

spielend NEUES LERNEN

Wir spielen Einkaufen
Wer findet das beste Angebot?

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25058 5
Autor: Marco Teubner
Illustration: Gabriela Silveira
Design: DE Ravensburger, Vera Bolze

Dieses Lernspiel fördert:
● Selbstständigkeit
● Erster Umgang mit Geld

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen.

Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne.

Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Wir spielen Einkaufen

Einkaufsspiel
für 2 bis 4 Spieler von 4 bis 7 Jahren

Selbstständig einkaufen zu können, ist ein wichtiger Schritt in der Entwicklung eines Kindes. **Wir spielen Einkaufen** gibt Kindern die Möglichkeit, die Grundzüge des Kaufvorgangs einzuüben, indem sie Waren gegen Geld tauschen. Die Kinder lernen, sich einen Überblick über das Angebot zu verschaffen, mit ihrem Geld zu haushalten und planvoll zu handeln. Durch das Einwerfen der Münzen am Marktstand wird zudem die Feinmotorik gefördert.

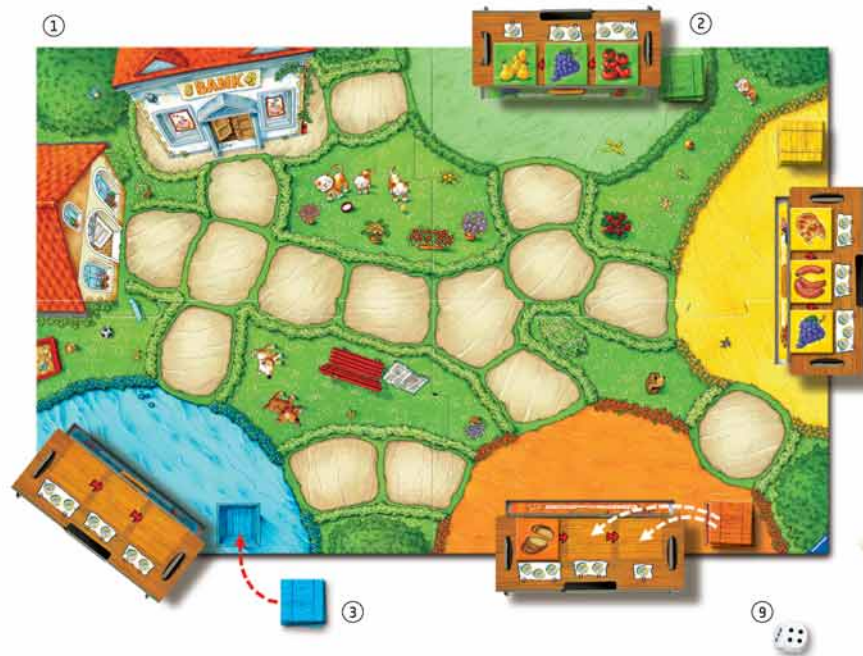
 In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Liebe Kinder,

was für ein buntes Treiben auf dem Markt! Birnen und Trauben gibt es bei Ollis Obststand, knackige Würstchen hat Metzger Maxi im Angebot und Bella verkauft leckere Hörnchen. Was steht auf eurer Einkaufsliste? Wo gibt es Brot, was kosten die Tomaten, braucht ihr noch Schinken? Wenn ihr geschickt einkauft und euch euer Geld gut einteilt, seid ihr bald mit einer vollen Tasche wieder zu Hause.

Inhalt

- ① 1 Spielplan aus vier Teilen
- ② 4 Marktstände aus jeweils zwei Teilen
- ③ 36 Warenkärtchen
- ④ 52 Geldstücke
- ⑤ 4 Spielfiguren
- ⑥ 4 Aufstellfüße
- ⑦ 4 Geldbeutel
- ⑧ 6 Einkaufslisten
- ⑨ 1 Würfel



Einmal zusammengebaut sollten die Marktstände nicht wieder auseinandergenommen werden. Stellt sie einfach vorsichtig nebeneinander in die Schachtel, wenn ihr das Spiel wieder einräumt.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel. Löst die vier Spielplanteile, die Warenkärtchen, Geldstücke, Einkaufslisten und Geldbeutel vorsichtig aus den Stanztafeln. Baut die Marktstände auf, wie in der Aufbauanleitung auf den Oberteilen der Marktstände dargestellt. Zu dem gelben und blauen Stand gehören dabei diejenigen Oberteile, auf denen zweimal zwei und einmal drei Geldstücke als Preise abgebildet sind. Setzt die vier Spielplanteile zusammen und stellt die Marktstände in die farblich entsprechenden Einbuchtungen am Spielplanrand. Steckt die Spielfiguren in die Aufstellfüße.



Tipp zur Einführung des Spielmaterials:

- Verteilen Sie die grünen, blauen und orangefarbenen Warenkärtchen auf dem Tisch. Fordern Sie Ihr Kind auf, die verschiedenen Waren nach Gruppen wie Backwaren, Fleischwaren, Obst und Gemüse zu ordnen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, wo man die verschiedenen Lebensmittel kaufen kann (z. B. Brot beim Bäcker, Wurst beim Metzger).
- Lassen Sie Ihr Kind nun auch die gelben Kärtchen den unterschiedlichen Gruppen zuordnen und gehen Sie darauf ein, dass verschiedenste Lebensmittel durchaus auch an einem Ort gekauft werden können, z. B. im Supermarkt, am Feinkoststand, im Bioladen.

Spielidee: Markttag

Einkaufsspiel für 2 bis 4 Kinder
ab 4 Jahren

Ziel des Spiels ist es, alle Waren eurer Einkaufsliste zu kaufen und als Erster wieder zu Hause anzukommen.

Vorbereitung des Spiels

Die Warenkärtchen haben je nach Warengruppe unterschiedliche Farben. Sortiert die Kärtchen nach folgenden Kategorien:

orange Warenkärtchen:
Backwaren



grüne Warenkärtchen:
Obst- und Gemüse



blaue Warenkärtchen:
Fleischwaren



gelbe Warenkärtchen:
Gemischwaren/Feinkost



Legt die sortierten Kärtchen mit der Rückseite nach oben als Stapel neben den Stand der gleichen Farbe und zwar dorthin, wo die Vorratskisten auf dem Spielplan aufgezeichnet sind. Zum Beispiel legt ihr die blauen Kärtchen neben Maxis Metzgerstand usw. (siehe Seite 2)

Nun nehmt ihr die drei obersten Kärtchen von jedem Stapel. Legt sie mit der Warenseite nach oben nebeneinander auf die Auslagefläche des Standes. Die kleinen Geldsymbole über den Waren zeigen euch, wie viel die Ware kostet.

Hinweis: Wenn ihr genau hinseht, erkennt ihr, dass manche Warenarten etwas teurer sind als andere. Für die Fleischwaren beim Metzger und die besonders guten Lebensmittel am Feinkoststand muss man etwas mehr Geld einplanen. Obst, Gemüse und Backwaren können dagegen günstiger sein.

Jeder von euch bekommt eine Einkaufsliste, einen Geldbeutel und acht Geldstücke. Legt eure Geldstücke auf die Ablagefelder auf dem Geldbeutel. Die restlichen Geldstücke kommen in die Schachtel. Legt den Würfel bereit und stellt eure Spielfiguren auf das Wohnhaus. Von dort aus beginnt eure Einkaufsrunde.

Hinweis: Schaut euch eure Einkaufslisten genau an. Was müsst ihr einkaufen? Vergleicht die Waren auf eurer Liste mit dem Angebot auf den Marktständen. Vergleicht genau die Preise!

Los geht's!

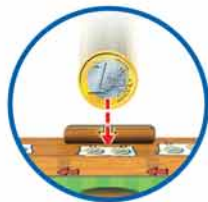
Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und läufst mit deiner Spielfigur die entsprechende Anzahl an Feldern auf dem Spielplan. Die Richtung darfst du selbst wählen.

Hinweis: Auch die Bank und die Farbfelder, an denen die Marktstände stehen, gelten als Lauffelder und müssen mitgezählt werden. Wenn du zu einem Stand, zur Bank oder nach Hause möchtest, musst du das Feld nicht genau erreichen. Überschüssige Würfelpunkte kannst du verfallen lassen.

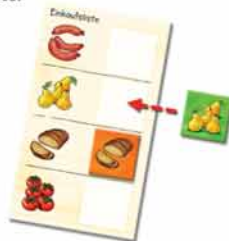
Erreichst du einen Stand, an dem du etwas kaufen möchtest?

Kaufen:

- Sieh nach, wie viel die Ware kostet. Hast du noch genug Geld?
- Bezahle zunächst, indem du die Münzen in den Geldschlitz am Marktstand steckst.



- Nimm dir nun die bezahlte Ware von der Auslagefläche und lege sie neben das passende Warensymbol auf deiner Einkaufsliste.



- Überprüfe, ob du noch weitere Waren an diesem Stand kaufen möchtest. Du kannst dies nun tun, sofern du noch genügend Geldstücke dafür hast.

Auffüllen:

- Wenn dein Einkauf an diesem Stand beendet ist, muss der Stand neu bestückt werden. Schiebe zunächst die restlichen Waren des Standes ein oder zwei Felder nach links. Der Pfeil auf der Ablagefläche zeigt dir die Richtung an.



Fülle dann die freien Plätze mit frischer Ware vom Vorratsstapel auf, der neben dem Stand liegt. Aufgepasst! Die frische Ware ist anfangs noch teuer, dafür sind manche Waren günstiger geworden. **Nach dem Auffüllen des Standes ist dein Zug beendet.** Liegen nun neue Waren aus, die du bräuchtest, kannst du sie somit erst bei deinem nächsten Zug kaufen.



Fordern Sie Ihr Kind auf, beim Spielen genau zu beobachten, wie sich die Preise verändern, und dies beim Einkaufen zu berücksichtigen.

Grundsätzlich gilt: Ist das Angebot an einem Stand gerade günstig, kannst du auf das Würfeln verzichten und dort stehen bleiben.

Gibt es an keinem der vier Stände eine Ware, die du noch brauchst?

Wenn wirklich an **keinem** Stand eine Ware ausliegt, die du noch kaufen musst, hast du die Möglichkeit, die gesamte Ware eines Standes auszutauschen:

- Gehe zu dem Stand, der die entsprechende Warenart grundsätzlich führt, oder zum Gemischtwarenstand, bei dem es alle Waren gibt.
- Du darfst nun alle drei Warenkärtchen vom Marktstand nehmen und sie unter den Vorratsstapel neben dem Stand legen. Nimm nun die drei obersten Kärtchen vom Vorratsstapel und lege sie auf die Auslagefläche des Standes.
- Liegt nun eine Ware aus, die du kaufen möchtest? Prima! Dann greife jetzt zu und kaufe sie!

Die Bank

Hast du nicht mehr genug Geld für die Waren, die du noch brauchst? Dann hast du zu teuer eingekauft und musst einen Umweg über die Bank machen.

- Würfle und ziehe zum Bankfeld. Überschüssige Augenzahlen verfallen.
- Bist du auf dem Bankfeld angekommen, würfelst du gleich noch einmal. Je nachdem welche Augenzahl du würfelst, darfst du dir diese Anzahl an Geldstücken aus der Schachtel nehmen – jedoch nicht mehr, als auf deinen Geldbeutel passen. Würfelst du zum Beispiel eine Drei, darfst du drei Münzen nehmen. In der nächsten Runde kannst du dann weiterlaufen und einkaufen.

Hast du alle Waren deiner Einkaufsliste eingekauft? Dann würfelst du und läufst mit deiner Spielfigur zurück zum Wohnhaus.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Waren seiner Einkaufsliste eingekauft hat und zum Wohnhaus zurückgelaufen ist. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler dürfen natürlich weiter einkaufen, solange bis jeder mit einer vollen Einkaufstasche zu Hause angekommen ist.



Gehen Sie mit Ihrem Kind auf einen Wochenmarkt und lassen Sie es selbstständig verschiedene Dinge kaufen. Hierdurch gewinnt es an Selbstvertrauen.

Profivariante: Schnäppchenjagd

Einkaufsspiel für 2 bis 4 Kinder
ab 6 Jahren

Einkaufsprofis können „Schnäppchenjagd“ spielen, indem sie vor dem Spiel selbst einschätzen, wie viel Geld sie für ihre Einkäufe benötigen werden. „Schnäppchenjagd“ wird vorbereitet und gespielt wie die Spielidee „Markttag“, allerdings legt ihr vor Spielbeginn noch keine Geldstücke auf den Geldbeutel.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er **ein** Geldstück aus der Schachtel nimmt und auf seinem Geldbeutel ablegt. Danach sind reihum alle Spieler an der Reihe und dürfen sich **pro Runde ein Geldstück** nehmen. Das geht so lange, bis du glaubst, genügend Geld für deine Einkäufe zu haben, oder der Geldbeutel voll ist. Statt erneut ein Geldstück zu nehmen, kannst du dann würfeln und mit deiner Figur loslaufen. Die anderen können trotzdem weiterhin Geld nehmen, bis jeder seiner Meinung nach ausreichend Geld hat und zu ziehen beginnt.

Haushalten lohnt sich! Hast du am Ende der Einkaufsrunde noch Geld übrig, kannst du auf dem Heimweg ein Stück mit dem Bus fahren: Zusätzlich zu der gewürfelten Augenzahl darfst du übrige Münzen abgeben und pro Münze ein Feld weiterlaufen.

Die Bank darfst du in dieser Variante erst besuchen, wenn du bereits die erste Ware eingekauft hast. Wenn du alle Waren eingekauft hast, darfst du auf dem Heimweg kein Geld mehr auf der Bank holen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Waren seiner Einkaufsliste eingekauft hat und wieder zurück zum Wohnhaus gelaufen ist. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.



Spieltipp für Profis:
Jeder startet mit nur sechs Geldstücken. Beim Einkaufen müsst ihr nun noch genauer auf die Preisentwicklung achten.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter
www.SpielendNeuesLernen.de

226482

Ravensburger