

PIAZZA

Boodschappen doen is prettig. Vooral als het gaat om bonte en gezonde levensmiddelen. Als de kinderen dan ook alleen mogen gaan winkelen en betalen, worden voedingsbewustzijn, concentratie, strategisch denken en een eerste inzicht wat betreft hoeveelheden bevorderd.

inhoud:	1 houten spelbord 4 spelfiguren 16 geldchips 1 dobbelsteen
leeftijd:	4+
aantal spelers:	2-4
auteur:	Britta Lampertsdörfer

Zoveel bonte levensmiddelen in de supermarkt. Vol verbazing lopen Sonja en Dirk door de gangen, maar boodschappen doen is niet eenvoudig. Zij zijn namelijk voor de eerste keer op weg zonder hun mama. Zij hebben geld gekregen en weten welke levensmiddelen ze moeten kopen, maar het geld daarvoor moet natuurlijk voldoende zijn en dus gaan zij op zoek naar de voedingsmiddelen met de passende prijs.

Korte gebruiksaanwijzing: De spelers lopen met hun figuren over het spelbord en kopen geleidelijk aan vier verschillende levensmiddelen (appel, paprika, maïs en vis). Hiervoor hebben zij geldchips, maar zij moeten erop letten dat zij de levensmiddelen verkrijgen tegen de passende prijs. Enkel wie als eerste zijn vier levensmiddelen betaald heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding: Het spelbord wordt uitgebreid. Ieder kind zoekt een spelfiguur uit en zet deze figuur op het overeenkomstige kleurpunt aan de ingang van de supermarkt. Iedere speler ontvangt 4 geldchips. (1 chip met 1 punt, 1 chip met 2 punten, 1 chip met 3 punten en 1 chip met 4 punten). Deze chips legt hij vóór zich op tafel.

Spelverloop:

De jongste speler gooit de teerling en zet zijn figuur vanaf de ingang in een willekeurige richting. Naargelang van het aantal punten op de teerling blijft hij staan op een bepaald levensmiddel. Hij kijkt na hoeveel punten er op het levensmiddel zijn en legt de met het aantal punten overeenstemmende geldchip op hetzelfde levensmiddel in zijn boodschappenmand. Dit is zijn eerste aankoop. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens het spel mogen spelfiguren door de medespelers oversprongen worden en er mogen hoogstens twee spelfiguren op één levensmiddel staan. De spelers beslissen of zij hun beurt willen spelen of niet en zij mogen de weg naar de levensmiddelen vrij kiezen.

Vanaf de tweede spelronde moeten de spelers oppassen. Zij moeten zien hoeveel punten hun geldchips nog hebben en welke levensmiddelen nog ontbreken, want alleen als zij de geldchip hebben met het overeenkomstig aantal punten mogen zij het levensmiddel, waarop zij staan, ook kopen.

Voorbeeld: de speler heeft nog de vis nodig.

Zijn figuur staat op de vis met drie punten, maar hij heeft alleen nog de geldchip met 2 punten. Hij kan deze vis dus niet kopen en daarom moet hij met zijn figuur naar de vis met de 2 punten om deze te kunnen kopen.

Einde van het spel: Wie als eerste alle vier levensmiddelen betaald heeft, dus telkens met één geldchip één levensmiddel in de boodschappenmand heeft afgedekt, wint het spel.