

Tsjoeke-tsjoeke

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

Concept en spel: Atelier Rohner & Wolf

Design: Karin Pennther

Grafiek: Jutta Neundorfer

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders,

dit product biedt uw kind een heleboel ondervindingsmogelijkheden:

- De lokomotieven rijden over het speelbord.
- De slagboom kan worden bewogen.
- Het belletje klingelt.
- Er is een gemakkelijke spelregel voor 2 personen toegevoegd.

Spelinhoud:

1 speelbord met twee spoorbanen

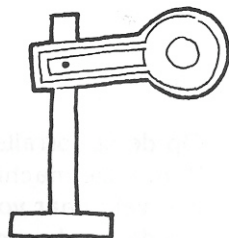
Op het speelbord zijn bevestigd:

2 lokomotieven

1 slagboom

1 belletje

1 draaisein



1e Speelmogelijkheid: vrij spel

In dit vrije spel oefenen de kinderen hun motorische vaardigheden. De kinderen betasten het speciaal voor kinderhanden gemaakte spel materiaal en bewegen, draaien en keren de lokomotieven.

Speelt u vooral mee en door kenmerkende geluiden van de spoorwegen na te doen en het belletje te luiden, kunt u het spraakvermogen, gehoor en spelplezier van uw kinderen bevorderen.

2e Speelmogelijkheid: eerste regelspel voor 2 personen

Tsjoeke-tsjoeke: over de rails dendert het kleine lokomotiefje. Reizigers die in willen stappen, luiden het kleine belletje.

Opgelet: als de slagboom is gesloten, moet de trein wachten.

Doel van het spel:

Welke lokomotief spuit het snelst over de rails om rond het keerpunt te suizen en als eerste weer bij het station terug te keren?

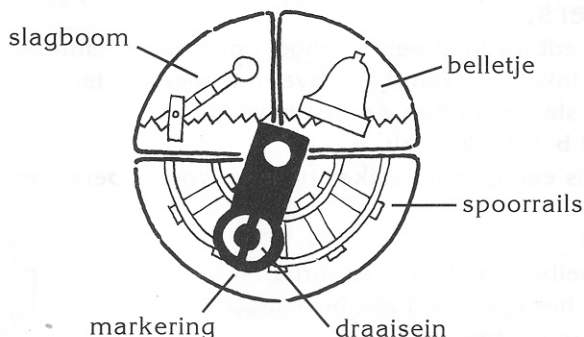
Spelvoorbereiding:

Iedereen kiest een **lokomotief** uit en rijdt hem naar het **betreffende station** (waar de conducteur uit het raam kijkt). Bij het station worden de lokomotieven in de rijrichting gedraaid. Dan zijn ze klaar om ervandoor te spuiten. De **slagboom** wordt over het spoor van de rode lok gelegd.

Spelverloop:

De treinmachinist(e) van de rode lokomotief mag beginnen en geeft het **draaisein** een flinke zet.

Op welke van de drie vakjes blijft het sein staan (de markering in de witte cirkel is bepalend)?



- **Op de spoorrails?**

Prima! De machinist(e) roept: "tsjoeke-tsjoeke", en schuift z'n eigen **lok** een veld naar voren.

- **Op de slagboom?**

De machinist(e) roept: "ding-dong", en legt de **slagboom** over het andere spoor.

Opgelet: staat een van de loks op het vak voor de slagboom, dan moet hij daar blijven staan, totdat opnieuw de afbeelding van de slagboom wordt gedraaid. Want dan slaat de slagboom opnieuw om naar de andere kant en is de baan weer vrij.

- **Op het belletje?**

De machinist(e) luidt de **bel** en roept: "instappen alstublieft!"

Vervolgens mag het **draaisein** nog eens een **zetje** worden gegeven.

Is één van de lokomotieven op het **keerpunt** - daar waar de rails ophouden - aangekomen? De volgende keer wanneer de afbeelding van de spoorrails wordt gedraaid, mag de lokomotief worden omgekeerd en begint het tweede deel van de reis: **terug naar het station**.

Einde van het spel:

Wie met z'n eigen lokomotief **als eerste weer bij het station terugkomt**, wint het spel. Als beloning mag hij/zij nog 's flink tegen het belletje slaan.