



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

Autor: Antje Gleichmann

Illustration: Elke Broska

Spielidee

Auf geht's zum Markt. Jeder von euch hat eine Einkaufsliste mit vier Dingen, die er besorgen soll. 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?

Spielinhalt:

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

Vor dem ersten Spiel:

Die vorgestanzten Teile vorsichtig aus den Platten drücken und die Reste unverzüglich entsorgen.

Spielvorbereitung:

- Den Spielplan in den Schachtelboden auf den Einleger legen.
- Die Einsteckkulissee in den langen Schlitz im Spielplan stecken.
- Die Warenplättchen nach ihrer Form sortieren und mit der Wareseite nach oben jeweils auf den farblich passenden Ecken des Marktstands oder davor auslegen.
- Jedes Kind bekommt eine Einkaufsliste und zwei kleine Kronenmünzen, eine große Sternmünze und einen Geldschein. Jedes Kind legt seine Einkaufsliste mit der Wareseite nach oben und schaut sich an, was es einkaufen soll.
- Den Würfel bereitlegen.

Spielablauf:

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten „Auf geht's zum Markt“ ruft, beginnt und würfelt.

- Der Würfel zeigt ein farbiges Symbol: Wie heißt die Farbe oder die Form?
 - Das Kind soll Farbe und Form benennen.
 - Nun die Einkaufsliste anschauen. Welche Ware passt in Farbe und Form zum Würfelsymbol?
 - Das Kind darf beim farblich passenden Marktstand diese Ware kaufen. Das Schild am Marktstand bzw. die Rückseite des Warenplättchens zeigen, was diese kostet.
 - Die Münze oder den Schein in den Schlitz am Marktstand stecken und die Ware vom Marktstand nehmen und auf die eigene Einkaufsliste legen.
 - **Aufgepasst!** Wurde die entsprechende Ware schon gekauft, hat man leider Pech gehabt.
- Der Würfel zeigt das lachende Gesicht: Das Kind darf eine beliebige, noch fehlende Ware beim Markt kaufen, die ihm noch fehlt.
 - Das passende Geld dafür in den Schlitz stecken und das Plättchen das passende Feld der Einkaufsliste legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende:

- Das Spiel endet, sobald ein Kind seine vierte Ware auf der Einkaufsliste abgelegt hat und damit das Spiel gewinnt. Es kann auch gespielt werden, bis alle Kinder die Einkaufslisten voll haben.

Tipp: Mit unterschiedlichen Spielvarianten und zahlreichen Tipps in der Tipp-Box