

ZigZag

Bij dit spel beleven kleine kleermakertjes veel plezier met naald en draad, schaar en knopen.

Aandacht, kleurherkenning en handigheid worden bevorderd.

Inhoud: 1 houten hemd
16 houten knopen
1 houten naald met draad
1 schaar om te draaien
10 houten jetons

Leeftijd: 4+

Aantal spelers: 2-4

Auteur: Udo Peise

Leni en Luca vervelen zich. Buiten is het koud en het regent al uren lang. Nadat zij al hun spellen gespeeld hadden bracht mama hen een groot glas vol met knopen. Zij mochten ze rangschikken en met een dikke naald op een stuk oude stof naaien. Dat was pas plezierig! Na een beetje oefening was het stuk stof al gauw vol met knopen en zij waren heel erg trots dat ze zo goed konden naaien.

Korte gebruiksaanwijzing: De schaar wordt gedraaid. De twee punten wijzen ieder op een kleur. De spelers mogen kiezen en een knoop nemen in één van de twee kleuren. Wanneer een speler voor de tweede keer die kleur heeft, waarin hij reeds een knoop bezit, dan mag hij deze „eraan naaien" en krijgt daarna een jeton. Wie als eerste drie jetons heeft is de winnaar van het spel.

Het naaien: Het hemd wordt op tafel gelegd. De naald met de draad is daaraan al onderaan vastgemaakt door het eerste gaatje. Een knoop wordt nu in één hand genomen met de gekleurde kant naar boven. Met de andere hand wordt de naald met de draad van onder door een knoopsgat getrokken. Daarna van boven in het tweede knoopsgat en het tweede gaatje in het hemd gestoken. Naald en draad worden van onder uit het hemd getrokken, daarmee is de knoop aan het hemd "vastgenaaid". Om de uitgangspositie voor de volgende speler te realiseren wordt nu nog de naald met de draad van onder door het volgende gaatje in het hemd getrokken. Daarmee kan de volgende speler de tweede knoop eraan naaien. De spelers mogen dit eerst een beetje oefenen vooraleer het spel begint.

Voorbereiding van het spel:

Het hemd wordt op tafel gelegd. Naald en draad zijn eraan bevestigd en van beneden door het eerste gaatje getrokken. Alle knopen worden op tafel verdeeld met de gekleurde kant naar boven. De draaibare schaar en de houten jetons worden klaargelegd.

Spelverloop:

De jongste speler laat de schaar draaien. De twee punten van de schaar wijzen op twee kleuren, of tenminste één van de punten op één kleur. De speler mag nu een knoop vóór zich leggen in één van die twee kleuren. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Vanaf de tweede ronde moet er opgelet worden, want wie nu de overeenstemmende knoopkleur kiest, krijgt sneller een winstpunt.

Wanneer een punt van de schaar naar een knoopkleur wijst, die de speler reeds vóór zich heeft liggen, dan neemt hij geen tweede knoop van dezelfde kleur maar naait de eerste knoop van deze kleur aan het hemd.

Voor deze aangenaide knoop neemt hij een houten jeton en legt deze vóór zich op tafel.

Nu is de volgende aan de beurt. Als er geen knoop meer voorhanden is in de gedraaide kleur, dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Wie bij vier spelers als eerste drie jetons vóór zich heeft liggen is de winnaar van het spel. Bij minder dan vier spelers kan het aantal jetons verhoogd worden.

Variante:

Er kan ook gespeeld worden zonder aanleiding. Gewoon de knopen aan het hemd naaien en er daarna weer afdoen. Dat oefent de fijne motoriek en is ook zonder regels erg plezierig. Eventueel kunnen de knopen er ook aangenaaid worden volgens kleur gesorteerd.