

De knikkerbende

Een rollebollende verzameling spellen
voor 2 - 4 behendige spelers van 5 - 99 jaar.
Met teamvariant tot acht spelers.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Heike Wiechmann
Speelduur: ieder spel ca. 15 minuten

Boer Kogelrond gaat op bietenoogst. Hij is nog maar amper de deur uit of daar staat de hele boerderij op stelten: de koeien spelen koeiens-kate, de varkens surfen op het Internet en de haan staat met de verrekijker op de uitkijk naar de heer des huizes.

Dan heeft de hond een dol en dwaas idee: de dieren gaan op het erf staan en daar rolt er al een muis onder hen door. Wat een reuzepret!

Opeens schalt er een luid „kukelekuuuu” vanaf de mesthoop. Boer Kogelrond komt met enorme bieten terug van het veld. Snel houden alle dieren op met spelen en doen net alsof er niets is gebeurd.



Spelinhoud

- 6 dieren
- 1 knikkerbal
- 4 knijpers (in vier kleuren)
- 4 houten schijven (in vier kleuren)
- 1 kickstok
- 12 kaarten
- 1 zandloper
- 1 halve bol
- spelregels

Spel 1: Een kogelronde knikkerpartij

Wie rolt de knikkerbal het behendigst onder de dieren door?

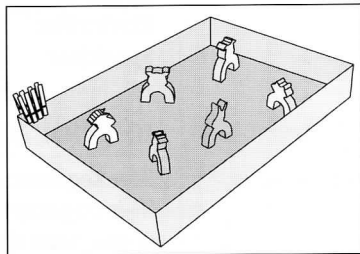
Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, een knikkerbal, per speler een houten schijf en een knijper van dezelfde kleur, de twaalf kaarten, zandloper

Spelvoorbereiding

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Zet de zes dieren ieder op een willekeurige plaats in de doos van het spel.

Let erop dat de dieren elkaar niet aanraken en op voldoende afstand van elkaar staan. Zet de dieren ook niet tegen de zijkant van de doos.



Info: de bodem van de doos en de poten van de dieren worden door een magneet door elkaar aangetrokken. Daardoor blijven de dieren in de bodem van de doos staan en glijden ook tijdens het spel niet weg.

Schud alle kaarten en leg ze gedekt op een stapel. Iedere speler kiest een knijper uit en bevestigt hem bij de rode heteluchtballon (= startveld) aan de rand van de doos. Om z'n eigen kleur te onthouden, legt iedereen zijn houten schijf voor zich neer.

Houd de knikkerbal en de zandloper klaar.

Spelverloop

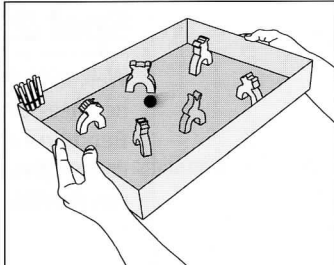
Wie van jullie is al eens "op vakantie op de boerderij" geweest? Jij mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en is de eerste knikkeraar. Hij legt de knikkerbal in een willekeurige hoek van de doos.

De medespelers draaien vervolgens al de twaalf kaarten om en leggen ze open op een rij in het midden van de tafel.

De knikkerpret begint ...

De medespelers roepen met z'n allen het startsein „1, 2, knikkerpartij” en draaien de zandloper om.

Neem de bodem van de doos in je beide handen. Begin met de eerste kaart van de rij: probeer de knikkerbal tussen de poten van het op de kaart afgebeelde dier te rollen. Als het je is gelukt, kan je een bij dit dier horend geluid maken (bv. hond = woef; kikker = kwaak; ezel = ia enz.).



Daarna knikker je tussen de poten van het volgende dier van de rij kaarten enz. Als je een kaart hebt "geknikkerd", draaien je medespelers deze onmiddellijk om.

Belangrijke knikkerregels:

- Je mag de knikkerbal van beide kanten tussen de poten van de dieren knikkeren.
- Als een van de dieren twee keer achterelkaar in de rij kaarten ligt, dan moet je twee keer achterelkaar tussen de poten van dit dier knikkeren.
- Knikker je tussen de poten van een ander dier, dan maakt dit natuurlijk niets uit.

Schiet wel op: want natuurlijk verliezen je medespelers de zandloper niet uit het oog.

Is de laatste zandkorrel uit de zandloper gevallen?

Wie het ziet, roept luid „knikkerpartij voorbij!“ De speler zet nu onmiddellijk de doos op tafel. Voor iedere "geknikkerde" kaart mag hij zijn knijper kloksgewijs een veld langs de rand van de doos vooruit zetten.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt. Hij legt de knikkerbal in een willekeurige hoek van de doos.

De medespelers schudden de twaalf kaarten en leggen vervolgens opnieuw een rij open kaarten op tafel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler drie keer met knikkeren aan de beurt is geweest. Wie nu zijn knijper het verst langs de rand van de doos vooruit heeft kunnen zetten, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip: jongere kinderen kunnen de halve bol als hulpstuk gebruiken. Het kind legt de bodem van de doos in het midden op de halve bol. Met beide handen houdt het de doos bij de randen vast. Hierdoor kan de doos gemakkelijker naar voor, achter en opzij worden gekanteld.

Spel 2: Knikkerteam

Welk team geeft snel de juiste aanwijzingen en heeft bij het knikkeren het meeste succes? Een teamspel voor twee tot vier knikkerbendes.

Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, een knikkerbal, per team een houten schijf en een knijper van dezelfde kleur, al de twaalf kaarten, zandloper

Spelvoorbereiding

Twee spelers vormen nu steeds gezamenlijk een knikkerteam en krijgen samen een knijper en de bijbehorende houten schijf van dezelfde kleur. De overige spelvoorbereidingen zijn gelijk aan die van het spel „Een kogelronde knikkerpartij”.

Spelverloop

Welk team is gezamenlijk het jongst? Jullie mogen beginnen. Het spelverloop komt overeen met het spel „Een kogelronde knikkerpartij”, maar met de volgende veranderingen:

- Een van de spelers van het team legt de knikkerbal in een willekeurige hoek van de doos. Vervolgens neemt hij de doos in zijn handen.
- Zijn teampartner legt de stapel kaarten omgekeerd voor zich op tafel.

De teampartij begint ...

De andere teams roepen met z'n allen het startsein „1, 2, teampartij” en draaien de zandloper om.

De speler met de stapel kaarten trekt de eerste kaart en bekijkt deze zonder dat iemand anders hem kan zien. Daarna maakt hij een geluid dat bij het dier hoort. Zijn teampartner probeert het geluid te raden en de knikkerbal tussen de poten van het dier te knikkeren. Als jullie het eerste dier met succes hebben „geknikkerd”, dan legt de speler de kaart open op tafel. Vervolgens trekt hij meteen de volgende kaart en maakt weer het bijbehorende geluid.

Als de zandloper is leeggelopen, roepen de andere teams „teampartij voorbij!”. Voor elke „geknikkerde” kaart mag het team zijn knijper kloks-gewijs een veld langs de rand van de doos vooruit zetten. Vervolgens is kloks-gewijs het volgende team aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler een keer met knikkeren aan de beurt is geweest. Het team dat nu zijn knijper het verst langs de rand van de doos vooruit heeft kunnen zetten, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnende teams.

Spel 3: Gokken op de boerderij

Wie is de grootste knikkeraar van de boerderij?

Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, een knikkerbal, per speler een houten schijf en een knijper van dezelfde kleur, al de twaalf kaarten, zandloper

Spelvoorbereiding:

*dieren en knikkerbal
in bodem v/d doos
plaatsen*

*kaarten op een
stapel leggen,
knijpers op de start,
houten schijven voor
de spelers,
zandloper klaar
houden*

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Zet alle dieren willekeurig in de doos. Zet de dieren met voldoende afstand van elkaar neer en niet tegen de zijkant van de doos. Leg de knikkerbal in de doos.

Schud alle kaarten en leg ze gedekt op een stapel. Iedere speler kiest een knijper uit en bevestigt hem bij de rode heteluchtballon (= startveld) aan de rand van de doos. Om z'n eigen kleur te onthouden, legt iedereen zijn houten schijf voor zich neer. Houd de zandloper klaar.

Spelverloop

Wie het langst „boeaaaaa” kan roepen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

*twee kaarten
omdraaien = bod*

Pak de stapel gedekte kaarten, draai de twee bovenste kaarten om en leg ze naast elkaar in het midden van de tafel. Deze twee kaarten vormen nu je huidige bod voor dit dwaze knikkergokspel. Je inzet geeft aan dat je alle neergelegde kaarten kunt “knikkeren” voordat de zandloper helemaal is leeggelopen. Daarna geef je de stapel kaarten kloksgewijs aan de volgende speler door.

*bod verhogen =
nog 'n kaart*

Deze speler heeft nu twee mogelijkheden:

- Hij verhoogt het huidige bod en draait nog een kaart om. Hij legt deze rechts naast de laatst neergelegde kaart en geeft de stapel kloksgewijs aan de volgende speler door.
- Of hij trekt het bod van de voorgaande speler in twijfel. In dit geval moet deze zijn bod waarmaken en is in deze ronde de knikkeraar!

*of bod in twijfel
trekken*

Opgelet: als een van de spelers de laatste kaart van de stapel omdraait, dan trekt de volgende speler automatisch zijn bod in twijfel.

*startsein roepen,
zandloper omdraaien
bodem vld doos in
de handen nemen
en knikkeren*

*alle kaarten
"geknikkerd" =
knikkeraar zet zijn
knijper drie velden
vooruit, zandloper
leeg = iedereen
behalve knikkeraar
zet zijn knijper één
veld vooruit*

nieuwe ronde

*eerste met knijper
bij de groene lucht-
ballon = winnaar*

De knikkerpret begint ...

De medespelers roepen met z'n allen het startsein „1, 2, gokken maar” en draaien de zandloper om.

De knikkeraar neemt de bodem van de doos in zijn beide handen en probeert alle kaarten die nu openliggen te “knikkeren”:

Begin met de eerste kaart in de rij. Laat de knikkerbal tussen de poten van het op de kaart afgebeelde dier rollen. Als het je is gelukt, kan je een bij dit dier horend geluid maken. Vervolgens knikker je meteen tussen de poten van het volgende dier van de rij kaarten enz. Als je een kaart hebt “geknikkerd”, wordt deze onmiddellijk door je medespelers omgedraaid.

Belangrijke knikkerregels:

- Je mag de knikkerbal van beide kanten tussen de poten van de dieren laten rollen.
- Als een van de dieren twee keer achterelkaar in de rij kaarten voorkomt, dan moet je twee keer achterelkaar tussen de poten van dit dier knikkeren.
- Knikker je tussen de poten van een ander dier, dan maakt dit natuurlijk niets uit.

Heb je alle kaarten in hun juiste volgorde “geknikkerd”?

De knikkeraar roept luid: „Gokkerij olé!” Hij heeft zijn bod waargemaakt en mag zijn knijper drie velden langs de rand van de doos vooruit zetten.

Is de laatste zandkorrel uit de zandloper gevallen voordat de laatste kaart is “geknikkerd”?

Wie dat ziet, roept luid: „Gokkerij voorbij!” De knikkeraar heeft zijn bod niet waargemaakt. Nu mogen alle spelers behalve de knikkeraar hun knijpers een veld langs de rand van de doos vooruit zetten.

Er begint een nieuwe gokronde

De speler links van de knikkeraar schudt alle kaarten opnieuw, legt deze gedekt op een stapel en begint met de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de spelers met zijn knijper het veld met de groene heteluchtballon (= finish) aan de rand van de doos bereikt of er overheen zet. Deze knikkeraar heeft het spel gewonnen. Als meerdere spelers dit veld tegelijk bereiken, hebben deze gezamenlijk gewonnen.

Tip: jongere kinderen kunnen bij het knikkeren natuurlijk weer de halve bol als hulpstuk gebruiken.

Spel 4: Uit de weg!

Wie schiet zijn houten schijf als eerste door het dierenparcours?

Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, zes kaarten (steeds van elk dier één), de kickstok, per speler een houten schijf en de bijbehorende knijper van dezelfde kleur

Spelvoorbereiding

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Zet de zes dieren ieder op een willekeurige plaats in de bodem van de doos.

Let erop dat de dieren elkaar niet aanraken en op voldoende afstand van elkaar staan. Zet de dieren ook niet tegen de zijkant van de doos.

Iedere speler neemt een houten schijf en de bijbehorende knijper van dezelfde kleur. Om de beurt legt iedereen zijn houten schijf op een willekeurige plek in de bodem van de doos.

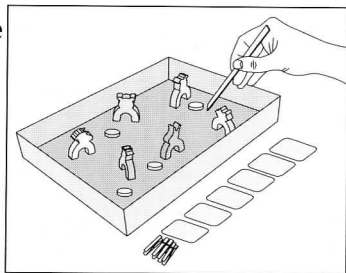
Schud de zes kaarten (hond, ezel, kikker, varken, schaap, koe) en leg ze open op een rij in het midden van de tafel. Iedere speler legt zijn knijper voor de eerste kaart van de rij. Houd de kickstok klaar.

Spelverloop

Wie het snelst vier keer achter elkaar „Uit de weg!” roept, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Opgelet: bij dit spel blijft de doos op tafel staan!

Pak de kickstok en probeer daarmee je houten schijf tussen de poten van het op de eerste kaart afgebeelde dier te stoten. Is het je bij het eerste dier gelukt, dan leg je onmiddellijk je knijper op deze kaart. Daarna probeer je tussen de poten van het volgende dier in de rij kaarten te komen enz.



Belangrijke kickregels:

- Gedurende je speelbeurt mag je in totaal vier keer met de kickstok tegen je eigen houten schijf stoten. Het is niet toegestaan om andere houten schijven direct met de kickstok aan te tikken.

- Het is echter toegestaan om andere houten schijven via de aanraking van je eigen schijf opzij te stoten. Schiet je hierbij een andere houten schijf onder het dier door, dat deze speler nog nodig had, dan mag deze zijn knijper vooruit zetten.
- Het is toegestaan om op te staan of de doos voorzichtig rond te draaien.

e speler

Daarna wordt de kickstok kloksgewijs aan de volgende speler gegeven en heeft deze nu vier kickpogingen.

o laatste
winnaar

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de spelers als eerste met zijn knijper op de laatste kaart is aangekomen. Hij heeft het spel gewonnen.

Variant: langere of kortere baan

Leg aan het begin van het spel eenvoudig een ander aantal kaarten neer. Let er echter wel op dat er nooit twee dezelfde dieren achter elkaar in de rij liggen!

Wie bereikt met zijn knijper als eerste de laatste kaart?