

Spelregels

joep-in-het-verkeer spel

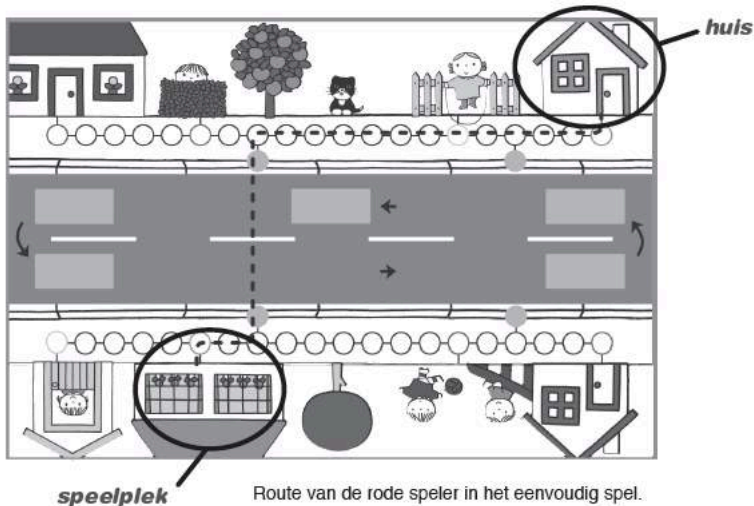
Het 'Joep-in-het-verkeer spel' is een bordspel dat met twee tot vier kinderen gespeeld kan worden. Bij dit spel leren kinderen op een speelse wijze waar ze moeten lopen en hoe ze moeten oversteken. Bij het lopen op de stoep loop je aan de kant van de huizen en stop je bij de hoek of de stoeprand. Bij het oversteken kijk je links, rechts, links (of: naar de ene kant, naar de andere kant en weer naar de ene kant) en mag je oversteken wanneer het veilig is.

Inhoud

- Een dubbelzijdig speelbord voor een eenvoudig en een moeilijker spel.
- Een dobbelsteen.
- 4 pionnen.
- 2 auto's.
- 10 autokaarten.

Doel van het spel

Je bent thuis en wilt graag buiten spelen. Onderweg naar de speelplek moet je de drukke straat oversteken en kom je soms obstakels tegen op de stoep. Let bij de drukke straat goed op de auto's en kijk wanneer je veilig over kunt steken. Na het spelen loop je terug naar huis waarbij je de straat nogmaals oversteekt. Elke speler heeft een eigen kleur huis en speelplek.



Eenvoudig spel

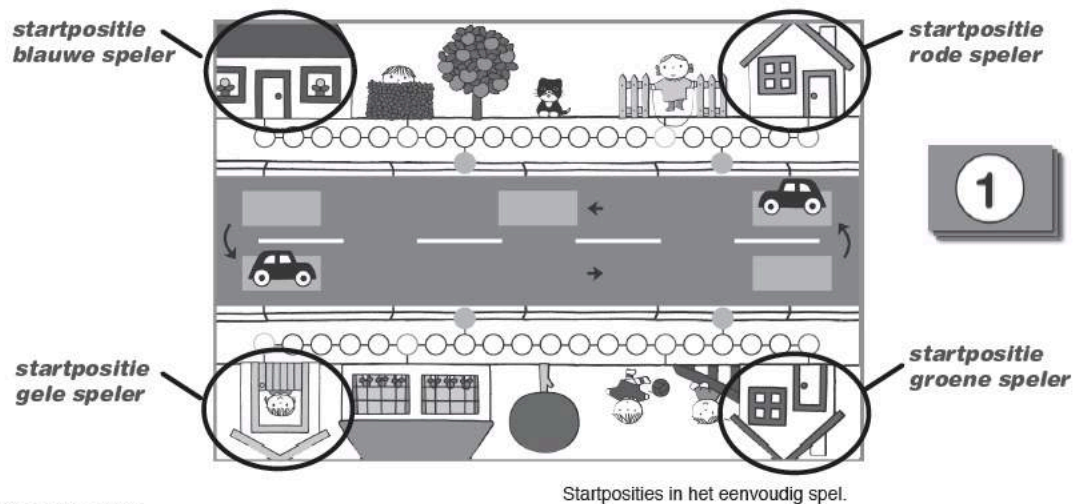
De weg oversteken.

Moeilijker spel

Obstakels op de stoep en oversteken over het zebrapad.

Vorbereiding

De leerkracht of ouder is de spelleider en kiest welke spelvariant er gespeeld wordt. Leg het bord met de onderdelen neer zoals op de afbeelding. Let op dat de auto's de juiste kant op staan. Schud de kaarten en leg deze met de afbeelding naar boven op tafel. Ieder kind kiest een kleur pion en zet deze op het huisje met dezelfde kleur. Wie het hoogst gooit mag beginnen.



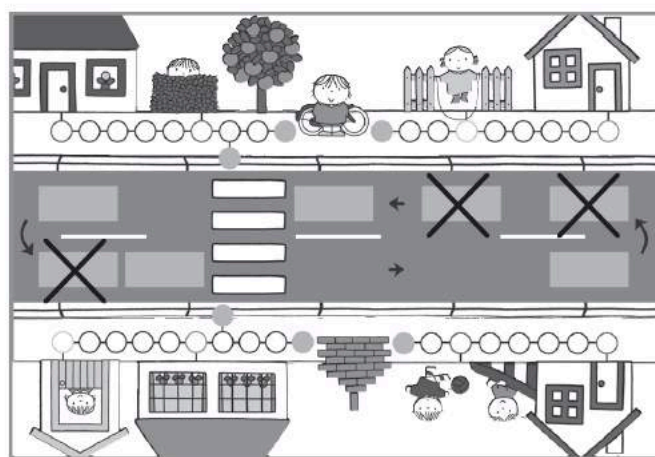
Startposities in het eenvoudig spel.

Speelbeurt

Het kind gooit de dobbelsteen en loopt met zijn pion dat aantal stappen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Pionnen mogen samen op een vakje staan.

De straat oversteken en oversteken over het zebra-pad:

Om de straat over te steken of om de straat over te steken over het zebra-pad moet je op het



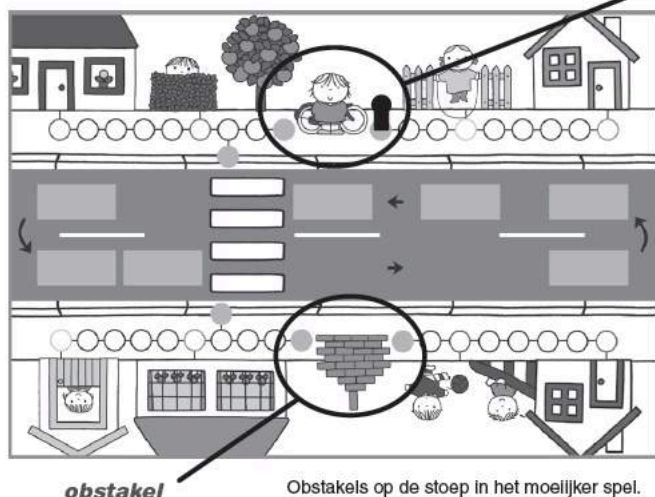
Oversteken over het zebra-pad in het moeilijker spel.

grijze vak bij de stoeprand stoppen en is je beurt voorbij. De volgende beurt pak je de bovenste autokaart en verzet je één van de auto's het aantal vakken dat op de kaart staat op de straat vooruit. Je kijkt goed of je kunt oversteken. Je kunt oversteken als alle auto's voorbij zijn of als ze gestopt zijn voor het zebra-pad (de auto staat direct voor het zebra-pad stil).

De spelleider benoemt de interactie tussen de overstekende pion en de autobestuurder. Bespreek bijvoorbeeld de fout van de automobilist als de auto doorrijdt zonder voorrang te geven aan de pion. Of dat hij stopt om de pion over te laten steken.

Obstakels op de stoep

Kom je een obstakel op de stoep tegen zoals een fiets of stapel stenen dan stop je op het grijze vak en is je beurt voorbij. Kijk hier goed uit! De volgende beurt zet je je pion op het volgende grijze vak en mag je met de dobbelsteen gooien en je pion verzetten. De spelleider wijst op de gevaren bij het passeren van een obstakel.



De speelplek

Kom je op de speelplek met jouw kleur aan dan ga je daar spelen en is je beurt voorbij.

Winnen!

Het kind dat als eerste weer veilig in zijn eigen huisje aankomt heeft gewonnen.

Variatie

Voor oudere kleuters kan het spel iets moeilijker gemaakt worden. De kinderen moeten dan precies uitkomen op de speelplek en bij terugkomst op het huisje. Als je niet precies uitkomt moet je de rest van de stapjes terugzetten, of vooruit op de stoep. In je volgende beurt kun je het dan nog een keer proberen.

Kijk op www.leerinetverkeer.nl voor meer informatie en het (na)bestellen van materialen en volg ons op [facebook.com/leerinetverkeer](https://www.facebook.com/leerinetverkeer).

Dit is een product van Tjinco bv

Geproduceerd door New Energy Drukwerk BV

Clarissenhof 11

4133 AB Vianen, Nederland

Illustraties Dick Bruna © copyright Mercis bv, 1953-2017

