

Mijn eerste spellen

Boodschappen doen

Een kleurrijke, drukke markt voor 1 - 4 kleine kopers vanaf 2 jaar.

Auteur: Antje Gleichmann
Illustraties: Elke Broska
Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende spelideeën te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: kleuren en vormen herkennen, benoemen en ordenen, fijne motoriek, hand-oog-coördinatie en taal.

In het dobbelspel leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Hierbij zijn de regels speels beschreven om uw kind makkelijker mee te nemen naar de wereld van het rollenspel en het te helpen de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren.

Bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!
De uitvinders voor kinderen



Belangrijk!

Duw de voorgestane onderdelen voorzichtig uit de plaat. Verwijder de plaat direct, want er kunnen kleine stukken loskomen.

Inhoud van het spel

1 marktkraam (bestaande uit: bodem van de doos met inlegstuk, speelbord en decorplaat),
8 kleine muntstukken met kroon, 4 grote muntstukken met ster, 4 HABA-biljetten,
16 artikelplaatjes in 4 categorieën, 4 boodschappenlijsten, 1 dobbelsteen, 1 spelhandleiding

Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen van de markt, de boodschappenlijsten en de artikelplaatjes. Leg de plaatjes met de artikelen naar boven naast de marktkraam en toon dat dezelfde producten ook op de marktkraam afgebeeld zijn en dat de kleuren en vormen ook op de dobbelsteen te zien zijn. Laat uw kind de artikelen op de juiste plaats op de marktkraam leggen. Benoem de levensmiddelen en voorwerpen. Oefen met uw kind het correct gooien van de dobbelsteen en laat uw kind het plaatje zoeken dat bij de worp past.

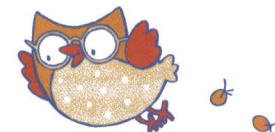
Bekijk ook samen de muntstukken en bankbiljetten en wat men ervoor kan kopen. Laat uw kind de muntstukken en bankbiljetten in de geldsleuven van de marktkraam steken. Leg uw kind daarbij uit dat de verschillende muntstukken en het bankbiljet een andere waarde hebben. Waarom zijn sommige dingen op de markt duurder dan andere? Welk muntstuk is waardevoller en wat kan men ervoor kopen?

Zo leert uw kind de kleuren en vormen te ordenen en maakt het kennis met het mechanisme van de marktkraam: in de geldsleuf past telkens alleen het muntstuk of bankbiljet dat bij de aangeboden artikelen past.

Bespreek vóór het eerste spel de dagelijkse situatie van het winkelen. Waar doet u normaal boodschappen, op de weekmarkt of in de supermarkt? Wat komt in de winkelwagen terecht? Wat koopt uw kind het liefst? Zo ontstaan rollenspelletjes over het onderwerp 'boodschappen doen' en brengt uw kind het spelmateriaal tot leven:

- Welke levensmiddelen en voorwerpen ken je al?
- Wat eet je erg graag?
- Wat lust je helemaal niet?
- Hoe heet de winkel waar wij meestal boodschappen doen?

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de afgebeelde details van de markt. Bijvoorbeeld: *Hoeveel sokken kun je kopen? Heb je de weegschaal gezien? Hoeveel bananen zijn er? Waar is de aardappelzak? Waar zie je vissen? Hoeveel muntstukken heb je (nog)? ...*



Spelidee

Op naar de markt! Elk van jullie heeft een boodschappenlijstje met vier dingen die moeten gekocht worden. Maar waar zijn broodjes verkrijgbaar en welke marktkraam verkoopt kaas? Hoeveel kosten de sokken en zijn er nog lekkere aardbeien? Wat kan men allemaal kopen met het grote bankbiljet? De dobbelsteen bepaalt telkens waar gewinkeld mag worden, maar met wat geluk mag je zelf kiezen waar je boodschappen gaat doen. Wie slaagt er als eerste in zijn boodschappenlijst met de gewenste artikelen af te werken, om met een volle winkelmand naar huis te gaan?

Voordat er wordt begonnen

Leg de bodem van de doos met het inlegstuk in het midden van de tafel en neem al het speelmateriaal eruit. Leg vervolgens het speelbord op de bodem van de doos. Let er hierbij op dat de kleuren overeenkomen. Steek daarna de decorplaat in de lange sleuf van het speelbord, zodat iedere marktkramer bij de marktkraam van dezelfde kleur staat. Sorteert vervolgens de artikelplaatjes volgens hun vorm en leg ze met de afbeelding naar boven op de hoek van de marktkraam in dezelfde kleur of ervoor. Nu neemt ieder kind een boodschappenlijst. Op de achterkant is afgebeeld welk geld iedereen in het begin krijgt: ieder kind neemt twee kleine muntstukken met een kroon, een groot muntstuk met een ster en een bankbiljet. Ieder kind legt zijn boodschappenlijst met de artikelen naar boven voor zich en bekijkt wat het moet kopen. De dobbelsteen wordt klaargelegd. Leg het overblijvende speelmateriaal dat nu niet gebruikt wordt in het deksel van de doos.

NEDERLANDS



Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind dat het luidste "Op naar de markt!" roept, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

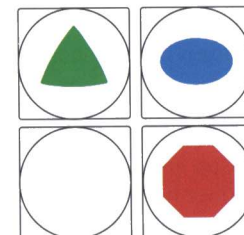
Wat staat er op de dobbelsteen?

• Een gekleurd symbool?

Vraag an het kind:

Hoe heet de kleur of de vorm?

Het kind noemt de kleur of de vorm. Als het juist geantwoord heeft, krijgt het een grote pluim. Help uw kind, indien het niet weet hoe de kleur of vorm heet.



Kijk nu eens naar je boodschappenlijst. Welke artikelen passen bij de kleur en vorm op de dobbelsteen? Je mag nu naar de marktkraam van deze kleur gaan, om er de artikelen te kopen. Het bordje aan de marktkraam toont je wat je daarvoor moet betalen. Als je niet zeker weet wat een bepaald artikel kost, kun je het artikelplaatje omdraaien. Daar staat ook afgebeeld wat het kost. Steek dan het juiste muntstuk of bankbiljet in de sleuf aan de marktkraam. Fantastisch, je hebt betaald! Nu mag je het overeenkomstige artikelplaatje van de marktkraam nemen en op je boodschappenlijst leggen.

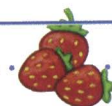
Opgelet! Als je dit artikel al hebt gekocht, heb je helaas pech gehad en is de volgende speler aan de beurt.



Telkens wanneer een speler naar de markt gaat, moet dit met een klein rollenspel gepaard gaan. Een van de medespelers of ouders speelt dan de rol van de verkoper en zet zich achter de decorplaat. Hierbij kunnen typische zinnen uit dagelijkse winkelsituaties gebruikt of fantasievol aangepast worden.

"Goedendag, hoe kan ik u helpen?" "Hallo, ik wil graag bananen/kaas/honing/brood/ ... kopen." "Wij hebben hier een heel bijzondere kaas in de aanbieding." "Hoeveel kost die kaas hier?" "Die kaas kost één ster." "Alstublieft." "Moet ik de kaas nog inpakken of hebt u een plastic tasje nodig?" "Nee, dank u! Het lukt zo wel." "Hartelijk dank voor uw aankoop en tot de volgende keer!" ...

NEDERLANDS



• Het lachende gezicht?

Je hebt enorm veel geluk! Bekijk je boodschappenlijst. Wat heb je nog nodig? Je mag op de markt een ontbrekend product naar keuze kopen. Steek hiervoor gepast geld in de sleuf, neem het gewenste plaatje en leg het op het passende veld van je boodschappenlijst.



Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een kind zijn vierde product op de boodschappenlijst heeft gelegd en daarmee het spel wint.

Desgewenst kan dan nog samen worden verder gespeeld, tot alle kinderen hun boodschappenlijst hebben afgewerkt. Wie zijn lijst heeft afgewerkt, gooit gewoon mee voor de andere spelers en neemt de rol van marktkramer op zich.

Varianten

Wanneer de kinderen het basisspel al goed beheersen, kunnen ze de volgende varianten spelen:

Winkel/memo-plezier

De regels van het basisspel zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

- De artikelplaatjes worden verdekt neergelegd.
- Het kind dat aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen. Aan de marktkraam van de gegooide kleur draait het kind dan een willekeurig plaatje van de gegooide vorm om. Vervolgens kijkt het kind of het afgebeelde artikel ook op zijn boodschappenlijst staat.
 - Ja? Je mag het plaatje nemen en voor je afleggen.
 - Nee? Je draait het plaatje weer om, nadat iedereen het gezien heeft.
- Bij het lachende gezicht mag een plaatje naar keuze worden omgedraaid.

Koop zoveel je kunt

De regels van het basisspel zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

- De artikelplaatjes liggen open op de marktkraam.
- Er wordt met de achterzijde van de boodschappenlijsten gespeeld. D.w.z. dat er geen concrete opdrachten zijn. Ieder kind kijkt gewoon hoeveel geld het nog heeft.
- Het kind dat aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en gaat naar de desbetreffende marktkraam.
- Daar mag het kind zelf kiezen wat het wil kopen, natuurlijk wel op voorwaarde dat het daarvoor nog voldoende geld heeft. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk dat het kind 2 keer aan dezelfde kraam koopt, wanneer het bijv. twee keer geel heeft gegooid.
- Wie als eerste al zijn geld heeft uitgegeven, is de winnaar.

Mes premiers jeux

Au marché !

Un jeu de marchande, pour 1 à 4 petits acheteurs à partir de 2 ans.

Auteure : Antje Gleichmann
Illustration : Elke Broska
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous propose des règles de jeu simples et vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment utiliser les accessoires de jeu pour le jeu libre et les jeux à règles. En jouant avec vous, votre enfant stimulera différentes capacités et aptitudes : reconnaissance, désignation et classement des couleurs et des formes, motricité fine, coordination main-œil et langage.

Dans le jeu de dé, votre enfant va apprendre à suivre ses premières règles de jeu. Ces règles permettent à votre enfant de commencer à jouer à la marchande et l'aident à mieux comprendre des instructions précises et à savoir les mettre en pratique.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant ensemble et en découvrant le monde du marché.

Les créateurs pour enfants joueurs



Important :

Détachez les pièces prédécoupées des plateaux avec précaution et jetez les plateaux immédiatement pour éviter le risque qu'il reste des petits morceaux.



Contenu

1 étal (= fond de la boîte avec partie à insérer, plateau de jeu et décor vertical à emboîter),
8 petites pièces avec une couronne, 4 grosses pièces avec une étoile, 4 billets HABA,
16 plaquettes de produits (dans 4 catégories), 4 listes de courses, 1 dé, 1 règle du jeu

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur les étals, les listes de courses et les plaquettes de produits. Posez les plaquettes de produits à côté du marché, faces visibles, et montrez à votre enfant que ces mêmes produits sont également illustrés sur les étals et que les couleurs et les formes se retrouvent aussi sur le dé. Faites-lui poser les produits sur les étals correspondants. Nommez les aliments et les objets. Montrez-lui comment lancer le dé, et laissez-le chercher la plaquette dont la couleur correspond à celle obtenue du dé. Regardez ensemble les pièces et les billets et réfléchissez à ce que l'on peut acheter avec cet argent. Laissez votre enfant insérer les pièces et les billets dans les fentes des caisses présentes sur chaque étal. Évoquez les différentes valeurs des pièces et du billet. Sur le marché, pourquoi certaines choses sont-elles plus chères que d'autres ? Quelle pièce a-t-elle le plus de valeur et que peut-on acheter avec ?

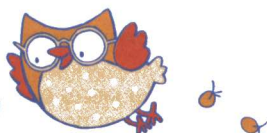
Votre enfant se familiarise ainsi avec le classement des couleurs et des formes et apprend à comprendre comment fonctionne les étals du marché Haba : seul(e) la pièce ou le billet correspondant à la marchandise peut être introduit(e) dans la fente.

Avant de jouer la première partie, parlez avec votre enfant des courses que vous faites dans la vie quotidienne. Réfléchissez ensemble où vous allez normalement faire les courses, au marché ou au supermarché.

Que mettez-vous dans le caddie ? Quelles sont les choses que votre enfant aime bien acheter ? Vous développez ainsi des jeux d'imitation sur le thème de la marchande et votre enfant utilisera les accessoires du jeu pour illustrer ses réponses par exemple :

- Quels aliments et quels objets connais-tu déjà ?
- Qu'est-ce que tu aimes le mieux ?
- Que n'aimes-tu pas du tout ?
- Quel est le nom du magasin où nous allons faire les courses ?

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails autour du marché, par ex. : *Combien de chaussettes peux-tu acheter ? Combien y-a-t-il de bananes ? Où est le sac de pommes de terre ? Où vois-tu des poissons ? Combien de pièces de monnaie as-tu (encore) ?*



Idée

C'est parti pour aller faire les courses au marché. Chacun d'entre vous a une liste de courses indiquant quatre choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage ? Combien coûtent les chaussettes et reste-t-il encore de délicieuses fraises ? Que peut-on acheter avec le billet ? Le dé détermine sur quel étal il faut faire les courses. Si tu as un peu de chance, tu pourras même choisir toi-même l'étal où tu vas aller acheter.

Qui va réussir en premier à trouver les marchandises demandées sur sa liste de courses et à rentrer à la maison avec un panier plein ?

Avant de jouer

Posez le fond de la boîte, avec la partie insérée, au milieu de la table et sortez tous les accessoires de jeu. Posez le plateau de jeu sur le fond de la boîte. Veillez à faire coïncider les différentes parties en couleur. Ensuite, insérez le décor vertical dans la grande fente de manière à ce que les vendeurs du marché se trouvent chacun devant leur étal de couleur correspondante.

Triez les plaquettes de produits suivant leur forme et posez-les, face produit visible, sur le coin de l'étal de couleur correspondante ou devant l'étal.

Chaque enfant prend une liste de courses. Au dos de la liste, est indiqué la quantité d'argent que chacun reçoit au début de la partie : deux petites pièces avec une couronne, une grosse pièce avec une étoile et un billet. Chacun pose sa liste de courses devant soi, face produits visible et regarde ce qu'il doit acheter.

Préparez le dé.

Les accessoires en trop ne sont pas nécessaires et sont remis dans le couvercle de la boîte.



C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui crierait le plus fort : « Tous au marché ! » a le droit de commencer. Il lance le dé.

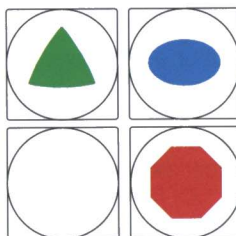
Qu'indique le dé ?

• Un symbole en couleur ?

Demandez à l'enfant :

Quelle couleur ou forme est-ce ?

L'enfant annonce la couleur ou la forme. S'il a donné la bonne réponse, on le félicite. Si l'enfant ne sait ni la couleur ni la forme, aidez-le.



Maintenant, regarde ta liste de courses. Quel produit a la couleur et la forme du symbole obtenu sur le dé ? Va jusqu'à l'étal de la couleur correspondante et achète ce produit. Le panneau posé sur l'étal t'indique combien tu dois payer. Si tu n'es pas très sûr du prix d'un produit, retourne la plaquette. Tu y vois combien il coûte. Introduis la pièce ou le billet dans la fente présente sur l'étal. Bravo, tu as payé et tu as maintenant le droit de récupérer la plaquette de produits correspondante posée sur l'étal et de la poser sur ta liste de courses.

Attention : si tu as déjà acheté cette marchandise, tu n'as pas de chance et c'est au tour du joueur suivant.



A chaque fois qu'un joueur part faire en courses au marché, il faudra en plus mettre en place un petit jeu de marchande : un des joueurs, ou le papa ou la maman, joue le rôle du vendeur et essaie de s'asseoir derrière le décor vertical correspondant à l'achat envisagé. Vous pourrez ainsi dire des phrases typiques sur le thème des courses ou les transformer de manière amusante. « Bonjour, que désirez-vous ? » « Bonjour, il me faudrait des bananes/du fromage/du miel/du pain ... ». « Aujourd'hui, nous avons un délicieux fromage en promotion » « Combien coûte ce fromage-là ? » « Ce fromage coûte une pièce à étoile » « Voilà » « Voulez-vous que j'emballer le fromage ou voulez-vous un sac ? » « Non, merci, je n'en ai pas besoin ! » « Merci pour votre achat et à la prochaine fois ! ».

• Le visage souriant ?

Super chance ! Regarde ta liste de courses. Quel produit te manque-t-il ? Tu as le droit d'acheter n'importe quel produit qu'il te manque. Pour cela, introduis l'argent nécessaire dans la fente, prends la plaquette et pose-la sur la case correspondante de ta liste de courses.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé la quatrième produit sur sa liste de courses : il gagne la partie.

On peut aussi continuer à jouer jusqu'à ce que tous les enfants aient complété leur liste de courses. Celui qui a déjà rempli sa liste, lance le dé pour les autres joueurs et prend le rôle du marchand.

Variantes

Quand les enfants connaissent déjà bien le jeu de base, ils peuvent jouer les variantes ci-dessous :

Courses mémo

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Les plaquettes de produits sont posées faces cachées.
- Le joueur dont c'est le tour lance le dé et retourne n'importe quelle plaquette posée sur l'étal de la couleur correspondante. Ensuite, il regarde si ce produit est sur sa liste.
 - Oui ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.
 - Non ! Tu reposes la plaquette après que tous l'aient bien vue.
- Avec le visage souriant, on a le droit de retourner n'importe quelle plaquette.

Courses géantes

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Les plaquettes de produits sont posées faces visibles sur les étals.
- On joue en retournant les listes de courses, du coup aucun produit à acheter n'est indiqué. Chaque joueur regarde simplement de combien d'argent il dispose encore.
- Le joueur dont c'est le tour lance le dé et va vers l'étal correspondant.
- Il regarde alors ce qu'il aimerait acheter, mais bien sûr seulement les produits pour lesquels il a l'argent qui convient. Il pourra arriver que l'enfant achète deux fois au même étal, par ex., si le dé tombe deux fois sur la couleur jaune.
- Celui qui aura dépensé son argent en premier gagne la partie.

