

Trossen los!

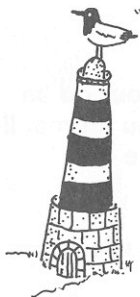
Een behendigheids spel voor 2-4 kinderen vanaf 6 jaar.

Spelduur: 10 - 15 minuten
Spelauteur: Alex Randolph
Grafiek: Renate Seelig

Vier kleine zeelieden houden met hun wendbare motorboten een wedstrijd op de wilde zee van Tukutan. Wie houdt zijn boot het beste 'in de hand'?

Spelinhoud:

- 1 speelveld
- 4 boten
- 4 scheepsmotoren
- 8 boeien
- 1 dubbele bolder met meertouw



Doel van het spel:

Welk kind manoeuvreert z'n boot het snelst door de zee over het vastgestelde parcours?

Spelvoorbereiding:

Ieder kind zoekt een boot uit en plaatst deze met de grote uitsparing naar beneden op de aanlegsteiger die met de kleur van z'n boot overeenkomt. De scheepsmotor wordt - met de vlakke kant naar beneden - achter in de boot geschoven.

Plaats de boeien op de boeienplaatjes.

De dubbele bolder wordt naast het speelbord klaargezet. Het meertouw moet helemaal afgewikkeld zijn.

Spelverloop:

Voordat er begonnen wordt, spreken jullie af of het gele (eenvoudige) of het rode (moeilijke) parcours gevolgd wordt.

De boten moeten de **gele, respectievelijk de rode lijn volgen**, bij de laatste boei **omkeren** en opnieuw dezelfde route terugvaren.

Voorzichtig - want je mag de **boeien niet aanraken**.

De wedstrijd is afgelopen wanneer je je boot vooruit tot aan de aanlegsteiger gevaren hebt.

De gele boot aan steiger 1 begint:

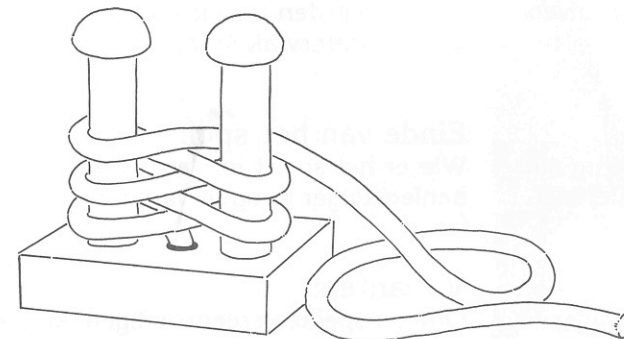
boot schuiven

Plaats een vinger op de scheepsmotor en schuif je boot voorzichtig naar voren. Je mag de boot alleen maar bij de motor aanraken! (Kleine kinderen kunnen de motor ook tussen twee of drie vingers vastpakken.)

kind uitkiezen

Nog even wachten. Kies een kind uit, dat het meertouw netjes met 8-vormige lussen om de dubbele bolder wikkelt terwijl jij je boot bestuurt. Dit kind neemt de dubbele bolder en geeft het startsein: "Trossen los!"

Trossen los!



het sop kiezen, tegelijk touw opwickelen, stilhouden

Nu kies je snel het ruime sop. Tegelijk wikkelt het andere kind het touw om de bolder. Is het touw eenmaal opgewikkeld, dan roept dit kind 'stop!' Op dat moment moet jouw boot meteen stil blijven staan.

volgende kind

Vervolgens is de turkooizen boot aan aanlegsteiger 2 aan de beurt etc. De volgorde van de boten blijft tijdens het gehele spel gelijk.

Daarnaast moeten jullie de volgende vaarregels in acht nemen:

parcours ongeveer volgen

- Tijdens het vooruitschuiven hoeft je boot **niet precies** op de parcourlijn te blijven, maar deze slechts bij benadering te volgen.

boot terug op de lijn

- In het geval dat je tijdens de vaart flink uit de koers geraakt bent, zet je je **boot terug op de lijn**, voordat het volgende kind aan de beurt is.

Korte inleiding:

boten opstellen

boeien

dubbele bolder

parcours afspreken

storende boten
wegschuiven

- **Andere boten**, die je in de weg zitten, mag je met je eigen boot **wegschuiven**.

Boeien niet
aanraken!

- **De boeien mogen niet worden aangeraakt**. Als dat toch gebeurt, moet je de boot direct stilhouden, en is het volgende kind aan de beurt.

Uit het water?
Blijven staan.

- Wanneer je **uit het water raakt**, dus de stukken land aanraakt, of zelfs van het speelbord afvaart, moet je eveneens **blijven staan**. Je zet de boot weer terug op de vaarroute en daarna is het volgende kind aan de beurt.

Gevaarlijke
plek? Boot
terugschuiven.

- Als je moet stilhouden op een **watervlakte met gevaarlijke haaien**, dan moet je boot net zo ver worden teruggeschoven totdat deze buiten dat watervlak staat.

boot terug aan
de aanlegstei-
ger

Einde van het spel:

Wie er het snelst in slaagt om z'n eigen boot weer naar z'n aanlegsteiger terug te varen, heeft het spel gewonnen.

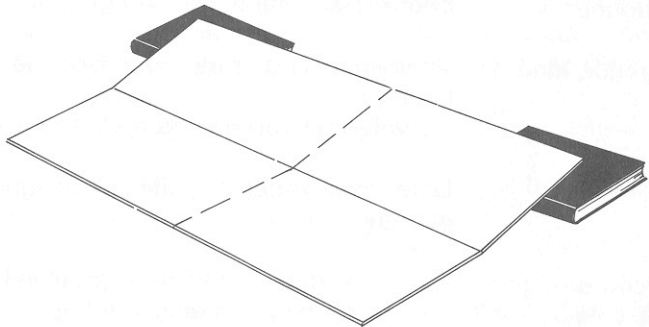
eenvoudiger

Varianten:

Om het spel te **vereenvoudigen**, kun je de regel met de gevaarlijke vlakken ook weglaten of zonder boeien spelen.

moeilijker

Als je het spel **moeilijker** wilt maken, kunnen jullie b.v. een boek onder het speelveld leggen zodat er een hellend vlak ontstaat.



zonder speel-
veld

Ook is het mogelijk om **zonder het speelveld** te spelen. Je kunt met de boeien en andere dingen zelf een parcours uitzetten dat over de hele tafel of door de hele kamer loopt, als tenminste het blad of de vloer glad genoeg is.