

IN DE WEIDE

Tiepel-training



Opa Sippelaar heeft een briefkaart uit Amsterdam. Van Tim en Tamara. Hij vindt het zo leuk dat hij post heeft gekregen! Opa leest de kaart steeds opnieuw: "Lieve Opa. Als we met Pasen op het eiland zijn, gaan we weer eieren smijten en zo. Maar als het eigooien afgelopen is, gaan de kinderen van Ameland een spel doen. Dat spel heet tiepelen. Dat hebben we vorig jaar gezien, maar we konden niet meedoen, want we kenden het spel niet en het opslaan was best ingewikkeld. Zou u ons willen uitleggen hoe de regels zijn, zodat we thuis kunnen oefenen? Knuffel van Tim en Tamara."

Een postpakketje voor Tim en Tamara

Dat is nou echt een karweitje voor opa Sippelaar. Hij werkt de hele dag stevig door, omdat hij zo snel mogelijk het pakketje op de post wil doen. Toch heeft hij nog niet alles klaar als het avond wordt. Op zijn tafel liggen twee kleine stokken en twee langere. Een setje om mee te oefenen voor Tamara en een setje voor Tim. Opa heeft de tiepelstokken afgesneden van een mooie wilgentak van precies de goede dikte. Van die tak heeft hij de bast afgeschild en toen op precies de goede lengte afgezaagd. De tiepelstokken zijn vijftig centimeter lang. Daarna heeft hij een stukje hout gezocht in zijn timmerschuurtje. Dat heeft hij geschuurd en in twee stukken van 12 centimeter af gezaagd. Daarna heeft hij de uiteinden van alle stokken nog extra geschuurd. Nu is hij bezig om de spelregels op te schrijven. Hij maakt er mooie tekeningen bij. Als die klaar zijn, schrijft hij nog een briefje. Daarin schrijft hij de woorden die ze thuis vroeger gebruikten. Het is al één uur 's nachts als hij zijn pakketje eindelijk klaar heeft en hij kan gaan slapen.

Twee dagen later.....

Als Tim en Tamara twee dagen later uit school komen, treffen ze de postbode bij de voordeur. Ze krijgen een pakket in de handen gedrukt. Het lukte de postbode maar niet om het onbuigzame pakket door de brievenbus te wurmen. De kinderen lezen wie de

afzender is en ze scheuren als ze binnen zijn meteen het papier open. De tiepelstokken rollen over de tafel, de gebruiksaanwijzing met tekeningen blijft hangen in het pakpapier. Ze halen het tevoorschijn en zien de tekeningen die opa Sippelaar genummerd heeft van één tot en met vier. Het zijn de vier manieren om op te slaan. Op dat moment komt hun Amsterdamse opa binnen, opa Altenburg. Hij kijkt over de schouders van de kinderen mee in het pakket en roept enthousiast: "Opa Sippelaar heeft jullie een tiepelspel gestuurd!" De kinderen kijken hun opa, die zoals altijd als een deftige notaris gekleed is, verbaasd aan.

Kent hij dit spel? "Maar natuurlijk! Jullie vergeten dat ik op Ameland ben geboren. En dat ik altijd naar mijn oma ging als het Pasen was. Kom op, dit gaan we uitproberen."



Kuultje, Rotskot, Tipje, Soldaatje

De gebruiksaanwijzing bestaat uit vier genummerde tekeningen. Bij één staat: Kuultje. Bij twee: Rotskot. Bij drie staat: Tipje en bij vier: Soldaatje. "We hebben een kuultje nodig om de eerste slag uit te proberen, kom we gaan naar buiten," zegt opa Altenburg. Even later staan ze op het gazon en snijden met het zakmes van Tim een stuk uit het gras. "Dat maken we er straks wel weer in," zegt opa.

Spelmateriaal: twee stokken en een kuultje

Nu hebben ze het spelmateriaal compleet en opa bespreekt de verschillende manieren van opslaan. De tekeningen van opa Sippelaar heeft hij met punaises aan een boom vastgemaakt. "Ik ga beginnen met slag één, 't kuultje. Daar komt ie!" Opa heeft het korte stokje over het langwerpige kuultje gelegd, steekt de lange er onder en zwiept hem weg. De kinderen hebben geen enkele kans om hem te vangen, zo ver zwiept hij door de lucht. "Dat wil ik ook proberen," roepen Tim en Tamara tegelijk. En dat gebeurt. Na een kwartiertje oefenen lukt het hen al aardig. En opa Altenburg heeft al laten zien hoe je als vangpartij moet vangen.

Tipje en Soldaatje zijn lastig

Als tweede slag leren de kinderen 't Rotskot. Net als bij badminton slaan ze het korte stokje het veld in. Maar de derde slag is moeilijker, daarvoor moet je beide stokken in één hand houden. Dan gooi je de korte omhoog en probeer je met die met de lange weg te slaan. Niet eenvoudig! Tim en Tamara moeten flink oefenen. En de laatste manier van

opslaan, Soldaatje, is ook een lastig trucje. Daarvoor leg je het korte stokje op de punt van de lange. Daarmee wip je hem op en sla je hem weg.

De spelregels

Nu Tim en Tamara het uitslaan met de stokken hebben geleerd, kunnen ze echt gaan tiepelen. Tim gaat als eerste beginnen als slagpartij, opa en Tamara zijn de vangers in het veld. Beide partijen kunnen punten verdienen, zowel de slagpartij als de vangpartij. Hoe zit dat precies bij één, 't kuultje? Tim legt het korte stokje over het kuiltje en zwiept deze zo ver mogelijk weg. Opa in de veldpartij vangt het stokje net niet voordat het de bodem weer raakt. Tim legt de lange stok over het kuiltje en opa probeert met deze stok raakt te gooien met de korte. Dat lukt hem niet! Hij blijft op iets meer dan een stoklengte van het kuiltje liggen. Dat is een punt voor Tim. En hij mag door voor de volgende slag.

Twee, Rotskot. Tim is goed in badminton, Rotskot vindt hij de mooiste slag. Maar Tamara vangt hem op meters afstand toch met één hand, ze heeft twintig punten! Stel je voor dat ze twee handen had gebruikt, dan had ze maar tien punten gehad. Gelukkig heeft ze werkhandschoentjes aan, anders kan het vangen behoorlijk pijn doen. Dan moet Tamara het stokje zo dicht mogelijk naar het kuiltje gooien. Tim slaat hem met zijn tiepelstok echter weer ver het veld in. Het levert hem veel punten op. Tim moet eerst inschatten hoeveel stoklengtes gaan in de afstand van het kuiltje tot waar het korte stokje is terechtgekomen. Hij schat 14 stoklengtes. Opa en Tamara geloven hem niet. Dan gaan ze meten: Tim meet hoeveel stoklengtes het precies zijn. Het zijn er 15. Tamara en opa vinden dat Tim knap heeft geschat, hij krijgt 14 punten en mag door naar de volgende slagbeurt.

Drie, Tipje. Deze slag, waarbij Tim de twee stokken in de rechterhand heeft, de korste opgooit en ook met zijn rechterhand het veld inslaat, is voor Tim een stuk moeilijker. Hij slaat niet ver, maar houdt toch zijn beurt, want hij wordt niet gevangen. Weer moet hij schatten hoeveel stoklengtes er zitten tussen de het stokje en het kuiltje. Hij schat drie. Hij hoeft niet te meten, want opa en Tamara gaan akkoord. Dat zijn weer drie punten voor Tim.

Vier, Soldaatje. Nu houdt Tim de kortste vast op de punt van de langste. Dan wipt hij die omhoog en slaat hem weg. Mis! Hij raakt het stokje niet en is af. Had hij hem wel geraakt, dan hadden opa en Tamara het stokje weer moeten vangen en teruggooien. Nu gaan ze wisselen. Opa gaat in het slagveld en Tim gaat samen met Tamara in het vangveld. Hij trekt net als Tamara werkhandschoenen aan om te proberen de stokjes te vangen.



Zo spelen ze de hele middag en de kinderen krijgen 't Kuultje, Rotskot, Tipje en Soldaatje al aardig door. En ze hebben nog een woord geleerd: 'swalberen'. Dat is valsspelen als je aan het meten bent hoeveel stoklengtes je hebt gegooid. Het is al donker als opa telefoon krijgt. Hij is aan slag en Tim en Tamara moeten op hem wachten tot hij klaar is met telefoneren. Hij beëindigt het gesprek snel. Maar Tim is ongeduldig en roept: "Nou sla eens op opa, we staan te wachten!" En dan ziet Tim hoe opa zich vergist. Die stopt het korte stokje in de binnenzak van zijn colbertje en gaat door met de volgende opslag, Tipje. En in plaats van het stokje slaat hij zijn mobiel ver het veld in! Gelukkig draaft Tim er snel achteraan en vangt de mobiel uit de lucht. Hij laat opa zien wat hij in zijn hand heeft: "Ik zal je mobiel maar niet teruggooien en zeker niet schoppen, al kan ik er punten mee verdienen!" zegt hij. En dan gaan ze lachend naar binnen. Morgen is er een nieuwe dag om het tiepelen te oefenen.



Wil je op een filmpje het tiepelspel eens bekijken? Zoek dan op You Tube de twee filmpjes "Tiepelen doe je zo" deel 1 en 2, gemaakt door tiepelteacher Peter Brouwer. Met in deel 1 het maken van de tiepelstokken en in deel 2 de spelregels van het tiepelen. Veel plezier!