

Was darf's denn sein?

Das große Einkaufsspiel.



Ravensburger

Was darf's denn sein?

Das große Einkaufsspiel.

Ravensburger Spiele® Nr. 00 897 1
Ein Würfelspiel für 2 - 5 Kinder ab 5 Jahren

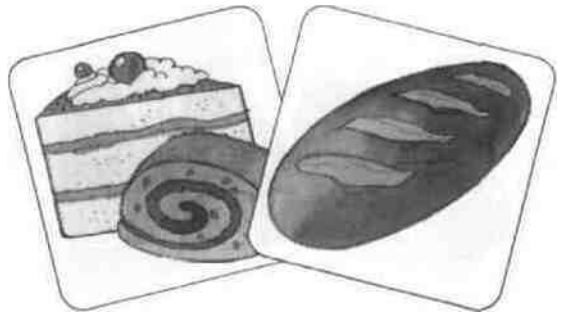
Autor: Siegfried O. Zellmer
Illustration: Claus Knezy
Design: Peter Binkert

Inhalt: 1 Spielplan mit Drehpfeil
5 Einkaufslisten
20 Warenkärtchen
5 Briefkärtchen
5 Blumenstraußkärtchen
102 Spielgeldmünzen (5 DM, 2 DM, 1 DM, 50 Pf, 10 Pf, 5 Pf)
5 Spielfiguren
1 Würfel
1 Spielanleitung

Kinder! Heute ist großer Einkaufstag. Schnappt Eure Einkaufsliste und den Einkaufskorb, und auf geht's in die Stadt! Aber halt! Habt Ihr auch Euer Geld? - Dann kann es ja losgehen. Viel Spaß beim Einkaufen!

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Waren, die auf der Einkaufsliste stehen, einzukaufen und außerdem noch einen Brief und einen Blumenstrauß wegzubringen. Wer als erster alles besorgt hat, ist Gewinner.



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel muß der Drehpfeil auf dem Spielplan (Glücksrad) befestigt werden. Alle Kärtchen und die Spielgeldmünzen müssen vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst werden.

Die Geldmünzen werden in die Fächer der Spielschachtel einsortiert.

Jedes Kind sucht sich eine Einkaufsliste aus, die es offen vor sich hinlegt, und eine Spielfigur, die es auf das Startfeld stellt.

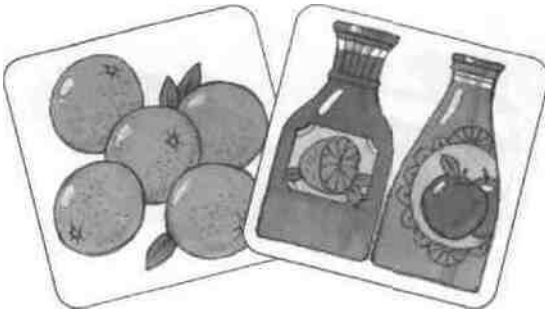
Zusätzlich zur Einkaufsliste erhält jeder noch ein Brief- und ein Blumenstraußkärtchen.

Die Kinder legen die einzelnen Warenkärtchen auf die dazugehörigen Abbildungen auf dem Spielplan.

Jetzt fehlt nur noch das nötige Startgeld, um die Waren kaufen zu können. Das älteste Kind verwaltet die Kasse und verteilt an seine Mitspieler 3,65 DM in folgenden Münzen: 1 x 2 DM, 1 x 1 DM, 1 x 50 Pf, 1 x 10 Pf, 1 x 5 Pf.

Spielregel

Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Punktzahl vom Startfeld aus in Pfeilrichtung vorwärts. Landet es mit genauer Punktzahl auf einem Warenkärtchen, das auf seiner Einkaufsliste abgebildet ist, kann es die Ware kaufen und auf seine Einkaufsliste legen. Der Preis, den das Kind für diese Ware bezahlen muß, ist auf der Einkaufsliste in Münzen abgebildet.



Wenn das Geld ausgeht...

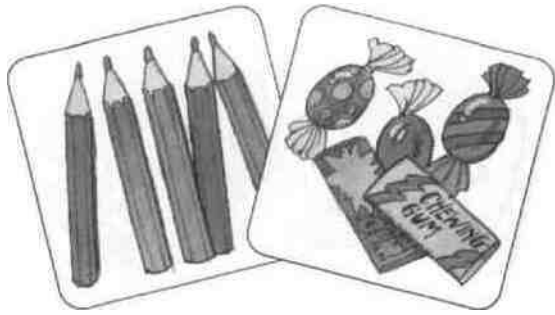
Das Startgeld (3,65 DM) reicht nicht aus, um alle vierwaren auf der Einkaufsliste gleich in der ersten Laufrunde besorgen zu können. Auf jeder Einkaufsliste sind Waren, die mehr als 3,65 DM kosten. Kommt ein Kind mit seiner Spielfigur in der ersten Laufrunde auf eine teurere Ware oder nacheinander auf 2 Waren, die zusammen mehr als 3,65 DM kosten, kann es die Waren nicht kaufen. Das Kind muß warten, bis seine Spielfigur wieder über das Startfeld zieht. Dafür bekommt es jedesmal aus der Kasse weitere 3,65 DM. Auch durch das Glücksrad kann man zu Geld kommen (siehe unter „Glücksrad“).

Brief und Blumenstrauß

Landet ein Kind mit seiner Spielfigur direkt auf dem Brief oder dem Blumenstrauß, kann es das entsprechende Kärtchen dort ablegen. Das bedeutet, es hat entweder einen Brief in den Briefkasten geworfen oder es hat bei der Tante einen Blumenstrauß abgegeben.

Würfel

Würfelt ein Kind den Stern, darf es mit seiner Spielfigur 1 bis 6 Felder vorziehen. Vielleicht kommt es dadurch genau auf eine Ware, die es kaufen muß und für die es auch genügend Geld hat.



Glücksrad

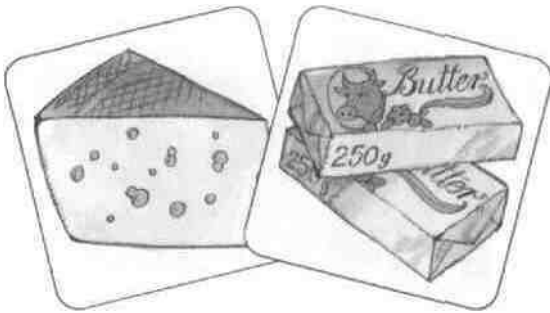
Auf drei Feldern des Spielplans ist ein Glücksrad abgebildet. Kommt eine Spielfigur mit genauem Wurf auf so ein Feld, darf das Kind den Drehpfeil für das Glücksrad drehen.

Dort gibt es vier Gewinnchancen:

- Bleibt der Pfeil beim 5 DM-Stock stehen, erhält das Kind ein 5 DM-Stück aus der Kasse.
- Hält der Pfeil beim Brief und beim Blumenstrauß, darf sich das Kind aussuchen, welches von beiden Kärtchen es wegbringen möchte.
- Hält der Pfeil bei der Spielfigur, darf das Kind mit seiner Figur und einer beliebigen anderen Spielfigur den Platz tauschen. Dadurch kommt es vielleicht auf eine Ware, die es kaufen muß, oder näher ans Startfeld. Für die Figur, die versetzt wurde, gilt die Bedeutung des Feldes, auf das sie gesetzt wurde, nicht.

Zwei Figuren auf einem Feld

Zieht ein Kind mit seiner Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, so schenkt es diesem Spieler 10 Pf. Stehen bereits mehrere Figuren auf dem Feld, so bekommt jeder der Spieler 10 Pf. Kann das Kind die Ware dort brauchen, darf es sie kaufen, wenn es genügend Geld hat.



Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind alle Waren auf seiner Einkaufsliste eingekauft und den Brief und den Blumenstrauß abgegeben hat. Wer dies als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Bei fünf Spielern sollte man die Spieldauer verkürzen und vereinbaren, daß das Spiel endet, wenn ein Kind **drei Waren** auf seiner Einkaufsliste eingekauft und den Brief und den Blumenstrauß weggebracht hat.

Liebe Eltern und Erzieher,

Einkaufen macht Kindern großen Spaß, deshalb haben wir versucht, dieses Thema so vielseitig wie möglich zu gestalten.

Bei der bildlichen Umsetzung der Einkaufsszene haben wir uns nicht für einen großen Supermarkt oder ein großes Einkaufszentrum entschieden, sondern für eine kleinstädtische Geschäftsstraße mit Einzelhandelsgeschäften. Hier macht das Einkaufen mehr Spaß, denn sie bieten eine angenehmere Atmosphäre.

Damit sich die Kinder aber auch mit der anderen Realität auseinandersetzen, sollten Sie mit ihnen die verschiedenen Einkaufsmöglichkeiten durchsprechen und auf die Geschäfte aus der unmittelbaren Nachbarschaft der Kinder eingehen.

Der eigentliche Schwerpunkt bei diesem Spiel liegt jedoch auf dem selbständigen Umgang der Kinder mit Geldbeträgen bis zu 5 DM.



Die Kinder lernen auf spielerische Art und Weise, aus welchen Münzen sich die unterschiedlich hohen Preise zusammensetzen und durch welche anderen Geldstücke sich die einzelnen Münzen ersetzen lassen. Zeigen Sie Ihren Kindern z.B., daß zwei einzelne Markstücke den gleichen Wert haben wie ein Zweimarkstück usw. Die Abbildung der Preise in Form von Geldstücken soll den Kindern das Bezahlen der Waren erleichtern. Erklären Sie aber den Kindern, daß jedes abgebildete Geldstück auch durch die entsprechende Anzahl anderer Münzen ersetzt werden kann. Sie werden sehen, wie sich so bei den Kindern der Umgang mit Geldstücken und Geldbeträgen Schritt für Schritt einübt.

Viel Spaß beim Einkaufen!

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



" Kinder können was erleben, wenn sie spielen: Sie werden zum Abenteurer, Detektiv, Zauberer und Rätselknacker. Wissen Sie, daß Kinder mit den Ravensburger Bilderbüchern auch eine Menge erleben können? Die sind so schön und spannend, daß Sie sogar selbst gerne darin lesen und vorlesen werden. Wetten?"

