

# TRAFIKK-spillet

## INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, 1 klovnen Klack brikke med plastfot, 1 terning og 25 trafikkbrikker.

## FORBEREDELSE

Klovnen Klack og trafikkbrikkene trykkes forsiktig ut fra papp-platen. Klovnen Klack settes i plastfoten og plasseres på det oransje startfeltet. Trafikkbrikkene legges med billedsiden ned ved siden av spillebrettet og spres utover.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på politimannen. Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får høyest terningkast begynner, og spillet fortsetter mot venstre.

## SPILLET I KORTE TREKK

### Trafikkspillet består av to deler.

I den første delen skal spillerne flytte klovnen Klack på den ytre banen. Hvis spillerne løser oppgavene riktig belønnes de med å snu brikkene som ligger utenfor spillebrettet. Spillerne får her øve seg på å **lytte** og oppføre seg riktig i trafikken.

Når alle trafikkbrikkene er snudd, gjelder det å huske hvor de ligger. De snus med billedsiden ned igjen før den andre delen av spillet begynner.

I andre del av spillet er det om å gjøre å flytte først frem til Sirkus Zalto. Spillerne må **se** nøye på trafikkbrikkene og finne hvilke som passer til trafikk-situasjonene på feltene.



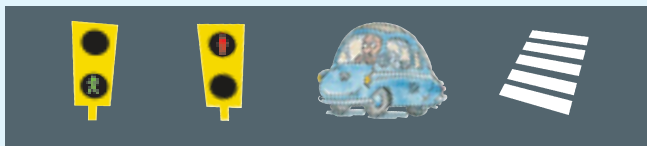
*De første gangene spillet spilles, bør en voksen være med og forklare spillet og hvordan man oppfører seg i trafikken.*

## SLIK SPILLER MAN

### Klovnen Klack på tur

1. Spilleren for tur kaster terningen. Spilleren teller det samme antall felter fremover på banen og plasserer terningen på det siste feltet i flyttet.
2. Spilleren for tur reiser seg og står klar til å **"gå-i-trafikken"**.
3. Motspilleren til venstre flytter klovnen Klack ett felt fremover på banen.
4. Motspilleren sier høyt hva feltet forestiller, og spilleren for tur utfører oppgaven.
5. Hvis terningkastet er to eller mer, fortsetter man på samme måte som ovenfor til klovnen Klack kommer til feltet med terningen.
6. For hver oppgave spilleren for tur har utført RIKTIG, får han snu en trafikkbrikke utenfor spillebrettet. Trafikkbrikken/e blir liggende med billedsiden opp.

### De ulike oppgavene på ytre bane er:



**Grønt lys, det er klart!** - Spilleren går.

**Rødt lys!** - Spilleren stopper eller står stille.

**Bil!** - Spilleren stopper eller står stille.

**Gangfelt!** - Spilleren ser seg til venstre, høyre og venstre og går.

NB! Hvis den siste oppgaven som spilleren utfører er "grønt lys!" eller "gangfelt!", sier motspilleren stopp etter at oppgaven er utført.

**Eksempel:** Spilleren får to øyne på terningen og plasserer terningen to felter frem foran klovnen Klack. Motspilleren flytter klovnen Klack ett felt frem og sier høyt "grønt lys, det er klart!" som feltet viser. Spilleren for tur begynner å gå med korte skritt i en ring på gulvet. Motspilleren flytter straks klovnen Klack videre til neste felt og sier høyt "rødt lys!" som dette feltet viser. Spilleren stopper. Hvis begge oppgavene var utført riktig, får spilleren snu to valgfrie trafikkbrikker. Så er det neste spillers tur til å fortsette spillet på samme måte.

Når alle trafikkbrikkene er snudd, starter **andre del** av spillet.

### På vei til Sirkus Zalto

Spillebrikkene som står på politimannen skal nå flyttes på den indre banen mot Sirkus Zalto.

Alle trafikkbrikkene snus, slik at billedsiden vender **ned**. Brikkene skal ikke blandes, for spillerne skal nå huske hvor de ulike trafikkmotivene ligger.

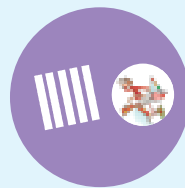
Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin fremover på banen. Hele terningkastet må benyttes. Spilleren skal nå finne den trafikkbrikken som passer til trafikksituasjonen på feltet.

- Hvis spilleren finner riktig trafikkbrikke, legges den med billedsiden opp **på feltet**. Spilleren til venstre fortsetter.
- Hvis spilleren ikke finner riktig brikke, må han flytte tilbake til feltet han sto på. Spilleren til venstre fortsetter. Trafikkbrikken som var feil, snus med billedsiden ned igjen.

## TRAFIKKSITUASJONER SOM HØRER SAMMEN:



**SYKKEL**  
Sykkelhjelm



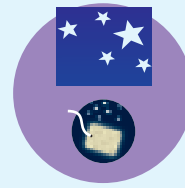
**GANGFELT**  
Klovnen Klack og åpen Klick ser seg om til begge sider.



**BARNESETE**  
Bilbelte



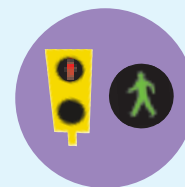
**BILER**  
Gangbru



**STJERNE-  
HIMMEL**  
Refleksbrikke



**BUSSKILT**  
Skolebussen



**RØDT  
TRAFIKKLYS**  
Grønt lys

## FARGEDE FELTER



Hvis spilleren lander på et felt med en annen farge enn spillebrikken sin, er han **synlig** i trafikken og behøver ikke legge ut en trafikkbrikke. Hvis feltet derimot har samme farge som spillerens spillebrikke, er han **usynlig** i trafikken, og han må finne en fargebrikke i en **annen** farge. Hvis spilleren ikke finner en brikke som gjør at han er godt synlig, må han flytte tilbake til feltet han sto på. Spilleren til venstre fortsetter. Trafikkbrikken som var feil, snus tilbake med billedsiden ned igjen.

Trafikkbrikkene som legges ut i denne delen av spillet blir liggende på spillebrettet gjennom resten av spillet. På den måten kan spillerne lande på felter hvor det allerede ligger brikker.

## VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som kommer først frem til Sirkus Zalto, vinner spillet.

Illustrasjoner: Claes Movin  
Figuruniverset:  
© Trygg Trafikk og Idéhospitalet AS

© 2007 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo  
www.dammpill.no

