

1756

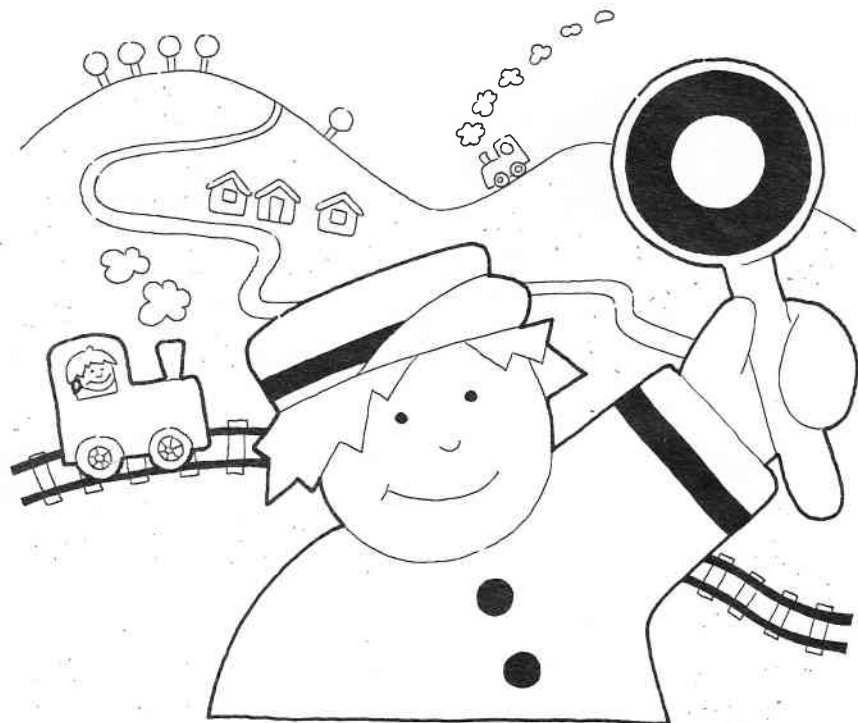
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4256

Ischu-Ischu



HABA[®]

Jeu Habermas N° 4256

Tchou-Tchou

Un jeu de dextérité pour les **tout petits à partir de 2 ans.**

Conception et jeu : Atelier Rohner & Wolf
Design : Karin Pennter
Illustration : Jutta Neundorfer
Durée du jeu : env. 10 minutes

Cher parents,

Ce jeu offre à votre enfant un grand nombre de possibilités de faire de nouvelles expériences :

- Diriger les locomotives sur le plateau de jeu.
- Lever et baisser la barrière.
- Faire sonner la cloche.
- Jouer en suivant une règle facile à comprendre, pour 2 personnes.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu avec deux rails

Les éléments suivants sont fixés sur le plateau de jeu :

2 locomotives

1 barrière

1 cloche

1 signal tournant



1ère possibilité : jouer selon son imagination

Les enfants font des exercices d'adresse : ils prennent les objets spécialement conçus pour les mains d'enfants, les déplacent, les font tourner et font avancer les locomotives en inversant leur sens de marche.

Jouez avec votre enfant et imitez les bruits typiques des locomotives et de la cloche pour développer son langage, ses facultés auditives et sa disposition au jeu.

2ème possibilité : jouer en suivant la règle, pour 2 personnes

La petite locomotive file comme une flèche sur les rails. Les passagers qui veulent monter font sonner la cloche.

Attention : si la barrière est fermée, la locomotive doit attendre.

But du jeu :

Quelle locomotive va être particulièrement rapide pour tourner autour du rond-point et revenir la première à la gare ?

Préparatifs :

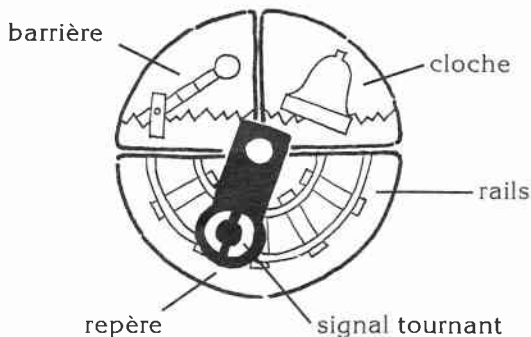
Chaque joueur choisit une **locomotive** et l'amène à la **gare correspondante** (le conducteur de la locomotive l'y attend déjà). Une fois arrivées à leur gare, les locomotives sont retournées pour être en sens de marche : elles peuvent donc démarrer à toute vitesse.

La **barrière** est posée sur le quai de la locomotive rouge.

Déroulement du jeu :

Le conducteur/la conductrice de la locomotive rouge a le droit de commencer. Il donne un coup suffisamment fort contre le **signal tournant** pour le faire tourner.

Sur laquelle des trois cases le signal va-t'il venir s'arrêter (c'est le repère dans l'anneau blanc qui compte) ?



- **Sur les rails ?**

Bravo ! Le conducteur/la conductrice **avance sa locomotive d'une case** en imitant le bruit de la locomotive : "tchou ! tchou ! tchou ! tchou !"

- **Sur la barrière ?**

Le conducteur/la conductrice dit : "ding dong" et pose la **barrière** sur l'autre rail.

Attention : s'il y a une locomotive sur la case en face de la barrière, elle doit y rester jusqu'à ce que le symbole tombe à nouveau sur "barrière". La barrière sera alors changée de côté et la voie sera à nouveau libre.

- **Sur la cloche ?**

Le conducteur/la conductrice fait sonner la **cloche** et crie : "Veuillez monter s.v.p. !". Le joueur tape à **nouveau** contre le **signal tournant** pour le faire tourner.

Est-ce qu'une locomotive est arrivée au **point de retour** - c'est-à-dire là où les rails s'arrêtent ? Une fois que le signal tournant s'arrête à nouveau sur le repère des rails, la locomotive change de sens de marche pour faire le trajet en sens inverse, c'est-à-dire pour **retourner à la gare**.

Fin du jeu :

Le joueur qui réussit à **revenir en premier à la gare** gagne le jeu. En récompense, il a le droit de faire sonner la cloche encore une fois.

Habermaab Spiel Nr. 4256

Tschu-Tschu

Ein Greif- und Schiebespiel für die **Kleinsten ab 2 Jahren**.

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf
Design: Karin Penntner
Grafik: Jutta Neundorfer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Produkt bietet viele Erfahrungsmöglichkeiten für Ihr Kind:

- Die Lokomotiven fahren über den Spielplan.
- Die Schranke kann bewegt werden.
- Die Glocke bimmelt hell.
- Eine einfache Spielregel für 2 Personen liegt bei.

Spielinhalt:

- 1 Spielbrett mit zwei Schienenspuren
Auf dem Spielbrett sind fest montiert:
- 2 Lokomotiven
- 1 Schranke
- 1 Glocke
- 1 Drehsignal



1. Spielmöglichkeit: Freies Spiel

Im Freien Spiel üben die Kinder ihre feinmotorischen Fähigkeiten: Sie greifen nach dem speziell für Kinderhände gemachten Spielmaterial, bewegen, drehen und wenden die Lokomotiven.

Spielen Sie mit und fördern Sie durch Nachahmen der typischen Eisenbahngeräusche und das Läuten der Glocke Sprache, Hörsinn und Spielfreude Ihrer Kinder.

2. Spielmöglichkeit: Erstes Regelspiel für 2 Personen

Tschuuu: Auf den Schienen braust die kleine Lok entlang. Reisende, die zu steigen möchten, läuten die kleine Glocke.

Achtung: Wenn die Schranke geschlossen ist, muss die Lok warten.

Spielziel:

Welche Lokomotive ist besonders schnell, saust zum Wendepunkt und kommt als Erste wieder am Bahnhof an?

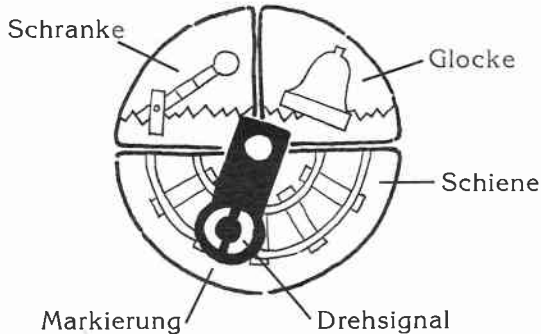
Spielvorbereitung:

Jede/r sucht sich eine **Lok** aus und fährt sie **zum jeweiligen Bahnhof** (dort schaut der Schaffner aus dem Fenster). Am Bahnhof werden die Lokomotiven in Fahrtrichtung gedreht: So können sie gleich lossausen. Die **Schranke** wird auf das Gleis der roten Lok gelegt.

Spielablauf:

Die Lokführerin/der Lokführer der roten Lokomotive darf beginnen und stupst das **Drehsignal** kräftig an.

Auf welchem der drei Felder bleibt das Drehsignal stehen (es zählt die Markierung im weißen Ring)?



- **Auf der Schiene?**

Prima! Die Lokführerin/ der Lokführer ruft: „Tschu-Tschu!“, und schiebt die eigene **Lok ein Feld vorwärts**.

- **Auf der Schranke?**

Die Lokführerin/ der Lokführer ruft: „Ding-Dong!“, und legt die **Schranke** auf das andere Gleis.

Achtung: Steht eine Lok auf dem Feld vor der Schranke? Sie muss dort stehen bleiben, bis zum nächsten Mal das Symbol „Schranke“ gedreht wird. Denn dann wechselt die Schranke erneut die Seite und die Strecke ist wieder frei.

- **Auf der Glocke?**

Die Lokführerin/ der Lokführer bimmelt mit der **Glocke** und ruft: „Einsteigen bitte!“ Anschließend wird das **Drehsignal gleich noch einmal** angestupst.

Ist eine Lokomotive am **Wendepunkt** - das ist dort, wo die Schienen enden - angekommen? Beim nächsten gedrehten Schienen-Symbol wendet die Lok und startet den zweiten Teil der Fahrt: **zurück zum Bahnhof**.

Spielende:

Wer mit der eigenen Lok **als Erste/r wieder am Bahnhof ankommt**, gewinnt das Spiel. Zur Belohnung darf sie/er noch einmal kräftig bimmeln.