

Broem-Broem

Een tast- en schuifspel voor de **allerkleinsten vanaf 2 jaar**.

Spelidee: Markus Nikisch

Grafiek: Jutta Neundorfer

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders,

dit produkt biedt uw kind een heleboel ervaringsmogelijkheden:

- Twee auto's rijden over het speelbord.
- Bij de benzinepomp kunnen de auto's worden bijgetankt.
- Het verkeerslicht kan worden verdraaid
- Bijgesloten zijn enkele eenvoudige spelregels voor 2 personen.

Spelinhoud:

1 houten speelbord met 2 straten

Aan het houten speelbord zijn bevestigd:

2 auto's

1 verkeerslicht

1 benzinepomp

1 draaipijl



1e spelmogelijkheid: vrij spel

Tijdens het vrij spelen oefenen de kinderen hun motorische vaardigheden. Ze pakken het speciaal voor kinderhanden gemaakte spel materiaal beet en bewegen, draaien en keren de auto's.

Speel mee en stimuleer door het nabootsen van typische autogeluiden, het tanken en het verdraaien van het verkeerslicht spraak, gehoor en het spelplezier van uw kinderen.

2e spelmogelijkheid: een eerste spel met regels voor 2 personen

Broem: met de kleine auto rijd je van de parkeerplaats naar huis. Maar let op het verkeerslicht: pas wanneer dat op groen staat, mag je verder rijden. Is de tank leeg, dan moet je naar het benzinestation om de auto bij te tanken.

Doel van het spel:

Welke auto is zo snel dat hij als eerste thuis aankomt?

Spelvoorbereiding:

Iedere speler kiest een **auto** uit en rijdt hem naar de **parkeerplaats van dezelfde**

kleur. Hier worden de auto's in de rijrichting gedraaid. Zo kunnen ze er onmiddellijk vandoor gaan.

Spelverloop:

De jongste mag beginnen en geeft de **pijl** een zetje.

Op welk van de vier velden blijft de wijzer staan (wat telt is de pijlpunt)?

- **Op een auto?**

Wauw! Je roept: 'broem - broem!' en schuift je auto **een veld naar voren**.

- **Op de jerrycan?**

De tank is bijna leeg! Nu moet de auto naar het **benzinstation** rijden en worden bijgetankt. Daarbij kan het gebeuren dat je met je auto moet omdraaien en de straat moet terugrijden.

Pas in de volgende ronde mag je opnieuw de pijl verdraaien. Wijst deze dan het autootje aan, dan keer je de auto om en rijd naar het straatveld juist voor het tankstation. Geeft de wijzer echter de jerrycan aan, dan moet je helaas blijven staan.

Het veld met het verkeerslicht:

Als een auto op het veld met het verkeerslicht terechtkomt, dan heb je bijna je doel bereikt. In de volgende ronde moet je het verkeerslicht verdraaien. Alleen wanneer dit op '**groen**' terecht komt, mag je de auto in de garage rijden. Bij '**rood**' moet je blijven staan.

Opgelet:

- Zodra je op het veld met het verkeerslicht staat, hoef je de pijl niet meer rond te draaien.
- Het verkeerslicht moet altijd worden bekeken van de naar het spelbord gekeerde zijde. De stip op de andere zijde telt bij dit spel niet.

Einde van het spel:

Wie met zijn auto **als eerste** thuiskomt, heeft gewonnen.

Variant:

Om het spel wat langer te laten duren, kan ook het huis als startpunt worden gebruikt. Er moet nu eerst naar de parkeerplaats worden gereden, waar de auto gekeerd wordt en vervolgens weer terugrijdt. Het verkeerslicht moet zowel op de heen- als op de terugweg worden verdraaid. Alle andere spelregels blijven bij deze variant ongewijzigd.

Belangrijk:

Na het verlaten van het benzinstation moet er op worden gelet, dat de auto in dezelfde richting wordt gedraaid, als hij stond voor hij zijn rit naar het tankstation begon.