



Wir spielen Einkaufen

4-7
Jahre

Wer findet das beste Angebot?

Ravensburger® Spiele Nr. 24985 5
Autor: Marco Teubner
Illustration: Gabriela Silveira
Design: DE Ravensburger, Vera Bolze, KniffDesign (Spielanleitung)



Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



**Erster Umgang
mit Geld**

**Überblick über
Warenangebot**



Selbstständigkeit

**Entscheidungen
treffen**

*In den Info-Kästen finden
Sie weitere Spieltipps und
Förderhinweise.*

Wir spielen Einkaufen

Einkaufsspiel für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 7 Jahren

Wir spielen Einkaufen gibt Kindern die Möglichkeit, die Grundzüge des Kaufvorgangs einzuüben: Sie verschaffen sich einen Überblick über das Angebot und darüber, was sie laut ihrer Einkaufsliste benötigen.

Anschließend gehen sie zu den verschiedenen Ständen und tauschen Geld gegen Waren ein. Dabei lernen sie auch, mit ihrem Geld zu haushalten.

Das Spiel unterstützt Kinder zudem in ihrer persönlichen Entwicklung. Sie üben Entscheidungen zu treffen und planvoll zu handeln. Sie gehen somit einen wichtigen Schritt in Richtung Selbstständigkeit.

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



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.

Tipps 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.

Grundspiel

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 den rechts abgebildeten Kategorien.



orange Warenkärtchen:
Backwaren



grüne Warenkärtchen:
Obst- und Gemüse



blaue Warenkärtchen:
Fleischwaren



gelbe Warenkärtchen:
Gemischtwaren/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 Wareseite 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 hinsieht, 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!

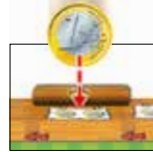
Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und läufst mit deiner Spielfigur die entsprechende Anzahl an Feldern auf dem Spielplan. Die Richtung darfst du selbst wählen.

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.

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. Aufgepasst! Die frische Ware ist anfangs noch teuer, dafür sind manche Waren günstiger geworden.



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

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

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

Einkaufsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Einkaufsprofis können die Profivariante spielen, indem sie vor dem Spiel selbst einschätzen, wie viel Geld sie für ihre Einkäufe benötigen werden. Die Profivariante wird vorbereitet und gespielt wie das Grundspiel, 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.