Knikkeren

Nodig

- voor elke deelnemer 5 knikkers
- een harde ondergrond
- stoepkrijt en eventueel een knikkerpot

Speluitleg 1 Knikkerachtervolging

Dit spelletje lijkt op een soort "knikkerachtervolging" en draait om precisie en strategie.
Alle kinderen worden in tweetallen verdeeld. Elk kind krijgt één knikker.
Het eerste kind van elk tweetal gooit zijn knikker een stukje voor zich uit. Vervolgens probeert het andere kind zijn knikker zo te mikken dat hij de knikker van het eerste kind raakt.
Als het tweede kind de knikker van de eerste kind niet raakt, loopt het eerste kind naar de plaats waar zijn knikker is blijven liggen. Hij pakt zijn knikker op en mikt vervolgens op de knikker van het tweede kind.
Doorgaan van de achtervolging: De kinderen blijven om beurten proberen elkaars knikker te raken.
Ze verplaatsen zich steeds naar de plek waar hun knikker ligt om van daaruit opnieuw te mikken.
Het spel eindigt wanneer één van de kinderen erin slaagt om de knikker van de ander te raken. Dit kind heeft het goed gedaan. Dit eenvoudige maar leuke spel vereist zowel precisie als tactiek, terwijl het ook competitie en plezier tussen de kinderen bevordert.

Speluitleg 2 Knikkeren

Voorbereiding: Teken met stoepkrijt een cirkel op de grond. De grootte van de cirkel kan variëren, maar meestal is een diameter van ongeveer 1 meter geschikt.
Inzetten: Elke kind plaatst een afgesproken aantal knikkers in de cirkel. Deze knikkers zijn nu "in het spel".
Schieten: Het eerste kind kiest een knikker (de "schietknikker") waarmee hij probeert de knikkers uit de cirkel te schieten. Dit doet hij door met zijn schietknikker vanaf de rand van de cirkel richting de knikkers in de cirkel te mikken en te schieten.
Verzamelen: Als een kind erin slaagt een of meer knikkers uit de cirkel te schieten, mag hij die knikkers houden. Vervolgens mag hij nog een keer schieten, vanaf de plek waar zijn schietknikker is blijven liggen.
Volgende kind: Wanneer een kind geen knikker uit de cirkel weet te schieten, is het volgende kind aan de beurt. Het spel gaat door totdat alle knikkers uit de cirkel zijn geschoten.
Winnaar: Bij JongNL is winnen niet het hoofddoel, maar een middel om kinderen te motiveren om sportief en enthousiast mee te doen. Het kind dat aan het einde van het spel de meeste knikkers heeft verzameld, heeft het goed gedaan en wordt erkend voor zijn of haar prestaties. Het gaat er echter vooral om dat iedereen plezier heeft en respect toont voor elkaar tijdens het spel. Deze benadering benadrukt het belang van deelnemen, plezier en respect, wat de kernwaarden van JongNL weerspiegelt.

Speluitleg 3 Knikkeren met een knikkerpot

Doel van het spel: Het doel is om al jouw knikkers als eerste in het knikkerpotje of knikkerkuil (een kuil in het zand) te spelen.
Startlijn: Teken een startlijn op de grond.
Afstand tot het potje: Vanaf de startlijn zet je vier grote stappen en markeer je de plek voor het knikkerpotje.
Achterlijn: Vanaf het knikkerpotje zet je nog een grote stap naar achteren en markeer je de achterlijn.
Zijlijnen: Zet aan beide zijden van het knikkerpotje twee grote stappen en trek vanaf daar een rechte lijn richting de startlijn. Dit zijn de zijlijnen, die het speelveld markeren.
Bepalen van de speelvolgorde: Elk kind gooit om de beurt een knikker vanaf achter de startlijn richting het knikkerpotje. Het kind van wie de knikker het dichtst bij het potje ligt, mag als eerste starten. De volgorde van de overige kinderen wordt bepaald op basis van de afstand van hun knikkers tot het potje.
Kinderen proberen hun knikkers om de beurt stootsgewijs (of, als dat moeilijk is, door de knikker op te pakken en te gooien) richting het potje te spelen. Het kind als eerste al zijn knikkers in het knikkerpotje heeft gekregen, wint het spel. Dit spel is een leuke en toegankelijke variant van het traditionele knikkeren, die ook geschikt is voor jongere kinderen door de optie om de knikker op te pakken en te gooien. Het vereist precisie en een beetje strategie om je knikkers zo snel mogelijk in het potje te krijgen. Veel speelplezier!