seinem Stoß. Wenn sich bei einer Karte

niemand meldet, wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Wenn der Spielleiter alle seine Kärtchen ausgerufen hat, drehen die Mitspieler ihre Legetafeln um. Jedes passende Kärtchen wird mit 2 Punkten bewertet, für jedes fehlende Kärtchen und jedes falsche Kärtchen wird ein Punkt abgezogen. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

Zuordnen

Alle Bilder lassen sich einer von sieben Gruppen zuordnen, die unten aufgeführt sind. Bei der Zusammenstellung der Legetafeln ist diese Einteilung nicht berücksichtigt worden, nun aber kann sie dazu dienen, die Spielregel noch anspruchsvoller und für die älteren Kinder interessanter zu gestalten. Der Spielleiter ruft die Deckkärtchen mit Namen aus. Wer das Bild auf seiner Legetafel findet und außerdem angeben kann, zu welcher der genannten Gruppen die Pflanze gehört, erhält das Kärtchen. Wenn ein Spieler sich falsch meldet oder nicht weiß, zu welcher Gruppe die Pflanze gehört, wird das Kärtchen beiseitegelegt. Wer am Schluß die meisten Kärtchen auf seiner Tafel hat, gewinnt. Eine weitere Steigerung dieser Spielart ergibt sich, wenn der Spielleiter das Bild stumm vorzeigt, und die Mitspieler beides, Namen und Gruppe, richtig nennen müssen, ehe sie das Deckkärtchen erhalten. Wiederum ist Gewinner, wer am Schluß die meisten Kärtchen auf seiner Legetafel hat.

Stillbeschäftigung

Auch zur sinnvollen Stillbeschäftigung eignet sich das Spiel. Das jüngere Kind kann die Legetafeln für sich belegen, dem älteren Kind kann man die Aufgabe stellen, die Kärtchen ohne Legetafeln nach den sieben Gruppen zu ordnen.

Gartenblumen

- 1 Stiefmütterchen
- 2 Aster
- 3 Dahlie
- 4 Cosmea
- 5 Rose
- 6 Kapuzinerkresse
- 7 Kokardenblume
- 8 Tagetes
- 9 Anemone
- 10 Sonnenblume

Wildwachsende Blumen

- 11 Distel
- 12 Margerite
- 13 Herbstzeitlose
- 14 Frauenschuh
- 15 Enzian
- 16 Silberdistel
- 17 Mohn
- 18 Königskerze
- 19 Seerose
- 20 Glockenblume

Obst

- 21 Zitrone
- 22 Orange
- 23 Pfirsich
- 24 Apfel
- 25 Banane
- 26 Traube
- 27 Kirsche
- 28 Erdbeere
- 29 Wassermelone
- 30 Birne

Gemüse

- 31 Möhre
- 32 Gurke
- 33 Spargel
- 34 Tomate
- 35 Paprika
- 36 Wirsing
- 37 Knoblauch
- 38 Blumenkohl
- 39 Aubergine
- 40 Artischocke

Getreide

- 41 Weizen
- 42 Hafer
- 43 Gerste
- 44 Roggen
- 45 Reis
- 46 Mais

Nüsse

- 47 Haselnuß
- 48 Mandel
- 49 Erdnuß
- 50 Walnuß

Nutzpflanzen

- 51 Baumwolle
- 52 Tabak
- 53 Olive
- 54 Kartoffeln

© 1970

Otto Maier Verlag Ravensburg ®

