

Kombi-Lotto

Für 2 - 6 Personen von 4 - 10 Jahren
Inhalt: 6 Legetafeln, 36 Deckkärtchen

Ein Kombinationsspiel zur Spracherziehung, Begriffsbildung und zur Erweiterung der Umweltkenntnisse.

Design: Eva Scherbarth

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 301

Bei diesem Berufe-Lotto kommt es darauf an, gut zu beobachten und richtig zu kombinieren. Auf den Legetafeln sind 36 Arbeitsplätze abgebildet. Die Deckkärtchen zeigen jeweils einen Menschen in typischer Berufsbekleidung und mit wichtigen Attributen. Wer ist auf den einzelnen Kärtchen dargestellt? Ein Feuerwehrmann mit der Spritze, eine Krankenschwester mit Thermometer und Fieberkurve, ein Richter mit dem Gesetzbuch unter dem Arm, eine Schneiderin mit Stoff und Schere. — Wo gehören sie alle hin und was werden sie an ihrem Arbeitsplatz tun?

Ein Spiel, bei dem es viel zu fragen, zu lernen und zu erzählen gibt. — Mit Traumberufen zum Aussuchen.

1. Berufe-Lotto

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

Der Spielleiter (der auch selber mitspielen kann) nimmt ein Kärtchen nach dem anderen auf, zeigt entweder das Bild stumm vor oder benennt den dargestellten Beruf. Wer auf seiner Legetafel den entsprechenden Arbeitsplatz zu diesem Beruf gefunden hat, benennt oder beschreibt ihn und erhält das Kärtchen, wenn diese Angaben richtig waren.

Stimmen die Angaben nicht, wird das Kärtchen zuunterst unter den Stoß gesteckt.

Wer zuerst die freien Felder seiner Legetafel bedecken konnte, hat gewonnen.

2. Gedächtnis-Lotto

Jeder Mitspieler erhält eine oder auch 2 Legetafeln. 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 und zeigt das Bild hoch. 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 zuunterst in 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. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

3. Geschichten erfinden

Alle Mitspieler bekommen eine Legetafel. Die Deckkärtchen werden gemischt und verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder zieht sich nun 6 Kärtchen und legt diese nacheinander auf seine Legetafel.

Alle versuchen nun, sich zu ihren Bildern Geschichten auszudenken und diese zu erzählen: Was macht die Malerin in der Backstube oder der Schornsteinfeger auf dem Mond?

Besonders lustig ist es, wenn sich mehrere „Dichter“ an einer Tafel beteiligen. Abwechselnd erzählt jeder, was ihm gerade dazu einfällt. Dabei kann ruhig richtiger Unsinn herauskommen.

Also nicht lange überlegen und anfangen zu erzählen.

© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg