

Komm mit einkaufen!

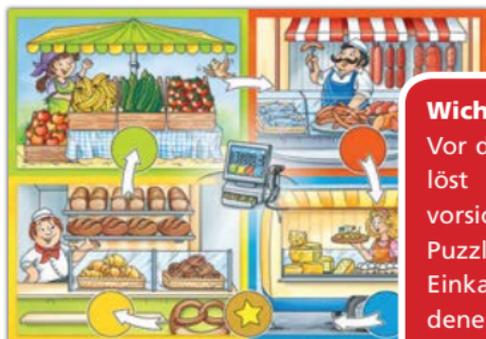
Juhu, auf geht's zum Einkaufen! Hast du den Einkaufszettel und das Geld bereitgelegt? Dann ab auf den Markt! Obst, Gemüse, Milch oder Brot – je nachdem, wo die Spielfigur steht, kannst du eines dieser Lebensmittel von deinem Einkaufszettel besorgen. Was die Ware kostet, sagt dir der Verkäufer. Wer als Erster alle Lebensmittel von seinem Einkaufszettel gekauft hat, gewinnt dieses Spiel.

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU



1 Würfel

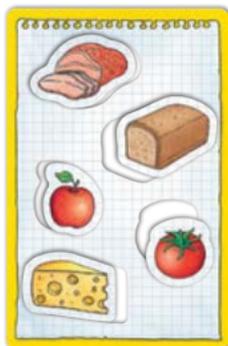
1 Lauffigur mit
Aufstellfuß



1 Spielplan mit Lauffeldern

Wichtiger Hinweis!

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Puzzlerahmen. Die Einkaufszettel, aus denen ihr die Waren herauslöst, sind **Teil des Spiels** und dürfen nicht weg-
geworfen werden.



3 Einkaufszettel mit je 5 Waren-Plättchen

1 Spielanleitung

45 1-Euro-Chips



SPIELVORBEREITUNG

Vor jedem Spiel legt ihr den Spielplan in die Tischmitte und den Würfel bereit. Achtet darauf, dass der Spielplan eben auf der Spielfläche liegt. Dazu faltet ihr ihn am besten ein- oder zweimal entgegen den bisherigen Faltnlinien.

Räumt alle Waren in den entsprechenden Laden ein. Die Farben auf der Rückseite der Waren (Rot, Gelb, Blau, Grün) und die farbigen Ränder auf dem Spielplan helfen euch beim Einsortieren. Steckt die Spielfigur in den Aufstellfuß und stellt sie auf das Startfeld mit dem Stern.



Ein Spieler ist der Verkäufer und stellt die Schachtelunterseite als Kasse vor sich ab.

Die anderen Spieler sind die Kunden. Jeder Kunde nimmt sich 15 1-Euro-Münzen und legt sie vor sich ab. Übriges Geld kommt zurück in die Schachtel.

Dann nimmt sich jeder Kunde einen „leeren“ Einkaufszettel – also ohne Waren – und legt ihn ebenfalls vor sich ab.

Spielt ihr zu zweit, nimmt sich jeder der beiden Spieler einen leeren Einkaufszettel. Die Kasse wird in die Mitte gestellt. Wechselt euch gegenseitig als Verkäufer ab, sodass immer ein Spieler Verkäufer und ein Spieler Kunde ist.

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Verkäufer beginnt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit der Spielfigur so viele Felder in Pfeilrichtung weiter, wie der Würfel anzeigt.

Die Figur bleibt auf einem Ladenfeld stehen:

Frag nun den Verkäufer nach einer Ware, die du aus diesem Laden oder von diesem Stand benötigst.

Ware aus dem Regal nehmen: Überleg gut, welche Ware du noch brauchst! Du erkennst sie an der Lücke in deinem Einkaufszettel. Hat dir der Verkäufer die Ware gegeben, legst du sie auf das Kassensfeld. Dann würfelt der Verkäufer. Die angezeigte Augenzahl sagt euch, was die Ware kostet (1 bis 3 Euro). Gib nun dem Verkäufer die passende Anzahl Münzen und bezahl die Ware. Der Verkäufer legt das Geld erst einmal neben die Kasse.

Puzzle dann die Ware in die Lücke deines Einkaufszettels:

- ➔ **Passt sie?** Prima! Der Verkäufer legt nun das Geld in die Kasse.
- ➔ **Passt sie nicht?** Schade, du hast dich wohl beim Einkaufen geirrt. Gib die Ware dem Verkäufer zurück, der sie wieder ins Regal legt. Anschließend muss dir der Verkäufer den bezahlten Betrag zurückgeben.

Brauchst du hier gerade kein Lebensmittel, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

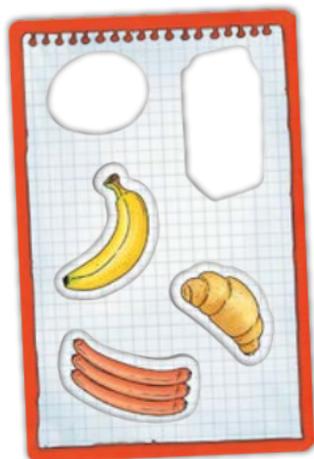
Die Figur bleibt auf dem Startfeld stehen:

Landest du auf dem Startfeld (Stern), dann darfst du ein beliebiges Lebensmittel einkaufen. Sag dem Verkäufer, welches Lebensmittel du noch brauchst. Leg es auf das Kassensfeld. Dann würfelt der Verkäufer. Die angezeigte Augenzahl sagt euch, was die Ware kostet (1 bis 3 Euro). Gib nun dem Verkäufer die passende Anzahl Münzen und bezahl die Ware. Der Verkäufer legt das Geld erst einmal neben die Kasse.

Puzzle dann die Ware in die Lücke deines Einkaufszettels:

- ➔ **Passt sie?** Prima! Der Verkäufer legt nun das Geld in die Kasse.
- ➔ **Passt sie nicht?** Schade, du hast dich wohl beim Einkaufen geirrt. Gib die Ware dem Verkäufer zurück, der sie wieder ins Regal legt. Anschließend muss dir der Verkäufer den bezahlten Betrag zurückgeben.

Beispiel: Felix würfelt eine Zwei und zieht die Spielfigur um zwei Felder weiter. Sie landet auf dem Startfeld mit dem Stern. Felix hat den roten Einkaufszettel. Ihm fehlt noch die Milch und ein Brötchen. Er entscheidet sich, die Milch zu kaufen. Paula ist die Verkäuferin und Felix fragt: „Paula, gibst du mir bitte die Milch?“ Paula nimmt die Milch und legt sie auf dem Kassensfeld ab. Dann würfelt Paula aus, was die Milch kostet. Der Würfel zeigt zwei Punkte. Paula sagt: „Das kostet zwei Euro, bitte.“ Felix gibt Paula zwei Euro, die sie neben die Kasse legt. Paula gibt Felix die Milch. Er puzzelt die Milch in seinen Einkaufszettel. Sie passt. Paula legt das Geld in die Kasse.



Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDEN

Hat ein Spieler alle Waren in seinen Einkaufszettel eingepuzzelt, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Der Spieler, der alle Waren in seinen Einkaufszettel eingepuzzelt hat, hat gewonnen. Haben mehrere Spieler einen vollständigen Einkaufszettel vor sich liegen, zählen diese Spieler ihr Geld. Wer die meisten Münzen hat, gewinnt.

LIEBE ELTERN!

Mit diesem Spiel lernen die Kinder nicht nur, wie das Einkaufen funktioniert, sondern auch ein wenig über gesunde Ernährung.

Die meisten Kinder finden alles rund ums Einkaufen sehr interessant und möchten am liebsten selbst einkaufen gehen. Doch auch Einkaufen will gelernt sein. Mit diesem Spiel kann Ihr Kind den Ablauf beim Einkaufen schon einmal zu Hause üben: überlegen, was benötigt wird, Ware auswählen, zur Kasse gehen, bezahlen. Wie stark Sie Ihr Kind beim Einkaufen einbeziehen, hängt vom jeweiligen Entwicklungsstand des Kindes ab. Schon jüngere Kinder können zuhause gemeinsam mit ihren Eltern überlegen, was benötigt wird und auf den Einkaufszettel gehört. Wenn Sie Ihr Kind im Laden mit einbeziehen möchten, lassen Sie es helfen, im Regal nach der gewünschten Ware zu suchen, oder geben Sie ihm den Auftrag, ein bestimmtes Lebensmittel zu holen. Achten Sie am Anfang darauf, dass es sich um einen überschaubaren Raum handelt. Zum Beispiel können Sie Ihr Kind bitten, beim Obst und Gemüse ein Netz Kartoffeln zu holen oder ein Päckchen Butter aus dem Kühlregal. Möchte Ihr Kind einmal ganz allein einkaufen, achten Sie darauf, dass es sich um einen kleinen, überschaubaren Laden handelt, wie zum Beispiel einen Bäcker oder einen Metzger. Überfordern Sie Ihr Kind nicht, indem Sie ihm eine lange Liste mitgeben. Am besten nennen Sie ihm eine Sache, die es sich gut merken kann, zum Beispiel vier Brötchen. Geben Sie ihm ausreichend Geld mit. Gehen Sie anfangs mit Ihrem Kind in den Laden, lassen Sie es dort aber allein die Besorgung machen, wenn es sich das schon zutraut. Sollte es Unklarheiten geben, sind Sie da und können helfen. Mit der Zeit wird Ihr Kind selbstständiger und kann kleine Einkäufe mehr und mehr allein übernehmen.

Sprechen Sie beim Einkaufen mit Ihrem Kind über gesunde und weniger gesunde Lebensmittel. Jeder Einkaufszettel im Spiel enthält Waren aus den drei wichtigsten Nahrungsmittel-Gruppen – Obst und Gemüse, Getreide und tierische Produkte. Für eine gesunde Ernährung ist es grundlegend, ausreichend zu trinken (Wasser oder Saftschorlen) und viel Obst und Gemüse zu essen – am besten fünfmal am Tag. Obst und Gemüse liefern viele wichtige Vitamine. Als Sattmacher dienen Getreideprodukte wie Brot, Reis, Nudeln, aber auch Kartoffeln. Vollkornprodukte liefern dem Körper mehr Energie als Produkte aus Weißmehl. Tierische Produkte wie Fleisch, Fisch, Käse und Milch gehören in Maßen ebenfalls zu einer gesunden Ernährung. Sie liefern wertvolles Eiweiß, das der Körper für Muskeln und Knochen braucht. Die Ernährungspyramide zeigt, wie viel Obst, Gemüse, Getreide, Brot, Fleisch und Fisch man am Tag essen soll, um gesund und fit zu bleiben.



© aid infodienst. | Idee: S. Mannhardt | www.aid-ernaehrungspyramide.de

Jedes Kästchen der Pyramide steht für eine Portion. Eine Portion bedeutet zum Beispiel ein Glas oder eine Handvoll. Ein Apfel oder eine Scheibe Brot sind auch eine Portion. Bei Beilagen wie Müsli oder Kartoffeln sind zwei Hände voll eine Portion. In den roten Kästchen sind Lebensmittel, die nur in Maßen gegessen werden sollten, wie Butter, Öl oder Süßigkeiten. Bei Butter und Öl ist eine Portion ein Esslöffel.

Autor: Kai Haferkamp
 Illustration: Stefan Lohr
 Design: atelien198
 Redaktion: Elisabeth Sieber-Baskal,
 Julia Coschurba

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
 Art.-Nr. 711344