

Het boodschappen spel

Wie koopt het best in?

Ravensburger® spel nr 21899 8
Auteur: Marco Teubner
Illustratie: Gabriela Silveira
Design: DE Ravensburger, Vera Bolze

Het Boodschappenspel

voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 7 jaar

Zelfstandig beslissingen nemen is een belangrijke stap in de ontwikkeling van een kind. Het boodschappenspel geeft kinderen de mogelijkheid te zien wat er allemaal tijdens het koopproces gebeurt, doordat ze goederen ruilen tegen geld. De kinderen leren overzicht te krijgen in het aanbod, met hun geld om te gaan en systematisch te handelen.

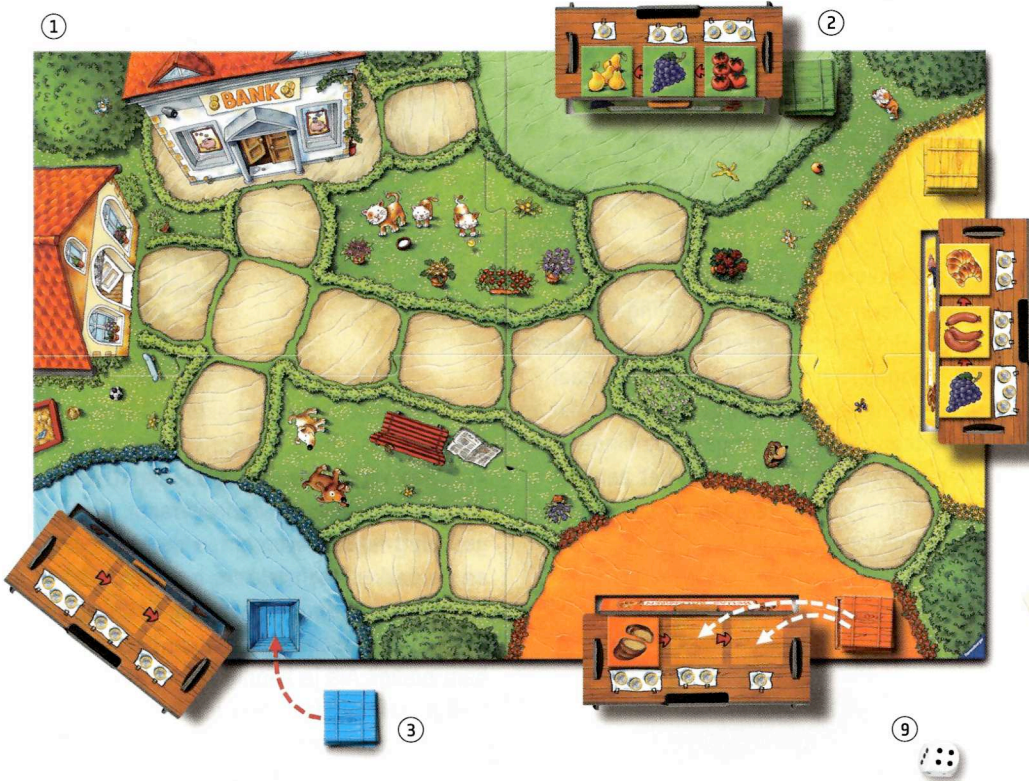


Wat een vrolijke drukte op de markt! Peren en druiven zijn er bij de fruitkraam, de slager heeft lekkere worsten in de aanbieding en de bakker heeft lekkere broodjes. Wat staat er op je boodschappenlijstje? Waar is brood, wat kosten de tomaten, heb je nog ham nodig? Als je handig inkoopt en goed met je geld omgaat, ben je als eerste met een volle tas weer thuis

Inhoud

- ① 1 vierdelig spelbord
- ② 4 marktkramen bestaand uit 2 delen
- ③ 36 kaartjes met producten
- ④ 52 euromunten
- ⑤ 4 speelfiguren
- ⑥ 4 opzetvoetjes
- ⑦ 4 portemonnees
- ⑧ 6 boodschappenlijstjes
- ⑨ 1 dobbelsteen

Tip: als de kramen in elkaar gezet zijn, hoef je ze niet meer uit elkaar te halen. Zet ze gewoon voorzichtig naast elkaar in de doos, als je het spel weer opruimt.



Voordat je met het spel begint

Pak eerst al het speelmateriaal uit de doos. Haal de vier delen van het spelbord, de productkaartjes, euromunten, boodschappenlijstjes en portemonnees voorzichtig uit het karton. Zet de marktkramen in elkaar, zoals afgebeeld op de bouwhandleiding op de bovenste delen van de marktkramen. Bij de gele en blauwe kraam horen de bovenste gedeelten waarop twee maal twee en éénmaal drie munten als prijzen zijn afgebeeld. Zet de vier delen van het spelbord in elkaar en zet de marktkramen op de halve cirkels met dezelfde kleur aan de rand van het spelbord. Zet de speelfiguren in de opzetvoetjes.



Tip voor instructie van het spelmateriaal:

- *Verdeel de groene, blauwe en oranje productkaartjes op tafel. Vraag uw kind de verschillende producten zoals brood en banket, vleeswaar, groente en fruit te rangschikken. Spreek met uw kind over waar je de verschillende levensmiddelen kan kopen (b.v. brood bij de bakker, worst bij de slager).*
- *Laat uw kind nu ook de gele kaartjes aan de verschillende groepen toevoegen en leg uit dat verschillende levensmiddelen meestal ook op één plaats gekocht kunnen worden, b.v. in de supermarkt.*

Spelidee: Marktdag

Boodschappenspel voor 2 tot 4 kinderen
vanaf 4 jaar

Doel van het spel is, alle producten van je boodschappenlijstje te kopen en als eerste weer thuis te komen.

Vorbereiding van het spel

De productkaartjes hebben per productgroep een verschillende kleur. Sorteert de kaartjes op de volgende categorieën:

oranje productkaartjes:
brood en banket



groene productkaartjes:
groente en fruit



blauwe productkaartjes:
vlees en vleeswaren



gele productkaartjes:
levensmiddelen



Leg de gesorteerde kaartjes met de rugzijde naar boven als stapel naast de kraam van dezelfde kleur, op de plaats waar de voorraadkisten op het spelbord zijn getekend. Je legt bijvoorbeeld de blauwe kaartjes naast de slager, enz. (zie pagina 2).

Dan pak je de drie bovenste kaartjes van iedere stapel. Leg ze met het product naar boven naast elkaar op de kraam. De geldsymbolen boven de producten laten je zien hoeveel het product kost.

Tip: als je goed kijkt, zie je dat sommige productsoorten wat duurder zijn dan andere. Voor de vleeswaren bij de slager en bij de levensmiddelenkraam moet je iets meer geld inplannen. Groente, fruit en brood en banket kunnen daarentegen goedkoper zijn.

Ieder van jullie krijgt een boodschappenlijstje, een portemonnee en acht munten. Leg je munten op de rondjes op de portemonnee. De overige munten gaan weer in de doos. Leg de dobbelsteen klaar en zet je speelfiguur op het huis. Van daaruit begint het spel.

Tip: Kijk goed naar jullie boodschappenlijstje. Wat moeten jullie kopen? Vergelijk de producten op jullie lijstje met het aanbod op de marktkramen. Kijk vooral goed naar de prijzen!

Het gaat beginnen!

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan gooi je een loopje met je speelfiguur het overeenkomstige aantal velden op het spelbord. De richting mag je zelf kiezen.

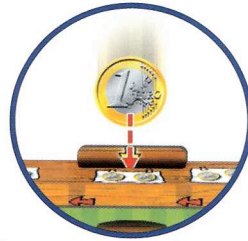
Tip: Ook de bank en de gekleurde velden, waar de marktkramen aan staan, gelden als loopvelden en moeten worden meegeteld.

Als je naar een kraam, naar de bank of naar huis wil, hoef je het veld niet met een precies aantal ogen te bereiken. Het teveel aan dobbelsteenogen vervalt.

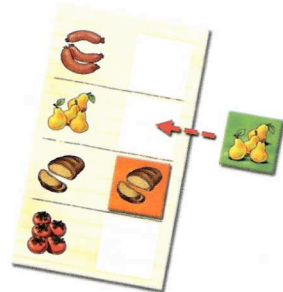
Bereik je een kraam, waar je wat wilt kopen?

Kopen:

- Kijk hoeveel het product kost. Heb je nog genoeg geld?
- Betaal door de munten in de geldsleuf van de kraam te doen.



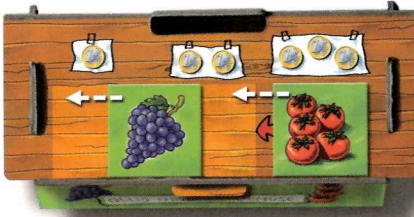
- Pak vervolgens het betaalde product van de kraam en leg dat naast het overeenkomstige product op je boodschappenlijstje.



- Kijk goed of je nog meer producten bij deze kraam wilt kopen. Je kunt dit alleen doen, als je er nog genoeg geld voor hebt.

Aanvullen:

- Als je niets meer wilt kopen bij deze kraam, dan moet de kraam opnieuw bevoorradt worden. Schuif eerst de overige producten van de kraam één of twee velden naar links. De pijl op de kraam laat je de richting zien.



Vul dan de vrije plaatsen op met verse producten van de voorraadstapel die naast de kraam ligt. Let op! Het verse product is eerst nog duur, terwijl de meeste andere producten goedkoper zijn geworden.

Na het aanvullen van de kraam is je beurt voorbij. Liggen er nu nieuwe producten die je nodig hebt, dan kun je ze dus pas bij je volgende beurt kopen.

In principe geldt: is het aanbod bij een kraam op dat moment gunstig, dan hoef je niet met de dobbelsteen te gooien en kun je daar wachten tot je weer aan de beurt bent.

Is er bij geen één van de vier kramen een product dat je nog nodig hebt?

Wanneer echt bij **geen één kraam** een product ligt, dat je nog moet kopen, heb je de mogelijkheid alle producten van een kraam te ruilen:

- ga naar de kraam die het overeenkomstige product heeft, of naar de kraam met de levensmiddelen, waar alle producten te koop zijn.
- Je mag nu alle drie de productkaartjes van de kraam pakken en ze onder de voorraadstapel naast de kraam leggen. Pak dan de drie bovenste kaartjes van de voorraadstapel en leg ze op de uitstal-velden van de kraam.
- Ligt er nu een product dat je wilt kopen? Heel goed! Sla dan meteen je slag en koop het!

De bank

Heb je niet genoeg geld voor de producten die je nog nodig hebt? Dan heb je te duur ingekocht en moet je een omweg naar de bank nemen.

- Gooi en zet naar het bank-veld. Het teveel aantal ogen vervalft.
- Als je op het bank-veld bent aangekomen, mag je meteen nog een keer gooien. Naar gelang het aantal ogen dat je gooit, mag je munten pakken – echter niet meer, als er op je portemonnee passen. Gooi je bijvoorbeeld drie, dan mag je drie munten pakken. De volgende ronde kun je dan weer verdergaan en inkopen.

Heb je alle producten van je boodschappenlijstje gekocht? Dan gooi je en loop je met je speelfiguur terug naar het huis.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een speler alle producten van zijn boodschappenlijstje heeft gekocht en thuis is gekomen. Deze speler wint het spel. De andere spelers mogen natuurlijk nog verder gaan met boodschappen doen, tot iedere speler met een volle boodschappentas thuis is aangekomen.

Variant voor gevorderden: Koopjesjacht

Boodschappenspel voor 2 tot 4 kinderen
vanaf 6 jaar

Boodschappenspecialisten kunnen “koopjesjacht” spelen door voor het spel zelf in te schatten, hoeveel geld ze voor hun boodschappen denken nodig te hebben. “Koopjesjacht” wordt voorbereid en gespeeld zoals “marktdag”. In het begin zit er nog geen geld in de portemonnee.

De jongste speler mag beginnen, door **één** munt uit de doos te pakken en op zijn portemonnee te leggen. Daarna zijn om de beurt alle spelers aan de beurt en mogen **per ronde één munt** pakken. Dat gaat net zo lang door, tot je denkt genoeg geld voor je boodschappen te hebben, of je portemonnee vol is. In plaats van opnieuw een munt te pakken, mag je dan gooien en met je figuur zetten. De anderen kunnen gewoon verder met geld pakken, tot ieder genoeg geld denkt te hebben en met het zetten begint.

Zuinigheid loont! Heb je aan het eind van je boodschappenrondje nog geld over, dan kun je op de terugweg naar huis een stuk met de bus rijden: als extra bij het aantal gegooiden ogen mag je munten die je over hebt afgeven en per munt een veld verdergaan.

De bank mag je in dit spel pas bezoeken, als je het eerste product al gekocht hebt. Als je alle producten gekocht hebt, mag je op de terugweg geen geld meer van de bank halen.

Het spel is afgelopen, zodra een speler alle producten van zijn boodschappenlijstje gekocht heeft en weer terug naar het huis is gelopen. Deze speler wint het spel.



Speeltip voor gevorderden:

Iedere speler begint met slechts zes munten. Bij het boodschappen doen moeten jullie nu nog beter op de prijsontwikkeling letten.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl
www.ravensburger.nl