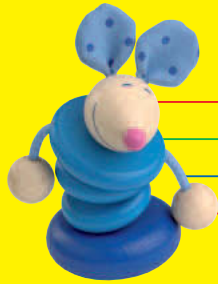


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4426

Wir gehen einkaufen

Let's go shopping! • Allons faire les courses
Wij gaan boodschappen doen



HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 65777
1/06

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Habermaß-Spiel Nr. 4426

Wir gehen einkaufen

Eine Spielesammlung
für 2 - 4 Kinder
von 3 - 8 Jahren.

Spielidee: Reiner Knizia
Illustration: Clara Suetens
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten



Luisa und Sebastian fahren mit ihren Eltern zum Einkaufen. Im Supermarkt läuft Luisa gleich los und holt frische Landeier. Sebastian sucht in der Zwischenzeit knackige Äpfel aus. Mama und Papa besorgen Käse, Milch, Obst und Gemüse. „Jetzt haben wir alles!“, sagt Mama erschöpft. Luisa und Sebastian bleiben stehen und sehen sich fragend an: „Halt! Das Brot fehlt noch!“, rufen sie gleichzeitig. „Stimmt! Gut, dass wir euch dabei haben. Zur Belohnung dürft ihr euch eine Tafel Schokolade aussuchen.“

Spielinhalt

- 10 Lebensmittel: Apfel, Birne, Brot, Ei, Karotte, Käsescheibe, Kirschen, Milchtüte, Pflaume, Schokolade
- 30 Karten
 - 1 Einkaufstasche
 - 1 Spielanleitung

Liebe Kinder,

bevor ihr mit dem ersten Spiel beginnt, seht euch die Lebensmittel gemeinsam an. Wisst ihr, wie die einzelnen Sachen heißen? Oder ist vielleicht das ein oder andere dabei, das ihr noch nicht kennt? Erzählt euch gegenseitig, was ihr über die Lebensmittel wisst. Wenn ihr unsicher seid oder Fragen habt, bittet einen Erwachsenen um Hilfe.

Wenn ihr alle Lebensmittel kennt, legt sie in die Einkaufstasche. Jetzt versucht ihr reihum die Lebensmittel durch Tasten zu erkennen. Ein Kind nennt ein Lebensmittel, das Kind neben ihm tastet in der Tasche danach. Das ist manchmal gar nicht so einfach!

Habt ihr alle Lebensmittel ertastet? Prima, dann könnt ihr jetzt mit dem ersten Spiel beginnen.

Wir wünschen euch viel Spaß!

Eure Erfinder für Kinder

Tipp: Die gesamten Spielmaterialien eignen sich auch hervorragend zum „Freien Spielen“ (z.B. Kaufladenspiel).

Spiel 1: Erkennen

Ein Einstiegsspiel zum ersten Erkennen der Lebensmittel.
Wer hat am Ende die meisten Lebensmittel vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt alle Lebensmittel in die Tischmitte. Mischt die Karten und legt sie einzeln und verdeckt um die Lebensmittel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in einem Supermarkt war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Decke eine Karte auf und benenne das abgebildete Lebensmittel.

Liegt es ...

- **... in der Tischmitte?**
Nimm das Lebensmittel und lege es vor dich.
- **... vor einem anderen Kind?**
Das Kind muss dir das Lebensmittel geben und du legst es vor dich.
- **... vor dir?**
Dann passiert nichts!

Die aufgedeckte Karte legst du in die Schachtel zurück.
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn das letzte Lebensmittel aus der Tischmitte genommen wurde. Das Kind mit den meisten Lebensmitteln gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 2: Zuordnen

Ein einfaches Zuordnungsspiel für kleine Einkäufer.
Wer sammelt mit Glück und ein wenig Taktik die meisten Lebensmittel?

Spielvorbereitung

Legt alle Lebensmittel in die Tischmitte. Mischt die Karten und verteilt zwei an jedes Kind. Die restlichen Karten haltet ihr als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem Wochenmarkt war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind.

Lege eine deiner Karten vor dich und benenne das abgebildete Lebensmittel.

Liegt es ...

- **... in der Tischmitte?**
Nimm das Lebensmittel und lege es vor dich.
- **... vor einem anderen Kind?**
Das Kind muss dir das Lebensmittel geben und du legst es vor dich.
- **... vor dir?**
Dann passiert nichts!

Deine ausgespielte Karte legst du in die Schachtel zurück.
Anschließend ziehst du eine neue Karte vom verdeckten Stapel und das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind das letzte Lebensmittel aus der Tischmitte nimmt. Das Kind mit den meisten Lebensmitteln gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 3: Suchen

Ein schnelles Suchspiel für flinke Händler.
Wer findet am schnellsten die passende Karte zum gesuchten Lebensmittel?

Spielvorbereitung

Steckt alle Lebensmittel in die Einkaufstasche. Mischt die Karten und legt sie einzeln und verdeckt auf den Tisch.

Spielablauf

Das jüngste Kind zieht ein beliebiges Lebensmittel aus der Einkaufstasche und legt es in die Tischmitte.

Ruft gemeinsam das Startsignal: „Wir gehen einkaufen!“ Ihr spielt jetzt alle gleichzeitig und sucht eine Karte, auf der das ausgewählte Lebensmittel abgebildet ist. Jeder deckt schnell eine Karte nach der anderen auf. Die Karten bleiben aufgedeckt auf dem Tisch liegen.

Achtung: Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand zum Aufdecken der Karten verwenden. Am besten legt ihr die andere Hand auf den Rücken.

Wer zuerst eine Karte aufdeckt, auf der das gesuchte Lebensmittel abgebildet ist, schnappt sich das Lebensmittel und ruft „Stopp!“ Die anderen Kinder hören auf zu suchen und kontrollieren:

- **Hast du die passende Karte aufgedeckt?**

Dann darfst du das Lebensmittel behalten und vor dir ablegen. Alle aufgedeckten Karten kommen in die Spielschachtel.

- **Hast du keine passende Karte aufgedeckt?**

Dann musst du das Lebensmittel wieder in die Mitte zurücklegen. Die anderen Kinder suchen weiter. Du darfst in dieser Runde nicht mehr mitsuchen.

Das Kind, das die passende Karte gefunden hat, zieht ein neues Lebensmittel aus der Einkaufstasche und legt es in die Tischmitte. Das Spiel wird mit den verbleibenden Karten fortgesetzt.

Wichtig: Wurden sämtliche Karten in der Tischmitte aufgedeckt, werden alle 30 Karten wieder gemischt und einzeln verdeckt auf den Tisch gelegt. Das ausgewählte Lebensmittel bleibt in der Tischmitte liegen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn das letzte Lebensmittel vergeben wurde. Das Kind mit den meisten Lebensmitteln gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 4: Merken

Ein Memo-Spiel für kleine Gedächtniskünstler.
Wer ein gutes Gedächtnis hat und am Ende die meisten Lebensmittel sammeln konnte, gewinnt das Spiel!

Spielvorbereitung

Steckt alle Lebensmittel in die Einkaufstasche. Mischt die Karten und legt sie einzeln und verdeckt auf den Tisch.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt bei einem Bäcker war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und deckt nacheinander zwei Karten auf:

- **Ergeben die beiden Karten ein Paar?**

Prima! Suche das auf der Karte abgebildete Lebensmittel aus der Einkaufstasche und lege es vor dir ab. Liegt das Lebensmittel bereits vor einem Kind, muss es dir das Lebensmittel geben. Eine der aufgedeckten Karten legst du in die Spielschachtel zurück, die andere drehst du wieder um.

- **Ergeben die beiden Karten kein Paar?**

Schade! Drehe die beiden Karten wieder um, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn das letzte Lebensmittel aus der Einkaufstasche gezogen wurde. Das Kind mit den meisten Lebensmitteln gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Habermaab game nr. 4426

Let's go shopping!

A game collection for 2 - 4 players ages 3 - 8.

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Clara Suetens
Length of the game: approx. 10 minutes each game

Louise and Samuel go shopping with their parents. In the supermarket Louise rushes off looking for fresh eggs. In the meantime, Samuel hunts for juicy apples. Mum and Dad fetch cheese, milk, fruit and vegetables. "Now we have all we need!", says Mum exhausted. Louise and Samuel stop and look slightly perturbed at each other: "Stop! We are still missing bread!" they yell simultaneously. "Right! We are lucky that you came along! As a reward you may choose a bar of chocolate."



Contents

- 10 groceries: apple, pear, bread, egg, carrot, slice of cheese, pair of cherries, milk carton, plum, chocolate
- 30 cards
 - 1 shopping bag
 - 1 set of game instructions

Dear children

Before starting to play have a look at the groceries. Do you know the names of them all? Or are there some items you don't know yet? Explain to each other what you know about the groceries. If you are not sure or have questions ask an adult for help.

Once you know all the groceries, put them in the shopping bag. One by one, you try to recognize the groceries by touch: one player says the name of an item and the player next to them feels for it in the bag. It's not that easy!

Have you recognized all the groceries by touch? Well done. Now you can start with the first game.

We wish you lots of fun!

Your inventor team!

Hint: All the game material is perfectly suited for "Free games" (for example role play "at the corner shop").

Game 1: Recognizing

An educational 'warm up' game for grocery recognition. Who at the end will have the most groceries in front of them?

Preparation of the game

Put all the groceries in the center of the table. Shuffle the cards and arrange them face down around the groceries.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently been to a supermarket may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

Uncover a card and name the type of food shown.

Where is it at the moment?

- **In the center of the table?**
Take it and keep it in front of you.
- **In front of another player?**
This player has to hand it over to you. Now keep it in front of you.
- **In front of you?**
Nothing happens!

The uncovered card is returned to the game box. Then it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends when the last item has been taken from the center. The player with the most groceries wins the game. In the case of a tie there are various winners.

Game 2: Assigning

A simple game of assigning for little shoppers. Who will collect the most groceries, with a bit of luck and some tactical thinking?

Preparation of the game

Put all the groceries in the center of the table. Shuffle all the cards and distribute two cards to every player. The remaining cards are kept in a pile face down.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has been to the weekly farmer's market most recently, may start. If you cannot agree, the oldest player starts.

Place one of your cards in front of you and name the type of food shown there.

Where is it at that moment?

- **In the center of the table?**
Take the piece and put it in front of you.
- **In front of another player?**
This player has to hand the piece over to you.
- **In front of you?**
Nothing happens!

Return the card to the game box. Then you draw a new card from the hidden pile and it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends as soon as a player has taken the last piece from the center. The player with the most groceries wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Game 3: Searching

A quick searching game for zippy merchants. Who will be the quickest to find the card matching with the type of food being looked for?

Preparation of the game

Put all the groceries into the shopping bag. Shuffle the cards, place them face down on the table and spread them out.

How to play

The youngest player pulls a piece out of the bag and puts it in the center of the table.

Together you yell the starting signal "Let's go shopping!". You play simultaneously, searching for the card which shows the chosen piece. Each player quickly uncovers one card after another. The cards stay uncovered on the table.

Watch out: While searching, use just one hand when uncovering the cards. Keep the other hand behind your back.

Whoever uncovers first a card shows the piece searched for, snatches for it and yells "Stop!" The other players stop searching and check:

- **Have you uncovered the right card?**
Then you may keep the foodstuff and keep it in front of you. Put the uncovered cards into the game box.
- **You did not uncover the right card?**
Then you have to place the foodstuff back into the center. The other players keep searching. You may not search any more in this round.

The player who uncovered the right card takes a new type of food out of the bag and puts it in the center. The game continues with the remaining cards.

Important: Once all the remaining cards in the center have been uncovered, the 30 cards are shuffled again and spread out on the table. The chosen piece of food stays in the center.

End of the game

The game ends when the last piece of food has been distributed. The player with the most groceries wins the game. In the case of a tie there are various winners.

Game 4: Memorizing

A memory game for cunning performers.

Whoever has a good memory and collects the most groceries will win the game!

Preparation of the game

Put the groceries inside the bag. Shuffle the cards and spread them face down on the table.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has been to the bakery most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and uncovers two cards, one by one.

- **Do the two cards match to form a pair?**
Well done! Look inside the bag for the bit of food shown on the card and place it in front of you. If it is already in front of another player, they have to hand it over to you. Return one of the uncovered cards to the game box and cover again the other card.
- **The two cards don't match?**
Pity! Cover both cards once all the other players have seen them.

Then it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends when the last piece of food has been taken out of the bag. The player with the most groceries wins the game. In the case of a tie there are various winners.

Allons faire les courses

Une collection de jeux pour 2 à 4 enfants de 3 à 8 ans.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Clara Suetens
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

Louisa et Sébastien vont faire les courses avec leurs parents. Une fois arrivés au supermarché, Louisa va vite chercher des œufs frais. Sébastien cherche des pommes bien mûres. Maman et papa prennent du fromage, du lait, des fruits et des légumes. « Ça y est ! On a tout ce qu'il faut ! », dit Maman, épuisée. Louisa et Sébastien se regardent en disant tous les deux en même temps :

« Stop ! Il manque le pain ! ». « Ah ! Oui, c'est vrai ! On a ou-blié le pain. C'est bien d'y avoir pensé. En récompense, choisissez une tablette de chocolat ! »



Contenu

- 10 aliments : pomme, poire, pain, œuf, carotte, tranches de fromage, cerises, pack de lait, prune, chocolat
- 30 cartes
 - 1 sac pour faire les courses
 - 1 règle du jeu

Chers enfants,

Avant de commencer à jouer, regardez bien les aliments. Savez-vous comment chaque aliment se nomme? Les connaissez-vous tous ? Racontez aux autres ce que vous savez sur les aliments. Si vous n'êtes pas sûrs ou si vous avez des questions, demandez à un adulte de vous aider.

Quand vous connaîtrez tous les aliments, mettez-les dans le sac. Essayez alors de les reconnaître en les tâtant, en vous passant le sac chacun à tour de rôle. Un joueur dit le nom de l'un des aliments et le joueur assis à côté de lui doit le trouver en le tâtant. Ce n'est pas toujours facile !

Vous avez trouvé tous les aliments en les tâtant? Bravo! Vous pouvez alors commencer par le jeu n° 1.

Amusez-vous bien !

Les créateurs de jeux pour enfants

Conseil : *ces accessoires de jeux se prêtent parfaitement bien à des jeux libres (p. ex. pour jouer à la marchande).*

Jeu n° 1 : reconnaître

Un premier jeu pour apprendre à reconnaître les aliments. Qui aura récupéré le plus d'aliments à la fin de la partie ?

Préparatifs

Poser tous les aliments au milieu de la table. Mélanger les cartes et les poser les unes à côté des autres, faces cachées, en les répartissant autour des aliments.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a été en dernier au supermarché commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne une carte et nomme l'aliment qui y est dessiné.

Est-ce qu'il se trouve...

- **... au milieu de la table ?**
Prends l'aliment et pose-le devant toi.
- **... devant un autre joueur ?**
Ce joueur te donne l'aliment et tu le poses devant toi.
- **... devant toi ?**
Il ne se passe rien !

Remets la carte dans la boîte. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque le dernier aliment posé au milieu de la table est pris. Le joueur qui a le plus grand nombre d'aliments gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 2 : faire le bon choix

Un jeu de classement simple pour clients débutants.
Qui aura de la chance et sera assez malin pour récupérer le plus grand nombre d'aliments ?

Préparatifs

Poser tous les aliments au milieu de la table. Mélanger les cartes et en distribuer deux à chaque joueur. Les cartes restantes sont posées en une pile, faces cachées.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura été en dernier au marché commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Pose une de tes cartes, face visible, devant toi et nomme l'aliment qui est dessiné dessus.

Est-ce qu'il se trouve ...

- ... **au milieu de la table** ? Prends l'aliment et pose-le devant toi.
- ... **devant un autre joueur** ? Ce joueur te donne l'aliment et tu le poses devant toi.
- ... **devant toi** ? Il ne se passe rien !

Remets cette carte dans la boîte. Ensuite, prends une nouvelle carte de la pile et c'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur a pris le dernier aliment posé au milieu de la table. Le joueur qui aura récupéré le plus d'aliments gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 3 : chercher

Un jeu de recherche où il faut vite réagir.
Qui trouvera le plus vite la carte correspondant à l'aliment recherché ?

Préparatifs

Mettre tous les aliments dans le sac. Mélanger les cartes et les poser les unes à côté des autres sur la table, faces cachées.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune prend un aliment dans le sac et le pose au milieu de la table.

Donnez tous ensemble le signal de départ : « Allons faire les courses! ». Vous jouez alors tous en même temps et cherchez une carte sur laquelle est dessiné cet aliment. Chacun retourne vite une carte. Les cartes restent sur la table, faces visibles.

Attention: pour retourner une carte, se servir d'une seule main. Mettre l'autre main derrière le dos.

Celui qui retourne en premier une carte sur laquelle est dessiné l'aliment recherché prend l'aliment et dit bien haut : « Stop ! ». Les autres joueurs arrêtent leur recherche et vérifient :

- **Tu as retourné la bonne carte ?**
Tu gardes l'aliment et le poses devant toi. Toutes les cartes retournées sont remises dans la boîte.
- **Tu n'as pas retourné la bonne carte ?**
Tu remets l'aliment au milieu de la table. Les autres joueurs continuent à chercher. Tu n'as plus le droit de jouer pendant ce tour.

Le joueur qui a trouvé la bonne carte prend un autre aliment dans le sac et pose l'aliment au milieu de la table. Le jeu est poursuivi en utilisant les cartes restantes.

N.B.: si toutes les cartes posées au milieu de la table sont faces visibles, mélanger à nouveau les 30 cartes et les poser faces cachées les unes à côté des autres sur la table. L'aliment recherché reste au milieu de la table.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque le dernier aliment a été récupéré. Le gagnant est celui qui aura le plus d'aliments. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 4 : mémoriser

Un jeu de mémoire pour bons observateurs.

Celui qui a une bonne mémoire et pourra récupérer le plus grand nombre d'aliments gagne la partie !

Préparatifs

Mettre tous les aliments dans le sac. Mélanger les cartes et les poser les unes à côté des autres au milieu de la table, faces cachées.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura été en dernier chez le boulanger commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne deux cartes :

- **Est-ce que les deux cartes sont identiques ?**
Super ! Cherche dans le sac l'aliment qui est dessiné sur la carte et pose-le devant toi. Si cet aliment est déjà posé devant un joueur, celui-ci doit te le donner. Tu remets l'une des deux cartes dans la boîte et retourne celle qui reste, face cachée.
- **Est-ce que les deux cartes sont différentes ?**
Dommage ! Retourne les, faces cachées, une fois que tous les autres joueurs les ont bien vu.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est finie lorsque le dernier aliment a été enlevé du sac. Le joueur qui aura le plus d'aliments gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Wij gaan boodschappen doen

Een verzameling spelletjes voor 2 - 4 kinderen van 3 - 8 jaar.

Spelidee: Reiner Knizia
Illustraties: Clara Suetens
Speelduur: ieder spel ca. 10 minuten

Luisse en Sebastiaan gaan met hun ouders boodschappen doen. In de supermarkt rent Luisse meteen naar de verse scharreleieren. Sebastiaan zoekt ondertussen vers geplukte appels uit. Vader en moeder halen kaas, melk, groente en fruit. „Nu hebben we alles!”, zegt moeder. Luisse en Sebastiaan blijven staan en kijken elkaar vragend aan: „Wacht 'ns even! We hebben nog geen brood!”, roepen ze tegelijk. „Klopt! Als jullie er niet waren Als beloning mogen jullie een reep chocola uitzoeken.”



Spelinhoud

- 10 levensmiddelen: appel, peer, brood, ei, wortel, kaasschijf, kersen, melkpak, pruim, chocola
- 30 kaarten
- 1 boodschappentas
- spelregels

Lieve kinderen,

Bekijk, alvorens met het eerste spel te beginnen, eerst 'ns met z'n allen de levensmiddelen. Weten jullie hoe alle verschillende voorwerpen heten? Of zit er misschien iets bij waarvan jullie de naam niet kennen? Vertel elkaar wat jullie over de levensmiddelen weten. Weten jullie het niet zeker of hebben jullie vragen, roep dan de hulp van een volwassene in.

Als jullie alle levensmiddelen kennen, kunnen ze in de boodschappentas worden gedaan. Nu proberen jullie om beurten de verschillende levensmiddelen op de tast te herkennen. Een van de kinderen noemt een levensmiddel en zijn of haar buurman probeert het vervolgens in de tas te vinden. En dat is vaak helemaal niet zo eenvoudig!

Hebben jullie alle levensmiddelen gevonden? Goed zo. Nu kunnen jullie met het eerste spel beginnen.

Wij wensen jullie veel plezier toe!

Jullie uitvindervrienden

Tip: Het spelmateriaal is ook uitstekend geschikt om „vrij te spelen“ (bv. winkeltje spelen).

Spel 1: Herkennen

Een instapspel om de levensmiddelen te leren herkennen. Wie heeft aan het eind de meeste levensmiddelen voor zich liggen?

Spelvoorbereiding

Leg alle levensmiddelen in het midden van de tafel. Schud de kaarten en leg ze ieder apart en verdekt rondom de levensmiddelen.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst in een supermarkt is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Draai een kaart om en benoem het afgebeelde levensmiddel.

Ligt het ...

- **... in het midden van de tafel?**

Pak het levensmiddel en leg het voor je neer.

- **... voor een ander kind?**

Het kind moet je het levensmiddel geven, waarna je het voor je neerlegt.

- **... voor jou?**

Dan gebeurt er niets!

De omgedraaide kaart terug in de doos leggen. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra het laatste levensmiddel van het midden van de tafel is gepakt. Het kind met de meeste levensmiddelen wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 2: Op volgorde leggen

Een eenvoudig ordeningsspel voor kleine consumenten. Wie verzamelt met wat geluk en een beetje tactiek de meeste levensmiddelen?

Spelvoorbereiding

Leg alle levensmiddelen in het midden van de tafel. Schud de kaarten en geef er twee aan ieder kind. De overgebleven kaarten verdekt op een stapel leggen.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst naar de markt is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind.

Leg één van je kaarten voor je en benoem het afgebeelde levensmiddel.

Ligt het ...

- ... **in het midden van de tafel?** Pak het levensmiddel en leg het voor je neer.
- ... **voor een ander kind?** Het kind moet je het levensmiddel geven, waarna je het voor je neerlegt.
- ... **voor jou?** Dan gebeurt er niets!

De kaart die je zojuist hebt uitgespeeld, leg je in de doos terug. Daarna trek je een nieuwe kaart van de stapel, waarna het volgende kind aan de beurt is.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen het laatste levensmiddel van het midden van de tafel pakt. Het kind met de meeste levensmiddelen wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 3: Zoeken

Een snel zoekspel voor dappere kooplui. Wie vindt als eerste de kaart die bij het gezochte levensmiddel hoort?

Spelvoorbereiding

Doe alle levensmiddelen in de boodschappentas. Schud de kaarten en leg ze ieder apart en verdekt op de tafel.

Spelverloop

Het jongste kind haalt een willekeurig levensmiddel uit de boodschappentas en legt het in het midden van de tafel.

Roep met z'n allen het startsein: „Wij gaan boodschappen doen!“. Er wordt nu door iedereen tegelijk gespeeld en naar een kaart met het uitgekozen levensmiddel gezocht. Iedereen draait snel de ene kaart na de andere om. De kaarten blijven open op de tafel liggen.

Opgelet: Bij het zoeken naar de kaart, mag maar één hand worden gebruikt. Jullie kunnen het best je andere hand op je rug houden.

Wie als eerste een kaart omdraait, waarop het gezochte levensmiddel staat afgebeeld, grijpt het levensmiddel en roept: „Stop!“. De andere kinderen stoppen met zoeken en controleren:

- **Heb je de bijbehorende kaart omgedraaid?**
Dan mag je het levensmiddel houden en voor je leggen. Alle omgedraaide kaarten worden in de doos gelegd.
- **Heb je geen bijbehorende kaart omgedraaid?**
Dan moet je het levensmiddel weer in het midden leggen. De andere kinderen zoeken verder. Jij mag in deze ronde niet meer zoeken.

Het kind dat de bijbehorende kaart heeft gevonden, haalt een nieuw levensmiddel uit de boodschappentas en legt het in het midden van de tafel. Het spel wordt met de overgebleven kaarten voortgezet.

Belangrijk: Als alle kaarten in het midden van de tafel zijn omgedraaid, worden de 30 kaarten opnieuw geschud en afzonderlijk verdekt op de tafel gelegd. Het uitgekozen levensmiddel blijft in het midden van de tafel liggen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als het laatste levensmiddel is uitgedeeld. Het kind met de meeste levensmiddelen wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 4: Onthouden

Een memoriespel voor kleine geheugenkunstenaars. Wie een goed geheugen heeft en de meeste levensmiddelen kan verzamelen, wint het spel!

Spelvoorbereiding

Doe alle levensmiddelen in de boodschappentas. Schud de kaarten en leg ze ieder apart verdekt op de tafel.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst naar de bakker is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en draait achtereenvolgens twee kaarten om:

- **Leveren de twee kaarten een paar op?**
Prima! Zoek het op de kaarten afgebeelde levensmiddel in de boodschappentas en leg het voor je neer. Als het levensmiddel al voor een van de kinderen ligt, moet het dit levensmiddel aan je afstaan. Eén van de omgedraaide kaarten leg je in de doos van het spel; de andere keer je weer om.
- **Leveren de twee kaarten geen paar op?**
Helaas! Keer de beide kaarten weer om, nadat iedereen ze goed heeft kunnen bekijken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, wanneer het laatste levensmiddel uit de boodschappentas is gehaald. Het kind met de meeste levensmiddelen wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.