

Pieren & ladders

Materiaal

- Het spelbord
- Een dobbelsteen: als je die niet in huis hebt, kan je surfen naar www.onlinedobbelsteen.nl
- Een pion: kijk om je heen en kies! Alles kan, zolang het in een vakje op het spelbord past.

Spelregels

Zet alle pionnen op het startvakje. De persoon die als laatste een haan heeft gezien, mag beginnen. Dobbel om de beurt en zet dat aantal stappen vooruit. Kom je bij een opdrachtvakje uit, dan doe je samen de opdracht. Kom je bij de onderkant van een ladder, dan klim je via de ladder naar het vakje hogerop. Kom je bij het hoofd van een pier, dan zak je naar de staart van de pier. Wie als eerste het einde bereikt, wint!

Opdrachten

- Sinds 1946 organiseert de Putse Hanenclub regelmatig het kampioenschap **hanenkraaien**. De deelnemers moeten gokken hoe vaak hun haan zal kraaien. Wie het beste gokt, die wint.
OPDRACHT: Jij neemt deel aan het kampioenschap! Schrijf een getal tussen 1 en 10 op en zorg ervoor dat niemand ziet wat je gokt. De persoon links van je is je haan. De haan kraait tussen de 1 en 10 keer. Heb je juist gegokt? Ga drie vakjes vooruit. Was je gok fout? Ga drie vakjes achteruit.
- OPDRACHT: Wijs als eerste binnen de 10 seconden het **oudste voorwerp** aan in de ruimte. De persoon die het oudste voorwerp aanwijst mag één vakje vooruit. Is dit oude voorwerp erfgoed volgens jou? Waarom wel, of waarom niet? Wat denken de anderen?
- Wielrennen & veldrijden** zijn echte Kempense sporten. Verschillende Kempenzonen zijn grote wielerkampioenen zoals Tom Boonen of Karel Kaers bijvoorbeeld. Wie ken je nog meer?
OPDRACHT: Haal de sportcommentator in jezelf naar boven en breng live verslag uit bij het dobbelen van de volgende speler. Wat zal het worden? Maakt het zo spannend mogelijk!
- Ken jij het spel **Bikkelen**? De Grieken en Romeinen speelden het al. Ze gebruikten er botjes van geiten of schapen voor. Je grootouders speelden het misschien met schakels van een fietsketting of met metalen bikkels. De spelregels zijn heel simpel: je gooit de bikkels omhoog en probeert ze terug op te vangen op de rug van je hand. Wie het meeste bikkels opvangt, wint.

OPDRACHT: Probeer het zelf! Zoek 5 steentjes, suikerklontjes of kroonkurken. Neem ze in je handpalm en gooi ze omhoog. Probeer ze op te vangen met de rug van je hand. Hoeveel kan jij er vangen? Ga dat aantal vakjes vooruit.
Tip: gooi ze niet te hoog.
WIST JE DAT: Bikkelen ook voorkomt in het tweede seizoen van Squid Game op Netflix?
- Sommige spelletjes of sporten hebben gekke namen. Zo heeft een **Poesjenel** niets met katten te maken, maar is het een poppenkastpop.
OPDRACHT: Surf naar www.erfgoeddagkempen.be/spel en draai aan het rad. Je ziet een woord verschijnen. Beeld het woord uit, je mag daarbij niet spreken. De speler die het raadt mag een vakje vooruit. Als je woord geraden wordt, mag ook jij zelf ook een vakje vooruit.

- Links Rechts — Steek uw tenen in de fles. Steek ze niet te wijd. — Of ge zijt ze kwijt.

OPDRACHT: Dit rijmpje is de tekst van een oud **kringlied**. Verzin samen een melodie en zing jullie lied uit volle borst! Welke instrumenten zouden er goed bij klinken? Iedereen die mee zingt mag een vakje vooruit.

- Er bestaan veel **lokale zegswijzen** over sport en spel.
OPDRACHT: Surf naar www.erfgoeddagkempen.be/spel en draai aan het rad. Fluister de zegswijze die verschijnt in het oor van de speler rechts van jou. Die speler fluistert de zin ook weer door. Zo ga je de kring rond. Wie het laatst aan de beurt is zegt de zin luidop. Is de zegswijze goed aangekomen? Wat betekent die zin volgens jou?
Iedereen die de zin volledig juist heeft doorgefluisterd mag een vakje vooruit.
- Hinkelen** bestaat al heel lang. Als je hinkelt, spring je op één been over een parcours.
OPDRACHT: maak thuis je eigen hinkelparcours. Laat de andere spelers om de beurt het parcours afleggen. Wie wordt de hinkelkampioen? Extra uitdaging nodig? Vroeger gooiden ze een steentje op het parcours. Op dat vakje mag je niet hinkelen. Degene die als langste op een been kan blijven hinkelen mag twee vakjes naar voren.

Hoe maak je een hinkelparcours? Maak hinkelvakken met papiertape, vloertegels of krijt op de grond, geef de vlakken nummers. Spring daarna met één voet of twee voeten over het parcours, volg de nummers!



