



Competición de fideos

Incluye:

- 20 fideos elásticos de dos longitudes
- 1 guindilla
- 6 zanahorias
- 1 ruleta
- 6 guisantes
- 1 fuente grande (la caja del juego)
- 6 trozos de pastel de pescado
- 10 tarjetas de pedidos de doble cara
- 6 aros de pimiento
- 4 cuencos para clasificar
- 2 huevos
- 4 palillos para desarrollar la motricidad fina

¡Pide tu plato ya, antes de que se enfrie! Los niños necesitarán tener una buena motricidad fina para llenar sus cuencos con los fideos elásticos y las verduras de colores usando los palillos, que pueden agarrar y apretar rápidamente. Los fideos largos y cortos, los condimentos típicos para el ramen de distintos colores y las tarjetas de pedidos preparadas para restaurantes, invitan a los niños a jugar durante horas: a clasificar alimentos colocándolos en los cuencos del mismo color, a servir a los clientes hambrientos de sus juegos imaginativos, a desarrollar el razonamiento crítico, las aptitudes para contar y muchas cosas más. Formular preguntas complementarias durante el juego y a realizar las siguientes actividades para ayudarles a desarrollar un razonamiento más avanzado y fomentar el desarrollo verbal: «¿Cómo lo sabes? ¿Qué te ha hecho pensar eso? ¿Cómo lo has averiguado?» ¡Te espera una aventura culinaria!

Nota: Este producto es un juguete, no es un alimento. Los palillos y los cuencos no están pensados para usarse con alimentos ni con otra finalidad que no sea la de jugar a este juego. Se recomienda que los niños más pequeños jueguen bajo la supervisión de los padres. Las piezas pueden limpiarse con una toallita desinfectante.

Preparación e introducción: Antes de empezar a realizar las actividades, deja que los niños exploren con los componentes del juego. Observa, por ejemplo, que los fideos son de dos longitudes distintas y que hay un número igual de guisantes (6), zanahorias, trozos de pastel de pescado y aros de pimiento. Visualizar todas las piezas y sus características con respecto a las demás, ayudará a los niños a hacer conexiones significativas durante el juego. Luego, practicad a utilizar los palillos. Enséñale cómo sujetarlos, agarrándolos con el pulgar y el índice, y coge con ellos un alimento. Ahora déjalos que el niño lo intente. Es posible que al principio tenga que agarrar los palillos con toda la mano o colocar el dedo corazón cerca del extremo para estabilizarse. ¡No pasa nada! Animá al niño a que siga intentando coger piezas usando únicamente el pulgar y el índice. Esto fortalecerá los músculos de las manos necesarios para sujetar el lápiz y desarrollar la escritura.

La base de la caja del juego actúa a modo de fuente grande y se utilizará en los juegos y actividades que presentamos a continuación. Por turnos, volved a colocar los alimentos de nuevo en la fuente grande. Amina a los niños a que observen los distintos posicionamientos y fuerzas que deben aplicar para mover cada pieza. Por ejemplo: «Tienes que abrir los palillos o cerrarlos para poder coger el huevo? ¿Tienes que apretar los palillos para coger el aro de pimiento? ¿Qué alimento ha sido más fácil de coger y cuál ha sido el más difícil?». ¡Es hora de pasarlo bien mientras aprendes!

Actividades

- Clasificar por color. Separa los guisantes, las zanahorias, los trozos de pastel de pescado y los aros de pimiento. Dí el nombre del color de cada pieza (observa que la espiral del pastel de pescado es morada). Ahora utiliza los palillos para coger las piezas y clasificárlas en los cuencos del mismo color.
- Clasificar por tamaño. Coloca los fideos, uno corto y uno largo, uno al lado del otro para compararlos. Échale el resto de los fideos al montón. A continuación, pide al niño que clasifique los fideos colocando los cortos en uno de los cuencos pequeños y los largos en la fuente grande.
- Contar. Haga una fila con cinco alimentos comunes (zanahorias), Cuéntalos despacio, moviéndote de izquierda a derecha. Pide al niño que los vuelva a contar. A continuación, dile al niño: «falta una zanahoria en esta fila». Podrás buscarla y decirle el número que va a continuación (6)? Para reforzar las correspondencias univocas, pídele que retire tres zanahorias, que añada dos aros de pimiento, y así sucesivamente.
- Suma temprana. Coloca todos los alimentos en la fuente grande. Dí un número cualquiera del 1 al 5 y haz girar la ruleta para determinar qué alimento deberá retirar de la fuente (guisantes) usando los palillos (por ejemplo: 2 guisantes). Repite este procedimiento y retira una segunda cantidad de alimentos (3 zanahorias). Demuestra cómo resolver esta operación contando a partir del dos hacia arriba y luego de in voz alta la operación: 2 + 3 = 5. A medida que el niño se vaya familiarizando con el ejercicio, ve introduciendo sumas con cantidades mayores. Otra manera de practicar la suma: empieza con el resultado de la suma (5) y pide a los niños que encuentren los dos sumandos (por ejemplo: 1 huevo + 4 aros de pimiento) que den ese resultado.
- Jefe de cocina por un día. Coge todas las piezas y clasificalas en montones distintos por color. Ahora, coge una tarjeta de pedidos y pide al niño que complete ese pedido en un cuenco pequeño. Otra forma de jugar: una persona deberá hacer el papel de cliente y describir el pedido, mientras el jefe de cocina sigue las instrucciones del cliente.

Juegos (Para 2-4 jugadores)

Bufé de ramen

Organización: Coloca todos los fideos y los condimentos en la fuente grande. Cada jugador escogerá uno de los cuencos y unos palillos del mismo color. Coloca la ruleta en el centro de la zona de juegos.

Propósito del juego: Gana la ronda quien sea capaz de preparar un cuenco con 4 fideos y 1 condimento para ramen de cada tipo.

1. Empieza el jugador más pequeño.
2. Haz girar la ruleta para determinar qué alimento deberás coger para añadir a tu cuenco. Si la ruleta indica zanahorias, por ejemplo, utiliza los palillos para añadir una zanahoria a tu cuenco. Si la ruleta indica un alimento que ya has cogido, hazla girar de nuevo.
3. Si la ruleta indica una guindilla, puedes añadir este condimento al cuenco de un opONENTE. Si lo haces, tu opONENTE deberá vaciar su cuenco y empezar de nuevo.
4. Si la ruleta indica una estrella, puedes coger cualquier condimento que quieras para añadir a tu cuenco.
5. Le toca el turno al siguiente jugador. Jugad por turnos, haciendo girar la ruleta y añadiendo alimentos a los cuencos hasta que uno de los jugadores haya completado su cuenco, como se describe más arriba (4 fideos + 1 condimento para ramen de cada tipo). Ese jugador será el ganador. ¡Saluda, jefe!

Listos para pedir?

Organización: Todos los condimentos del ramen están en la fuente. Cada jugador deberá seleccionar una tarjeta de pedidos, un cuenco

y unos palillos del mismo color. Coloca la ruleta en el centro de la zona de juego.

- Propósito del juego:** Gana el juego el primer jugador que complete el pedido.
1. Empieza el jugador más pequeño.
 2. Haz girar la ruleta y comprueba lo que indica la tarjeta de pedidos. ¿Indica la ruleta un alimento que aparece en tu tarjeta? Cógelo con los palillos y añádelo a tu cuenco. De no ser así, deberás ceder tu turno al siguiente jugador. (Consultar la sección anterior llamada *Bufé de ramen* para saber qué hacer si la ruleta indica una guindilla o una estrella).
 3. Por turnos, hagáis girar la ruleta e id añadiendo alimentos a los cuencos hasta que un jugador complete el pedido. Comprobación: ¿contiene el cuenco todo lo que indica la tarjeta de pedidos? ¡Buen trabajo, así se hace!

Carrera de fideos de cocina

Organización básica: En este juego, uno de los jugadores será el cliente*. Los otros serán los jefes de cocina. Cada uno deberá coger un cuenco y unos palillos del mismo color.

- *Si solo hay dos niños, el adulto puede hacer el papel de cliente.
- Propósito del juego:** Gana la ronda el primer jugador que complete cinco pedidos.
1. El cliente deberá coger una tarjeta de pedidos y colocarla en el centro de la zona de juegos.
 2. ¡Ya! El resto de los jugadores deberá competir para completar el pedido, cogiendo alimentos y colocándolos en sus cuencos lo más rápido que puedan.
 3. El primer jugador que llene un cuenco con los alimentos correctos podrá quedarse con la tarjeta.
 4. El cliente cogera otra tarjeta y el juego continúa con los jefes de cocina compitiendo para completar ese pedido.
 5. El primer jugador en completar cinco pedidos ganará el juego.
 6. Juego alternativo: intercambiad papeleras en cada ronda para que todos los jugadores puedan hacer el papel de jefe de cocina y de cliente.



Jeu de nouilles pour la motricité fine

Comprend:

- 20 nouilles extensibles de deux longueurs
- 1 piment
- 6 carottes
- 1 roue
- 6 petits pois
- 1 grand bol (boîte de jeu)
- 6 croquettes de poisson
- 10 fiches de commande recto verso
- 6 rondelles de poivron
- 4 bols de tri
- 2 œufs
- 4 baguettes pour la motricité fine

Passez commande et détendez pendant que c'est chaud ! Les enfants devront faire appel à leur motricité fine pour remplir leurs bols de nouilles extensibles et de légumes colorés à l'aide de baguettes qu'ils peuvent facilement attraper et pincer. Les nouilles longues et courtes, les garnitures ramen populaires aux multiples couleurs et les fiches de commande seront prête à être de nombreuses heures de jeu, qu'il s'agisse d'ajuster les aliments dans le cadre d'un jeu de rôle et de développer l'esprit critique et les capacités à compter, pour ne citer que quelques exemples ! Posez des questions de suivi au cours du jeu et lors des activités suivantes pour encourager une réflexion plus poussée et le développement de la parole. « Comment le sais-tu ? Pourquoi penses-tu cela ? Comment es-tu arrivé(e) à cette conclusion ? » En route pour cette aventure culinaire !

Remarque: Ce produit est un jouet et non pas des aliments réels. Les baguettes et les bols ne sont pas conçus pour être utilisés en dehors de ce jeu ni avec de vrais aliments. La supervision d'un adulte est conseillée pour les enfants plus jeunes. Nettoyez les pièces à l'aide d'une lingette désinfectante.

Préparation et introduction: Avant de commencer les activités, disposez les ingrédients pour que les enfants puissent les découvrir. Faites remarquer, par exemple, les deux tailles différentes de nouilles et le nombre égal (6) de petits pois, de carottes, de croquettes de poisson et de rondelles de poivron. Le fait de voir toutes les pièces et leurs caractéristiques va aider les enfants à élaborer des liens importants pendant le jeu. Entrainez-vous à utiliser les baguettes. Montrez comment tenir les baguettes avec le pouce et l'index pour attraper un aliment. Laissez les enfants essayer de faire de même. Il se peut qu'ils se servent de toute la main en premier ou qu'ils placent leur majorité près de l'extrémité pour une meilleure stabilité. Cela est autorisé ! Encouragez les enfants à continuer à s'entraîner à attraper les aliments en n'utilisant que le pouce et l'index. Cette activité renforce les muscles de la main nécessaires pour tenir un crayon et écrire de manière lisible.

Le fond de la boîte de jeu fait office de bol principal qui sera utilisé dans les activités et les jeux suivants. Chacun votre tour, remettez tous les aliments dans le grand bol. Encouragez les enfants à noter les différences en termes de force et de positionnement des mains pour déplacer chaque aliment. Par exemple : « Dois-tu écarter ou incliner les baguettes pour attraper l'œuf ? Dois-tu pincer les baguettes pour attraper la rondelle de poivron ? Quel aliment est le plus facile et le plus difficile à attraper ? » C'est maintenant l'heure d'apprendre en s'amusant !

Activités

1. Tri par couleur. Disposez les petits pois, les carottes, les croquettes de poisson et les rondelles de poivron sur la table. Nommez la couleur de chaque aliment (remarque : la croquette de poisson est la spirale violente). L'enfant doit maintenant utiliser les baguettes pour attraper les aliments et les trier dans les bols de la couleur correspondante.
2. Tri par taille. Placez deux nouilles, une courte et une longue, côté à côté pour les comparer. Faites un tas avec le reste des nouilles. Demandez ensuite à l'enfant de trier les nouilles courtes dans l'un des bols et les nouilles longues dans le grand bol.
3. Si la ruleta indica una guindilla, puedes añadir este condimento al cuenco de un opONENTE. Si lo haces, tu opONENTE deberá vaciar su cuenco y empezar de nuevo.
4. Si la ruleta indica una estrella, puedes coger cualquier condimento que quieras para añadir a tu cuenco.
5. Le toca el turno al siguiente jugador. Jugad por turnos, haciendo girar la ruleta y añadiendo alimentos a los cuencos hasta que uno de los jugadores haya completado su cuenco, como se describe más arriba (4 fideos + 1 condimento para ramen de cada tipo). Ese jugador será el ganador. ¡Saluda, jefe!

Lists para pedir?

Organización:

Todos los condimentos del ramen están en la fuente. Cada jugador deberá seleccionar una tarjeta de pedidos, un cuenco

(3 carottes). Montrez comment trouver le résultat en comptant, avant d'énoncer l'opération : 2 + 3 = 5. Passez progressivement à des sommes plus importantes lorsque l'enfant se familiarise avec le concept. Un autre moyen de s'entraîner à additionner consiste à commencer par la somme (5) et de demander aux enfants de trouver deux termes (par exemple, 1 œuf + 4 rondelles de poivron) qui correspondent à cette somme.

- **Cuisiner d'un coup.** Triez tous les aliments dans des piles différentes par couleur. Tirez ensuite une fiche de commande et demandez à l'enfant de préparer cette commande dans un mini bol. Variante de jeu : une personne joue le rôle du client et décrit la commande tandis que le cuisinier suit les instructions du client pour la préparer.

Jeux (pour 2 à 4 joueurs)

Buffet de ramen

Préparation : Placez toutes les nouilles et les garnitures dans le grand bol. Chaque joueur choisit l'un des quatre bols de couleur et les baguettes de la couleur correspondante. Mettez la roue au centre de la zone de jeu.

- Objectif du jeu :** Être le premier à remplir un bol complet avec 4 nouilles et 1 de chaque garniture ramen.
1. Le joueur le plus jeune commence à jouer.
 2. Il tourne la roue pour déterminer quel aliment attraper et ajouter dans son bol. Si la roue tombe sur carottes, par exemple, il ajoute une carotte dans son bol à l'aide des baguettes. Si la roue tombe sur un aliment qu'il a déjà ajouté dans son bol, il tourne à nouveau la roue.
 3. Si la roue tombe sur le piment, il peut l'ajouter dans le bol de l'un de ses adversaires. Ce joueur doit alors vider son bol et recommencer !
 4. Si la roue tombe sur l'œuf, il prend n'importe quel aliment dont il a besoin pour remplir son bol.
 5. La partie se poursuit avec le joueur suivant. Chacun leur tour, les joueurs tournent la roue et ajoutent des aliments jusqu'à ce que l'un des joueurs ait rempli son bol comme défini ci-dessus (4 nouilles + 1 de chaque garniture ramen). Ce joueur remporte la partie. Nos félicitations au cuisinier !

Classement dans l'ordre

Préparation : Tous les ingrédients des nouilles ramen restent dans le grand bol. Chaque joueur choisit l'une des fiches de commande, un bol de couleur et les baguettes de la couleur correspondante. Mettez la roue au centre de la zone de jeu.

- Objectif du jeu :** Être le premier à terminer la commande.
1. Le joueur le plus jeune commence à jouer.
 2. Il tourne la roue et vérifie sa fiche de commande. Si la roue indique un aliment présent sur sa fiche, il l'attrape avec les baguettes pour l'ajouter dans son bol. Si ce n'est pas le cas, on passe au joueur suivant. (Voir le *Buffet de ramen* ci-dessus pour les instructions relatives au piment ou à l'œuf.)
 3. Chacun leur tour, les joueurs tournent et ajoutent des aliments jusqu'à ce que l'un des joueurs ait terminé sa commande. Vérifiez que son bol contient tous les ingrédients illustrés sur la fiche de commande. Excellent travail en cuisine !

Course des cuisiniers de ramen

Préparation : Pour ce jeu, un joueur joue le rôle du client* et les autres joueurs celui de cuisinier. Ils prennent chacun un bol et des baguettes de la couleur correspondante.

- *Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, l'adulte peut jouer le rôle du client.
- Objectif du jeu :** Être le premier à terminer cinq commandes.
1. Le client tire une fiche de commande et la place au milieu de la zone de jeu.
 2. C'est parti ! Les autres joueurs se dépêchent de terminer la commande en attrapant et en déposant les aliments dans leur bol aussi vite que possible.
 3. Le premier joueur à remplir son bol avec les aliments corrects garde la fiche de commande.
 4. Le client tire une autre fiche et la partie continue avec les cuisiniers qui s'affrontent pour terminer cette autre commande en premier.
 5. Le premier cuisinier à terminer cinq commandes remporte la partie !

Varia du jeu : changez de rôles après chaque tour pour que tous les joueurs puissent être cuisinier et client.



Enthält:

- 20 dehnbare Nudeln in zwei Längen
- 1 Chili
- 6 Karotten
- 1 roue
- 6 petits pois
- 1 grand bol (boîte de jeu)
- 6 croquettes de poisson
- 10 fiches de commande recto verso
- 6 rondelles de poivron
- 4 bols de tri
- 2 œufs
- 4 baguettes pour la motricité fine
- 1 grande Servierschale (die Spielschachtel)
- 6 Fischfrikadellen
- 10 doppelseitige Bestellkarten
- 4 Sortierschalen
- 2 Eier
- 4 Feinmotorik-Essstäbchen

Bienvenida, bitte! – eine heiße Suppe! Kinder benötigen ein ausgesprogenes feinmotorisches Geschick, um ihre Schalen mit den dehnbaren Nudeln und dem bunten Gemüse zu füllen – und das nur mit Essstäbchen, die sie auf Kommando greifen und zusammendrücken müssen. Die langen und kurzen Nudelsorten, die beliebten Ramen-Baguetten in vielen Farben und eine Menükarte zum Bestellen wie im Restaurant laden zu stundenlangem Spiel ein: Lebensmittel in farblich passende Schalen einsortieren, hungrige Gäste in verschiedenen Spieltzenen bedienen, logisches Denken und Zählfertigkeiten aufbauen – und vieles mehr! Stellen Sie beim Spielen und während den nachstehenden Spielverschlägen weiterführende Fragen. So vertiefen Sie Denkvorgänge und fördern die sprachliche Entwicklung. „Woher weißt du das? Was hat dich darauf gebracht? Wie hast du das herausgefunden?“ Erwarten dich kulinarische Abenteuer!

Hinweise: Es handelt sich um Spielzeug, nicht um echte Lebensmittel. Die Essstäbchen und Schalen dürfen nur in Verbindung mit dem Spiel und nicht mit echten Lebensmitteln verwendet werden. Bei kleineren Kindern wird die Aufsicht der Eltern empfohlen. Die Teile lassen sich mit Desinfektionsstüchern reinigen.

Aufbau und Einstieg: Aufbau und Einstieg: Vor Beginn der Aktivitäten werden die Komponenten ausgelegt, damit sich die Kinder damit beschäftigen können. Ihnen könnte beispielsweise auflaufen, dass die Nudelsorten unterschiedlich groß sind oder dass es jeweils gleich viele (6) Teile der Ersben, Karotten, Fischfrikadellen und Paprikaringe gibt. Wenn sich Kinder mit den Spieltischen und ihren Merkmälen auseinandersetzen dürfen, können sie später im Spiel die Zusammenhänge besser verstehen. Üben Sie als nächstes den Umgang mit den Essstäbchen. Machen Sie vor, wie die Stäbchen mit

dem Daumen- Zeigefinger-Griff gehalten werden und nehmen Sie damit ein Lebensmittel auf. Nun versucht es das Kind selbst. Zuerst muss es vielleicht mit der ganzen Hand greifen oder den Mittelfinger an das vordere Ende legen, um das Stäbchen zu stabilisieren. Das ist in Ordnung! Bestärken Sie das Kind darin, an seiner Grifftechnik mit Daumen und Zeigefinger zu arbeiten. Damit baut sich die Handmuskulatur auf, um das Halten eines Stiftes und dem Aufbau einer gut leserlichen Handschrift notwendig ist.

Der Boden der Spielpackung ist die große Servierschale und wird in den folgenden Aktivitäten und Spielen benötigt. Wechseln Sie sich dabei ab, alle Lebensmittelteile wieder in die große Schale zurückzulegen. Fordern Sie das Kind auf zu beachten, dass für jedes Teil eine andere Handstärke und -haltung notwendig ist. Zum Beispiel: „Must du den Winkel der Essstäbchen vergrößern oder verkleinern, wenn du das Eis aufrührst? Must du die Stäbchen weit zusammendrücken, um den Papirakring aufzunehmen? Welche Lebensmittel lassen sich am einfachsten und welche am schwersten aufnehmen?“ Zeit für etwas Lernspaß!

Aktivitäten

- Nach Farbe sortieren Legen Sie die Erbsen, Karotten, Fischfrikadellen und Paprikaringe aus. Nennen Sie die Farbe jedes Lebensmittels (beachten Sie die Spirale auf der Fischfrikadelle). Nun werden die Teile mit den Essstäbchen aufgenommen und in die farblich passenden Schalen einsortiert.
- Nach Größe sortieren Legen Sie zum Vergleich zwei Nudeln (eine kurze und eine lange) nebeneinander aus. Die übrigen Nudeln kommen auf einen großen Haufen. Bitten Sie das Kind, die kurzen Nudeln in eine kleine Schale und die langen Nudeln in die große Servierschale zu sortieren.
- Zählen Legen Sie fünf bekannte Lebensmittel (Kartoffeln) in einer Reihe auf: Zählen Sie sie langsam von links nach rechts ab. Bitten Sie Ihr Kind, das Abzählen zu wiederholen. Sagen Sie zum Kind: „Eine Kartoffel fehlt noch in dieser Reihe. Kannst du sie finden und mir dann die nächsthöhere Zahl nennen (6)?“ Um die eindeutige Zuordnung zu vertiefen, bitten Sie es, drei Kartoffeln wegzunehmen, zwei Paprikaringe hinzuzufügen und so weiter.
- Erste Additionsübungen Legen Sie alle Lebensmittel in die große Servierschale. Drehen Sie die Drehzscheibe (Erbsen) und nennen Sie eine zufällige Anzahl zwischen 1 und 5, die das Kind mithilfe der Stäbchen aus der Schale nehmen muss (z. B. 2 Erbsen). Wiederholen Sie die Übung, um eine zweite Anzahl aus der Schale zu nehmen (3 Kartoffeln). Zeigen Sie, wie diese Rechnung durch Addition gelöst wird und nennen Sie dann die Gleichung: 2 + 3 = 5 . Je besser Ihr Kind diese Rechenart versteht, desto höheren Summen können Sie verwenden. Eine weitere Möglichkeit, um die Addition zu üben, wäre Folgende: Beginnen Sie mit der Summe (5) und lassen Sie das Kind zwei Summanden finden (z. B. 2 1 Ei + 4 Paprikaringe), um auf diese Summe zu kommen.

- Der Koch des Tages Nehmen Sie alle Teile und erstellen Sie farblich passende Stapel. Ziehen Sie eine Bestellkarte und bitten Sie das Kind, diese Bestellung in einer kleinen Schale auszuführen. Weitere Spielmöglichkeit: Eine Person spielt den Gast und beschreibt die Bestellung, und der Koch befolgt die Anweisungen des Gastes.
- Spiele (für 2-4 Spieler)
- **Ramen-Buffet**

Spielauflistung: Legen Sie alle Nudeln und Beilagen in die große Servierschale. Jeder Spieler nimmt sich eine der vier bunten Schalen und farblich passenden Essstäbchen. Die Drehzscheibe steht in der Spielfeldmitte.

Ziel des Spieles: Wer seine Schale zuerst mit 4 Nudeln und je 1 Stück jeder Ramen-Bilagie füllen kann, gewinnt.

1. Der jüngste Spieler beginnt.
2. Die Drehzscheibe gedreht. Sie bestimmt, welches Lebensmittel der Spieler aufnimmt und in seine Schale legt. Wird zum Beispiel Karotten gedreht, nimmt der Spieler seine Stäbchen und legt damit eine Karotte in seine Schale. Zeigt die Drehzscheibe ein Lebensmittel, das schon in der Schale liegt, wird der Spieler die Schale nochmals drehen.
3. Zeigt der Pfeil auf die **Chili**, kann der Spieler dieses Teil in die Schale eines Gegners legen. Dieser Spieler muss seine Schale komplett ausleeren und von vorn beginnen!
4. Zeigt der Pfeil auf den **Stern**, darf der Spieler **jedes beliebige Teil** ziehen, das er für seine Schale noch benötigt.
5. Dann kommt der nächste Mitspieler an die Reihe. Es wird so lange die Drehzscheibe gedreht und Lebensmittel in die Schale gelegt, bis ein Spieler seine Schale laut obiger Definition (4 Nudeln + je 1 Stück jeder Ramen-Bilagie) gefüllt hat. Dieser Spieler ist der Sieger. Meisterhaft gekocht!

Bedienung, bitte!

Spielauflistung: Alle Ramen-Komponenten bleiben in der großen Schale. Jeder Spieler nimmt sich eine Bestellkarte, eine bunte Schale und farblich passende Essstäbchen. Die Drehzscheibe steht in der Spielfeldmitte.

- **Ziel des Spiels:** Wer seine Bestellung zuerst erledigt, gewinnt.
- 1. Der jüngste Spieler beginnt.
- 2. Der Spieler dreht die Drehzscheibe und sieht sich seine Bestellkarte an. Zeigt die Drehzscheibe auf ein Lebensmittel, das auch auf der Karte des Spielers abgebildet ist? Wenn ja, kann er das Lebensmittel mit den Stäbchen aufnehmen und in seine Schale legen. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. (Siehe *Ramen-Buffet* oben mit Hinweisen für die Bedeutung der Felder **Chili** bzw. **Stern**)

3. Es wird abwechselnd die Drehzscheibe gedreht und Lebensmittel aufgenommen, bis ein Spieler seine Bestellung fertig erledigt hat. Überprüfen: Sind alle Zutaten der Bestellkarte auch in der Schale? Gut gemacht – schones Süppchen gekocht!

Ramen-Wettlauf

Spielauflistung: Bei diesem Spiel ist ein Spieler der „Gast“. Die anderen Spieler sind die Köche. Sie nehmen sich jeweils eine Schale und farblich passende Essstäbchen.

- Falls nur zwei Kinder da sind, kann der Erwachsene den Gast spielen.
- **Ziel des Spiels:** Wer zuerst **fünf** Bestellungen erledigt, gewinnt.
- 1. Der Gast zieht eine Bestellkarte und legt sie in der Spielfeldmitte ab.
- 2. Los! Die übrigen Spieler müssen die Bestellung so schnell wie möglich erledigen, indem sie die Lebensmittel so schnell rasant aufnehmen und in ihre Schalen legen.
- 3. Wer zuerst eine Schale mit den richtigen Zutaten füllt, darf die Bestellkarte behalten.
- 4. Der Gast zieht eine weitere Karte und das Spiel geht in die zweite Runde, d. h. die Köche führen wieder ein Kopf-an-Kopf-Kochwettrennen durch.
- 5. Der Koch, der zuerst **fünf** Bestellungen erledigt, gewinnt das Spiel.
- 6. **Spielalternative:** Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht, sodass jeder Mitspieler einmal Koch und einmal Gast sein kann.