

BIKKELEN

Het bikkelen (biggelen of pikkelen) bezat al in de oudheid heel wat fervente beoefenaars.

SPELERS

Twee of meer.

Vanaf 8 jaar.

MATERIAAL

Doorgaans speelt men met vijf bikkels.

SPELBESCHRIJVING

Bij het bikkelspel poogt men op verschillende wijzen de bikkels op te werpen en te vangen. Hierbij moeten vaste, opgelegde figuren worden gevolgd. Wanneer men in een beweging mislukt, verliest men zijn beurt en kan een volgende speler aan het werk. Komt men later opnieuw aan de beurt, dan herneemt men het spel vanaf die figuur waarin men faalde. Wie er het eerst in slaagt alle afgesproken patronen foutloos te bikkelen, wint het spel.

De benamingen van de figuren of bewegingen zijn erg streekgebonden. De inhoud ervan is echter vrijwel altijd identiek.

Hieronder volgt de beschrijving van de meest voorkomende figuren.

1. De elementaire vorm: gewoon.

- De 'eentjesfiguur'
Bij deze zeer oude basisfiguur werpt een speler de vijf bikkels tegelijk in de lucht en tracht ze op de rug van dezelfde hand te doen belanden. Dan wipt hij de bikkels vanop zijn handrug terug omhoog en vangt ze vervolgens op in zijn handpalm. Dit alles gebeurt met één en dezelfde hand. Lukt dit met alle bikkels, dan mag men onmiddellijk overgaan naar een volgende beweging. Meestal slaagt men er echter niet in alle bikkels op de handrug te vangen. Men kan dan ook – uit veiligheidsoverwegingen – een aantal bikkels van de handrug laten glijden. Zo moeten uiteindelijk slechts één of twee bikkels worden opgeworpen en gevangen, wat minder moeilijk is. Eenmaal de bikkels terug in de handpalm, kiest men één bikkel uit. De andere (indien er meer werden opgevangen) worden opzij gelegd. De bikkels die bij de opwerp op de grond zijn gevallen of die men van de handrug liet rollen, moeten nu één per één (de eentjesfiguur) worden opgeraapt. Dat gaat als volgt: de werpbikkel wordt opwaarts gegooid. Met dezelfde hand wordt snel één van de grondbikkels opgeraapt en in één beweging wordt de omhoog geworpen werpbikkel terug opgevangen. De opgeraapte bikkel wordt opzij gelegd. Dan kan men een volgende bikkel aanpakken en zo verder tot alle bikkels zijn opgeraapt. Daarna bikkelt men achtereenvolgens:
- 'De tweetjes'
Het spelverloop is identiek als hierboven. De bikkels, die op de grond liggen, moeten echter twee per twee worden opgeraapt. Een – eventueel – resterende bikkel wordt apart opgeraapt.

- 'De drietjes'
De bikkels worden per drie opgeraapt, nadien de vierde apart.
- 'De viertjes'
Alle vier samen worden de bikkels opgeraapt.

Opmerking: Bij deze figuren is het meestal toegelaten de bikkels van elkaar of naar elkaar toe te schuiven. Zo wordt het oprapen vergemakkelijkt. Ook dit verschuiven moet gebeuren, terwijl één bikkel opgeworpen en opnieuw gevangen wordt.

2. 'Zaaien'

In plaats van de bikkels op te werpen en op de handrug weer op te vangen, worden ze eenvoudig met zaaïende beweging op de grond uitgestrooid. Eenmaal op de grond mogen de bikkels mekaar niet raken. De speler neemt één van de bikkels op, werpt hem in de lucht en voert ondertussen de gekende, voorgeschreven bewegingen uit:

- de ééntjes
- de tweetjes
- de drietjes
- de viertjes

opmerking: De bikkels moeten nu wel onmiddellijk worden opgeraapt. M.a.w. men mag ze niet dicht bij elkaar schuiven.

3. 'Maaien'

Deze figuur is bijna identiek aan de vorige. Het enige verschil is dat men hier de opgeworpen bikkel niet gewoon, maar telkens met een horizontale, maaiende beweging opvangt.

4. 'Kappen' of 'Krabben'

Hier wordt de maaiende beweging vervangen door een krabbend gebaar, met de handpalm naar de grond toe.

5. 'Bruggetje' of 'Onder de brug'

Na zaaïend de bikkels op de grond gegooid te hebben, kiest de speler één bikkel uit. Hij maakt dan met duim en wijsvinger een bruggetje op de grond. Terwijl hij nu die ene bikkel opwerpt, tracht hij de overige bikkels door het bruggetje te schuiven. Eerst één per één, enz. De hierboven beschreven figuren zijn de meest voorkomende. Daarnaast bestaan er nog tal van speelwijzen, die elkaar altijd in vaste volgorde moeten opvolgen: de bikkels aan het hart of aan de mond brengen, de bikkels verleggen of omdraaien, pispotje, ... Het komt er zoals gezegd op aan, foutloos de verschillende figuren te doorlopen. Slaagt men in een figuur dan mag men verder gaan met een volgende (maar moeilijker) beweging.

Men maakt een fout of verliest zijn beurt wanneer men:

- De bikkels die op de handrug lagen, niet allemaal terug in de handpalm kan vangen.
- De opgeworpen bikkel niet kan opvangen, zodat hij op de grond valt.
- Bij het oprapen steun zoekt bij een ander lichaamsdeel, om te beletten dat een bikkel valt.
- Men niet het juiste aantal bikkels oprappt (slechts twee in de plaats van drie bijvoorbeeld)
- Eén bikkel oprappt en terug op de grond laat glijpen, ook al slaagt men er ondertussen in de werpbikkel terug op te vangen.