

De buurtwinkel

Een tastspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar. Met spelvariant voor kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Norbert Proena
Speelduur: ca. 20 minuten
Illustraties: Meinolf Nitsche

Vandaag gaan we boodschappen doen! Maar voordat jullie alle levensmiddelen van jullie boodschappenlijstje kunnen betalen, moeten ze op de tast gevonden worden.

Spelinhoud:

- 14 houten stukken (boodschappen)
- 40 geldstukken
- 20 boodschappenfiches
- 4 boodschappenlijsten
- 1 zakje
- 1 dobbelsteen



Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie slaagt er als eerste in z'n eigen speelbord met de juiste boodschappenfiches vol te krijgen?

Spelvoorbereiding:

Voor dat je het spel voor de eerste keer kunt spelen, moeten de boodschappenfiches uit de boodschappenlijsten losgedrukt worden.

Elk kind ontvangt een **boodschappenlijst** en **10 geldstukken**. Bekijk goed alle **houten boodschappen** en vergelijk ze met je boodschappenlijst. Welke vijf levensmiddelen moet je kopen? Hoe zien ze eruit? Hoe voelen ze aan?

Verstop alle houten stukken vervolgens in de **zak**. De **boodschappenfiches** komen open in het midden te liggen. Leg de **dobbelsteen** klaar.

Doen er minder dan vier kinderen mee, of zijn ze nog erg klein, dan kunnen de stukken die niet op hun boodschappenlijsten staan afgebeeld, terug in de doos gelegd worden, samen met de overeenkomstige boodschappenfiches.

1 lijst,
10 geldstukken

houten stukken
in de zak, fiches
in het midden

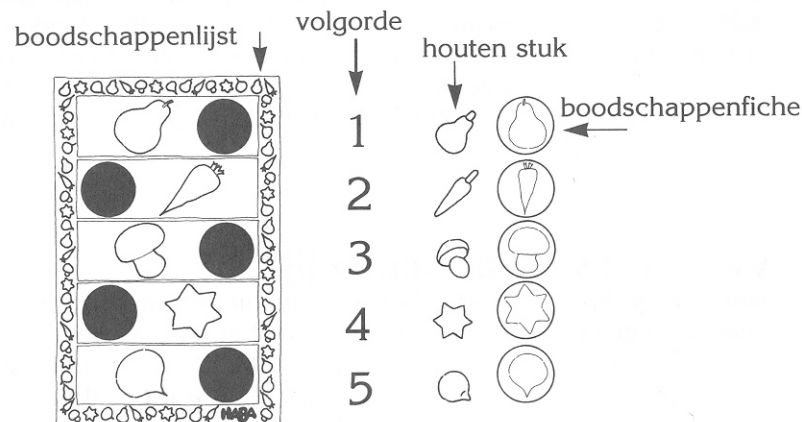
lijst met 5 stuk-
ken

Op volgorde!

Spelverloop:

Wie werpt als eerste een vier met de dobbelsteen? Jij mag beginnen. Bekijk goed je boodschappenlijst: welk stuk is helemaal bovenaan afgebeeld? Probeer het op **de tast in de zak te vinden**. Wanneer je denkt het juiste stuk beet te hebben, haal je het tevoorschijn.

Let op: De boodschappen moeten op volgorde - van boven naar beneden - gevonden worden.



Juiste stuk?
kopen

**prijs: 1-6 geld-
stukken**
artikel in de
zak, fiche op
de lijst

Verkeerd stuk?
boete betalen

artikel in de
zak, geen fiche

Geen geld
genoeg?

Je hebt het juiste stuk tevoorschijn gehaald:

- Goed zo. Dit stuk kan jij nu **kopen**.
Gooi een maal met de dobbelsteen. Het aantal ogen geeft aan **hoeveel geldstukken** het kost. Betaal dit bedrag aan het kind dat **links** naast je zit.
- Zoek bij wijze van aankoopbewijs de **overeenkomstige** boodschappenfiche uit en leg deze in de corresponderende uitsparing van je **boodschappenlijst**. Het **artikel gaat weer terug in de zak**.
- Daarna is, volgens de wijzers van de klok, het volgende kind aan de beurt.

Je hebt een verkeerd stuk tevoorschijn gehaald:

- Haal je een stuk uit de zak, dat je helemaal niet of pas later moet kopen, dan betaal je als **boete** een geldstuk aan het kind dat links van je zit.
- Het verkeerde artikel gaat opnieuw terug in de zak. Je ontvangt geen boodschappenfiche. Het volgende kind is aan de beurt en mag tasten.

Als je eenmaal zo krap bij kas zit, dat je de gegooide **prijs van een artikel niet kunt betalen**, dan gaat dit artikel terug in de

boete betalen,
geen fiche

Lijst vol?
ronde uitspelen

lijst vol
geld tellen of
opstapelen

Variant vanaf 5
jaar: met prijs-
onderhandeling

zak. Het kind dat links van jou zit, geef je een geldstuk. Je ontvangt geen boodschappenfiche.

Einde van het spel:

Wanneer het eerste kind zijn boodschappenlijst met de juiste **vijf boodschappenfiches** heeft vol gelegd, begint de laatste ronde. Alle andere kinderen hebben nu nog recht op een laatste tastbeurt en mogen nog een stuk kopen. Dan is het spel voorbij.

Het kind dat de juiste vijf fiches in zijn lijst heeft zitten heeft gewonnen. Wanneer er meerdere kinderen hun lijsten vol hebben, wint degene die de **meeste geldstukken** heeft.

Jullie kunnen jullie geldstukken op een stapel leggen en vergelijken: wie de **hoogste stapel** heeft, heeft gewonnen.

Wat betaal jij?

Het spel begint zoals hierboven beschreven. Wanneer je het juiste artikel op de tast in de zak hebt gevonden, moet je het van het kind kopen dat links van jou zit. Laten we zeggen dat ze Liesje heet. **Liesje is de verkoopster en stelt een prijs vast** tussen één en zes geldstukken.

- Je bent het er mee eens de door Liesje vastgestelde prijs te betalen?
Geef haar het corresponderende aantal geldstukken.
- Je bent het niet eens met de prijs? Dan zijn er twee mogelijkheden:
 - **Probeer te onderhandelen.** Noem een prijs, die je voor het artikel zou willen betalen. Kunnen jullie het eens worden?
 - **Wanneer jullie het niet eens kunnen worden**, dan wordt de prijs bepaald door middel van de dobbelsteen. Gooi eenmaal met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaald, hoeveel geldstukken je aan Liesje moet betalen.
 - **Voorzichtig:** de koopprijs kan door met de dobbelsteen te gooien ook hoger worden - en die moet jij dan evengoed betalen!

Het spel gaat vervolgens verder en eindigt zoals boven beschreven.