



Ein Brot, sechs Eier ... wie lerne ich das

Einkaufen?

Spielerisch Waren und Mengen richtig benennen



Spieler: 2–4

Alter: ab 4 Jahre

Dauer: ca. 15 min



Hallo, ich bin Kosmolino!

Bist du genauso neugierig wie ich? Dann komm mit, ich begleite dich durch das Spiel – schau doch mal, wo du mich entdeckst!

Ich habe mir etwas Besonderes für dich ausgedacht: Im Spiel findest du ganz viele Dinge wieder, die du aus deinem täglichen Leben kennst – was es da alles zu entdecken gibt! Mit mir zusammen kannst du auch experimentieren und basteln. Im „Tu was!“-Kasten am Ende der Anleitung zeige ich dir, welche tollen Versuche du selber machen kannst.

Außerdem findest du mich auch auf der bunten Wissensscheibe. Damit kannst du selbständig überprüfen, ob du dir vieles von dem gemerkt hast, was in diesem Spiel passiert.

Und jetzt komm mit – los geht's!

Dein Kosmolino

PS: Von mir gibt es übrigens Bücher, Spiele und Experimentierkästen.



Spielidee

Im Kosmolino-Supermarkt gibt es die unterschiedlichsten Waren im Angebot. Wo findest du zum Beispiel Äpfel oder Käse? Oder was brauchst du für ein gesundes Frühstück und wie viel davon? Um dich gut zwischen den Supermarkt-Regalen zurechtzufinden, musst du mit etwas Geschick den Einkaufswagen richtig steuern. Wer von euch zuerst die Waren seines Einkaufszettels richtig benennt und findet, gewinnt das Spiel!



Vor dem ersten Spiel

Zuerst holt ihr das Spielmaterial aus der Schachtel. Nehmt dann die blaue Kartonbank aus der Schachtel heraus. Mit der Rückseite der blauen Kartonbank wird gespielt – darauf sind die sechs verschiedenen Geschäftsbereiche des Kosmolino-Supermarkts abgebildet. Die Kartonbank wird umgedreht und so in die Unterseite der Spieleschachtel gestellt, dass diese ausgefüllt ist.



Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus.

Nehmt die vier Räder für den Einkaufswagen aus der Tüte.

Der Einkaufswagen

Legt den Einkaufswagen vor euch und klickt jeweils ein Radteil A mit einem Radteil B so zusammen, dass die Pappe des Einkaufswagens dazwischen klemmt.



Spielvorbereitung

Der Kosmolino-Supermarkt

Baut den Kosmolino-Supermarkt auf, indem ihr die 3 Regalteile so zusammensteckt, wie hier zu sehen ist.



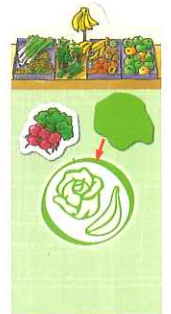
Schaut euch die Abbildungen auf der Kartonbank genau an. Dort seht ihr Schlitze, in die ihr die 3 Regalteile stecken müsst. Achtet dabei darauf, dass jedes Regal nur in einen dafür vorgesehenen Schlitz passt! Ihr könnt euch beim Einstecken der Regalteile an den Abbildungen orientieren, so muss z.B. das Regalteil mit den Bröt-

chen zum Bäcker gesteckt werden. Stellt die Schachtel in die Tischmitte. Als Nächstes nehmt ihr die beiden Puzzleteile für den Spielplan und verbindet sie an der Puzzlenase – dies ist die „Rollbahn“ für den Einkaufswagen. Stellt den Einkaufswagen auf das vorgesehene Startfeld.



Der Spielplan wird neben dem Kosmolino-Supermarkt platziert.

Nun müsst ihr noch die Regalbereiche mit Waren füllen. Ihr seht viele verschiedene Waren-Plättchen, z.B. Brötchen, Reis, Milch usw. Legt sie alle so auf den Tisch, dass ihr sie gut sehen und erreichen könnt. Ihr räumt die Regale ein, indem ihr kurz die Ware und den Regal-Bereich benennt. Zur Kontrolle schaut ihr euch die Farben auf der Rückseite der Waren-Plättchen an und vergleicht die Farbe mit der Farbe des Waren-Bereichs auf der Kartonbank.



Die Einkäufer

Jeder von euch bekommt einen Einkaufszettel. Dazu werden die insgesamt 12 Einkaufszettel verdeckt gemischt, jeder zieht einen Zettel und legt ihn

offen vor sich ab. Darauf seht ihr die Waren, die ihr für eine gesunde Ernährung (ein gesundes Frühstück, Mittagessen oder Abendessen)



braucht. Es fehlen immer 3 Waren, die noch eingekauft werden müssen. Außerdem bekommt jeder von euch zehn 1-Euro-Münzen, die er vor sich ablegt.



Spielverlauf

Los geht's: Der Jüngste von euch beginnt. Wer an der Reihe ist, muss **immer zuerst** den Einkaufswagen auf dem Spielplan rollen.

Kosmolino-Hinweis: Versuche den Einkaufswagen so anzuschubsen, dass er auf einem Waren-Feld stehen bleibt, in dem du etwas einkaufen möchtest.

Wenn der Einkaufswagen stehen bleibt, gilt: Ist die rote Markierungslinie zwischen den beiden Rädern klar einem Bereich auf dem Spielplan zuzuordnen, dann könnt ihr dort einkaufen. Zeigt der rote Strich genau auf einen weißen Strich zwischen zwei Feldern, darfst du dir aussuchen, in welchem Bereich der Wagen stehen soll.



Jedes Feld ist einem Bereich des Supermarkts zugeordnet. Es gibt insgesamt 6 Bereiche, die ihr im Kosmolino-Supermarkt wiederfindet.

1.) Einkaufen beim Verkäufer



Bei den Bereichen Fleisch/Wurst, Käse/Milch/Joghurt/Eier und Brot/Brötchen seht ihr Verkäufer auf den Regalen abgebildet. Der Verkäufer ist immer euer linker Nachbar. Wenn du hier etwas einkaufen möchtest, fragst du den Verkäufer nach der entsprechenden Ware. Dieser gibt dir dann das Waren-Plättchen. Findet



der Verkäufer die Ware nicht, darfst du ihm beim Suchen helfen.

Ist das die richtige Ware?

Zur Kontrolle legst du das Waren-Plättchen auf deinen Einkaufszettel und schaust, ob Umriss und Abbildung der Ware auf dem Einkaufszettel mit dem Waren-Plättchen übereinstimmen.

Wenn ja, bleibt die Ware auf deinem Einkaufszettel liegen. Stimmen sie nicht überein, legst du die Ware zurück in den Waren-Bereich.

Dann ist der Nächste von euch an der Reihe und rollt den Einkaufswagen. So geht es immer reihum.



2.) Einkaufen im SB-Bereich



Bei den beiden Bereichen des Kosmolino-Supermarkts Obst/Gemüse und Selbstbedienungsbereich (SB) darf man sich die Ware selber nehmen. Überprüft anhand eures Einkaufszettels, ob ihr euch die richtigen Waren genommen habt.



3.) Kassen-/Infocfeld



Rollt der Einkaufswagen auf das Kassen-/Infocfeld, gilt Folgendes: Solange ihr noch nicht alle drei Waren habt, die ihr benötigt, ist dieses Feld ein **Infocfeld**. Wenn ihr bereits alle drei Waren auf eurem Einkaufszettel eingekauft habt, dann ist dieses Feld ein **Kassenfeld**.

• Infocfeld (Wissensscheibe)

Hier fragst du Kosmolino, wo bestimmte Waren im Supermarkt sind. Du darfst nur nach Waren fragen, die auf deinem Einkaufszettel abgebildet sind. Zeige auf der äußeren Scheibe die Ware, die du gerne hättest (z.B. Eier). Nun gibst du die Wissensscheibe an deinen linken Nachbarn weiter, indem du z.B. sagst: „Kosmolino, zeige mir: Wo finde ich Eier und wie viele zählst du?“ Dein linker Nachbar nimmt die Wissensscheibe, sagt, in welchem Bereich er die Waren vermutet und wie viele er zählt (z.B. Käse/Milch/ ... und „Ich zähle 6 Eier“). Entsprechend stellt er das mittlere Rad der Wissensscheibe ein und orientiert sich dabei am Warenbereich und an der Anzahl der dunkelblauen Punkte. Zum Schluss stellt er das Fenster des inneren Rads so ein, dass der Pfeil oberhalb des Sichtfensters auf den eingestellten Warenbereich zeigt.



Stimmen beide Felder auf der inneren und der mittleren Scheibe überein, hat er alles richtig gemacht. Dann darfst du dir die entsprechende Ware nehmen. Dein Nachbar hat dafür, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, zwei Versuche, den Einkaufswagen zu rollen. Allerdings darf er dann trotzdem insgesamt nur eine Ware bei diesem Spielzug einkaufen.

• Kassenfeld

Wenn ihr alle drei Waren eures Einkaufszettels eingekauft habt, ist dieses

Feld ein Kassenfeld. Ihr müsst dann eure Waren bezahlen, indem ihr die auf dem Einkaufszettel abgebildete Anzahl

an Euro-Münzen in den Schlitz des Kassen-/Infofelds der Kartonbank einwerft.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle 3 Waren, die auf seinem Einkaufszettel abgebildet sind, eingekauft hat – er ist der Sieger! Die Waren müssen nun noch bezahlt werden. Zunächst bezahlt

der Sieger seine Waren, indem er die Münzen in den Schlitz einwirft.

Alle anderen Einkäufer dürfen im Anschluss daran ihre



bisher eingekauften Waren bezahlen.

Nehmt zum Schluss die Kartonbank an den beiden Grifföffchern heraus und holt die Euro-Münzen aus der Schachtel.



Variante – Chaos im Kosmolino-Supermarkt!

Ein neuer Auszubildender hat Chaos im Kosmolino-Supermarkt angerichtet und Waren falsch in die Regale eingeräumt. Findest du den Fehler?

Der Supermarkt wird wie zuvor beschrieben aufgebaut. Alle Waren werden richtig einsortiert. Der Spielplan, der Einkaufswagen und die Wissensscheibe werden nicht benötigt. Legt alle Euro-

Münzen neben die Schachtel. Dann schließen alle, bis auf einen von euch, die Augen. Derjenige vertauscht nun zwei (oder mehr) Waren miteinander. Dann öffnet ihr alle die Augen: Wer einen Fehler findet, zeigt ihn und bekommt zur Belohnung eine 1-Euro-Münze. Wenn alle von euch an der Reihe waren, zählt ihr, wer die meisten Münzen gesammelt

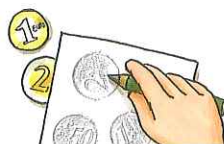
hat. Derjenige ist der Sieger!

Kosmolino-Hinweis: Die Mahlzeiten auf den Einkaufszetteln orientieren sich an der „Ernährungs-Pyramide“. Es ist gesund, viel zu trinken und viel Obst und Gemüse zu essen. Seltener sollte man Fleisch und Wurst essen. Am ungesündesten sind Süßigkeiten wie Schokolade.

Tu was!

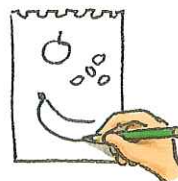
1. Selbstgemachte Euro-Münzen

Nimm eine Euro-Münze (z.B. 1 Euro oder 50 Cent), ein weißes Blatt Papier und einen Bleistift. Lege nun die Münze unter das Blatt Papier und schraffiere gleichmäßig die Papierfläche, unter der sich die Münze befindet. Drehe dann die Münze um und pause die Rückseite ab. Jetzt kannst du beide Seiten der Münze ausschneiden und zusammenkleben und fertig ist deine Euro-Münze.



2. Einkaufszettel malen

Du brauchst einen Notizblock und ein paar Buntstifte. Nun überlege dir, was du für dein gesundes Frühstück, Mittagessen oder Abendessen einkaufen musst. Dazu schaust du im Kühlschrank und in den Vorratsschränken nach, welche Waren da sind und welche noch fehlen. Male die noch fehlenden Waren auf den Einkaufszettel. Nun kannst du einkaufen gehen!



3. Schau dich um im Supermarkt

Schau dich mal in einem Supermarkt in deiner Nähe um: Wo findest du was in deinem Supermarkt? Wo bekommst du ein Stück Käse, Wurst, Obst/Gemüse, Brot? Gibt es Angebote, die dir z.B. besonders durch ihre Farbe auffallen? Wo steht der Einkaufswagen? An der Kasse: Welche Waren gibt es da und sind diese gesund? Geh mal auf Entdeckungstour in deinem Supermarkt!

