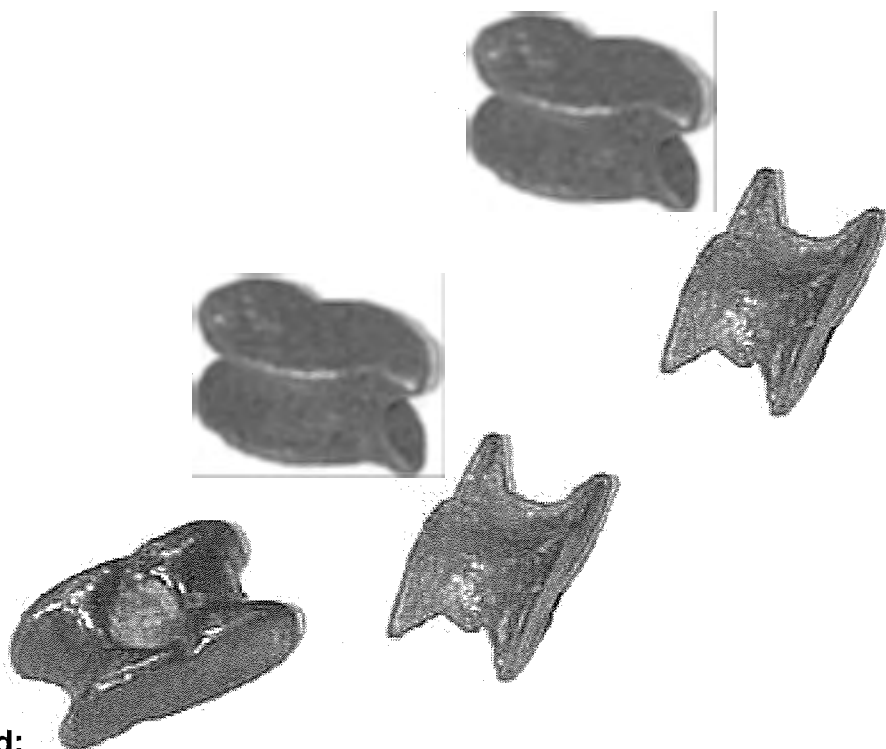


## Bikkelen

Dirk Aernoudt



### Inleidend:

Bikkelen... bij ons meestal uitgesproken als “pekkelen” of “pikkelen”.

En voor wie dit “bikkelen” een totaal onbekende materie is... als aanloop eerst heel kort een omschrijving van het bikkelspel:

*Vier (loden-zinken-tinnen-plastieken) bikkels moeten tussen het opwerpen en terug opvangen van een vijfde bikkel volgens vaste regels worden opgeraapt. Hierbij mag slechts met één hand worden gespeeld.*

Voor velen nog een herinnering aan de lagere school, waar het bikkelspel één van de favoriete spelen was. Bikkelen onder een voorjaars-zonnetje (maart-mei), dat de stenen of de tegels op de speelplaats soms heerlijk opwarmde... (het knikkeren was dan meer iets voor het najaar).

Is het knikkeren (“marbelen”) nu nog algemeen in trek (zij het met andere spelvarianten dan in de vroegere jaren), van het bikkelen daarentegen is enkel nog sporadisch sprake.

Het spel is algemeen gekend, en veelal vindt men in literatuur terzake wel ietwat informatie, maar meestal heel summier en/of onvolledig: vooral over het spelverloop blijft het dikwijls beperkt tot enkele elementaire spelfiguren.

Met dit bundeltje willen wij deze leemte vullen.

Mag dit een aanzet zijn tot... ?

## I Korte geschiedenis van het bikkelspel en de bikkelvorm

### I.1 Herkomst:

Het bikkelen is een zeer oud behendigheidsspel dat vrijwel overal ter wereld in een of andere vorm wordt gespeeld. Afbeeldingen op Griekse vazen en Romeinse fresco's getuigen van de populariteit van het spel in de klassieke oudheid. Ook Homeros vermeldt het spel in de Ilias<sup>1</sup>. Sophocles verwijst naar Palamedes ("adviseur" van het Grieks leger tijdens de Trojaanse oorlog) als mogelijke "uitvinder" van de bikkels en dobbelstenen. Maar men vermoedt dat het spel "in de nevelen van de tijd" ontstaan is in het Midden-Oosten en via de Grieken en Romeinen in onze contreien is beland.

Oorspronkelijk gebruikte men daarvoor kootjes (de sprongbeentjes - in het Grieks ἀστράγαλοι - "astragaloï" - in het Latijn "tali") uit de (achter)poten van een schaap. De Franse benaming van het spel verwijst trouwens nu nog heel direct naar het oorspronkelijk materiaal: "jeu d'osselets".

Eigenlijk was het bikkelen een kinderspel-versie van het van oudsher veel ernstiger voor-de-volwassenen-orakel-toekomst-voorspellen met behulp van dierenbotten of -kootjes. Vergelijk ook met het gooien van dobbelstenen (trouwens ook "astragaloï" of "tali" genaamd), waaraan eveneens voorspellende krachten werd toegeschreven. En net zoals bij de dobbelstenen<sup>2</sup> werden bikkels ook gebruikt als gokspel. Hierbij had elke zijde van een bikkel een bepaalde cijferwaarde (zij het slechts 4 cijfers / zijden, terwijl het bij de dobbelstenen om 6 zijden gaat). Het dus duidelijk meer dan 2000 jaar oude bikkelspel heeft nog tot heden stand gehouden... de term "klassieker" is dus geheel terecht.

In Duitstalige landen spreekt men van "Fangsteine" (verwijzend naar de essentie van het spel, nl. het "vangen" van de bikkels). In het Engels wordt van "five-stones" gesproken. Deze beide "steen"-benamingen suggereren dat, ter vervanging van de echte schapenbikkels, ook vaak steentjes werden/worden gebruikt<sup>3</sup>.

En om naar het Vlaanderen van na 1945 terug te keren: wie bij ons niet over echte bikkels beschikte verhielp zich nogal dikwijls met de losse schakels van een fietsketting (als je in de buurt een fietsenhandelaar kende).

Men speelt met 5 bikkels (vergelijk met de Engelse benaming), waarvan steeds één bikkel als opwerpbikkel wordt gebruikt. Deze opwerpbikkel heeft dan ook zijn specifieke naam. Bij ons spreekt men van "de Boer". In het Frans zien wij verschillende benamingen opduiken zoals "le Caporal" - "la Mère" (met wel een eigen kleur, meestal rood, zodat hier, in tegenstelling met onze spelregels -

---

<sup>1</sup> De Ilias, deel 13, verzen 59-107 (zalvende woorden van Patrocles voor Achilles)

<sup>2</sup> Als klassiek voorbeeld uit de Bijbel: "Zij verdeelden Zijn kleren onder elkaar, door er om te dobbelen" (Lukas 23, 34)

<sup>3</sup> Dat het bikkelmateriaal eigenlijk alle mogelijke varianten toelaat -vandaar wellicht ook het universeel verspreid zijn van het bikkelen- zien wij o.a. in Vietnam/Thailand: daar gebruikt men zelfs stukjes van eetstokjes of van bamboe om te bikkelen.

zie verder bij II.2- geen keuze mogelijk is voor de opwerpbikkel). In het Engels gaat het dan om "the Jack".

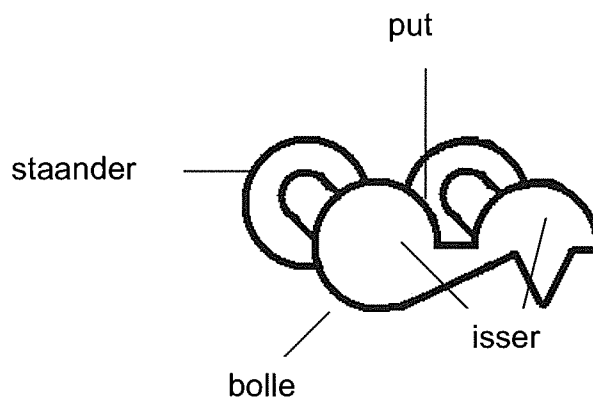
In sommige landen (o.a. Nederland) werd gespeeld met vier bikkels en een zogenaamde bikkelbal die gestuit werd en de bij ons gebruikelijke vijfde bikkel vervangt. Deze bikkelbal was oorspronkelijk een grote gebakken knikker van ca. 3 cm ("bonket" – vergelijk met het Westvlaamse "bolleket" - later veelal vervangen door een massieve gummibal).

Het spreekt voor zich dat een hardstenen ondergrond wenselijk is om het spel vlot te laten verlopen (op grasgrond zijn sommige figuren inderdaad moeilijk te realiseren – zie verder II.2).

Werd het bikkelspel aanvankelijk (vorige eeuwen) hoofdzakelijk door meisjes gespeeld, later werd het vooral een jongensaangelegenheid.

## I.2 Beschrijving van een bikkel.

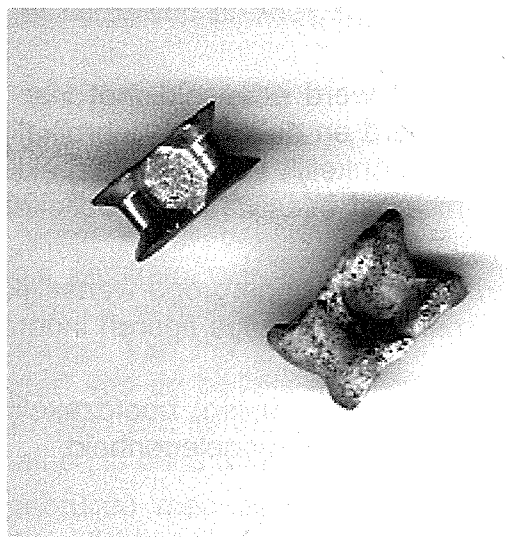
De vier zijden van een "echte" bikkel (zie tekening) hebben elk hun specifieke benaming: de holle zijde is de "put" (de zijde waar tussen de dwarsbalken een put is), de bolle zijde de "bolle", de ene vlakke zijde is de "isser" (naar de vorm van de letter S) en de tegenoverliggende zijde de "staander".



*De "anatomie" van de echte bikkel*

De vroegere echte stevige bikkels waren (tot ongeveer 1950-1960) uit lood gegoten, en die konden door hun gewicht wel eens pijn doen bij het verkeerd neerkomen op de hand-kneukels (vooral bij frisser weer).

In recentere jaren werd het lichtere zink gebruikt en ook wel (hoe kan het anders in "het plastieken tijdperk") het plastiek. Deze zinken of (niet-tè-lichte) plastieken bikkels met hun lichter gewicht benaderen wel meer het gewicht van de echte-authentieke schapen-"astragaloï" en sluiten dus mogelijks meer aan bij het oorspronkelijk bikkelspel uit de vroegere eeuwen. Toch zijn zij evenwel kleiner dan een echte schapenbikkel (zie hieropvolgende afbeelding).



*Grootte-verhouding tussen een hedendaagse bikkell (boven) en een authentieke "schapenbikkell"*

## **II Hoe werd / wordt bij ons gebikkeld ?**

### II.1 Algemene spelafspraken<sup>4</sup>:

De voortgang van het spel gebeurt door het foutloos uitvoeren van verschillende opeenvolgende zogenaamde "figuren" (zoals planten, zaaien, maaien... zie II.2) met hun varianten. De volgorde van de figuren kan mogelijks wel lichtjes verschillen van streek tot streek.

Start van het spel:

De deelnemers gooien gelijktijdig hun 5 bikkels omhoog. Wie de meeste bikkels op de handrug kan opvangen mag het spel starten (heeft "den opzet"). Bij een gelijke stand herhaalt men dit opgooien "door de gelijken" tot er een winnaar overblijft.

Een variante hierop is dat elke speler zijn 5 bikkels omhoog gooit en ze op de grond laat vallen. Wie dan de meeste dezelfde bikkelzijden heeft liggen (zie supra I.2) mag het spel beginnen.

Bij een groter aantal deelnemers bepaalt men desnoods volgens een eigen methode wie mag starten (allerhande variaties zijn mogelijk, vb. alfabetisch...). Een aantal van 3-4 spelers is wel maximaal om het spel afwisselend en boeiend te houden.

Figuren:

Elke figuur vereist een zekere handigheid om de bikkels op te rapen (zie verder II.2).

---

<sup>4</sup> Zie ook DE VROEDE E. & EELBODE B., Spele Weerom: kinderspel van alle tijden , Nederlandse boekhandel – Kapellen, 1986, 146 pp.

Voor alle figuren geldt binnen de figuur een steeds terugkerende volgorde van opraap- of vangvarianten: de "eentjes" (bikkel per bikkel oprapen), daarna de "tweetjes" (2 bikkels tegelijk oprapen), dan de "drietjes" (3 bikkels tegelijk) en tenslotte de "viertjes" (4 bikkels tegelijk).

Deze varianten worden verder in de tekst afgedrukt als "1 – 2 – 3 – 4".

Bij de opeenvolging 1 – 2 – 3 – 4 spreekt men van "opgaanders".

Soms wordt voor elke figuur ook nog gespeeld met "afgaanders" (4 – 3 – 2 – 1) ... kwestie van het spel wat te rekken !?

Startopworp:

Sommige figuren vereisen een startopworp.

Het spelschema hierbij is als volgt:

Men werpt tegelijk de 5 bikkels omhoog en probeert zoveel mogelijk bikkels op de handrug op te vangen. Dan wipt men de opgevangen bikkels vanop de handrug terug omhoog en vangt ze vervolgens in de handpalm. Dit alles gebeurt met één en dezelfde hand.

Lukt dit met de 5 bikkels, mag men onmiddellijk overgaan naar de volgende variant binnen de figuur (vb. van de "eentjes" onmiddellijk naar de "tweetjes" ...).

Meestal slaagt men er wel niet in de 5 bikkels samen op de handrug te vangen (tenzij men schoppen van handen heeft, maar het gaat hier om een kinderhand...) en vallen enkele bikkels naast de hand. Dit zijn dan de bikkels die straks moeten worden opgeraapt.

Men kan ook een aantal bikkels van de handrug laten glijden zodat (wat minder moeilijk is) slechts 1 of 2 bikkels terug dienen opgeworpen en opgevangen met de handpalm (wat minder risico's inhoudt om in de fout te gaan).

Eenmaal de bikkels opgevangen in de handpalm, kiest men één bikkel uit als "boer". De andere bikkels (althans indien er meer werden opgevangen) worden opzij gelegd.

De bikkels die bij de startopworp op de grond zijn gevallen of die men van de handrug liet glijden, moeten nu opgeraapt worden overeenkomstig de variant waar men gekomen is (ééntjes, tweetjes, drietjes, viertjes)<sup>5</sup>. Dit gaat als volgt: de werpbikkel ("boer") wordt opwaarts gegooid en met dezelfde hand moeten nu snel één of meer bikkels worden opgeraapt om daarna onmiddellijk en in dezelfde handeling de omhoog geworpen werpbikkel terug op te vangen. De opgeraapte bikkel(s) legt men opzij en men gaat volgens hetzelfde stramien de nog resterende bikkel(s) aanpakken.

Wanneer een figuurvariant volledig is afgewerkt gaat men over naar de volgende startopworp (terug naar a), tenzij het een volgende figuur betreft die geen startopworp nodig heeft.

Als men een fout maakt, gaat de beurt over naar de tegenspeler. Men start na een foute beurt altijd terug vanaf de gemiste figuurvariant.

De volgende zaken worden als fout aanzien :

---

<sup>5</sup> Dit alles betekent ook dat het aantal spelbeurten om elke variant van de figuur af te werken afhankelijk is van het aantal opgevangen bikkels bij de startopworp. Vaak is het daarom nodig de figuurvariant aan te passen, afhankelijk van het aantal opraapbikkels. Zo wordt bij 3 opraapbikkels de variant "tweetjes" afgewerkt met een tweetje en een eentje, of wordt de variant "viertjes" afgewerkt met een drietje.

- Als men de bikkels die op de handrug lagen niet allemaal terug kan opvangen met de handpalm.
- Als men de opgeworpen bikkel niet kan opvangen zodat hij op de grond valt.
- Als men steun zoekt bij de andere hand om te helpen opvangen.
- Als men niet het vereiste aantal bikkels opraapt.
- Als men een opgeraapte bikkel laat vallen, ook al vangt men de opwerpikkel goed op.
- Wanneer men bijkomende op de grond liggende bikkels aanraakt tijdens het oprapen van een variante (vb. 3 bikkels aanraken bij de variante "tweetjes").

#### NOOT:

In onze contreien (alhoewel niet overal) is het toegelaten de bikkels op de grond naar elkaar toe of van elkaar weg te schuiven, dit om daarna het oprapen te vergemakkelijken. Maar ook dit verschuiven moet gebeuren terwijl de werpbikkel-boer opgeworpen en opnieuw gevangen wordt.

#### II.2 De verschillende figuren in volgorde:

Na concrete rondvraag en enige lectuur<sup>6</sup> komen wij tot de volgende 13 traditionele figuren<sup>7</sup>:

##### 1. PLANTEN

Dit is een "opwarmingsfiguur", a.h.w. om "er in te komen"...

Er is geen startopworp maar 4 bikkels worden direct op een rij gelegd, met tussen elke bikkel een zelfgekozen afstand (meestal de handbreedte). Met de gekozen opwerpikkel ("boer") worden dan de opraapvarianten 1 – 2 – 3 – 4 uitgevoerd

(zie II.1 - 2).

##### 2. ZAAIEN

Eveneens geen startopworp.

De bikkels worden al "zaaiend" op de grond uitgestrooid. Eenmaal op de grond mogen de bikkels elkaar niet raken (indien wel: opnieuw). Men kiest één van de bikkels als "boer", werpt deze omhoog en voert achtereenvolgens de voorgeschreven varianten 1 – 2 – 3 – 4 uit.

<sup>6</sup> Navraag in Lissewege, Bissegem, Sleidinge, Kruishoutem.

Zie ook VERMEULEN G., Bikkelen, in: Mengelmaren (Bond van de West-Vlaamse Volkskundigen) – vol. 9 (2001), p. 91-95.

<sup>7</sup> Wij gebruiken de figuur-benamingen zoals die gebruikt worden/werden in de regio Brugge. Daarnaast zijn (tussen haakjes) benamingen vermeld uit andere streken.

Bij het kiezen van de boer let men er best op deze bikkels te kiezen die het uitvoeren van de variant vlotter mogelijk maakt (aanraken van overtollige bikkels vermijden).

### 3. MAAIEN

Met startopworp (zie II.1 - 3).

Bij het opvangen in de handpalm is het eigene van deze figuur dat telkens een horizontale maaiende beweging moet worden gemaakt. De verschillende varianten (1-2-3-4) worden vervolgens, naargelang het resultaat van de startopworp, afgewerkt.

### 4. ZAAIEN-MAAIEN

Een combinatie van de twee voorgaande figuren. De startopworp wordt vervangen door de zaaibeweging, opvangen moet met de maai-beweging (1-2-3-4).

### 5. VIERKANTJE

Men kiest een boer. De andere 4 bikkels worden in een vierkant geplaatst. Opdracht is nu (zonder bikkels-verschuiven in het vierkant !) volgens de varianten 1-2-3-4 de bikkels op te rapen tijdens het opwerpen van de boer.

### 6. KAPPEN (SNAKKEN – KRABBEN -KATTENKLAUW)

Met startopworp.

Het vangen met de handpalm gebeurt nu wel via een voorwaartse kapbeweging naar de grond toe. Deze figuur vergt al (vooral bij de varianten "drietjes" en "viertjes") een iets hoger bikkels-handigheids-niveau...

### 7. MUURTJE

De bikkels worden zaaierend rondgestrooid en men kiest een boer. Nu maakt men met de niet-spelende hand een "muurtje" op de grond (met als hoogte het handbreed van de gestrekte hand). Tijdens het opwerpen van de boer, probeert men de overige bikkels op te rapen en onmiddellijk aan de andere kant over het muurtje te plaatsen volgens de klassieke varianten 1 – 2 – 3 – 4. Let wel : het muurtje moet tijdens de betreffende variant steeds op dezelfde plaats blijven staan ! De figuur eindigt met oprapen van de 4 bikkels samen tijdens het opgooien van de boer (na wegnemen van het muurtje).

### 8. BRUGGETJE (SCHUIVERTJE)

Dezelfde start en boerkeuze als bij het muurtje. Dan maakt men met duim en wijsvinger een boogbruggetje op de grond. Het oprapen bij het muurtje wordt nu vervangen door het schuiven/mikken van de opraapbikkels door het bruggetje (met de varianten: één per één, dan twee per twee, dan drie en één en tenslotte de vier bikkels samen). Let wel: het bruggetje moet tijdens de betreffende variant steeds op dezelfde plaats blijven staan ! De figuur eindigt met het

oprapen van de 4 bikkels samen tijdens het opgooien van de boer (na wegnemen van het bruggetje).

#### 9. HONDENKOTJE (STALLEN)

Dezelfde start en boerkeuze als bij het muurtje-bruggetje. Eén hand wordt rechtstaande met gespreide vingertoppen op de grond geplaatst (het "hondenkot"). Als de boer wordt opgegooid, moeten er telkens 1-2-3-4 bikkels (volgens de variant) in één poging in het hondenkot worden gemikt of geschoven. Het spreekt voor zich dat het hondenkot bij elke variant op dezelfde plaats blijft staan. Na elke variant moeten de bikkels volgens de uitgevoerde variant terug uit het hondenhok gehaald worden tijdens het opgooien van de boer.

#### 10. PISPOTJE (PAD IN HET GAT)

Dezelfde start als bij het muurtje. Men vormt nu met de duim en wijsvinger een rondje ("potje"). Op dezelfde manier als bij het muurtje moeten nu de opgeraapte bikkels in het potje geplaatst worden. Ook hier moet het potje op dezelfde plaats blijven. Bij het einde van elke variant wordt het "vinger-potje" verwijderd en moeten de 4 in het potje verzamelde bikkels tegelijk opgepakt worden tijdens het opgooien van de boer.

#### 11. KAPPERS - SPANNERS

Geen startopworp. Men neemt, naargelang de figuurvariant, 1, 2, 3 of 4 bikkels die men (achter elkaar) op de handrug plaatst op de uiteinden van midden- en ringvinger. Aan het andere uiteinde (bovenpols) van de handrug plaatst men één bikkel. De opdracht bestaat er nu in alles omhoog te gooien, eerst de bikkels van midden-ringvinger al kappend (zie desbetreffende figuur 6) te vangen en dan heel vlug de andere ene bikkel ("polsbikkel") al vangend in de handpalm te krijgen. Wij komen met deze figuur geleidelijk aan op het terrein van de gevorderden !

#### 12. KAPPERS - MAAIERS

Idem als de voorgaande figuur, maar nu wordt na het kappend vangen, de "polsbikkel" telkens met de maaiende beweging gevangen.

#### 13. TORENTJE

Men kiest een boer. Met 4 bikkels op elkaar (op de staander – zie bikkelaafbeelding 1.2) wordt een torentje gemaakt. De opdracht is dan, terug volgens het figuurvariantenschema 1 – 2 – 3 – 4, tijdens het opwerpen van de bikkel, de torenbikkel(s) op te rapen zonder de resterende bikkels om te gooien. Het lukken van deze figuur is alleen weggelegd voor de "bikkelmeesters" en is daarom ook de eindfiguur.



De hierboven beschreven figuren zijn voor onze streken de meest gebruikte<sup>8</sup>.

Andere streken in Vlaanderen hebben vaak ook nog andere figuren zoals: de bikkels aan het hart, aan de schouder of aan de mond brengen (misschien meer te omschrijven als "meisjesvarianten" ?), de bikkels allemaal op eenzelfde bikkeltant leggen vooraleer op te rapen, bikkels oprapen tussen midden- en ringvinger met de handrug...

En misschien zijn er toch ook nog andere figuren die furore maakten in bikkel-Vlaanderen ?

Laat het weten aan

Dirk Aernoudt

W.V.Saeftingestraat 6 8380-Lissewege

e-mail: [dirkaernoudt@belgacom.net](mailto:dirkaernoudt@belgacom.net)

---

<sup>8</sup> Het is opvallend (alhoewel, bij een dergelijk universeel spel...) dat identieke figuren en varianten (zoals 1-2-3-4 / bruggetje / muurtje / kappen...) ook in andere landen (Frankrijk – Engeland) in de figuurnamen voorkomen. En soms kunnen zij qua originaliteit van benaming onze Vlaamse benamingen zeker evenaren...

Enkele voorbeelden: "cats in the well" (pispotje), "horses in the stables" of "people in the church" (hondenkotje)