



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



*Meine ersten Spiele*



**Einkaufen**



**To Market! • Au marché !  
Boodschappen doen • De compras  
Facciamo la spesa**

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017



# Meine ersten Spiele

## Einkaufen

Ein buntes Markttreiben für 1 - 4 kleine Einkäufer ab 2 Jahren.

**Autorin:** Antje Gleichmann  
**Illustration:** Elke Broska  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

### Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Farben und Formen erkennen, benennen und zuordnen, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Sprache.

Im Würfelspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei sollen die spielerischen Beschreibungen der Regeln Ihr Kind in die Welt des Rollenspiels entführen und ihm so helfen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen.

Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen  
 die Erfinder für Kinder



### Wichtig:

*Drücken Sie die vorgestanzen Teile vorsichtig aus den Platten.  
 Entsorgen Sie die Reste unverzüglich. Es können kleine Teile entstehen.*



## Spielinhalt

1 Marktstand (bestehend aus: Schachtelboden mit Einleger, Spielplan und Einsteckkulis),  
8 kleine Kronenmünzen, 4 große Sternmünzen, 4 HABA-Scheine, 16 Warenplättchen  
in 4 Kategorien, 4 Einkaufslisten, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

## Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf dem Markt, den Einkaufslisten und den Warenplättchen. Legen Sie die Plättchen mit den Waren nach oben neben den Marktstand und zeigen Sie, dass die gleichen Dinge auch auf dem Marktstand abgebildet sind und sich die Farben und Formen auch auf dem Würfel befinden. Lassen Sie ihr Kind die Waren auf die richtigen Marktstände legen. Benennen Sie die Lebensmittel und Gegenstände. Üben Sie mit Ihrem Kind, wie man richtig würfelt, und lassen Sie es ein zum Würfelergebnis passendes Plättchen suchen.

Schauen Sie sich auch gemeinsam die Münzen und Geldscheine an und was man dafür kaufen kann. Lassen Sie Ihr Kind die Münzen und Geldscheine in die Kassenschlitze auf dem Marktstand stecken. Sprechen Sie über die unterschiedlichen Werte der verschiedenen Münzen und des Scheins. Warum sind bestimmte Sachen auf dem Markt teurer als andere? Welche Münze ist wertvoller und was kann man dafür kaufen?

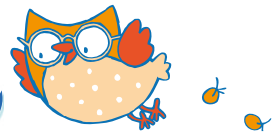
So macht sich ihr Kind mit der Zuordnung der Farben und Formen vertraut und lernt den Mechanismus des Marktstandes kennen: Es passt immer nur die zur Ware passende Münze oder der Schein in den Schlitz.

Sprechen Sie vor dem ersten Spiel über die alltägliche Situation des Einkaufens. Überlegen Sie gemeinsam, wo Sie normalerweise einkaufen gehen, auf dem Wochenmarkt oder im Supermarkt. Was landet im Einkaufswagen? Was kauft Ihr Kind am liebsten ein?

So entwickeln sich Rollenspiele rund um das Thema Einkaufen und Ihr Kind erweckt das Spielmaterial zum Leben:

- Welche Lebensmittel und Gegenstände kennst du schon?
- Was magst du besonders gerne?
- Was schmeckt dir überhaupt nicht?
- Wie heißt der Laden, wo wir normalerweise einkaufen gehen?

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach abgebildeten Details rund um den Markt stellen. Beispiele sind: *Wie viele Socken kannst du kaufen? Hast du die Waage gesehen? Wie viele Bananen sind es? Wo ist der Kartoffelsack? Wo sind Fische zu sehen? Wie viele Münzen hast du (noch)? ...*



# Spielidee

Auf geht's zum Markt. Jeder von euch hat eine Einkaufsliste mit vier Dingen, die er besorgen soll. Doch wo gibt es die Brötchen und welcher Marktstand verkauft den Käse? Wie viel kosten die Socken und gibt es noch leckere Erdbeeren? Was kann man mit dem großen Schein alles kaufen? Der Würfel bestimmt, wo als Nächstes eingekauft werden darf. Mit etwas Glück darfst du sogar aussuchen, wo du als Nächstes einkaufst. Wer schafft es zuerst, seine Einkaufsliste mit den gesuchten Waren zu füllen und mit einem vollen Einkaufskorb nach Hause zu gehen?

## Bevor es losgeht

Legen Sie den Schachtelboden mit dem Einleger in die Tischmitte und nehmen Sie das gesamte Spielmaterial heraus. Nun kommt der Spielplan auf den Schachtelboden. Achten Sie darauf, dass die Farbbereiche zusammenpassen. Dann wird die Einsteckkulisse in den langen Schlitz im Spielplan gesteckt, sodass die Marktverkäufer jeweils bei ihren farblich passenden Marktständen sind.

Sortieren Sie dann die Warenplättchen nach ihrer Form und legen Sie sie mit der Wareenseite nach oben jeweils auf den farblich passenden Ecken des Marktstands oder davor aus.

Jetzt nimmt jedes Kind eine Einkaufsliste. Auf der Rückseite ist abgebildet, welches Geld jeder am Anfang bekommt: Jedes Kind nimmt sich zwei kleine Kronenmünzen, eine große Sternenmünze und einen Geldschein. Jedes Kind legt seine Einkaufsliste mit der Wareenseite nach oben und schaut sich an, was es einkaufen soll. Der Würfel wird bereitgelegt. Überzähliges Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt in den Schachteldeckel.



## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.  
Das Kind, das am lautesten „Auf geht's zum Markt!“ ruft, darf beginnen und würfelt.

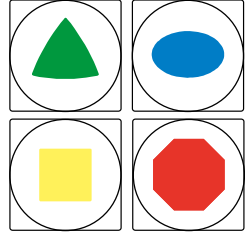
### Was zeigt der Würfel?

#### • Ein farbiges Symbol?

##### Fragen Sie das Kind:

*Wie heißt die Farbe oder die Form?*

Das Kind benennt die Farbe oder die Form.  
Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie die Farbe oder die Form heißt.



*Schau dir nun deine Einkaufsliste an. Welche Ware passt in Farbe und Form zum Würfelsymbol? Du darfst nun zum farblich passenden Marktstand und diese Ware kaufen. Das Schild am Marktstand zeigt dir, was du dafür bezahlen musst. Wenn du dir nicht sicher bist, was eine bestimmte Ware kostet, drehe das Warenplättchen um. Dort ist auch abgebildet was es kostet. Stecke dann die Münze oder den Schein in den Schlitz am Marktstand. Super, du hast bezahlt und darfst dir nun das entsprechende Warenplättchen vom Marktstand nehmen und auf deine Einkaufsliste legen.*

*Aufgepasst! Wenn du die entsprechende Ware schon gekauft hast, hast du leider Pech gehabt und der nächste Spieler ist an der Reihe.*



Immer wenn ein Spieler zum Markt einkaufen geht, sollte dies durch ein kleines Rollenspiel begleitet werden: Einer der Mitspieler oder Mama oder Papa übernehmen die Rolle des Verkäufers und setzen sich hinter die Kulisse. Typische Sätze aus dem Einkaufsalltag können gesprochen werden oder fantasievoll abgewandelt werden. „GutenTag, wie kann ich Ihnen helfen?“ „Hallo, ich möchte gerne Bananen / Käse / Honig / Brot /... kaufen.“ „Da haben wir hier einen ganz besonderen Käse im Angebot.“ „Wie viel kostet der Käse hier?“ „Der Käse kostet eine Sternemünze, bitte“ „Bitteschön!“ „Soll ich den Käse noch einpacken oder brauchen Sie eine Tüte?“ „Nein Danke, das geht so.“ „Vielen Dank für den Einkauf und bis zum nächsten Mal!“ ....



### • Das lachende Gesicht?

*Riesengroßes Einkaufsglück! Schau dir deine Einkaufsliste an. Welche Ware fehlt dir noch? Du darfst eine beliebige Ware beim Markt kaufen, die dir noch fehlt. Stecke dafür das passende Geld in den Schlitz, nimm dir das Plättchen und lege es auf das passende Feld deiner Einkaufsliste.*



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine vierte Ware auf der Einkaufsliste abgelegt hat und damit das Spiel gewinnt.

Es kann auch noch gemeinsam weitergespielt werden, bis alle Kinder ihre Einkaufsaufträge erledigt haben. Wer seine Liste schon erfüllt hat, würfelt einfach für die Mitspieler weiter mit und übernimmt die Rolle des Marktverkäufers.

## Varianten

Wenn die Kinder das Grundspiel schon gut beherrschen, können sie folgende Varianten spielen:

### Einkauf-Memo-Spaß

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Die Warenplättchen werden verdeckt hinlegt.
- Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt und deckt beim farblich passenden Marktstand ein beliebiges Plättchen der gewürfelten Form auf. Dann schaut es, ob es der Gegenstand von der eigenen Einkaufsliste ist.
  - Ja! Du darfst das Plättchen zu dir nehmen und vor dir ablegen.
  - Nein! Du verdeckst das Plättchen wieder, wenn alle es gesehen haben.
- Beim lachenden Gesicht darf ein beliebiges Plättchen aufgedeckt werden.

### Großeinkauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Die Warenplättchen liegen offen auf den Marktständen.
- Es wird mit der Rückseite der Einkaufslisten gespielt, d.h. es gibt keinen konkreten Auftrag, jedes Kind sieht einfach nur, wie viel Geld es noch zur Verfügung hat.
- Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt und läuft zum passenden Marktstand.
- Nun darf es sich aussuchen, was es kaufen möchte, aber natürlich nur die Waren, für die es noch das passende Geld hat. Es kann dadurch sein, dass das Kind zwei Mal am gleichen Stand einkauft, wenn es z.B. zwei Mal Gelb gewürfelt hat.
- Wer sein Geld als Erster ausgegeben hat, gewinnt.



# Meine ersten Spiele

## To Market!

ENGLISH

An exciting day at the market for 1 - 4 budding shoppers ages 2 and older.

**Author:** Antje Gleichmann  
**Illustrations:** Elke Broska  
**Game duration:** approx. 10 minutes

### Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills in a playful manner.

These instructions provide you with many ideas on how you and your child can explore the game contents together, enjoying a variety of playing ideas. This game encourages your child's development in several areas, including color and shape recognition, identification and allocation, fine motor skills, hand-eye coordination and language skills.

With the die game your child is cheerfully introduced to playing by the rules. Playfully describing the rules invites your child to play role-games, helping him to better understand and apply the game instructions.

But most importantly, your child will simply have a lot of fun! The rest comes practically on its own.

We wish you and your child wonderful moments of playful discovery!  
Your children's inventors



### Important:

Carefully remove the perforated pieces from the plates. Immediately discard the plates, to ensure all small waste articles are removed.



## Game contents

1 market stand (box bottom with insertion, game board and scenery insert), 8 small crown coins, 4 large star coins, 4 HABA play money bills, 16 product tiles in 4 categories, 4 shopping lists, 1 die, 1 set of game instructions

## Discovering details with creative play

Before actually playing the game, take the time to discover the game contents with your child. Play along! Explore and talk about the illustrations on the market stand, the shopping lists and the product tiles. Lay the product tiles face up next to the market stand. Show your child that the same items on the tiles can also be found on the market stand, and that the colors and shapes on the tiles are also shown on the die. Let your child place the product tiles on the corresponding illustration on the market stand. Tell your child the names of the foods and other products. Practice rolling the die with your child and let them find the tile corresponding to the die face.

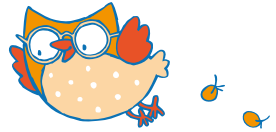
Look at the coins and play money bills together, discovering which coins and play money bills buy which items. Let your child put the coins and play money bills in the corresponding cashier slot on the market stand. Talk about the varying values of the coins and play money. Why are some items on the market more expensive than others? Which coin is more valuable and what can it buy?

Thus, your child becomes familiar with allocating colors and discovers the market stand mechanism, whereby only the coin or play money bill fits in the slot which corresponds to price.

Before playing for the first time, talk about the everyday shopping scenario. Where do you usually go shopping, at the market or at the supermarket? What do you usually buy? This is how roleplay games develop, bringing the shopping game materials to life for your child.

- Which food articles and other items do you already know?
- What are your favorite things?
- Which foods taste yucky?
- What is the name of the store where we usually go shopping?

Older children, who are already familiar with the game materials, can also be asked specific questions about the market stand and money. For example: *How many pairs of socks can you buy? Did you see the scales? How many bananas are there? Where is the potato sack? Where are the fish? How many coins do you (still) have? And so on.*



# Game idea

ENGLISH

To market, to market! Each of you has a shopping list of four products you need to buy. But where can you buy rolls and which market stand sells cheese? How much do socks cost and where to buy tasty strawberries? What can you buy with the large play money bill? The die determines where you can shop next. But with a little bit of luck, you can decide where to shop next yourself.

Who will be the first to fill their shopping list with the desired items and go home with a full shopping basket?

## Before you begin

Place the game box bottom with the insert in the center of the playing area and take all game materials out of the box. Now place the game board on top of the game box bottom. Make sure the color segments are aligned with one another. The scenery insert is slotted into the long slit in the game board, with each market vendor at the corresponding color market stand.

Sort the product tiles into their various shapes, laying them face up on the corner, or in front, of the color-corresponding market stand.

Each child takes a shopping list. On the back of the shopping list is a picture of how much money each child receives at the beginning – 2 small crown coins, one large star coin and one play money bill. The children position their shopping lists face up in front of themselves and look over what they are supposed to buy. Have the die ready.

Surplus game material will not be needed and can be returned to the game box top.



## Let's play!

The game proceeds clockwise. The child who can shout "To market! To market!" the loudest gets to begin by rolling the die.

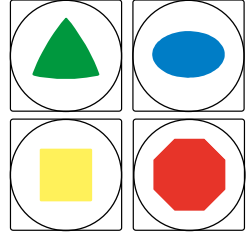
### What do you see on the die?

- Do you see a colored shape?

**Ask the child:**

*Which color or shape is it?*

The child names the color or shape. The right answer is rewarded with warm praise. Help the child if he doesn't know the name of the color or shape.



ENGLISH



*Now look at your shopping list. Which product matches the color and shape on the die face? You may now go to the market stand that matches the color on the die and buy the matching product. The sign at the market stand tells you how much you should pay. If you are not sure what an item costs, turn the product tile over. There you will find a picture of what the item costs. Put your coin or play money bill in the slot on the market stand. Excellent! You have paid for your product and can now take the matching product tile from the market stand and lay it on your shopping list.*

*Careful, now! When you have already bought this item, unfortunately you cannot buy it again and it is the next player's turn.*



Whenever a player goes to market, introduce a little roleplay game. One of the players, or mommy or daddy, plays the market stand vendor. The vendor sits behind the scenery. Typical exchanges of everyday shopping, or a creative improvisation of the same, can be spoken. "Good morning, how can I help you?" "Hello! I would like to buy bananas/cheese/honey/bread, etc." "We have a very nice cheese on sale today." "How much does this cheese cost?" "This cheese costs one star coin." "I'll take it, please." "Should I wrap it or do you need a bag?" "No, thank you, just wrap it please." "Here you go, thank you for your purchase. Have a nice day!"



### • Do you see the smiling face?

*This is your lucky shopping day! Take a good look at your shopping list. Which items do you still need to buy? You may purchase any item you need. Put the correct amount of money in the slot, take the product tile and place it on the matching spot on your shopping list..*



Now it is the next child's turn to roll the die.

## End of the game

The game ends the moment a child has bought his fourth item and placed it on his shopping list. He is the winner of the game. The game can continue until all children have bought all the items on their shopping lists. The player with a full shopping list rolls the die for the other players and takes on the role of market vendor.

## Variations

Once a child has fully understood the basic game, the following variations can be introduced.

### Shopping memory fun

The same rules as in the basic game apply, with the following changes:

- The product tiles are laid face down.
- The child whose turn it is, rolls the die. At the color-corresponding market stand he turns over any product tile with the same shape as on the die. Now he looks at his shopping list to see if the item on the product tile is also on his shopping list.
  - It is! You may take the product tile and lay it down in front of you..
  - No, it is not! Once all players have seen the product tile, turn it back face down again on the market stand.
- The smiling face allows you to turn over any product tile you would like to.

### Shopping spree

The same rules as in the basic game apply, with the following changes:

- The product tiles lay face up on the market stands.
- The game is played with the backside of the shopping lists. There are no specific items to buy, the children only see how much money they can spend.
- The child whose turn it is rolls the die and goes to the color-corresponding market stand.
- The child may now choose what he would like to buy, but must be careful only to buy items for which he has the correct coin or play money bill. It is thus likely that a child buys at the same stand twice, when the same color appears again on the die..
- The first player to spend all his money, wins the game.

# 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 ?

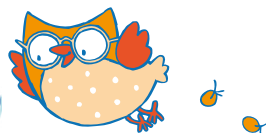
Votre enfant se familiarise ainsi avec le classement des couleurs et des formes et apprend à comprendre comment fonctionne les étals du marché Haba : seul(e) la pièce ou le billet correspondant à la marchandise peut être introduit(e) dans la fente.

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 criera le plus fort : « Tous au marché ! » a le droit de commencer. Il lance le dé.

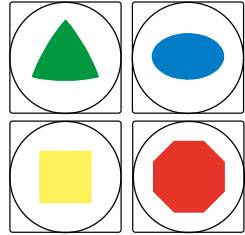
Qu'indique le dé ?

• **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.



# 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



NEDERLANDS

### 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.

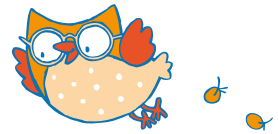
Bekijk ook samen de muntstukken en bankbiljetten en wat men ervoor kan kopen. Laat uw kind de muntstukken en bankbiljetten in de geldsleuven van de marktkraam steken. Leg uw kind daarbij uit dat de verschillende muntstukken en het bankbiljet een andere waarde hebben. Waarom zijn sommige dingen op de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

Sorteer 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 overvloedige 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.

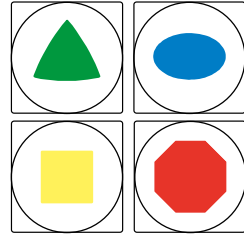
### Wat staat er op de dobbelsteen?

#### • 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!" ...*



### • 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.

# Mis primeros juegos

## De compras



Un tremendo trajín en el mercado para 1 - 4 pequeños compradores a partir de los 2 años.

**Autora:** Antje Gleichmann  
**Ilustraciones:** Elke Broska  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos

### Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decidido por este juego de la serie Mis primeros juegos. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y emplearlo. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: reconocer, nombrar y clasificar colores y formas, la motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el lenguaje.

En el juego de dados, su hijo se introducirá en un primer juego con reglas. Al mismo tiempo, las juguetonas descripciones de las reglas familiarizarán a su hijo con el mundo del juego de rol y lo ayudarán a entender mejor y a poner en práctica las instrucciones del juego.

Ahora bien, jugando, lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión!  
El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!  
Sus inventores para niños



ESPAÑOL

*Atención:*

*¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las piezas del cartón!*

*Importante: desháganse inmediatamente del cartón. Pueden formarse piezas pequeñas.*



## Contenido del juego

1 puesto del mercado (se compone de: parte inferior de la caja con inserto, tablero de juego y bastidor), 8 monedas pequeñas de corona, 4 monedas grandes de estrella, 4 billetes de HABA, 16 fichas de productos en 4 categorías, 4 listas de la compra, 1 dado, 1 instrucciones del juego

## Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones del mercado, las listas de la compra y las fichas de los productos. Coloquen las fichas con los productos boca arriba junto al puesto del mercado y enseñen que esos mismos objetos están ilustrados en el puesto del mercado y que los colores y las formas también se encuentran en el dado. Dejen que su hijo ponga los productos sobre los lugares correctos del puesto. Nombren los alimentos y los objetos. Practiquen con su hijo cómo tirar el dado correctamente y hagan que busque una ficha que se corresponda con lo que ha salido en el dado.

Observen también juntos las monedas y los billetes y lo que puede comprarse a cambio. Hagan que su hijo inserte las monedas y los billetes en la ranura de la caja en el puesto del mercado. Hablen sobre los diversos valores de las diferentes monedas y billetes. ¿Por qué determinados productos son más caros en el mercado que otros? ¿Qué moneda tiene más valor y qué se puede comprar a cambio?

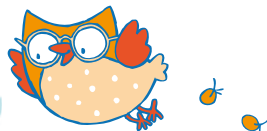
Así se familiarizará con la asignación de los colores y de las formas, a la vez que aprende cómo funciona el mecanismo del puesto del mercado: en la ranura sólo encaja la moneda o el billete que se corresponde con el producto.

Antes de jugar por primera vez hablen sobre una situación cotidiana a la hora de hacer la compra. Piensen juntos dónde van a comprar normalmente, al mercado o al supermercado. ¿Qué va a parar al carrito de la compra? ¿Qué es lo que más le gusta comprar a su hijo? De esta manera se desarrollan juegos de rol en torno al tema de hacer la compra y su hijo hace que el material de juego cobre vida:

- ¿Qué alimentos y objetos conoces ya?
- ¿Qué te gusta a ti especialmente?
- ¿Qué es lo que no te gusta para nada?
- ¿Cómo se llama la tienda a la que vamos a comprar normalmente?

ESPAÑOL

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas acerca de los detalles que aparecen en las ilustraciones en torno al mercado. Algunos ejemplos: *¿Cuántos calcetines puedes comprar? ¿Has visto la balanza? ¿Cuántos plátanos hay? ¿Dónde está el saco de las patatas? ¿Dónde puede verse el pescado? ¿Cuántas monedas tienes (te quedan)?...*





# Idea de juego

¡Venga, vamos al mercado! Cada uno de vosotros tiene una lista de la compra con cuatro cosas que tiene que comprar. Ahora bien, ¿dónde están los panecillos y en qué puesto del mercado se vende queso? ¿Cuánto cuestan los calcetines y dónde están las fresas sabrosas? ¿Qué cosas se pueden comprar con el billete grande? El dado determina dónde se puede comprar a continuación. Con un poco de suerte podrás incluso elegir tú dónde comprar. ¿Quién será el primero en conseguir los productos buscados en la lista de la compra y marcharse a casa con el carrito lleno?

## Antes de comenzar

Coloquen la base de la caja con el inserto en el centro de la mesa y extraigan todo el material de juego. Ahora hay que poner el tablero de juego encima de la base de la caja. Presten atención para que coincidan las zonas coloreadas. Luego se mete el bastidor en la ranura larga del tablero de juego de modo que los vendedores del mercado estén cada uno de ellos en los puestos del color correspondiente.

Ahora cada niño cogerá una lista de la compra. En el dorso está dibujado cuánto dinero recibe cada uno al comienzo del juego: cada niño coge dos pequeñas monedas de corona, una moneda grande de estrella y un billete. Cada niño pone su lista de la compra boca arriba mostrando los productos y mira lo que debe comprar.

Se prepara el dado.

El material de juego restante no se va a necesitar y se dejará en la tapa de la caja.



## Vamos a jugar

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más alto pueda exclamar «¡Venga, vamos a comprar!».

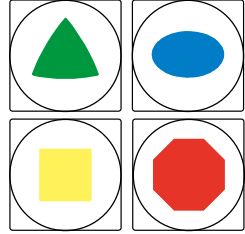
### ¿Qué ha salido en el dado?

#### • ¿Un símbolo de color?

##### Pregunte al niño:

*¿Cómo se llama este color o esta forma geométrica?*

El niño nombra el color o la forma. Si lo ha dicho correctamente, se le elogiará a lo grande. Ayuden ustedes si el niño no sabe cómo se llama el color o la forma.



*Mira ahora tu lista de la compra. ¿Qué producto encaja en el color y en la forma con el símbolo del dado? Ahora puedes ir al puesto del mercado del color correspondiente y comprar ese producto. El letrero del puesto del mercado te muestra lo que tienes que pagar a cambio. Si no estás seguro de lo que cuesta un determinado producto, da la vuelta a la ficha. Ahí está ilustrado también cuánto cuesta. A continuación introduce la moneda o el billete en la ranura del puesto del mercado. ¡Muy bien! Has pagado y ahora puedes coger la ficha del producto correspondiente y ponerla sobre tu lista de la compra.*

*¡Ojo! Si ya has comprado ese producto, entonces habrás tenido mala suerte y será el turno del siguiente jugador.*



Siempre que un jugador va a comprar al mercado, su acción debería ir acompañada por un pequeño juego de rol: uno de los jugadores (o mamá, o papá) realiza el papel del vendedor y se sienta detrás del bastidor. Pueden pronunciarse o modificarse con imaginación las frases típicas de cuando se va de compras. «Buenos días, ¿en qué puedo ayudarle?». «Hola, querría comprar plátanos / queso / miel / pan /... ». «Tenemos un queso muy especial en oferta». «¿Cuánto cuesta este queso?». «Este queso cuesta una moneda de estrella». «Póngame uno, por favor». «Quiere que le envuelva el queso o necesita una bolsa?», «No, gracias. Me lo llevo así». «¡Muchas gracias por la compra y hasta la próxima vez!...».

### • ¿La cara sonriente?

*¡Tremenda suerte de comprador afortunado! Mira tu lista de la compra. ¿Qué producto te falta todavía? Puedes comprar el producto que quieras y que todavía te falte comprar. Para ello introduce el dinero correspondiente en la ranura, coge la ficha y ponla en la casilla correspondiente de tu lista de la compra.*



A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño haya puesto su cuarto producto en la lista de la compra, convirtiéndose así en el ganador de la partida.

Se puede seguir jugando juntos hasta que todos los niños hayan conseguido reunir todos los productos de sus listas de la compra. Quien ya tiene su lista completa puede tirar el dado a su compañero de juego y adoptar el papel de vendedor del mercado.

## Variantes

Cuando los niños dominen ya bien el juego básico, pueden jugarse entonces las siguientes variantes:

### Memo divertido de compras

Son válidas las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

- Las fichas de los productos se colocan boca abajo.
- El niño en posesión del turno de juego tira el dado y da la vuelta a una ficha cualquiera con la forma que ha salido en el dado y en el puesto del color correspondiente. A continuación mira si está ese objeto en su lista de la compra.
  - ¡Sí está! Puedes coger la ficha y colocártela delante.
  - ¡No está! Vuelves a dar la vuelta a la ficha una vez que todos la hayan visto.
- Si sale la cara sonriente, se puede dar la vuelta a cualquier ficha.

### La gran compra

Son válidas las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

- Las fichas de producto están boca arriba en los puestos del mercado.
- Se juega con el dorso de las listas de la compra, es decir, no hay que comprar unos productos determinados sino que cada niño ve simplemente de cuánto dinero dispone todavía.
- El niño en posesión del turno de juego tira el dado y se va al puesto del mercado correspondiente.
- Ahora puede elegir qué comprar, pero como es natural sólo podrá comprar los productos para los que tenga el dinero correspondiente. Puede ocurrir que un niño compre dos veces en el mismo puesto porque, por ejemplo, haya sacado dos veces el color amarillo en el dado.
- Gana el primero en gastar todo su dinero.



# *I miei primi giochi*

## **Facciamo la spesa**

Un vivace via vai al mercato per 1 - 4 piccoli compratori a partire da 2 anni.

**Autrice:** Antje Gleichmann  
**Illustrazioni:** Elke Broska  
**Durata del gioco:** ca. 10 minuti

### **Cari genitori,**

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie *I miei primi giochi*. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale con il vostro bambino durante il gioco e come utilizzarlo per varie idee di gioco. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: la capacità di riconoscere, nominare e classificare i colori e le forme, la motricità fine, la coordinazione occhio mano e il linguaggio.

Giocando con il dado il vostro bambino viene avviato per la prima volta al gioco secondo le regole. Le descrizioni ludiche delle regole del gioco introducono il vostro bambino nel mondo del gioco di ruolo e lo aiutano a comprendere meglio le istruzioni.

Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento giocando e scoprendo insieme  
I vostri inventori per bambini



*Importante:*

*Premere con attenzione i particolari pre-punzonati per rimuoverli dal pannello. Eliminare subito il pannello. Attenzione ai particolari più minuti.*

## Contenuto

1 banco del mercato (composto da: fondo della scatola con inserto, tabellone e scenario da inserire), 8 monete piccole con la corona, 4 monete grandi con la stella, 4 banconote HABA, 16 tavolette dei prodotti di 4 categorie, 4 liste della spesa, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

## Gioco libero e scoperta dei dettagli

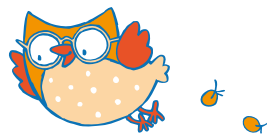
Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni del mercato, delle liste della spesa e delle tavolette dei prodotti. Mettete accanto a ogni banco del mercato le tavolette con il lato dei prodotti rivolto verso l'alto e mostrate che le stesse cose sono raffigurate anche sul banco del mercato e che i colori e le forme sono visibili anche sul dado. Fate mettere al vostro bambino i prodotti sui banchi del mercato giusti. Nominate gli alimenti e gli oggetti. Esercitatevi con il vostro bambino a tirare il dado e fategli cercare una tavoletta corrispondente all'esito del tiro. Osservate insieme anche le monete e le banconote e che cosa si può comprare con esse. Fate infilare al vostro bambino le monete e le banconote nelle fessure delle casse dei banchi del mercato. Parlate dei diversi valori delle varie monete e della banconota. Perché al mercato determinate cose sono più costose di altre? Quale moneta ha più valore e con essa che cosa si può comprare?

In questo modo prende dimestichezza con la classificazione dei colori e delle forme e impara a conoscere come funziona un mercato: in ogni fessura entra sempre solo la moneta o la banconota corrispondente al prodotto.

Prima della prima partita parlate della spesa quotidiana. Riflettete insieme su dove andate a fare la spesa di solito, al mercato settimanale o al supermercato. Che cosa mettete nel carrello della spesa? Che cosa compra più volentieri il vostro bambino? Così si sviluppano i giochi di ruolo sul tema della spesa e il vostro bambino dà vita al materiale di gioco:

- Quali alimenti e quali oggetti conosci già?
- Che cosa ti piace in particolare?
- Che cosa non ti piace per niente?
- Come si chiama il negozio dove andiamo di solito a fare la spesa?

Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale di gioco, potete anche fare domande sui dettagli del mercato. Ad esempio: *quante calze puoi comprare? Hai visto la bilancia? Quante sono le banane? Dov'è il sacco delle patate? Dov'è il pesce? Quante monete hai (ancora)? ...*



## Idea di gioco

Andiamo al mercato. Ciascuno di voi ha una lista della spesa con quattro cose da comprare. Ma dove si trovano i panini, quale banco del mercato vende il formaggio? Quanto costano le calze e ci sono ancora fragole gustose? Che cosa mai si potrà comprare con la banconota grande? Il dado determina dove si può andare a fare la spesa. Con un po' di fortuna puoi addirittura scegliere dove andare a fare la spesa.

Chi per primo riesce a completare la lista della spesa con tutti i prodotti richiesti e a tornare a casa con una borsa della spesa piena?

## Prima di iniziare

Mettete al centro del tavolo il fondo della scatola con l'inserito ed estraete tutto il materiale di gioco. Ora mettete il tabellone sul fondo della scatola. Fate attenzione a far corrispondere le zone colorate. Poi inserite lo scenario nella fessura lunga del tabellone, in modo che i venditori del mercato siano collocati nei banchi dei colori corrispondenti.

Selezionate le tavolette dei prodotti secondo la forma e mettetele con il lato del prodotto rivolto verso l'alto nelle zone del colore corrispondente o davanti a esse.

Ora ciascun bambino prende una lista della spesa. Sul retro si vedono i soldi che ciascuno riceve all'inizio: ciascun bambino prende due monete piccole con la corona, una moneta grande con la stella e una banconota. Ciascun bambino mette sul tavolo la sua lista della spesa con il lato dei prodotti rivolto verso l'alto e osserva che cosa deve comprare.

Tenete pronto il dado.

Mettete nel coperchio della scatola il materiale di gioco restante, non necessario.



## Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario.

Chi dice a voce più alta di tutti "Andiamo al mercato!" comincia e tira il dado.

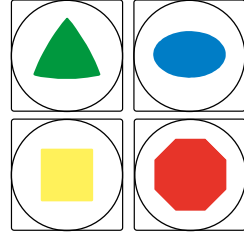
### Che cosa mostra il dado?

#### • Un simbolo colorato?

**Chiedete al vostro bambino:**

*Come si chiama questo colore o questa forma?*

Il bambino dice il nome del colore o della forma. Se la risposta è giusta, riceverà un bel complimento. Aiutate il bambino se non sa come si chiama il colore o la forma.



*Ora osserva la tua lista della spesa. Quale prodotto corrisponde per colore e per forma al simbolo del dado? Ora puoi andare al banco del mercato del colore corrispondente e comprare questo prodotto. Il cartellino al banco del mercato indica quanto devi pagare. Se non sei sicuro del prezzo di un determinato prodotto, gira la tavoletta del prodotto. Sul retro è indicato quanto costa. Poi infila la moneta o la banconota nella fessura del banco del mercato. Perfetto, hai pagato e ora puoi prendere dal banco del mercato la tavoletta di quel prodotto e metterla sulla tua lista della spesa.*

*Attenzione! Se hai già comprato quel prodotto, purtroppo hai avuto sfortuna e il turno passa al prossimo compagno di gioco.*



Ogni volta che un giocatore va a fare la spesa al mercato, questa azione dovrebbe essere accompagnata da un piccolo gioco di ruolo: un compagno di gioco o la mamma o il papà fanno la parte del venditore e si mettono dietro lo scenario. Si possono pronunciare o modificare a piacere frasi tipiche della spesa quotidiana.

*"Buon giorno, come posso aiutarla?" "Salve, vorrei delle banane/ del formaggio/ del miele/ del pane..." "Abbiamo in offerta un formaggio molto speciale". "Quanto costa questo formaggio?" " Il formaggio costa una moneta con la stella". "Bene, grazie". "Glielo incarto, vuole un sacchetto?" "No, grazie, va bene così". "Molte grazie e arrivederci alla prossima volta!"*





### • Il viso sorridente?

*Una fortuna eccezionale! Osserva la tua lista della spesa. Quali prodotti ti mancano? Puoi acquistare al mercato un prodotto a scelta che ti manca. Metti nella fessura il denaro corrispondente, prendi la tavoletta e mettila sulla rispettiva casella della tua lista della spesa.*



Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

## Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un bambino ha messo sulla sua lista della spesa il suo quarto prodotto e ha così vinto il gioco.

Si può continuare a giocare finché tutti i bambini non avranno completato le proprie compere. Chi ha già completato la propria lista continua a tirare il dado per i compagni di gioco e assume il ruolo del venditore al mercato.

## Varianti

Quando i bambini avranno imparato bene il gioco principale, potranno giocare con le seguenti varianti:

### Divertente memo della spesa

Si applicano le regole del gioco principale con le seguenti varianti:

- Disponete le tavolette dei prodotti coperte.
- Il bambino di turno tira il dado e al banco del colore corrispondente scopre una tavoletta a piacere della forma indicata dal dado. Poi guarda se l'oggetto è elencato nella sua lista della spesa.
  - Sì! Puoi prendere la tavoletta e metterla davanti a te.
  - No! Copri nuovamente la tavoletta, dopo che tutti l'hanno vista.
- Nel caso del viso sorridente si può scoprire una tavoletta a piacere.

### Spesa grossa

Si applicano le regole del gioco principale con le seguenti varianti:

- Le tavolette dei prodotti sono sui banchi del mercato, scoperte.
- Si gioca con il retro delle liste della spesa, ossia non esiste un ordine specifico da evadere, ciascun bambino considera solo quanti soldi ha ancora a disposizione.
- Il bambino di turno tira il dado e va al corrispondente banco del mercato.
- Ora può scegliere che cosa comprare, ma naturalmente solo i prodotti per i quali ha soldi a sufficienza. Può capitare che il bambino faccia la spesa 2 volte allo stesso banco, se per es. sul dado gli è uscito due volte il giallo.
- Vince chi per primo spende tutti i suoi soldi.



### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

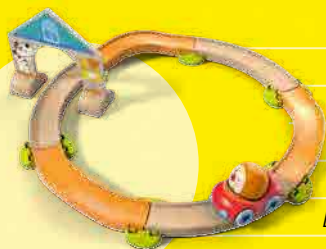


# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA**<sup>®</sup>

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de