



Mein erstes Lotto

„Mein erstes Lotto“ ist mit zwei unterschiedlichen Zuordnungsspielen ausgestattet: Die Vorderseiten der Legetafeln mit einem Fotolotto, die Rückseiten mit einem gezeichneten Lotto.

„Mein erstes Lotto“ eignet sich zum Spielen im Familienkreis ebenso wie für die Gruppenarbeit im Kindergarten, in der Vorschule und in der Sonderschule.

Spielregeln

Beim Fotolotto legt jeder Mitspieler die Legetafeln mit den Fotos nach oben offen vor sich hin. Dann werden, wie anschließend in den Spielregeln beschrieben, die Deckkärtchen auf die gleichen Fotos der Legetafeln geordnet.

Beim Spiel mit dem gezeichneten Lotto legt jeder Mitspieler die Legetafeln mit den Zeichnungen nach oben vor sich hin.

Bei diesem Spiel werden nicht gleiche Bilder, sondern gleiche Gegenstände zueinander geordnet. Die Deckkärtchen mit dem fotografierten Telefon gehört also auf das Feld der Legetafel, auf dem das gezeichnete Telefon zu sehen ist.

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

1972 ausgezeichnet
mit dem Prädikat
„spiel gut“
vom Arbeitsausschuß
Gutes Spielzeug

Ravensburger Spiele®

Nr. 000319 (60551006)

Für 1-6 Personen

von 3-6 Jahren.

Ein Lottospiel zur Schulung der
Begriffsbildung und des Abstraktions-
vermögens von Elke Müller-
Heffter

Inhalt: 6 Legetafeln, 54 Deck-
kärtchen

Otto Maier Verlag
Ravensburg

Ravensburger

das Kärtchen und deckt damit das gleiche Foto oder die entsprechende Zeichnung 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,

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

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 zuuntermst 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.

4. Geschichten erfinden

Alle Bildkärtchen werden gemischt. Dann wird für jeden Mitspieler eine Reihe mit 4 Kärtchen ausgelegt. Nun versucht jeder, sich zu

- 1 Geräte zur Nagelpflege
- 2 Nähmaschine
- 3 Becher + Lätzchen
- 4 Bälle
- 5 Brot + Brötchen
- 6 Kleid
- 7 Herd
- 8 Regenmantel
- 9 Fahrrad

- 10 Schuhe + Strümpfe
- 11 Enten
- 12 Butter + Wurst + Käse
- 13 Zahnputzzeug
- 14 Bär
- 15 Pullover + Schal + Mütze
- 16 Waschlappen + Handtuch
- 17 Fernseher
- 18 Ei + Salz

- 19 Schwamm + Seife
- 20 Hase
- 21 Süßigkeiten
- 22 Eimer + Förmchen
- 23 Telefon
- 24 Bademantel + Badehose
- 25 Nachttopf
- 26 Baum
- 27 Lastwagen

- 28 Uhren
- 29 Holzisenbahn
- 30 Verbandszeug + Thermometer
- 31 Obst
- 32 Pferd
- 33 Jungen-Hemd + Hose
- 34 Fliegenpilz
- 35 Waschbecken
- 36 Radio

- 37 Bügeleisen
- 38 Blume (Cosmea)
- 39 Malzeug
- 40 Bilderbuch + Entchen
- 41 Kuchen
- 42 Glas mit Saft
- 43 Unterwäsche
- 44 Puder + Creme + Watte
- 45 Auto

- 46 Mantel
- 47 Segelboot
- 48 Elektrischer Quirl
- 49 Staubsauger
- 50 Puppen
- 51 Teller + Löffel
- 52 Kuh
- 53 Kamm + Bürste + Spiegel
- 54 Schlafanzug

seinen Bildern eine Geschichte auszudenken.

Besonders lustig ist es, wenn sich mehrere „Dichter“ an einer Bildreihe beteiligen. Abwechselnd sagt jeder zu einem Bild einen Satz.

Es kann ruhig dabei richtiger Unsinn herauskommen, Hauptsache es macht Spaß.

Also nicht lange überlegen und anfangen zu erzählen!

Anregungen für Eltern und Erzieher

Mit dem sorgfältig ausgewählten Bildmaterial dieses Lottos ist die Möglichkeit gegeben, im Spiel den Wortschatz des Kindes zu erweitern und das Ordnen unter Oberbegriffe zu üben.

Alle Bilder des Lottos lassen sich unter eines von 6 Themen gruppieren (Essen, Anziehen, Körperpflege, Spielzeug, Geräte im Haushalt und Umwelt).

Fünf Bildergruppen zeigen Dinge aus der unmittelbaren Umwelt des Kindes innerhalb des Hauses und eine Gruppe Dinge aus der Umwelt außerhalb des Hauses.

Mit dem gezeichneten Lotto sind nur die Rückseiten der Legetafeln bedruckt, nicht aber die der Deckkärtchen. Bei diesem viel schwierigeren Zuordnungsspiel muß das Kind von dem farbigen Foto auf die sparsame Schwarzzeichnung umdenken, um in zwei verschiedenen Abbildungen doch den gleichen Gegenstand zu erkennen. Die einzelnen Dinge müssen also sehr viel genauer betrachtet werden, um sie in ihrer äußeren Form zu erfassen und sie entweder im Foto oder in der Zeichnung wiederzuerkennen.

Sind beim Spiel mit dem gezeichneten Lotto alle Felder der Legetafel richtig belegt worden, so hat das Kind als Ergebnis wieder die Vielfarbigkeit der Fotos vor sich, die dieses Mal aber nach einem Thema geordnet sind.

Diese neue Ordnung ist Anreiz für ein lustiges Frage- und Antwortspiel. Dabei kann das Kind lernen zu unterscheiden und zu vergleichen und neue Erfahrungen richtig einzuordnen.

Beispiele zu Fragen über das Thema „Anziehen“:

1. Welche der abgebildeten Anzihsachen hast du auch?
Sind sie ganz gleich oder nur sehr ähnlich?
2. Hast du noch mehr zum Anziehen, erzähle mir davon.
3. Was ziehst du am liebsten an?
4. Welche der abgebildeten Anzihsachen sind für Mädchen, welche für Jungen und welche für beide gedacht?
5. Welche Sachen zieht man im Winter und welche im Sommer an?



Beispiele zu Fragen über das Thema „Apparate und Geräte im Haushalt“:

1. Welche der abgebildeten Apparate und Geräte haben wir auch? Wo stehen sie?
2. Erzähle mir, was bei unseren Geräten anders ist.
3. Welche Geräte findest du noch bei mir in der Küche?
4. Wozu brauchen wir diese Geräte?
5. Welche von ihnen machen ein Geräusch?
6. Welche der Geräte können gefährlich sein und warum?

Ordnen nach Materialien:

Man kann z.B. die Aufgabe stellen: Suche alle Kärtchen heraus, auf denen etwas aus Stoff oder anderem weichem (textilem) Material zu sehen ist.

Da sind nicht nur „Anzihsachen“ zu nennen, sondern auch das Tischtuch unter dem Teller, die Bluse an der Nähmaschine, die Mullbinde zwischen dem Verbandzeug, die Puppen und viele andere Dinge.

Die gleiche Aufgabe lässt sich für Holz, Metall, Glas und Plastik stellen.

Tips für die vielbeschäftigte Mutter:

Damit dieses Spiel Spaß macht, brauchen nicht immer mehrere Kinder zusammenzukommen. Während routinemäßiger Hausarbeit, etwa vom Bügelbrett aus, kann die Mutter die obengenannten Anregungen aufgreifen und erweitern, das Kind fragen oder erzählen lassen, oder ihm die Aufgabe stellen, die Kärtchen nach einem bestimmten Gesichtspunkt zu ordnen, wobei es dann kaum Mühe macht, das Ergebnis mit einem Blick zu kontrollieren.

