



Het knikerspel uit 'Knikkerkampioen!' van Lieke van Duin

Wat heb je nodig?

1. Een stuk hardboard of multiplex van 50 x 38 cm.
2. Twee latten van 50 cm. lang
3. Twee latten van 35 cm. lang. (Alle latten zijn 4 cm. breed en 1,5 cm. dik!)
4. Houtlijm.
5. 8 schroeven.
6. Grondverf.
7. Oranje verf.
8. Rood-wit-blauw lint.
9. Blauw en geel plakplastic.
10. 50 tot 60 koperen spijkertjes.
11. 20 tot 30 elastiekjes.
12. 4 kaasvlaggetjes.
13. Gereedschap: zaag, hamer, schroevendraaier, schaar, fijn schuurpapier, verfkwast, terpentine (peut).

Hoe maak je het?

1. Schuur het hout mooi glad.
2. Boor aan de onderkant alvast 8 schroefgaatjes voor: 2 aan elke zijkant, ongeveer 8 mm. van de rand.
Doe het voorzichtig, anders kan het hout splijten.
3. Lijm de latten aan de bovenkant op het blad.
4. Zet het blad voorzichtig op z'n kop. Draai de schroeven vast.
5. Zet het blad in de grondverf. Laat drogen.
6. Schilder het blad oranje. Laat drogen.
7. Tik de koperen spijkertjes in het blad.
8. Span de elastiekjes zó tussen de spijkertjes dat er een slingerpaadje ontstaat van de ene hoek van het blad naar de tegenoverliggende.
9. Knip uit het blauwe plakplastic een stuk of 20 rondjes.
10. Knip uit het gele plakplastic een stuk of 10 pijlen en de letter S en F.
11. Probeer eerst zelf een knikker via de paadjes van de ene hoek (Start) naar de andere (Finish) te krijgen.
Als het te makkelijk of te moeilijk gaat: verander de elastiekjes.
12. Kijk wat de plekken zijn waar de knikker bijna altijd overheen gaat. Plak precies op die plekken de blauwe rondjes. Maar laat altijd een smal paadje vrij waar de knikker wél door kan.
13. Geef met de gele pijlen de weg aan die de knikker moet gaan.
14. Plak de S en de F in de Start- en Finish-hoek.
15. Plak het rood-wit-blauwe lint om het blad heen.
16. Lijm de vlaggetjes in de hoeken.

Hoe speel je het?

1. Leg een knikker bij Start.
2. Beweeg het blad voorzichtig zó, dat de knikker langs de pijlen naar de Finish rolt.
3. De knikker mag niet over de blauwe stippen rollen: dan is de speler af. De knikker mag wel tegen de elastiekjes aan komen.
4. Wat Jan-Willem deed op koninginnedag: een speler kreeg drie kansen voor bijvoorbeeld 50 cent.
Kreeg de speler de knikker één keer foutloos in de Finish, dan kreeg hij zijn inzet terug. Kreeg hij hem er twee keer foutloos in, dan kreeg hij zijn inzet dubbel terug, en met drie keer driedubbel. Het spel was flink moeilijk gemaakt, dus lukte het bijna niemand om de knikker foutloos door de paadjes te loodsen. En dus verdiende Jan-Willem heel wat met zijn spel.

Veel succes!