

## Kennetjie Nog 'n Weergawe.

**Benodig:** 'n Slaanstok en 'n kennetjie.

Hierdie speletjie moet liewers eenkant gespeel word waar daar nie gevaar is om verbygangers of ander kinders te beseer nie.

Die benodigdihede vir die speletjie is 'n ronde slaanstok van sterk, swaar hout, sowat 13 duim lank en met 'n deursnit van een duim. Die kennetjie is van dieselfde hout en ongeveer 4 duim lank.

Veral die kennetjie moet van a sterk houtsoord wees.

Daar word 'n slootjie (gewoonlik genoem die "gaatjie") van 6 duim lank en op die diepste sowat een duim, aan die kant van 'n kaal, gelyk stuk grond gemaak. Die gaatjie se punte moet skuins uitloop.

Dit word deur die lot beslis in welke volgorde die deelnemers hulle speelbeurt sat kry. Die, wie se slaanbeurt dit is, doen die slaanwerk, terwyl die ander die veld hou.

### **Die spel vind soos volg plaas:**

Die veldhouders staan in 'n dwars ry 8 treë van die gaatjie af, gereed om die kennetjie te keer en te probeer vang. Die slaner staan by die gaatjie. Hy lê die kennetjie in die kant van die gaatjie neer. Dan staan hy gebukkend oor die gaatjie, met sy sitvlak na die keerders toe, en krap die kennetjie met die punt van die slaanstok uit die gaatjie so hard as hy kan. Vang een van die keerders die kennetjie voordat dit grondvat, is die slaner "dood" en dan is dit die volgende se speelbeurt.

Word die kennetjie egter nie gevang nie, dan plaas die slaner die slaanstok dwars oor die agterste punt van die gaatjie. Die speler wat die kennetjie optel, moet dan die slaanstok oor die gaatjie probeer raakgooi van die plek af waar die kennetjie gelê het. Gooi hy die slaanstok raak, is die slaner "dood" en kry die volgende sy speelbeurt. Gooi hy egter die stok mis, begin die slaner met sy eerste slaanhou. Die kennetjie word teen sy hand dwars op die slaanstok neergelê. Hy gooi dit dan 'n entjie in die lig op en met die afkom slaan hy dit so vêr moontlik van die gaatjie af weg. Slaan hy mis, is hy "dood" en kom die volgende speler aan die beurt. As hy dit raakslaan, moet die veldhouders dit probeer vang voor dit grondvat, in watter geval die slaner ook "dood" is. Word die slaner egter nie uitgevang nie, moet die persoon wat die kennetjie opgetel het dit daarvandaan na die gaatjie toe gooi. Hy probeer dit so na as moontlik aan die gaatjie kry.

Die slaner kan die kennetjie probeer terugslaan solank dit nog beweeg, of hy kan dit los om stil te gaan lê. As dit eenmaal tot stilstand gekom het, mag hy dit nie meer slaan nie. Die afstand wat dit van die gaatjie af lê, word met die slaanstok gemeet in stoklengtes. As dit minder as een stoklengte van die middel van die gaatjie lê, is die slaner "dood". Lê dit meer lengtes weg, moet die kennetjie in een van die volgende posisies geplaas word vir die volgende slaanhou:

- 1 Stoklengte: kennetjie op die linkertone neersit, dit dan in die lug opgooi en slaan.
- 2 Stoklengtes: kennetjie met die linkerduim en -wysvinger vashou, dit met die stok in die lug op tik en dit met die afkom slaan.
- 3 Stoklengtes: kennetjie op die linkervuis hou, opgooi en slaan.
- 4 Stoklengtes: linker-wysvinger en -pinkie uitsteek, die kennetjie dwars daaroor plaas, opgooi en slaan.
- 5 Stoklengtes: kennetjie op die linkeroog plaas, afgooi en slaan terwyl dit val.
- 6 Stoklengtes: kennetjie op die linkeroor plaas, afgooi en slaan terwyl dit val.
- 7 Stoklengtes: kennetjie op die gekromde linker-elmoog plaas, opgooi en slaan.
- 8 Stoklengtes en meer: beteken 'n nuwe speelbeurt ("lewe") vir die slaner.

As dit ongemeet deur die gooiër toegegee word as 'n agstok, moet die slaner by die volgende slaanhou die kennetjie op die slaanstok se punt plaas, opgooi en slaan. As hy die afstand egter op versoek van die gooiër moes meet en dit is agt of meer lengtes, dan slaan hy die volgende af soos hy wil. Die speelbeurt waarmee hy besig is, word gewoonweg verder uitgespeel en met die nuwe speelbeurt word eers begin wanneer hy by die eerste speelbeurt "doodraak". Hy kan dit ook vir later bêre. Dan moet hy net later minstens een speelbeurt vooraf kennis daarvan gee dat hy sy speelbeurt wens uit te speel.

'n Speler mag nie meer as drie speelbeurte na mekaar uitspeel nie. Van die beurte wat hy dan nog mag oorhê, kan hy kennis gee en al om die ander beurt dit uitspeel. Alle speelbeurte verval aan die einde van die dag, tensy dit onderling vooraf ooreengekom is dat iemand sy speelbeurt vir die volgende dag mag behou.

**Die volgende verdere spelreëls moet ook nagekom word:**

1. As 'n kennetjie deur 'n veldhouer gevang word in 'n opslag nadat dit een keer grond geraak het, mag die vanger òf drie aanmekaar springtreeë nader kom aan die gaatjie, òf hy mag die kennetjie vir 'n makker gooi wat nader as hyself aan die gaatjie is. Vang die makker egter mis, word dit beskou as 'n gewone gooi na die gaatjie en dan word die prosedure van 'n gewone gooi gevolg.
2. As 'n slaner dood is en hy het nie 'n verdere speelbeurt nie, val hy saam met die ander veldhouders in en die volgende persoon neem sy roetinebeurt om die kennetjie uit te krap.
3. As die kennetjie baie na aan die gaatjie gaan lê nadat dit met die slaanstock aangeraak is, mag die slaner skreeu "Geen skoen!". Kry 'n veldhouer egter die eerste woord in, en hy skreeu "Skoen!" dan mag hy, as hy die kennetjie na die gaatjie gooi, dit met sy skoen vastrap om dit minder as 'n stoklengte van die gaatjie af tot stilstand te laat kom. Hy moet dan net oppas vir 'n seer hou met die slaanstock op sy enkel!
4. As 'n veldhouer 'n kennetjie vang voor dit die grond geraak het, moet hy daarna 'n kruis op die grond trek om die slaner se "dood" te verseël. Doen hy dit nie en die slaner kry die kennetjie in die hande, trek die slaner die kruis en dit laat hom sy spelbeurt behou. In so 'n geval slaan hy die kennetjie af soos hy verkies.