

Ta-tie, ta-tuu!

Een wedstrijdspel met een spelbord met twee verdiepingen voor 2 - 4 kinderen van 4 tot 7 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ca. 15 minuten

De brandweer heeft het druk! Niet alleen schiet ze te hulp wanneer er brand is, maar ook als de kelder onder water staat of een bang poesje niet uit de hoge boom naar beneden durft, wordt ze erbij geroepen.

Elke keer als het alarm afgaat, springen de brandweerkinderen uit hun bed, kleden zich snel aan en proberen de juiste uitrusting mee te nemen. Maar alleen degene die op tijd in de brandweerwagen zit en dus mee kan helpen bij de missie, krijgt later een van die felbegeerde oorkonden.

Spelinhoud:

4 brandweerkinderen

1 brandweerwagen

1 bijzondere dobbelsteen

1 bel

1 belkaart

1 spelbord uit verschillende delen:

1 bovenste verdieping (brandweerkazerne), 1 onderste verdieping (garage), glijpaal, 2 latten met steunen, 1 dikke dwarsbalk

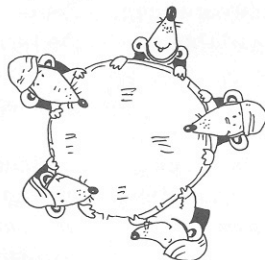
3 noodgevalkaarten (aan twee kanten bedrukt)

12 kledingkaarten (helm, laarzen, overjas)

12 uitrustingskaarten (brandslang, pomp, ladder)

12 oorkonden

1 spelhandleiding



Doel van het spel:

Wie na een opwindende dag als brandweerkind de meeste oorkonden heeft ontvangen, wint het spel.

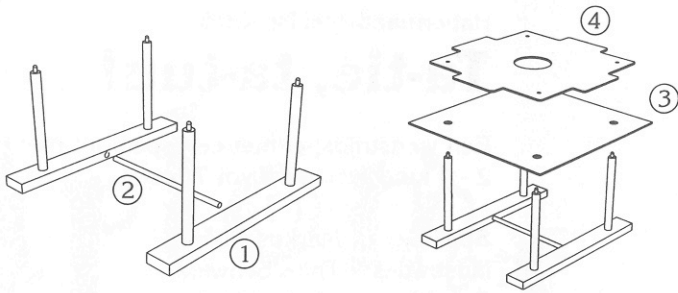
Spelvoorbereiding:

Als eerste moet de brandweerkazerne worden opgebouwd (zie afbeelding volgende blz.).

Zet eerst de **latjes met de steunen** (1) op tafel en maak ze aan elkaar vast, door de **dikke dwarsbalk** (2) in de gaten van de latten te steken.

oorkonden
verzamelen

kazerne
opbouwen



Laat nu de **garage** (3) over de steunen zakken en zet dan de **brandweerkazerne** (4) op de steunen. Hierbovenop liggen zo meteen de brandweerkinderen te slapen.

Steek nu als laatste de **glijpaal** door het midden van de kazerne in de kleine uitsparing van het onderste spelbord.

Nu zoekt ieder kind een **brandweerpoppetje** uit en legt het in het bijpassende bed van dezelfde kleur boven in de brandweerkazerne. Nu liggen ze nog vredig te slapen!

Zet de **brandweerwagen** onder in de garage. De belkaart wordt naast het spelbord gelegd. De **bel** komt op het helemaal aan de linkerkant afgebeelde, blauwgerande veld van de belkaart te staan.

Sorteer de **kleding- en uitrustingskaarten** volgens hun afbeeldingen en bekijk vervolgens de **brandweerkazerne**. Leg de kaarten op een stapel in de bijbehorende **rekken** en **kasten**. De uitrustingskaarten worden gezamenlijk in een rek gelegd. Als er minder dan vier kinderen meespelen, worden de overgebleven poppetjes in de doos gelegd.

De drie **noodgevalkaarten** worden zodanig op een stapel naast de brandweerkazerne gelegd, dat de kant met de **rode rand** boven ligt. Op de stapel is slechts het eerste noodgeval te zien.

Er zijn drie verschillende noodgevallen, waarbij jullie te hulp moeten komen:

Bij bakker Broodstee is brand uitgebroken.

Bij de familie Mulder is de kelder onder water gelopen.

De kat van Liesje Smits durft niet meer uit de boom naar beneden.

De **oorkonden** worden naast de noodgevalkaarten klaargelegd. Ook de **dobbelsteen** ligt klaar.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Degene die als laatste een brandweerwagen heeft gezien, mag beginnen.

bel luiden

1 x gooien

ogen: poppetje verzetten

kleding en uitrusting verzamelen

alles verzameld: glijden, in wagen stappen



bel: bel luiden, verder zetten

Het eerste kind pakt de **bel**, luidt deze en roept luid: "alarm, alarm, iedereen opstaan!"

Dan zet het de **bel** weer terug en **gooit** een keer met de dobbelsteen.

• **Zijn er één, twee of drie ogen op de dobbelsteen boven komen liggen?**

Jij mag je kleine brandweerpoppetje één, twee of drie velden in willekeurige richting verzetten.

Op elk veld mag slechts een poppetje tegelijk staan.

Is het veld, waarop je terecht zou komen, al bezet, dan ga je naar het eerstvolgende vrije veld verder.

Opgelet: op de velden voor de rekken en kasten mogen meerdere poppetjes tegelijk staan.

• **Kom je op een veld voor een van de rekken of kasten terecht?** Dan mag je een van de daar aanwezige voorwerpen pakken. Je hoeft niet precies op het veld terecht te komen. Eventuele overtollige ogen vervallen.

Als je dit voorwerp al hebt, loop je verder, wanneer je tenminste nog ogen te goed zou hebben.

• **Belangrijk:** Sta je voor het rek met de **uitrustingsstukken?** Bekijk dan de **noodgevalkaart** en beslis welke uitrusting nodig is en pak het bijbehorende kaartje.

• **Heb je alle vier de voorwerpen** (helm, overjas, laarzen en het bij het noodgeval horende uitrustingsstuk) bij elkaar verzameld?

Je poppetje mag nu meteen langs de **glijpaal** naar beneden glijden. Sla hiervoor zijn armen over de glijpaal. Wanneer je poppetje naar beneden is gegleden, trek je de glijpaal een beetje omhoog. Dan kan je je poppetje pakken en **gelijk** in de **brandweerwagen** zetten. De glijpaal wordt opnieuw weer vastgezet.

Als je poppetje al in de wachtende brandweerwagen zit, dan mag je evengoed toch met de dobbelsteen verder gooien. Wanneer de dobbelsteen ogen vertoont, geef je deze aan een ander kind cadeau.

Als je de **bel** gooit, dan moeten onderstaande regels worden opgevolgd.

• **Ligt op de dobbelsteen de bel boven?**

De tijd dringt! Brandweerlieden moeten altijd heel erg opschieten!

Pak de **bel** en luidt hem luid. Je kunt er ook "alarm, alarm!" bij roepen. Zet de **bel** daarna weer terug op de belkaart. Zet hem echter nu een veld verder naar rechts.

poppetje uitzoeken

brandweerwagen, belkaart, bel

kleding- en uitrustingskaarten sorteren

noodgevalkaarten

5 x geluid?

wagen rijdt naar
noodgeval

- **Opgelet:** komt de bel op het **laatste veld**, waar de **brandweertwagen** op staat afgebeeld, terecht? Nu kan de brandweertwagen niet langer meer blijven wachten. Hij moet wegrijden om de mensen op tijd te kunnen helpen. Het kind dat gegooid had, rijdt hem naar de **stapel noodgevalkaarten**. Nu kunnen alle kinderen tegelijk "ta-tie, ta-tuu!" roepen. Alle brandweertlieden, die nog niet in de wagen zitten, zijn helaas te langzaam geweest. Zij mogen deze keer niet meerijden.
Wanneer er nog geen enkel kind in de wagen zit, dan wordt de bel op het veld met de blauwe rand teruggezet. Alle brandweertkinderen krijgen een tweede kans.
- **Zitten alle poppetjes in de brandweertwagen, voordat de bel op het laatste veld staat, waarop de brandweertwagen staat afgebeeld?**
Bravo, jullie vormen een supersnelle brandweertbrigade! Het kind wiens poppetje als laatste is ingestapt, rijdt de wagen meteen naar de stapel noodgevalkaarten.

Als de **wagen bij de stapel noodgevalkaarten** is aangekomen, wordt de **bovenste noodgevalkaart** omgedraaid. Iedereen controleert welke uitrusting de brandweertlieden nodig hebben.

- **Alle kinderen** die hun poppetjes in de wagen hebben zitten en de juiste uitrustingskaart voor zich hebben liggen, krijgen een **oorkonde**.
- De kinderen die hun poppetjes niet in de wagen hebben zitten of een verkeerde uitrustingskaart voor zich hebben liggen, krijgen in deze ronde helaas geen oorkonde.

De **noodgevalkaart** wordt opzij gelegd. Maar voordat de brandweertlui bij het tweede noodgeval te hulp kunnen snellen, moet er eerst nog het een en ander worden voorbereid.

De **brandweertwagen** rijdt terug naar de garage. De **brandweertlieden** stappen uit en gaan weer in bed liggen. Per slot van rekening was de missie behoorlijk vermoeiend! De **kleding- en uitrustingskaarten** worden weer op hun plaatsen in de brandweertkazerne teruggelegd. De **bel** komt weer op het blauwgerande veld van de belkaart te staan.

Dan begint de tweede ronde door opnieuw de bel te luiden.

Einde van het spel:

Is het derde noodgeval uit de wereld geholpen en zijn ook dit keer de oorkonden verdeeld, dan is het spel afgelopen. Degene die de meeste oorkonden heeft kunnen verzamelen, heeft gewonnen.

goede uitrusting
mee: oorkonde
pakken

terugrijden,
opruimen,
volgende ronde

Derde noodgeval
opgelost? Wie
heeft de meeste
oorkonden?

Als er meerdere kinderen evenveel oorkonden hebben gekregen, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen. Want ook bij de brandweert gaat alles een stuk beter, wanneer iedereen elkaar bijstaat en meehelpt!

Varianten:

- Al naar gelang men korter of langer wil spelen, kan ook met minder dan drie noodgevalkaarten worden gespeeld of kunnen de noodgevalkaarten meerdere keren gebruikt worden.
- Als alle kinderen samen naar het noodgeval mogen rijden, dan wordt het spel zonder belkaart gespeeld. Komt nu op de dobbelsteen de bel boven te liggen, dan mag de bel worden geluid en "alarm, alarm!" worden geroepen. Er wordt net zo lang gespeeld, tot het laatste kind in de brandweertwagen zit. Dan gaat het spel zoals boven beschreven verder.
- In plaats van de oorkondekaartjes kunnen ook 'echte' oorkonden worden toegekend. De in de spelregels afgedrukte oorkonde kan worden gekopieerd en worden ingevuld. Of de kinderen tekenen zelf oorkonden.

Samenwerkingsvariant:

Om tot de beste brandweertwacht ter wereld te worden benoemd, moeten jullie gezamenlijk een bepaald aantal oorkonden voor succesvolle brandbestrijding verzamelen. Het spel wordt gespeeld net zoals de basisversie.

Verschil: nadat een van de kinderen gegooid heeft, kan het beslissen om het gegooide aantal ogen zelf te **benutten** of dat het beter is om de worp aan een ander brandweertkind **door te geven**. Zo helpen alle kinderen elkaar en gaan er geen waardevolle punten verloren. Wanneer de drie noodgevalkaarten aan de beurt zijn geweest, tellen jullie al jullie oorkonden bij elkaar op. Jullie hebben gewonnen als beste brandweertwacht, wanneer jullie gezamenlijk het volgende aantal oorkonden hebben kunnen verzamelen:

- bij **4 kinderen** minstens **9 oorkonden**
- bij **3 kinderen** minstens **7 oorkonden**
- bij **2 kinderen** minstens **4 oorkonden**.

(Als jullie dat te gemakkelijk lijkt, kunnen jullie natuurlijk ook een hoger aantal oorkonden als voorwaarde om te winnen afspreken.)

Deze spelvariant kan ook **alleen** worden gespeeld. Je speelt met alle vier de poppetjes. Slaag je er in om 9 oorkonden voor succesvolle brandbestrijding bij elkaar te krijgen?

Oorkonde

uitgereikt aan:

Voor je succesvolle en dappere
medewerking bij het werk van
de brandweer



*Brandweerpresident
Willem Waterspuit*

