

Sicher ans Ziel • Sécurité d'abord
TRAFFIC
Sicuri a destinație • Veilig uit en thuis

Ravensburger® Spiele Nr. 24 386 0
Auteur: Marco Teubner · Illustraties: Sebastiaan Coenen · Redactie: Jutta Perkert
Design: DE Ravensburger, Mike Orange Design, Kinetic

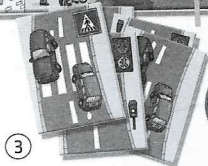
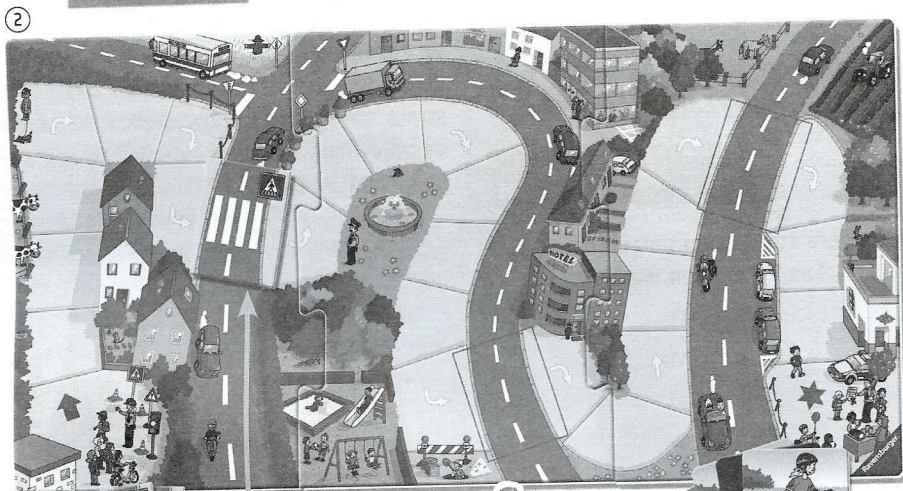
Verkeersspel

voor 2 – 4 kinderen van 5 – 8 jaar

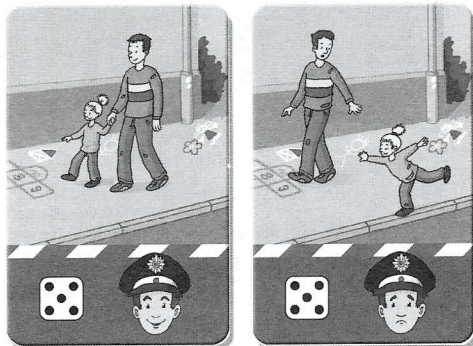
Het stap voor stap leren zich veilig op straat te bewegen, is een grote uitdaging in de ontwikkeling van een kind. Met dit spel leert een kind verkeerssituaties te herkennen, te beoordelen en bovendien trainen ze hun waarnemings- en concentratievermogen.

Inhoud

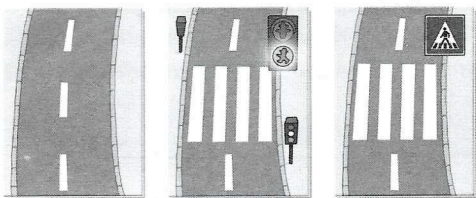
- ① 1 kaartenhouder
- ② 1 spelbord uit drie delen
- ③ 6 straatdelen
- ④ 1 fiche
- ⑤ 4 speelfiguren
- ⑥ 4 opzetvoetjes
- ⑦ 30 kaarten



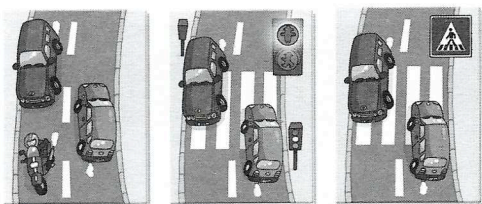
De kinderen op het spelbord hebben veel geleerd op verkeersles. Nu moeten ze laten zien wat ze weten en kunnen in de verschillende verkeerssituaties. De agent wacht ze aan het eind van het parcours op met hun verkeersdiploma. Onderweg kijken hij en zijn collega's goed hoe de kinderen het doen.



Spelmateriaal



Op drie van de staatsdelen zijn situaties te zien waarbij de kinderen kunnen oversteken.

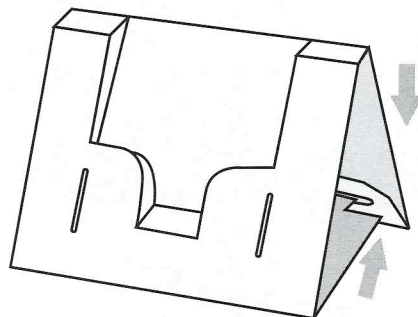


Op de andere staatsdelen mogen de kinderen niet oversteken en moeten wachten.

Op de ene zijde van de kaarten is het juiste verkeersgedrag te zien. De agent lacht. Op de andere zijde is in dezelfde situatie het verkeerde gedrag te zien. De agent kijkt treurig- bezorgd.

Voor het eerste spel

Neem eerst alle spelmateriaal uit de doos. Het opstellen moet met behulp van een volwassenen gebeuren. Maak de drie delen van het spelbord, de speelfiguren, het fiche en de straatdelen voorzichtig los. Doe dat ook met de kaarten en het zichtscherf. Steek de speelfiguren op de opzetvoetjes. Buig de randen van de kaartenhouder zodat hij straks stevig staat. Vouw de kanten zoals de afbeelding laat zien en steek ze aan de onderkant in elkaar.



Knik de bovenste rand van het zichtscherf langs de rilling licht naar achter. Bevestig het scherm door de beide lipjes in de gleuf aan de voorkant van de kaartenhouder te steken. Voeg nu de delen van het spelbord aan elkaar.



Bekijk samen met het kind de verschillende straatdelen. Vraag of hij of zij gelooft dat de straat overgestoken kan worden of niet, als er verkeer door de straat rijdt of het verkeerslicht op rood staat.

Spelidee 1: Let goed op

Spel voor 2 – 4 kinderen
vanaf 5 jaar



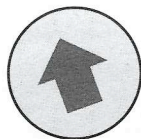
Doel van dit spel is om de verkeerssituaties op de kaarten juist te beoordelen en als eerste bij de agent die bij het doel staat, aan te komen.

Vorbereiding

Schud de kaarten. Het is belangrijk dat de kaarten met de lachende en treurige agent in een onregelmatige volgorde in de stapel voorkomen. Steek de kaarten in de kaartenhouder. De verkeerssituaties moeten goed zichtbaar zijn. Het gezicht van de agent is door het zichtscherf niet te zien. De gevulde kaartenhouder komt naast het spelbord te staan.

De zes straatdelen komen met de beeldzijde naar beneden, naast elkaar, naast de bovenrand van het spelbord. Het fiche wordt ook klaar gelegd.

Zet de speelfiguren op het startveld met de blauwe pijl bij de verkeersschool



En het begint!

De jongste speler begint. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt en zo verder.

Verkeerssituaties inschatten:

Bekijk de voorste kaart in de kaartenhouder goed, zonder hem uit de houder te trekken. Wat zie je hier? Beschrijf de uitgebeelde situatie en beoordeel of de afgebeelde personen zich correct gedragen. Let daarbij vooral op de kinderen.

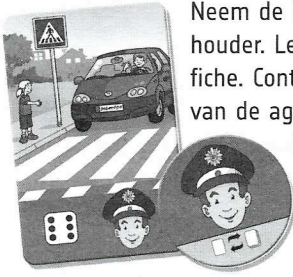
Nu neem je het fiche in je hand.

- **Lachende agent:** als je gelooft dat de afgebeelde personen zich correct gedragen dan leg je het fiche met de lachende agent naar boven voor je neer.
- **Treurige agent:** als je gelooft dat hier iemand iets niet goed doet, leg je het fiche met de treurige agent naar boven voor je neer.

Aanwijzing: dit doe je altijd direct nadat je aan je beurt begint, ook als je speelfiguur later op een veld direct voor een straatovergang zal komen te staan.



2. Controleren en figuur verplaatsen:



Neem de kaart uit de kaartenhouder. Leg hem naast het fiche. Controleer of het gezicht van de agent aan de onderkant van de kaart overeenkomt met het gezicht van de agent op het fiche.

• zijn de gezichten hetzelfde?

Prima! Je hebt de verkeerssituatie goed ingeschat. Je mag je speelfiguur nu net zoveel velden vooruit zetten als het aantal dobbelsteenogen op de kaart aangeeft.

• zijn de gezichten niet hetzelfde?

Jammer want je hebt de verkeerssituatie niet goed ingeschat. In deze ronde moet je speelfiguur blijven waar hij staat.

Aanwijzing: als je niet begrijpt waarom je de situatie verkeerd hebt ingeschat, draai je de kaart om. Daar vind je het antwoord.

Ter afsluiting van de beurt steek je de kaart achter de andere kaarten in de kaartenhouder. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij een oversteekplaats:

Als je met het **precies benodigde aantal dobbelsteenogen** direct op het laatste veld voor een oversteekplaats belandt, eindigt daar je beurt.

Wanneer je met je speelfiguur aankomt bij een oversteekplaats waarbij nog geen straatdeel ligt en je hebt nog looppunten over? Of begint je beurt daar?

Dan geldt zoals in het echte verkeer: staan

blijven en kijken! Is de straat vrij?

Nu komt ook het straatdeel in het spel: draai er een om en leg hem met de beeldzijde naar boven op het met een blauwe rand gemarkeerde veld van de oversteekplaats.



• Zie je op het straatdeel

geen verkeer of een groen voetgangerslicht? Prima! Je kan de straat oversteken en de resterende velden verder lopen. Het **straatdeel telt daarbij niet als veld.**

• Zie je op het straatdeel

verkeer of een rood voetgangerslicht? Voorzichtig, je moet blijven staan en tot de volgende beurt wachten. Je resterende looppunten vervallen.

Het straatdeel blijft na je beurt liggen.

Wanneer je bij een **oversteekplaats aankomt waar al een straatdeel ligt** en je hebt nog looppunten over? Of je beurt begint daar? Dan zijn er twee mogelijkheden:

• Zie je op het straatdeel **geen verkeer of een groen voetgangerslicht?** Dan blijft het straatdeel liggen en je kunt de resterende velden verder lopen. Het straatdeel telt ook hier niet als veld.

- Zie je op het straatdeel **verkeer of een rood voetgangerslicht**, dan leg je het straatdeel met de beeldzijde naar beneden terug en je draait een ander straatdeel om en legt het op het gemarkeerde veld van de oversteekplaats. Als er nu geen verkeer is of het voetgangerslicht staat op groen en je hebt nog resterende looppunten, dan mag je verder lopen, anders moet je blijven staan.

Eind van het spel

Wie als eerste op het doelveld met de ster aankomt, wint het spel. Natuurlijk speel je gewoon verder tot alle andere spelers ook bij het doelveld zijn aangekomen.



Aanwijzing: De kaartenhouder kun je na het spel weer uit elkaar halen en in de doos leggen. Voor het volgende spel opnieuw aan de randen knikken en in elkaar zetten.

Spelidee 2: Memovariant

Een geheugenspel voor 2 – 4 kinderen
vanaf 5 jaar

Doel van het spel is om de verkeerssituaties goed in je op te nemen en als eerste vier kaarten te verzamelen.

Vorbereiding

Voor dit spel zijn de **kaarten** nodig en het **fiche**.

Schud de kaarten en leg vijf ervan naast elkaar op een rij. Daarbij speelt het geen rol of op de kaarten de goede of de verkeerde verkeerssituatie te zien is. De resterende kaarten vormen een trekstapel.

En het begint!

De jongste speler begint. Daarna is de speler links van hem aan de beurt en zo verder.

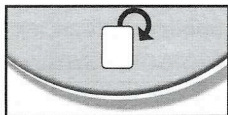
Bekijk de uitgelegde kaarten heel nauwkeurig en onthoud waar welke kaart ligt.



Dan neem je het fiche in je hand en draai het zo tussen duim en wijsvinger dat het een tijdje draait. Uiteindelijk valt hij om en blijft op een zijde liggen. Als dit lastig gaat, kun je het fiche

ook gewoon in de lucht gooien, ook dan blijft hij uiteindelijk op de tafel op een zijde liggen.

Het fiche blijft met deze zijde naar boven liggen:



Dit betekent dat je medespelers een van de uitgelegde kaarten omdraaien, terwijl jij je ogen stijf gesloten houdt. Als ze dat gedaan hebben, krijg je een teken dat je de ogen weer mag openen. Nu moet jij beslissen; welke kaart werd omgedraaid?

- Heb je de **goede kaart** aangewezen? Goed zo! Dan mag je die kaart pakken en als beloning voor je neerleggen.

De opengevallen ruimte wordt opgevuld met een willekeurige kaart uit de trekstapel. Daarna is je beurt voorbij.

- Heb je de **verkeerde kaart** aangewezen? Jammer. In deze ronde heb je geen kaart gewonnen en je beurt is voorbij.

Het fiche blijft met deze zijde naar boven liggen:



Dit betekent dat je medespelers een van de uitgelegde kaarten **omruilen** met een willekeurige kaart uit het midden van de trekstapel, terwijl jij je ogen stijf gesloten houdt. Als ze dat gedaan hebben, krijg je een teken dat je de ogen weer mag openen. Nu moet jij beslissen; welke kaart werd omgeruild?

- Heb je de **goede kaart** aangewezen? Dan mag je die kaart als beloning voor je neerleggen. De opengevallen ruimte wordt opgevuld met een willekeurige kaart uit de trekstapel.
- Als je de **verkeerde kaart** hebt aangewezen, heb je in deze ronde geen kaart gewonnen en is je beurt voorbij.

Eind van het spel

Wanneer een speler vier kaarten heeft gewonnen, wordt de ronde gewoon uitgespeeld en daarna tellen de spelers hun kaarten. Alle spelers met vier kaarten zijn de winnaars.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos

Ravensburger BV
Postbus 289, NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com