



rolf

Rolf bv
Mercuriusweg 14
4051 CV Ochten
Tel. +31 344 647 647
Fax +31 344 647 610
www.rolf.nl

Boodschappenspel

Shopping Basket Game

Einkaufsspiel

Le jeu des courses



Art. 230.4100



Denkontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen

Het ontwikkelen van het denkvermogen en het ontdekken van de betekenis van getallen

Development of thought and number work

The development of reasoning power and the discovery of the meaning of numbers

Denkentwicklung und Entwicklung der Rechenfertigkeiten

Die Entwicklung des Denkvermögens und die Entdeckung der Bedeutung der Zahlen

Le développement intellectuel et la formation au calcul

Développer la faculté de penser et découvrir le sens des nombres



Taalontwikkeling en ontwikkeling van het lezen

Het ontwikkelen van het luisteren en het spreken

Linguistic development and development of reading skills

Development of listening and speaking

Sprachentwicklung und Entwicklung der Lesefertigkeiten

Die Entwicklung des Zuhörens und des Sprechens

Le développement de la compétence linguistique et la formation à la lecture

Développer la compréhension et l'expression orale



Oriëntatie van ruimte en tijd en wereldverkenning

Het verkrijgen van inzicht in begrippen als ruimte en tijd en het verkennen van de wereld om je heen

Orientation in space and time and orientation in the world

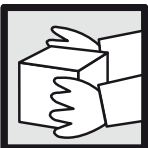
Obtaining an insight in concepts such as space and time and exploring the world around you

Orientierung in Raum und Zeit und Welterkundung

Das Erhalten von Einsicht in Begriffe wie Raum und Zeit und das Erkunden der Umwelt

Le sens de l'orientation spatiale et temporelle et l'exploration du monde environnant

S'approprier les notions de l'espace et du temps et découvrir le monde environnant



Tactiele waarneming

Het ontwikkelen van de tast

Tactile perception

Development of the sense of touch

Taktile Wahrnehmung

Die Entwicklung des Tastsinns

La perception tactile

Développer le toucher

Boodschappenspel

- Inhoud** In een kartonnen doos:
- 1 kunststof wijzerplaat 20 × 20 cm
 - 8 kunststof boodschappenlijstjes 10 × 16 cm
 - 3 kunststof prijskaarten 9 × 20 cm
 - 40 kunststof kaartjes met ingrediënten 5 × 5 cm
 - alle ingrediënten zitten er 2× in/ de aardbei, het ei, de aardappel en het ijsje zitten er 3× in.
 - 1 kunststof doosje met 100 fiches
 - 3 houten dobbelstenen
 - 1 stickervel met ingrediënten om op de dobbelstenen te plakken

Shopping Basket Game

- Contents** In a cardboard box:
- 1 plastic dial 20 × 20 cm
 - 8 plastic shopping lists 10 × 16 cm
 - 3 plastic price lists 9 × 20 cm
 - 40 plastic cards with ingredients 5 × 5 cm
 - all ingredients are provided double, while the strawberry, the egg, the potato and the ice-cream are triple
 - 1 plastic box with 100 tokens
 - 3 wooden dice
 - 1 sticker sheet with ingredients to be pasted on the dice

Einkaufsspiel

- Inhalt** In einem Karton:
- 1 Kunststoff-Zeigerplatte 20 × 20 cm
 - 8 Kunststoff-Einkaufszettel 10 × 16 cm
 - 3 Kunststoff-Preiskarten 9 × 20 cm
 - 40 Kunststoff-Zutatenkärtchen 5 × 5 cm
 - Erdbeere, Ei, Kartoffel und Eis sind dreifach, alle anderen Zutaten doppelt vorhanden
 - 1 Kunststoffschachtel mit 100 Spielsteinen
 - 3 Holzwürfel
 - 1 Bogen Zutatensticker zum Bekleben der Würfel

Le jeu des courses

- Contenu** Dans une boîte en carton:
- 1 cadran en plastique de 20 × 20 cm
 - 8 listes de courses en plastique de 10 × 16 cm
 - 3 étiquettes de prix en plastique de 9 × 20 cm
 - 40 cartes de produits en plastique de 5 × 5 cm
 - Tous les produits sont par 2, sauf les fraises, oeufs, pommes de terre et glaces qui sont par 3.
 - 1 boîte en plastique avec 100 fiches
 - 3 dés en bois
 - 1 feuille de stickers de produits à coller sur les dés

Boodschappenspel

Voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar

Ontwikkelingsgebieden

- taalontwikkeling: geschikt voor NT2
- wereldoriëntatie: rollenspel
- ontluikende gecijferdheid
 - hoeveelheidsbegrippen
 - verdelen van hoeveelheden
 - tellen
- sociaal emotionele vaardigheden

Doel

Het boodschappenspel is een activiteit die vooral jonge kinderen zal aanspreken. Voor kinderen vanaf 3 jaar is de spelactiviteit, leidend in het ontwikkelingsproces. Aanvankelijk is er het manipulerend spel met voorwerpen; een spelactiviteit die geleidelijk aan overgaat naar rollenspel waarin kleuters het handelen van volwassenen in sociaal-culturele situaties naspelen (winkelspel bijvoorbeeld, boodschappen doen). Om dit rollenspel een levensechte uitstraling te geven kan je gebruik maken van de Rolf Set Kunststof groenten en fruit: art.nr. 309.2130 en de 4 winkelmandjes: art. nr. 309.2238



Het boodschappenspel biedt vele spelmogelijkheden en is geschikt om diverse rekenactiviteiten aan te bieden op verschillende niveaus.

Telkens voor 2-4 spelers

Het is leuk als de kinderen hun fiches als muntjes in een portemonneeje zouden kunnen doen tijdens het spelen van het boodschappenspel.

In het verlengde van het boodschappenspel liggen de spellen "Chef & co" dat meer gericht is naar gezonde voeding in combinatie met bewegen en de "Weet wat je eet" puzzel die aantoont wat evenwichtige voeding precies is, beiden geschikt voor kinderen vanaf 5 jaar.

Spelmogelijkheden

Spel 1: 'fruit en groenten kopen'

Vorbereitung: neem de 3 dobbelstenen en de kaartjes met ingrediënten of de set kunststof ingrediënten.

Sorteer de kaartjes per soort en leg ze op 2 rijen in het midden van de tafel of zet de krat met kunststof ingrediënten in het midden van de tafel en geef elk kind een winkelmandje. Creëer zo het idee van een winkeltje.

Het spel: De kinderen gooien om de beurt met de 3 dobbelstenen. Ze benoemen en nemen de ingrediënten die op de dobbelstenen staan.

Spel 2: 'boodschappen doen'

Vorbereitung: Iedere speler kiest een boodschappenlijstje (neem altijd 2 x 2 boodschappenlijstjes van dezelfde kleur) en neem 10 kunststof fiches om te betalen. Wie nog niet tot 10 kan tellen, mag de fiches tellen door ze op de boodschappenkaart te leggen = 10.

Leg de kaartjes met ingrediënten of de set kunststof ingrediënten in het midden van de tafel.

Het spel: Om de beurt mogen de kinderen iets kopen van hun boodschappenlijstje. Ze geven het juiste aantal fiches in ruil voor een van de ingrediënten.

Spel 3: 'naar de winkel'

Vorbereitung: Leg de wijzerplaat, de fiches, de kaartjes met ingrediënten in het midden. Ieder kind kiest een boodschappenlijstje.

Het spel: Om de beurt draaien de kinderen met de wijzer van de wijzerplaat. Als de wijzer stopt op een portemonnee dan krijgen ze geld (1 - 2 of 3 fiches) om bij de volgende beurt iets te kopen. De wijzer moet dan op een winkelwagentje stoppen want dan mogen ze iets kopen van hun boodschappenlijstje. Als de wijzer stopt op het bord met doorstreept winkelwagentje dan is de winkel gesloten en mag je even niets kopen.

Spel 4

Vorbereitung: leg de wijzerplaat, de fiches, de kaartjes met de ingrediënten of de set kunststof ingrediënten in het midden. Neem de 3 prijskaarten en leg die voor iedereen goed zichtbaar neer.

Het spel:

- makkelijke variant

Alle kinderen hebben 10 fiches in hun portemonneeje. Stopt de wijzer op 3 fiches, dan mag het kind 3 fiches nemen en een ingrediënt kopen van de prijskaart met waarde 3. Verder de

regels van spel 3 volgen.

- moeilijker variant

Speel het spel zoals in spel 3 maar op het ogenblik dat een kind geld heeft om iets te kopen mag het kiezen uit welke prijscategorie het iets koopt. Als het 3 fiches heeft mag het iets kopen van de prijskaart van 3 maar ook iets van 2 en 1 of drie stuks van 1.

Onderhoud van het materiaal

De onderdelen in Boodschappenspel zijn nagenoeg onbreekbaar. De materialen zijn makkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Na het reinigen de materialen met een zachte doek droog wrijven. Het gebruik van agressieve schoonmaakmiddelen, schuurmiddelen en schuursponsjes wordt dringend afgeraden, omdat dit het materiaal kan beschadigen en de drukk kleuren op het materiaal negatief kan beïnvloeden.

Veel plezier met Boodschappenspel!

Auteur: Magda Jacobs - Rolf bv

Shopping Basket Game

For 2-4 children from four years old

Developmental areas

- language development
- world orientation: role-play
- numeracy
 - quantity concepts
 - dividing quantities
 - counting
- socio-emotional skills

Objective

The shopping game is an activity that will appeal particularly to young children. Play activities are primary in the development process for children from the age of three. Initially there is the manipulative game with objects: a play activity that gradually switches to role-play in which infants act out adult transactions in socio-cultural environments (playing shop for example, or going shopping). To give this role-play an authentic feel you can use the Rolf Plastic Vegetables and Fruit Set: art. no. 309.2130 and the 4 shopping baskets: art. no. 309.2238



The shopping game can be played in many different ways and is suitable for offering a variety of calculating activities at several levels.

Each is for 2-4 players.

It would be nice if children could keep their tokens in a purse while playing the shopping game.

Two other games are also available as an extension to the shopping game: “**Chef & Co.**”, which focuses more on healthy eating in combination with physical activity, and the “**Know What You Eat Puzzle**” showing precisely what constitutes balanced nutrition, suitable for children from the age of five.

How to play the games

Game 1: ‘Buying fruit and vegetables’

Preparation: Take the three dice and the cards with ingredients or the set of plastic ingredients.

Sort the cards by type and lay them in two rows in the middle of the table, or set the box with plastic ingredients in the middle of the table and give each child a shopping basket. Create the idea of a shop in this way.

The game: The children throw the three dice in turn. They name and take the ingredients shown on the dice.

Game 2: ‘Going shopping’

Preparation: Each child chooses a shopping list (always take 2×2 shopping lists of the same colour) and takes 10 plastic tokens to pay. Those who cannot yet count to 10 may count the tokens by laying them on the shopping card (= 10).

Place the cards with ingredients or the set of plastic ingredients in the middle of the table.

The game: Each child may take a turn to buy something from their shopping list. They hand over the correct number of tokens in exchange for one of the ingredients.

Game 3: ‘To the shop’

Preparation: Place the dial, the tokens and the cards with ingredients in the centre. Each child chooses a shopping list.

The game: The children spin the dial’s pointer in turn. If the pointer stops on a purse they get money (1, 2 or 3 tokens) to buy something on their next turn. The pointer then has to stop on a shopping trolley, to enable them to buy something from their shopping list.

If the pointer stops on the sign with a crossed-out shopping trolley then the shop is closed and they may not buy anything on that turn.

Game 4

Preparation: Place the dial, the tokens and the cards with ingredients or the set of plastic ingredients in the middle of the table. Take the three price lists and place them where everyone can see them.

The game:

- easy version

Each child has 10 tokens in his or her purse. If the pointer stops at 3 tokens, then the child may take 3 tokens and buy an ingredient from the list with value 3. For the rest, follow the instructions for Game 3.

- more difficult version

Play the game as in Game 3, but as soon as a child has money

Shopping Basket Game

to buy something, he or she may choose the price category from which to buy. If the child has 3 tokens he or she may buy something from the price list with value 3, but could also buy one item from the price list with value 2 and one item from the price list with value 1, or alternatively, three items of the price list with value 1.

Caring for the components

The Shopping Basket Game parts are virtually unbreakable. The components can be easily cleaned with a lightly damp cloth. After cleaning, rub them dry with a soft cloth. Using aggressive detergents, abrasives and scourers is strongly discouraged, as this may damage the components and affect the printed colours.

Enjoy the Shopping Basket game!

Author: Magda Jacobs - Rolf bv

Einkaufsspiel

Für 2–4 Kinder ab 4 Jahre

Entwicklungsbereiche

- Sprachentwicklung: geeignet für Deutsch als Zweitsprache
- Weltorientierung: Rollenspiel
- Beginnende Rechenfähigkeit
 - Mengenbegriffe
 - Aufteilung von Mengen
 - Zählen
- Sozial-emotionale Fähigkeiten

Ziel

Das Einkaufsspiel wird vor allem Kinder im Vorschulalter ansprechen. Für Kinder ab 3 Jahre ist Spielen ein entscheidender Faktor des Entwicklungsprozesses. Das anfängliche manipulierende Spiel mit Gegenständen geht allmählich in ein Rollenspiel über, in dem die Kinder das Verhalten Erwachsener in sozial kulturellen Situationen nachahmen (Einkaufsladen spielen zum Beispiel oder einkaufen). Um das Spiel noch realitätsnäher zu gestalten, empfiehlt sich die Verwendung des Rolf Kunststoffsets „Gemüse und Obst“, Art.-Nr. 309.2130, und der 4 Einkaufskörbe, Art.-Nr. 309.2238



Das Einkaufsspiel bietet viele Spielmöglichkeiten und eignet sich zur Übung unterschiedlicher Rechenaktivitäten auf mehreren Niveaus.

Jeweils für 2–4 Spieler.

Noch mehr Spaß macht das Einkaufsspiel, wenn die Kinder eine Geldbörse bekommen, in der sie ihre Spielsteine wie Münzen aufbewahren können.

Nach einem ähnlichen Konzept aufgebaut sind das Spiel „**Chefkoch**“, das mehr auf gesunde Ernährung in Kombination mit Bewegung abzielt, und das „**Puzzle Weißt du, was du**

isst?“, das Kenntnisse über eine ausgewogene Ernährung vermittelt; beide sind für Kinder ab 5 Jahre geeignet.

Spielmöglichkeiten

Spiel 1: „Obst und Gemüse einkaufen“

Vorbereitung: Sie benötigen die drei Würfel und die Zutatenkärtchen oder das Kunststoff-Zutatenset.

Sortieren Sie die Kärtchen nach Sorte und legen Sie sie in zwei Reihen in die Mitte des Tisches, oder stellen Sie die Kiste mit den Kunststoffzutaten auf den Tisch, und geben Sie jedem Kind einen Einkaufskorb. Die Kinder sollen den Eindruck haben, in einem Geschäft zu sein.

Das Spiel: Die Kinder werfen abwechselnd die drei Würfel. Sie nennen die Zutaten, die auf den Würfeln angezeigt werden, und legen sie in ihren Einkaufskorb.

Spiel 2: „Einkaufen“

Vorbereitung: Jeder Spieler wählt einen Einkaufszettel (spielen Sie immer mit 2×2 Einkaufszetteln derselben Farbe) und nimmt sich 10 Kunststoff-Spielsteine, mit denen bezahlt wird. Wer noch nicht bis 10 zählen kann, darf die Spielsteine abzählen, indem er sie auf die Einkaufskarte legt (= 10).

Legen Sie die Zutatenkärtchen oder das Kunststoff-Zutatenset in die Mitte des Tisches.

Das Spiel: Die Kinder dürfen abwechselnd einen Artikel von ihrem Einkaufszettel einkaufen und bezahlen jeweils mit der richtigen Menge von Spielsteinen.

Spiel 3: „Ins Geschäft“

Vorbereitung: Legen Sie die Zeigerplatte, die Spielsteine und die Zutatenkärtchen in die Mitte des Tisches. Jedes Kind sucht sich einen Einkaufszettel aus.

Das Spiel: Die Kinder drehen abwechselnd den Zeiger der Zeigerplatte. Wenn der Zeiger auf einer Geldbörse stoppt, bekommen sie Geld (1, 2 oder 3 Spielsteine), mit dem sie einkaufen können, wenn sie das nächste Mal an der Reihe sind. Um etwas vom Einkaufszettel einkaufen zu können, muss der Zeiger auf einem Einkaufswagen stoppen.

Stoppt er auf dem Schild mit durchgestrichenem Einkaufswagen, ist das Geschäft geschlossen; in diesem Fall kann nichts eingekauft werden.

Spiel 4

Vorbereitung: Legen Sie die Zeigerplatte, die Spielsteine und die Zutatenkärtchen oder das Kunststoff-Zutatenset in die Mitte des Tisches. Nehmen Sie die drei Preiskarten und legen Sie sie so auf den Tisch, dass sie für alle gut sichtbar sind.

Das Spiel:

- einfache Spielvariante:

Alle Kinder haben 10 Spielsteine in ihrer Geldbörse. Stoppt der Zeiger auf einem Feld mit 3 Spielsteinen, darf das Kind 3 Spielsteine nehmen und eine Zutat von der Preiskarte mit dem Wert 3 kaufen. Die weiteren Regeln entsprechen dem Spiel 3.

- schwierigere Spielvariante:

Spielen Sie das Spiel gemäß Spiel 3, wobei das Kind, das Spielsteine besitzt, um etwas zu kaufen, selbst auswählen darf, aus welcher Preiskategorie es etwas kaufen möchte. Wenn das Kind 3 Spielsteine besitzt, darf es also einen Artikel von der Preiskarte mit dem Wert 3, aber auch jeweils einen Artikel von den Karten 2 und 1, oder drei Artikel von der Karte 1 kaufen.

Pflege des Materials

Die Einzelteile des Einkaufsspiel sind nahezu unzerbrechlich. Die Materialien können problemlos mit einem leicht feuchten Tuch gereinigt werden. Nach der Reinigung die Materialien mit einem weichen Tuch trockenreiben. Vom Einsatz aggressiver Reinigungsmittel, von Scheuermitteln und Scheuerschwämmen wird dringend abgeraten, da sie das Material beschädigen und die Druckfarben auf dem Material negativ beeinflussen können.

Viel Spaß mit Einkaufsspiel!

Autor: Magda Jacobs - Rolf bv

Le jeu des courses

Pour 2-4 enfants à partir de 4 ans.

Domaines d'éveil

- Développement du langage: adapté aux enfants dont le français est la deuxième langue
- Activités d'éveil: Jeu de rôles
- Initiation aux chiffres:
 - Notions de quantités
 - Répartitions des quantités
 - Calcul
- Compétences sociales et émotionnelles

But

Le jeu des courses plaira surtout aux jeunes enfants. Pour les enfants de 3 ans et plus, l'élément ludique est important dans le processus d'éveil. Au début, il s'agit de manipuler des produits ou objets, une activité qui se transforme progressivement en jeu de rôles dans lequel les petits imitent les adultes dans des situations de la vie quotidienne (par exemple, jeu du magasin, faire les courses). Pour donner à ce jeu de rôles une dimension plus réaliste, vous pouvez utiliser le kit Rolf de fruits et légumes en plastique: art. n° 309.2130 et les 4 paniers de course: art. n° 309.2238



Le jeu des courses offre de nombreuses possibilités ludiques et est idéal pour proposer divers exercices de calcul à différents niveaux.

Nous suggérons que les enfants utilisent leurs fiches comme des pièces qu'ils mettent dans leur porte-monnaie pour le jeu.

Dans le prolongement du jeu des courses, nous proposons le jeu „**Chef cuisinier & co**” qui est davantage axé sur l'alimentation saine et l'activité physique et le „**puzzle Savoir ce qu'il faut manger**” consacré à l'alimentation équilibrée, tous deux adaptés aux enfants à partir de 5 ans.

Options de jeu

Jeu 1: « Acheter des fruits et légumes »

Préparation: Prenez les 3 dés et les cartes de produits ou le kit de produits en plastique.

Triez les cartes par type de produit et posez-les sur 2 rangées au centre de la table ou posez la caisse remplie de produits en plastique au centre de la table et donnez à chaque enfant un panier de course. Créez ainsi l'idée d'un magasin.

Déroulement: Les enfants lancent les 3 dés à tour de rôle. Ils désignent et prennent les produits figurant sur les dés.

Jeu 2: « Faire les courses »

Préparation: Chaque joueur choisit une liste de courses (prenez toujours 2×2 listes de courses de la même couleur) et prenez 10 fiches en plastique pour payer. Ceux qui ne savent pas encore compter jusqu'à 10 peuvent compter les fiches en les posant sur la carte de courses = 10.

Posez les cartes de produits ou le kit de produits en plastique au centre de la table.

Déroulement: A tour de rôle, les enfants peuvent acheter un produit figurant sur leur liste. En échange, ils donnent le nombre correspondant de fiches pour les produits.

Jeu 3: « Aller au magasin »

Préparation: Posez le cadran, les fiches et les cartes de produits au centre. Chaque enfant choisit une liste de courses.

Déroulement: A tour de rôle, les enfants font tourner l'aiguille du cadran. Lorsque l'aiguille s'arrête sur le porte-monnaie, l'enfant gagne de l'argent (1, 2 ou 3 fiches) pour acheter un produit au prochain tour si l'aiguille s'arrête sur le caddie. Les enfants peuvent uniquement acheter un produit figurant sur leur liste de courses quand l'aiguille s'arrête sur le caddie.

Si l'aiguille s'arrête sur le caddie barré, le magasin est fermé et ils ne peuvent rien acheter pour l'instant.

Jeu 4:

Préparation: Posez le cadran, les fiches, les cartes de produits ou le kit de produits en plastique au centre. Prenez les 3 étiquettes de prix et posez-les de manière à ce que tout le monde puisse bien les voir.

Déroulement:

- variante facile

Tous les enfants ont 10 fiches dans leur porte-monnaie. Si l'aiguille s'arrête sur 3 fiches, l'enfant peut prendre 3 fiches et acheter un produit dont l'étiquette de prix affiche la valeur 3.

- autre variante

Procédez comme pour le jeu 3 à la différence que les enfants ayant de quoi acheter un produit peuvent choisir la catégorie de prix. S'ils ont 3 fiches, ils peuvent acheter un produit dont l'étiquette affiche 3, mais aussi 2 et 1 ou trois produits affichant 1.

Entretien du matériel

Les pièces de Le jeu des courses sont pratiquement incassables. Le matériel se nettoie facilement avec un chiffon légèrement humide. Après le nettoyage, essuyer avec un chiffon doux sec. L'utilisation de produits de nettoyage agressifs, d'abrasifs et d'éponges à récurer est vivement déconseillée parce qu'ils peuvent endommager le matériel et les couleurs.

Amusez-vous bien avec Le jeu des courses!

Auteur: Magda Jacobs - Rolf bv

