



DS 63687 Fotó lottó

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig

Játékosok száma: 1 - 4 gyermek

Doboz tartalma: 4 megfordítható tábla, 36 kártya

A táblák szép színes képei segítségével a kisgyermekek könnyen megtalálhatják a megfelelő képeket, és könnyedén követhetik a szabályokat. Később a játékot nehezebb változatban is játszhatjuk, a táblák hátsó oldalát használjuk, ahol nehezebb azonosítani a képeket. Ehhez sokkal nagyobb erőfeszítést kell tenni, és a logikai gondolkodást és a megfigyelő képességet fejleszti.

Amint ezzel játszunk a gyerekek megtanulják követni a szabályokat és a társasága együtt játszása öröme is felfedezhetik.

A játék szabályait elolvashatjuk, hogy a szülők és a tanárok is nagyon jó játszótársak lehetnek és ezzel tökéletesen kihasználhatják a játék fejlesztő mivoltát.

A játék menete:

Mielőtt a játékot elkezdjük a gyerekeknek meg kell mutatni, hogy a táblának mind két oldalát lehet használni, de az egyik oldalon gyümölcsök képei vannak az erdő gyümölcsseit is beleértve, míg a másikon ugyanezen gyümölcsök részletei láthatóak képeken.

Kép lottó:

Minden játékos kap egy táblát. Minden olyan táblát és a hozzá tartozó képeket, amiket nem használunk a játék során, ki kell tenni oldalra. Azokat a kártyákat, amik a játékban szerepelnek az asztalra helyezzük képpel lefelé. Az egyik játékos elkezd a játékot azzal, hogy felhúzza egy lapot, a képen látható ábrát megnevezi és megmutatja a többi gyerekeknek is. Ha valaki felismeri, hogy ez az Ő tábláján szerepel, elkéri a játékostól és a táblájára helyezi a megfelelő helyre.

Az a játékos nyer, akinek először lesz minden képe lefedve. Az a játékos, aki emeli a lapokat is játszik.

Megjegyzés:

Ha egy kártyát senki sem kér el, azt oldalra kell helyezni, és csak akkor lehet odaadni a tulajdonosának, ha már mindenki készen van a táblája kiegészítésével.

Lehet pontozással is játszani a játékot, minden helyére rakott kártya 1 pontot ér. A táblákat körönként cserélni kell a játékosoknak.

Variáció:

Ezt a játékot is a képekkel fogjuk játszani, de minden játékosnak adunk 3 – 3 gyöngyöt, műanyag érmét. És ha valaki nem szól, hogy az ő tábláján van a felmutatott kép, akkor oda kell adni egy érmét a játék vezetőnek. Akinek először lesz kész a táblája az a nála maradt érméket a játék vezetőnek le adja, aki feljegyzi a az érmék számát. Az lesz a játék győztese, akinek a legtöbb érméje megmarad, az győz.

Memória lottó:

Annyi táblával játszunk, ahány játékos játszik, és a hozzá tartozó képekkel. A játékosok minden körben felfordítanak egy képet, amit megnéznek, hogy az ő táblájukon van-e. Ha nem, akkor megmutatják a többieknek is, és visszateszi arra a helyre, ahol volt. Mindenki megpróbálja megjegyezni a képek helyét, hogy a saját tábláját minél előbb feltölthesse. A játék addig tart, míg az valakinek meg nem telik a táblája.

A meglepetés kígyó:

Osszuk a táblákat. A hozzájuk tartozó összes képet tegyük egy zacskóba (lényeg, hogy ne legyen átlátszó). Minden játékos húz a zacskóból annyi képet, ahány a táblájára fér (9-et). Úgy, hogy a többiek ne lássák megnézi a képeket és ami tud azt elhelyezi a tábláján. Ami nem illik a táblájára, azt leteszi maga elé, úgy, hogy a társai ne lássák. Amikor mindenki kész a felhelyezéssel, kiválaszt egy képet azok közül amiket nem tudott használni, és a tőle jobbra ülőnek adja. Az megnézi és ha jó felteszi a táblájára, ha nem, akkor a következő körben tovább adhatja. Addig tart a játék, míg valakinek minden képet sikerül feltennie.

Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101.

Tel/fax: 06 1 46 22 388/387

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu