

Laten we boodschappen gaan doen! Heb je het boodschappenlijstje?
Fruit, groente, brood, zeep... Je hebt geld om in te kopen maar
je moet er goed mee omgaan om genoeg te hebben voor
alle boodschappen op je lijstje.



SPELREGELS

Aantal spelers: Van 2 tot 4.

Soort spel: Spel om beginnen te leren met geld om te gaan. Op een leerzame manier raken kinderen vertrouwd met het inkopen van de gewone levensmiddelen voor het gezin op de markt.

Leeftijd: Met het oog op de ideeën die in dit spel uitgewerkt worden ligt de *ideale en aanbevolen* leeftijd van de spelers van 4 tot 6 jaar.

Inhoud: 1 speelbord, 6 marktkraampjes, 48 houten fiches, 4 houten pionnen, 8 boodschappenlijstjes, 4 portemonnées, 48 muntstukken van 1€, 2 houten dobbelstenen en Spelregels.

Doel van het spel: Als eerste de markt verlaten met alle artikelen van het boodschappenlijstje.

Spelregels: Het spelbord wordt midden op tafel gelegd en de zes winkels worden op de voor hen bestemde plek geplaatst. Vervolgens worden de 48 fiches met artikelen op de aangeduide plaatsen bij de desbetreffende winkels (van dezelfde kleur) gelegd. Elke speler kiest een pion en een beurs van dezelfde kleur en de speler krijgt twaalf euro en een boodschappenlijst. De pionnen worden op de trap bij de ingang tot de markt gezet en de jongste speler begint het spel. Elke speler gooit om beurten met de cijferdobbelsteen en gaat zoveel vakjes vooruit als de dobbelsteen aangeeft. De speler mag zelf weten in welke richting hij zich over het spelbord verplaatst. Komt hij op een **wit vakje** terecht, dan is de volgende speler aan de beurt. Komt hij op een **gekleurd vakje** terecht, dan kan hij een artikel van zijn boodschappenlijstje kopen in de winkel met dezelfde kleur. Dan gooit de speler met de eurodobbelsteen die aangeeft hoeveel hij voor dat artikel moet betalen (1€, 2 € of 3 €), en hij stopt vervolgens dat aantal munten in de gleuf van die winkel. Hij neemt de fiche van het gekochte product en plaatst het op zijn lijst op de desbetreffende plek. De speler kan altijd besluiten of hij het op dit moment koopt of dat hij liever wacht op een andere gelegenheid omdat de prijs die de dobbelsteen aangeeft te hoog is. Met de inkoop of het besluit niet in te kopen eindigt de beurt van de speler en komt de volgende aan de beurt. Als een speler in het **dobbelsteenvakje** terechtkomt, mag hij nog een keer gooien en kan hij verder vooruitgaan. Als hij terechtkomt op het **vakje "promo"** (aanbieding) kan hij gratis een artikel pakken dat hij nog niet heeft. Als een speler zonder geld komt te zitten, maar er nog wel boodschappen van zijn lijst ontbreken, moet hij proberen op het vakje "promo" (aanbieding) terecht te komen om het gratis te kunnen pakken. Zodra de spelers alle producten van het boodschappenlijstje hebben moeten ze zich naar de trappen van de uitgang van de markt begeven. De winnaar is degene die als eerste de markt verlaat met alle producten van het boodschappenlijstje.

*U kunt het spel moeilijker maken door meer boodschappenlijstjes per speler te geven en/of de hoeveelheid beschikbaar geld per speler te veranderen.