

HOOFDSTUK 7 SPELLETJES



1-5 Hfd7-I

6. Kubb

7. Kaatsen

8. Sepak Takraw

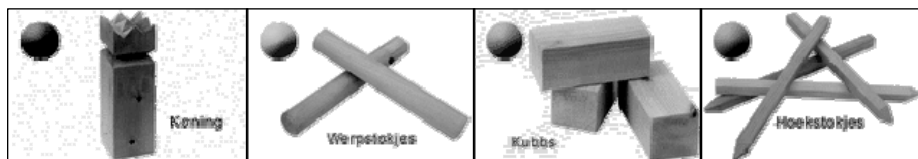
9. Kemari

10. Maffia en katani in de stad Palermo

6. Kubb

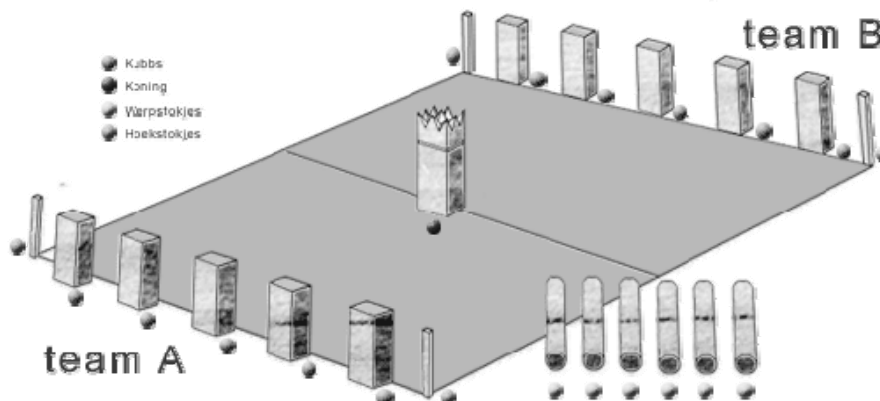
Wat heb je nodig om kubb te spelen:

Vanaf 7 jaar	1/2 uur	buitenspel	8-12 pers.	Denemarken
--------------	---------	------------	------------	------------



Uitzetten speelveld

De spelstukken worden opgesteld zoals in de onderstaande afbeelding:



Spelers

De twee rijen kubbs vormen de basislijn voor twee teams (A en B). Ieder team bestaat uit 1 tot 6 personen. De teams stellen zich op achter de basislijn. Het veld tussen de basislijn en de koning vormen de speelhelften.

Spelregels

1. Eerst wordt getost welk team gaat beginnen. Het beginnende team (A) probeert met de 6 werpstokjes de kubbs van het andere team (B) om te gooien. Er mag uitsluitend onderhands en verticaal gegooid worden.
2. Als alle 6 werpstokjes zijn gegooid, moet team B de eventueel omgevallen kubbs van achter de basislijn op de speelhelft van team A gooien, voorbij de koning. Deze kubbs worden veldkubbs. Team A zet de kubbs overeind op de plaats waar ze zijn neergekomen. Probeer de kubbs zo dicht mogelijk achter de middellijn te gooien, zodat deze gemakkelijk om te gooien zijn bij de volgende beurten.
3. Nu is team B aan de beurt. Voordat zij de kubbs op de achterlijn van team A mogen omgooien, moeten ze eerst de veldkubbs, afkomstig uit hun eigen veld op de speelhelft van team A omgooien. Indien deze kubbs omgegooid worden, worden zij uit het veld genomen en doen niet meer mee. De werpstokjes worden gegooid vanaf de eigen speelhelft en van achter een denkbeeldige lijn die bepaald wordt door de kubb die het dichtst bij de koning staat.
4. Als alle veldkubbs door team B zijn omgegooid, mogen met de resterende werpstokjes de kubbs van de basislijn van team A worden omgegooid. Indien hier een kubb van omvalt moet team A, nadat de 6 werpstokjes zijn gegooid, de omgevallen kubbs in het veld van team B gooien. Ook zij proberen zo dicht mogelijk de kubbs achter de middellijn te gooien.
5. Nu is team A weer aan de beurt en herhaalt het spel zich vanaf punt 3.
6. Het team dat alle kubbs in het speelveld van de tegenstander omver heeft geworpen en vervolgens vanaf de basislijn de koning heeft omgegooid, heeft het spel gewonnen. Indien de koning per ongeluk door een team wordt omgegooid tijdens het spel, dan heeft dit team verloren.

7. Kaatsen

8 jaar e.o.	1 uur	Balspel	6 personen	Friesland
--------------------	--------------	----------------	-------------------	------------------

Kaatsen is een balspel waarbij twee teams van elk drie personen tegen elkaar strijden door middel van het elkaar toespelen van een bal. Deze is vrij hard en weegt 24 gram.

De kaatsers dragen een leren handschoen waarmee ze de bal wegslaan.

Zowel de bal als de handschoen worden met de hand gemaakt.

Een kaatspartuur bestaat uit drie personen; een opslager, een uitslager, en een tweede opslager/uitslager. Op het veld van 61 x 32 meter bevindt zich een "perk" van 5 x 19 meter. In dit perk staan de uitslager en de tweede uitslager. De opslager staat in het veld. Van de tegenpartij slaat de opslager de bal van 31 meter, onderhands naar het perk. De uitslagers in het perk proberen de bal uit het perk te slaan. Wordt de bal uit het perk geslagen in het veld en daardoor één van de kaatsers van het opslaande partuur gekeerd dan is dat een kaats. Er kunnen maximaal twee kaatsen ontstaan. De kaatsen worden aangegeven door een wit en een rood blokje.

Zijn er kaatsen geslagen, dan gaat het partuur dat heeft opgeslagen naar het perk. Van het andere partuur gaat de eerste of tweede opslager opslaan (hangt er vanaf of er één of twee kaatsen zijn). Het partuur in het perk moet nu proberen de opgeslagen bal voorbij de kaats te slaan. Als dit lukt krijgt men twee punten, lukt dit niet dan krijgt de opslaande partij twee punten. De puntentelling is 2-4-6-8 punten; dit is een ½ spel. Wie het eerst zes halve spelen heeft, heeft de partij gewonnen.

Kijk voor meer informatie op Wikipedia.

8. Sepak Takraw

12 jaar e.o.	1 uur	Balspel	2 -8 personen	Thailand
---------------------	--------------	----------------	----------------------	-----------------

Het veld waarop gespeeld wordt is een veld van 13,4 meter bij 6,1 meter. Dit is een veld vergelijkbaar met een badmintonveld. Op 2,45 meter van de achterlijn staat een cirkel van 30 centimeter doorsnede. Dit is het punt vanwaar geserveerd moet worden. De spelers proberen door middel van het hooghouden van de bal een punt te scoren. Bij het hooghouden mogen de armen niet gebruikt worden. Eén punt wordt gescoord als de bal de grond raakt. Of als de tegenpartij de bal vaker dan drie keer achter elkaar aanraakt, of als een speler de bal twee keer achter elkaar aanraakt. Hierdoor wordt het ook wel simpelweg 'voetvolley op een badmintonveld' genoemd.

De bal is tegenwoordig van synthetisch rubber, waar vroeger leer, riet of rotan werd gebruikt. De bal heeft een omtrek van minimaal 42 centimeter en maximaal 45 centimeter. Voor wedstrijden voor mannen moet de omtrek van de bal maximaal 44 centimeter zijn en voor vrouwen minimaal 43 centimeter. Voor de mannen is het gewicht van de bal tussen de 170 en 180 gram, voor vrouwen ligt het gewicht tussen de 150 en de 160 gram.

In het midden van het veld is er een net gespannen over de breedte van het veld. Het net heeft een hoogte van 1,52 meter voor mannen en voor vrouwen 1,42 meter. Deze hoogten geven de hoogte aan van het net in het midden van het veld. Aan de zijkanten is het net drie centimeter hoger.

Het team dat als eerste 21 punten scoort, wint de set. Bij een stand van 20-20 moeten er 2 punten verschil zitten, of totdat één der teams 25 punten heeft gescoord. Een beslissende derde set gaat tot de 15. Bij een stand van 14-14 gaat men dan maximaal door tot de 17. Er kan alleen gescoord worden op de eigen service.

Kijk voor meer informatie op Wikipedia.

9. Kemari

12 jaar e.o.	1 uur	Balspel	8 personen	Japan
---------------------	--------------	----------------	-------------------	--------------

Kemari is het Japanse oervoetbal. Het is een spel zonder winnaars of verliezers en met een apart tenue. Kemari komt, net als zoveel zaken in de Japanse cultuur, oorspronkelijk uit China. Zhugju('trap-bal'), het Chinese voetbal, zou zijn uitgevonden door de Gele Keizer in 2690 v.C. Hij gaf zijn hovelingen bevel met een afgehaakt hoofd te voetballen. Voor de Chinezen was voetbal oorlog, het was een onderdeel van de militaire training. Het Chinese voetbal werd tussen 500 en 700 na Christus in Japan ingevoerd. De volkssport in Japan werd echter sumo-worstelen en niet Kemari. Nu zijn er nog maar een handvol plekken waar Kemari gespeeld wordt.

Het spel kent geen formele regels, alleen tradities. Iedere keer als een speler tegen de bal trapt roept hij 'arijaah', wanneer hij de bal afstaat roept hij 'ari' ;'arijaah,arijaah,arijaah,ari'. Kemari is een zeer fysiek behendigheidsspel. De enige bedoeling is de balvaardigheid te demonstreren. Er is geen scheidsrechter. Volgens de legende zou een Japanse keizer de bal 1000 keer omhoog getrapt hebben. Als een speler in bezit is van de bal, mag hij er zo vaak als hij wil tegen trappen, alvorens hij hem aan een andere speler

doorgeeft. De bal moet steeds gecontroleerd worden met de voeten. Kemari wordt gespeeld met acht spelers.

De huidige vorm dateert uit de 13de/14de eeuw.

Bij het adellijke karakter van het spel paste formele kleding:

- Kamo-gutsu ('ganzenschoenen'): Speciale schoenen van hertenleer, blauw van buiten, wit van binnen
- Mari-suikan ('gewaad voor het balspel'): Zijden 'jas' met brede, lange mouwen
- Mari-bakama ('broek voor het balspel'): Meestal donkerblauwe of paarse pofbroek
- Eboshi ('kraaienhoed'): Zwart hoofddeksel, soms van lakwerk

Kijk voor meer informatie op Wikipedia.

10. Maffia en katani in de stad Palermo

15 jaar e.o.	1 uur	kringspel	8-24 personen	Italië
---------------------	--------------	------------------	----------------------	---------------

De groep gaat in een kring zitten, er is één verteller. Iedereen gaat slapen (ogen dicht, hoofd naar beneden). De verteller loopt rond en tikt $\frac{1}{4}$ van de deelnemers op het hoofd, dit zijn de moordenaars van de Maffia. Daarna tikt hij een ander persoon op het hoofd dit is de politieagent (katani).

Alle moordenaars worden wakker (verteller) en zien wie allemaal wakker is en dus een moordenaar is. Ze overleggen met elkaar (stil) wie ze deze nacht gaan vermoorden en wijzen die persoon aan. Dan zegt de verteller dat ze weer moeten gaan slapen en mag de politieagent wakker worden. Hij mag één persoon aanwijzen. De verteller knikt ja als dit een moordenaar is en nee als het een gewone burger is.

De verteller zegt dat de zon op is en dat alleen de persoon die is aangewezen door de moordenaars dood blijft en dat de rest wakker mag worden. Ze mogen nu samen praten om te achterhalen wie de moordenaars zijn. Er kan niet worden bepaald of iemand liegt of niet. De groep moet iemand uitkiezen (een moordenaar) om terecht te stellen in verband met de moord van de afgelopen nacht.

Ondertussen moeten de moordenaars samen overleggen wie ze de volgende nacht gaan vermoorden, zonder dat de rest dat merkt.

Verteller zegt dat iedereen weer moet gaan slapen.

Tweede nacht: de moordenaars worden nu na elkaar wakker (de verteller tikt hen om beurten aan) en wijzen iemand aan om te vermoorden. Als alle moordenaars dezelfde persoon aan hebben gewezen, is hij dood.

Dan mag de politieagent wakker worden en wijst een moordenaar aan. Als de agent goed heeft gegokt knikt de verteller. Is het fout dan schudt de verteller het hoofd.

De verteller laat iedereen weer wakker worden, behalve de eventueel vermoorde van die nacht (alle vermoorde mensen luisteren alleen nog maar, praten niet meer mee).

De gewone burgers moeten weer overleggen wie ze denken dat een moordenaar is. Als er een beslissing is genomen wie er terecht wordt gesteld kan er even worden gevraagd of de dode ook echt een moordenaar was. De nacht valt en moordenaars van de Maffia worden weer één voor één wakker, daarna de politieagent, enzovoort.

Het spel blijft zich herhalen tot duidelijk is wie de echte moordenaars zijn.