

INGEDIEND DOOR

Irmgard

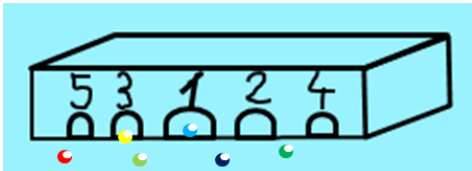
ON

30-06-2017

★ ★ ★ ★ ★

Keine Stimmen

Murmelen, Chlüre, Chlüri



... of Schusser, Klicker enz. Alleen al in Duitstalige landen zijn er meer dan 100 namen voor dit spel en minstens evenveel spellen.

Waar zijn de Chlüre / knickers gebleven?

Je vindt ze nog steeds in speelgoedwinkels en af en toe zie je bijzonder mooie exemplaren in de snoepkot op een boekenplank. Kinderen die met chocolaatjes spelen zijn in elk geval zeldzaam geworden en slechts een enkeling weet nog waar deze kleurrijke glazen ballen voor dienen.

Onze grootouders herinneren zich

In die tijd was niet elk hoekje verhard en werd niet elke hoek gebruikt om te parkeren. Het was gemakkelijk om een plekje op straat te vinden waar je ongestoord kon "schieten". Je hoefde alleen maar een gat in de grond te boren met de hak van je schoen en je was klaar om te gaan. De straat was van de bewoners en niet van het verkeer. Het belangrijkste was dat de straat van de kinderen was. Het knickerspel was een lentespel: het kwam, charmeerde alle kinderen zonder uitzondering en verdween even mysterieus als het gekomen was.

Zo speelden de oude Romeinen "Knickers en noten zijn voor Romeinse kinderen net zo kostbaar als goud voor volwassenen," oordeelde de Romeinse schrijver Augustinus ooit. En hij had gelijk, want het knickerspel (of het notenspel, waarbij noten in plaats van knickers werden geschoten) was een van de populairste kinderspelen in de tijd van de oude Romeinen. Archeologen hebben tijdens opgravingen talloze Romeinse knickers opgegraven, die tegenwoordig in de vitrines van musea te zien zijn. Er waren stenen knickers, kleiknickers en glazen knickers zoals we die nu kennen. Knikkeren is misschien wel het oudste spel ter wereld.

Waar we spelen

We kunnen buiten spelen, in de tuin, op een terrein, in de speeltuin, op straat, in de achtertuin en op het schoolplein. Als er helemaal geen mogelijkheid is om buiten te spelen, omdat het giet van de regen of omdat spelen op straat te gevaarlijk is, hoef je klikken nog steeds niet op te geven. Veel spellen kunnen net zo goed in de kamer of in de mierenkamer worden gespeeld. Experts gooien of rollen de ballen in eenvoudige tot ingewikkelde werptechnieken (gezamenlijke worp, duimschot, flicking). In de Ameisli ligt de nadruk echter op het plezier van het spel, niet op de techniek. Laten we beginnen!

Pungitan

Voor dit spel heb je minstens twee spelers nodig en elk één knikker en één doelknikker. Op de Filippijnen kent men dit knickerspel, dat vroeger met kleine ronde schelpen werd gespeeld. Hiervoor wordt een cirkel met een diameter van 60 cm op de vloer (of inpakpapier) getekend, in het midden

waarvan een kleine ring van 2 cm wordt gemaakt. De eerste speler plaatst zijn knikker op de rand van de grote cirkel en probeert zijn werpbal te richten op een knikker die in de minicirkel is geplaatst. Als hij de knikker raakt, krijgt hij 1 punt. Als hij de knikker zelfs kan raken met zijn schot vanuit zowel de kleine als de grote cirkel, dan krijgt hij 5 punten. Mist hij, dan gaat hij met lege handen naar buiten. Degene die na een aantal rondes de meeste punten heeft, is de winnaar.

Par-Inpar raadspel (Oud Rome)

Je hebt een willekeurig aantal knikkers nodig. Het spel wordt in tweetallen gespeeld. Par-Inpar was erg populair bij de Romeinse kinderen. Hierbij houdt een mier een aantal knikkers verborgen in zijn vuist en vraagt zijn kameraden om te raden of het een even of oneven aantal is. Als de tegenstander het goed raadt, krijgt hij een punt, als hij het fout raadt, gaat het punt naar de ander. De leider kan helpen met het opschrijven en de jongere Ameisli helpen met even en oneven getallen. Beide spelers verstoppen zich om de beurt en raden totdat iemand 10 punten heeft gehaald. Als beloning mag hij een knikker van zijn teamgenoot ophalen. Dit spel is beter geschikt voor oudere Ameisli. Tegelijkertijd kunnen de jongere Ameisli een makkelijker spel proberen.

Kuil knikkerspel Kanju (India)

10 - 12 mieren hebben elk een knikker nodig. Er wordt een werplijn getrokken op 1 - 5 m van een gat van 10 cm (afhankelijk van moeilijkheidsgraad en leeftijd). Elke mier richt om de beurt op deze kuil. De mier die het gat het eerst raakt, wint en wordt in de volgende rondes uitgeschakeld. De anderen spelen verder, waarbij elke mier die raak schiet ook wordt uitgeschakeld. Dit gaat zo door tot er nog maar één speler over is. Zij heeft verloren en moet als straf op één been van de hole naar de werplijn springen. Variatie: bij de tweede worp (of voor uitgeschakelde spelers) ligt de werplijn verder van de hole.

Stuiteren

10 - 12 Ameisli hebben elk een knikker nodig. Vanaf een lijn worden de knikkers tegen een muur gegooid. Als een stuiterende knikker een andere raakt, bezit de schutter alle knikkers die op de grond liggen.

Variaties:

- de knikker moet direct raken als hij valt
- het is ook voldoende als het een ander raakt terwijl het wegrolt

Fakkel

10 - 12 Ameisli hebben minstens twee ballen nodig. In een kartonnen doos zijn poorten van verschillende breedtes geknipt. Op elke poort staat een score - hoe kleiner de ingang, hoe hoger de score. Wie haalt het hoogste totaal in 10 pogingen? De leider helpt met optellen. Oudere Ameisli kunnen helpen.

Mompeldoolhof

Met een beetje fantasie en lijm kun je een doolhof maken van kartonnen buizen, slangen, waterraderen, dozen en bellentrappen. Als er verschillende uitgangen mogelijk zijn of als de knikker als laatste landt in een level met een puntentelling, is het een kansspel. Ik hoop dat je een knikkerspel opneemt in een van je volgende mierenleefmiddagen. Veel plezier en succes

Bron Krediet:

Auteur: Madeleine Bill, BESJ www.besj.ch

Afbeelding: www.Juropa.net

Weitere Informationen

Categorieën

[Spelletjes en activiteiten](#)

Tags

[Spel](#)

[Knikkerbaan](#)

[Kinderen](#)

[Duits](#)

[Spelregels](#)

Leeftijd

Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers

Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel

Deze informatie ontbreekt.

Duur

Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal

[Bijna moeiteloos](#)

Bestanden downloaden

[Bestand downloaden](#)

KI Generierter Inhalt

[Inhoud](#)

[Categorieën](#)

[Tags](#)

[Leeftijd](#)

[Aantal deelnemers](#)

[Bijbel](#)

[Duur](#)

[Materiaal](#)