

# Blaaskaken

Een adembenemend behendigheidsspel voor 1 - 4 spelers van 4 - 99 jaar. Met verschillende spelvarianten voor uitgekookte koekenbakkers.

Het spel bevordert op speelse manier de motoriek van mond en lippen en daardoor ook de taalontwikkeling. De kinderen leren om doelbewust te blazen en daarbij zowel de duur als de kracht van de luchtstroom te sturen.

**Spelidee:** Markus Nikisch  
**Illustraties:** Anja Rieger  
**Speelduur:** ca. 5 - 10 minuten

Jannie is jarig en mag een wens doen. „Ik wil graag een spelletje blaaskaken spelen!“, roept ze meteen. Alle verjaardagsgasten doen mee en proberen om de kleine knikker naar de juiste lekkernij te blazen.



NEDERLANDS



## Spelinhoud

- 1 speelbord:  
verjaardagstafel met schotel, taarten, gebak en pudding
- 5 slagroomtoefjes
- 1 kurken knikker
- 1 houten knikker
- 25 ronde kaarten :  
verjaardagsgasten, die verschillende lekkernijen eten  
spelregels

## Doel van het spel

Wie kan het beste blazen en slaagt er in om als eerste twee kaarten van dezelfde soort te verzamelen?

## Spelvoorbereiding

**NEDERLANDS**

Het spel wordt in de bodem van de doos gespeeld. De kurken knikker wordt op de onderaan het speelbord afgebeelde gebak-schotel gelegd. Hier zit een klein gaatje in, zodat hij niet wegrolt. Op het speelbord zijn bovendien vijf verschillende lekkernijen te zien die een groter gat hebben: puddingtaart, aardbeientaart, citroen-, chocolade-, en bosbessengebak. Door gericht blazen moeten jullie dadelijk proberen de knikker naar één van deze gerechten en in één van de gaten te blazen.

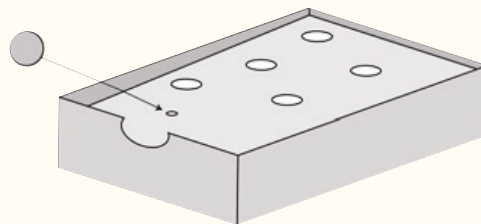
### **De kaarten geven aan wat de verjaardagsgasten eten:**

puddingtaart, aardbeientaart, citroen- chocolade- of bosbessen-gebak. De verschillende taartsoorten worden bij elkaar gezocht en op stapels met hun afbeelding naar boven naast de doos gelegd. De slagroomtoefjes liggen klaar.

*De houten knikker wordt bij deze variant niet gebruikt en in het deksel van de doos gelegd.*

**Gericht blazen is helemaal niet zo gemakkelijk!**  
**Het is het best dat iedereen het voor het spel eerst een paar keer uitprobeert:**

- Leg de doos zodanig voor je neer, dat je precies voor de uitsparing onderaan het speelbord zit.
- Leg je handen op tafel neer of houd ze op je rug vast.
- Probeer zodanig tegen de knikker te blazen, dat deze in beweging komt en met een beetje geluk en behendigheid in één van de gaten belandt. Je moet je lippen spitsen, net als wanneer je een kaars wilt uitblazen of wilt fluiten.
- Probeer uit wat er gebeurt als je kort en krachtig of juist heel voorzichtig en lang blaast.



**Voorzichtig:**

- Omdat het speelbord schuin loopt, rolt de knikker bergafwaarts zodra je zachter blaast of helemaal ophoudt. Behalve natuurlijk, als hij in een gat is terechtgekomen – daar blijft hij liggen.
- Is hij teruggerold en ligt hij nu onderaan? Probeer hem van hieruit verder te blazen. Hij mag niet met je vingers op de gebaksschotel worden gelegd.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De speler die als laatste jarig geweest is, mag beginnen. Hij pakt het onderste deel van de doos zoals beschreven en legt de knikker op de gebakshotel. Nu mag de speler net zo lang blazen, tot de knikker in één van de grotere gaten ligt. Daarna pakt de speler een kaart van de bijbehorende stapel. Vervolgens is de volgende aan de beurt.

## Belangrijke blaasregels

- Als de knikker eenmaal in een grotere gat is gerold, mag hij er niet weer uitgeblazen of –gepakt worden.
- Komt hij echter weer in de gebakshotel terecht, dan mag nog een poging worden gewaagd.
- Blaast een kind zo hard, dat de knikker uit de doos vliegt, dan mag het kind het nog eens proberen.

**NEDERLANDS**

## Einde van de ronde

De ronde is voorbij, zodra een van de spelers als eerste twee kaarten van dezelfde soort heeft verzameld. Als beloning krijgt hij een slagroomtoefje.

Voordat de volgende ronde begint, wordt het spelmateriaal weer zoals bij het begin klaargelegd.

Elke ronde wordt telkens om beurten door een andere speler begonnen.

## Einde van het spel

Het spel is voorbij, zodra het laatste slagroomtoefje verdeeld is. Wie er nu de meeste voor zich heeft liggen, heeft gewonnen en wordt tot “Koning der Blaaskaken” uitgeroepen.

## Spel voor blaaskakenprofs

Voor spelers vanaf ca. 5 jaar.

### Doel van het spel

Wie handig de knikker in het juiste gat blaast, heeft al gauw vier kaarten voor zich liggen en wint.

### Spelvoorbereiding

De kaarten worden omgekeerd, geschud en op drie ongeveer even hoge stapels neergelegd.

*De slagroomtoefjes en de houten knikker worden niet gebruikt.*

### Spelverloop

De jongste speler begint, zet de bodem van de doos zoals beschreven voor zich neer en legt de knikker op de gebakshotel. Daarna pakt hij de bovenste kaart van een willekeurig stapeltje en legt deze omgekeerd ernaast.

#### Wat voor gerecht eet de afgebeelde verjaardagsgast?

De speler tracht de knikker in de afgebeelde opening in het speelbord te blazen.

- Raakt de speler het juiste gat, dan mag hij de kaart pakken en voor zich neerleggen. Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt. Hij draait een nieuwe kaart om en voert de opdracht zoals beschreven is uit.
- Valt de knikker in een verkeerd gat, dan mag het de kaart niet pakken. De beurt is voorbij. Het volgende kind draait geen nieuwe kaart om, maar moet proberen om het gat van de eerder omgedraaide kaart te raken.



## Einde van het spel

Het spel is voorbij, zodra een speler zijn vierde kaart mag pakken en zo het spel wint.

## Verdere spelvarianten

- Wie langer wil blazen, speelt net zo lang verder tot alle kaarten zijn verdeeld. Dan wint de speler, dat de meeste kaarten bij elkaar heeft geblazen. Is er sprake van gelijkspel, dan wint van deze spelers degene die de meeste chocoladetaarten heeft verzameld. Als er nu opnieuw gelijkspel is, dan hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.
- Het spel wordt moeilijker,  
... als i.p.v. de kurken knikker de houten knikker wordt gebruikt.  
... als een boek of iets dergelijks onder de bovenste kant van de doos wordt geplaatst. Het speelbord ligt zo nog schuiner.

**NEDERLANDS**

## Solovariant

Wie in z'n eentje wil spelen, probeert achter elkaar – en zonder fouten – een zelf bepaald aantal gaten te raken. Als beloning pakt het kind de bijbehorende kaarten.

Er wordt of volgens de regels van het basisspel, dan wel de profvariant gespeeld.

Wie dat wil, kan het behaalde aantal opschrijven en telkens opnieuw proberen om z'n persoonlijke record te verbeteren.