

KINDERWERKPLAATS

Spelletjes doen leuk? Zelf houten spellen maken is nóg leuker! Al in drieduizend voor Christus speelden Egyptenaren spellen met houten blokken. Dat blijkt uit opgravingen en muurtekeningen! Met dit stappenplan maak je twee verschillende spellen welke je kan spelen met je familie of vrienden!

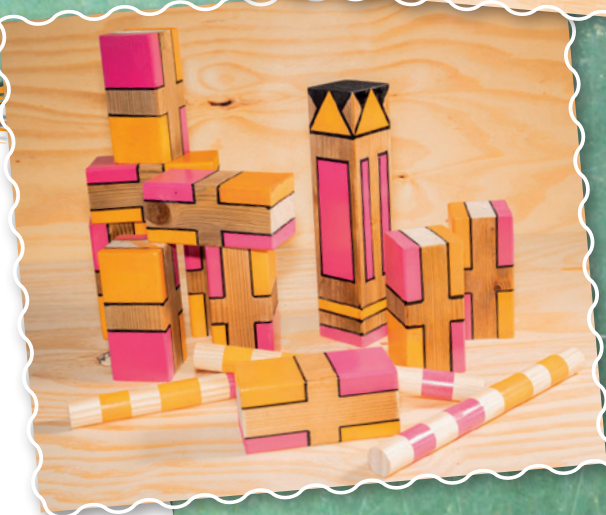
Aan de slag!

! Let op: Laat je altijd door een volwassene helpen wanneer je aan de slag gaat met de (decoupeer)zaag.



Materialen

- ♦ Houten balk, 6,9 x 6,9 x 180 cm
- ♦ Ronde houten stok, 2,8 cm doorsnee, 270 cm lang
- ♦ Ronde houten paal, 6 cm doorsnee, 150 cm lang
- ♦ Meetlat
- ♦ Potlood
- ♦ Zaag
- ♦ Schuurpapier
- ♦ Lak/plakkaatverf
- ♦ Grondverf (bij gebruik van lak)
- ♦ Vernis
- ♦ Afplaktape
- ♦ Kwasten
- ♦ Krijtjes
- ♦ Spelregels (zie bijlage)



Vorbereiding

- ♦ Verzamel alle materialen en leg deze klaar.
- ♦ Let op: Zaag de materialen op maat met een volwassene.
- ♦ Bepaal of je het spel 'Verover de Koning' maakt of '50 punten', of misschien wel beiden!



Stappenplan

Stap 1 Meet en teken met een meetlat het volgende af (zie afbeelding 1):

'Verover de Koning'

- 10 rechthoekige blokken van 15 cm
- 1 rechthoekig blok van 30 cm
- 6 ronde werpstokken van 2,8 cm doorsnee, 30 cm lang

'50 punten'

- 3 ronde werpstokken van 2,8 cm doorsnee, 30 cm lang
- 12 ronde paaltjes van 6 cm doorsnee, 15 cm hoog, schuin in een hoek van 45 graden weggesneden naar 9,5 cm (zie tekening)

Tip: meet niet 12 x 15 cm af (1 paaltje), maar 6 x 24,5 cm (15 cm + 9,5 cm, dus de lengte van 2 paaltjes) en geef aan hoe de paaltjes doormidden gezaagd moeten worden.

Stap 2 Laat de blokjes, paaltjes en stokjes zagen door een volwassene.

Stap 3 Schuur de blokjes, paaltjes en stokjes glad. (zie afbeelding 2)

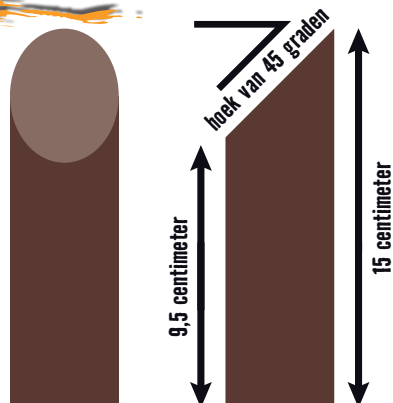
Stap 4 Verzin hoe je spel er uit komt te zien qua kleur en vormgeving. Maak eventueel eerst een schets op papier.

'Verover de Koning'

- de koning is groter en ziet er anders uit dan de 'gewone' paaltjes.
- de werpstokken kunnen ter decoratie geverfd worden.

'50 punten'

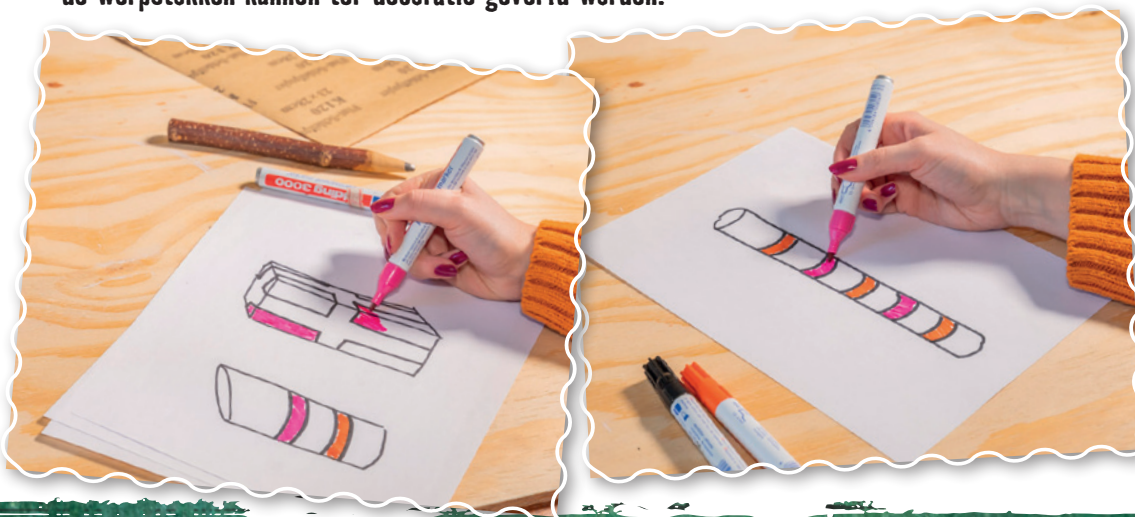
- op de schuine kant moet een cijfer komen (uiteindelijk heb je de paaltjes 1 t/m 12), de buitenzijde kan ter decoratie geverfd worden.
- de werpstokken kunnen ter decoratie geverfd worden.



AFBEELDING 1



AFBEELDING 2



Stap 5

Beschilder de onderdelen volgens het gekozen ontwerp. Gebruik je lak, zet de onderdelen dan eerst in de grondverf. Is de grondverf droog? Schuur de onderdelen licht op en lak ze.

Tip: Wil je mooie strakke lijnen, gebruik dan afplaktape.

**Stap 6**

Is de verf droog, vernis dan alle onderdelen. Zo zijn ze veel beter bestand tegen beschadigingen.

**Stap 7**

Het spel is klaar! Print de spelregels (bijlage 1) en lamineer deze. Met teken je het speelveld buiten op de grond! (zie afbeelding 6)



BIJLAGE 1

Spelregels 'Verover de Koning'

Twee teams

Maak 2 teams van maximaal 6 spelers per team. De 2 teams spelen tegen elkaar. Het doel is om alle blokken van het andere team omver te gooien. Als dat gelukt is, mag je de koning in het midden omver gooien. Lukt dat, dan heeft jullie team gewonnen!

Spel klaarzetten

Markeer jullie speelveld met krijt: het hele speelveld is 8 meter lang en 4 meter breed. Aan de ene kant zet je 5 blokken verspreid over een rechte lijn, 8 meter recht daar tegenover zet je ook 5 blokken verdeeld over een rechte lijn. De koning zet je midden op het speelveld.

Start

De teams gaan tegenover elkaar staan (dus op 8 meter van elkaar) achter de 5 blokken (de achterlijn). Team A start met het gooien van de 3 werpstokken naar de overkant en probeert de blokken die daar, bij team B, staan omver te werpen. Hierna is team B aan de beurt.

Vervolg

Als team A geen blokken omver heeft geworpen, mikt team B de 3 werpstokken op de blokken aan de overkant, op de achterlijn van team A.

Als team A wel 1 of meer blokken omver heeft geworpen, dan moet team B eerst die blokken in het veld van team A werpen – dat wil zeggen over de middellijn heen, maar niet over de achterlijn, dus in het veld van team A. Zet de net geworpen blokken in het veld van team A rechtop op de plek waar ze zijn neergekomen.

Team B moet vanaf de achterlijn eerst deze blokken in het veld omver werpen voordat ze verder mogen met het omver werpen van de blokken op de achterlijn bij team A.

En let op dat je de koning niet omver gooit want dan heb je verloren!

Heeft team B alle 3 werpstokken gegooid en is het niet gelukt om de blokken in het speelveld van team A omver te werpen, dan is team A weer aan de beurt. De spelers van team A mogen achter de blokken in hun speelveld gaan staan en van daaruit de blokken van team B omver werpen. Ze hebben nu dus het voordeel dat ze wat dichterbij staan.

Wie wint?

Het spel gaat door totdat 1 van de teams alle blokken aan de overkant omver heeft geworpen én dit team tot slot ook de koning omver heeft geworpen. Koning veroverd!

Spelregels '50 punten'

Twee spelers of twee teams

Dit spel kun je met 2 of 3 spelers tegen elkaar spelen of je kunt teams vormen en als team tegen elkaar strijden. We gaan nu uit van 2 spelers, speler A speelt tegen speler B. De winnaar is de persoon die als eerste exact 50 punten haalt. Hoe, dat lees je hier.

Spel klaarzetten

Zet de genummerde paaltjes dicht bij elkaar in een cirkel. Markeer de werpafstand met krijt op ongeveer 3,5 meter van de paaltjes. Elke speler heeft een werpstok.

Start

Speler A start. A mikt met de werpstok op de paaltjes. Werpt A 1 paaltje om, dan krijgt hij of zij het aantal punten dat op dat paaltje staat. Werpt speler A 2 of meer paaltjes om, dan krijgt hij of zij zoveel punten als er paaltjes omver geworpen zijn. A werpt bijvoorbeeld 4 paaltjes tegelijk om. Dan krijgt A 4 punten. Om de beurt zijn A en B aan de beurt. Het aantal punten moet je elke beurt bijhouden. Dus als A in de eerste beurt 4 punten heeft en in de volgende beurt werpt A 1 paaltje om – het paaltje met het cijfer 10 – dan staat A op 14 punten.

Paaltjes daar terugzetten waar ze vallen

Elke keer dat er paaltjes omver zijn geworpen, zet je ze weer rechtop. Maar: niet in het cirkeltje van het begin; een paaltje komt rechtop te staan daar waar het gevallen is.

Nog een paar regeltjes

Een paaltje is pas omver geworpen als het echt plat op de grond ligt.

Heb je 3 keer achter elkaar geen paaltje omgegooid? Jammer, maar dan ben je af!

Wanneer win je?

De eerste speler die precies 50 punten heeft wint. Kom je over de 50, dan kelder je in 1 keer naar 25. Je moet dus niet alleen een kei zijn in het gooien, haal ook je rekentalent maar uit de kast!