

LOTTINO

Tombola illustrata per 1 – 6 bambini dai 3 ai 6 anni.

Gioco Ravensburger® n° 00 033 3

Illustrazioni: Dick Bruna, © Mercis b.v.

Contenuto: 6 cartelle
54 cartine illustrate
1 regolamento di gioco



Lottino – Una splendida tombola illustrata ideale per i più piccini

Questa tombola si contraddistingue per gli attraenti disegni di cui è autore Dick Bruna, già celebre illustratore di tanti libri per bambini, attualmente molto apprezzati in tutto il mondo. I suoi caratteristici disegni, dai colori vivaci e dal tratto simpatico, rappresentano oggetti già noti alla maggior parte dei bimbi. E' particolarmente importante l'impiego di colori brillanti in disegni composti da forme veramente semplici, poiché così si aiuta il bambino a sviluppare le basilari facoltà di percezione, coordinazione ed espressione.

Il dorso delle cartelle offre un'ulteriore variante di gioco. Difatti vi sono stampate le sagome di tutti i soggetti, che però sono mischiati anziché essere raggruppati per argomento. Sopra queste sagome in bianco e nero, i bambini dovranno collocare le loro cartine colorate, sfruttando maggiormente le facoltà percettive ed il senso della forma. Naturalmente, questo livello di gioco comporta un grado di difficoltà più elevato e si addice ai bambini già «esperti».

Preparativi

Ciascun bambino prende una cartella e la sistema dinanzi a sé. Tutte le cartelle rimaste inutilizzate, insieme alle relative cartine, dovranno essere accantonate nella scatola. Le cartine che rimangono in gioco vengono voltate con la figura all'ingiù e poi ben mischiate al centro del tavolo.

1ª Regola di gioco:

Tombola illustrata senza direttore di gara

Inizia il concorrente più giovane (gli altri giocheranno a turno in senso orario) che volta una delle cartine che si trovano al centro del tavolo, nomina quindi il soggetto raffigurato e poi verifica che sulla sua cartella vi sia la medesima illustrazione. Se così fosse, egli vi poserà sopra la cartina, in caso contrario, la rimetterà coperta sul tavolo insieme alle altre e cederà la mano al giocatore successivo.

Vincerà la partita il primo concorrente che sarà riuscito a completare la sua cartella con tutte e 9 le cartine.

Volendo, un bambino ha anche la possibilità di giocare da solo, basterà che disponga tutte e 6 le cartelle di fronte a sé per poi pescare, una per volta, le 54 cartine illustrate.

2ª Regola di gioco:

Tombola illustrata con direttore di gara

Prima d'iniziare la partita, i bambini eleggono un direttore di gara. Questo «direttore» potrebbe essere tanto un adulto quanto uno dei partecipanti stessi, il quale (a turno) non prenderà parte a quella stessa gara.

Dopo aver distribuito una cartella per ciascuno, come descritto in precedenza, il direttore di gara pesca una cartina dal centro del tavolo e la mostra a tutti quanti, senza però nominarla. Il bambino che riconosce quella figura fra le immagini della sua cartella, potrà richiederla a patto di nominarla correttamente. Naturalmente, vincerà colui che completerà per primo la propria cartella.

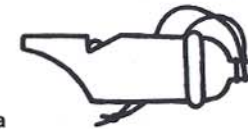
Nota: Questa tombola può essere anche giocata come se fosse una gara a premi. Per questo motivo, all'inizio della partita vengono distribuiti 4 oggetti (p.es. bottoni, caramelle, gettoni, ecc.) a ciascun partecipante; dopodiché si gioca seguendo le stesse regole finora descritte, con in più l'obbligo di consegnare un oggetto al direttore quando si sbaglia nel richiedere una cartina (oppure quando non ci si accorge di doverla richiedere).

Colui che completerà per primo la sua cartella vincerà 2 oggetti. Al termine di un numero prestabilito di partite, i giocatori faranno i conti e chi possiederà più oggetti sarà il vincitore assoluto.

3ª Regola di gioco:

Quiz delle cartine illustrate

Il direttore di gara pesca una cartina e la mostra ai bambini senza nominarne il soggetto: tutti i giocatori controllano la propria cartella e colui che vi trova la corrispondente illustrazione potrà chiedere la cartina al direttore di gara, a patto di pronunciare correttamente il nome del soggetto che vi è raffigurato. Vince chi riesce a completare per primo la propria cartella.



4ª Regola di gioco:

Tombola della memoria

Ciascun bambino riceve una cartella, la osserva attentamente per almeno un minuto allo scopo di imprimersi bene nella mente tutte le illustrazioni, dopodiché la copre (oppure la gira dall'altro lato o la mette sotto al tavolo). Le cartelle raggruppano degli oggetti piuttosto omogenei fra di loro, è importante perciò che i bambini capiscano subito qual è il «tema» trattato; così facendo sarà per loro più facile il riconoscimento di ciascuna figura.

Dopo che le cartine saranno state coperte e mischiate al centro del tavolo, il direttore di gara ne pescherà una a caso e la mostrerà ai giocatori, descrivendone anche l'illustrazione. A questo punto, chi ritiene di avere quel soggetto sulla propria cartella, chiede la cartina e la dispone scoperta dinanzi a sé. Se due o più giocatori chiedessero la stessa cartina, questa ritornerà al centro del tavolo. Se invece nessuno richiedesse la cartina estratta, il direttore di gioco l'accantonerà definitivamente.

Allorché si saranno esaurite tutte le cartine, si procederà alla verifica: i giocatori si riprenderanno le cartelle e riempiendo le caselle con le corrispondenti cartine verificheranno tutti gli abbinamenti. Chi avrà completato la propria cartella senza errori sarà il vincitore della partita (è anche possibile che vi siano più vincitori).

5ª Regola di gioco:

Tombola illustrata delle sagome

Ciascun bambino prende una cartella e la sistema davanti a sé, questa volta dalla parte del dorso: appariranno così solamente le sagome degli oggetti. Le cartine andranno come al solito mischiate e disposte coperte al centro del tavolo. Ora il direttore di gara pesca una carta, mostrandone l'illustrazione ai giocatori; chi ritiene di avere sulla propria cartella la sagoma corrispondente a quella figura, chiede la cartina e ve la posa sopra. Se però quest'ultima cartina non corrispondesse alla sagoma disegnata sulla cartella, il concorrente dovrà rimetterla insieme alle altre al centro del tavolo.

Nel caso in cui due o più bambini richiedessero la stessa cartina, sarà il direttore di gara a controllare la cartella di ciascuno di loro. Vince il concorrente che avrà completato per primo la sua cartella.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

