

# Filipijnen

**Hoofdstad:** Manila  
**Grootte:** 300 000 km<sup>2</sup>  
(10 x België)  
**Taal:** Filipino  
**Munt:** de Filipijnse peso



Op alle stranden zie je vissersbootjes. Veel Filipino's eten elke dag vis.

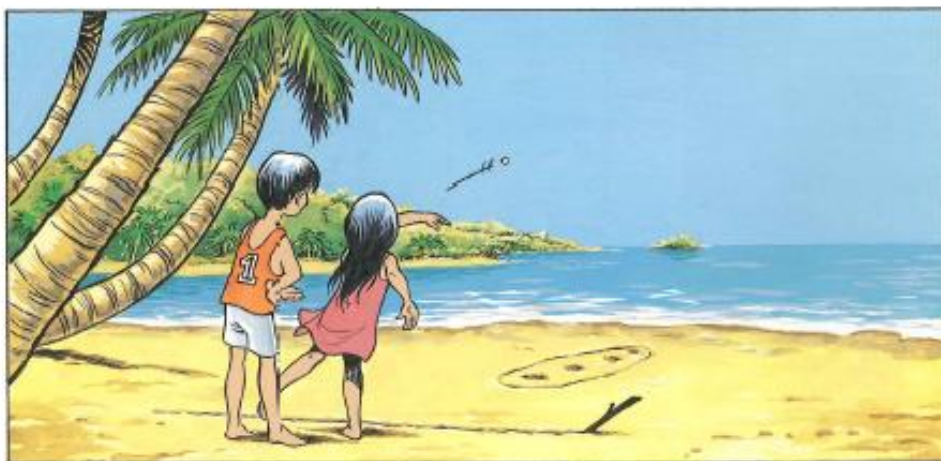
## Weetje

Dicht bij de hoofdstad ligt 'Smoke Mountain', de 'Rokende Berg'. Het is een reusachtige vulnisbelt. Op en rond die berg wonen duizenden mensen. Zij scharrelen hele dagen in de vulnis, op zoek naar dingen die ze kunnen gebruiken of verkopen.

De Filipijnen bestaan uit meer dan 7000 grote en kleine, prachtige eilanden in de Stille Oceaan. Op sommige eilanden zijn er vulkanen. Af en toe wordt er eentje wakker en spuit gloeiende lava de lucht in. Dat zorgt voor veel ellende. Duizenden mensen moeten dan vluchten.

## Butas

Alle kinderen over de hele wereld hebben knikkers. In elk land bedenken ze andere spelletjes met die bolletjes van glas, steen of ijzer. Filipijnse kinderen spelen er butas mee.

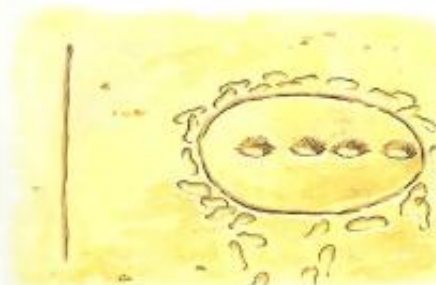


## Hoe speel ik butas?

### Dit heb je nodig:

- 1 knikker voor elke speler
- een plek waar je kuiltjes kunt (en mag!) graven

### Zo maak je een butasveld:



Maak een rij van 4 kuiltjes. De kuiltjes zijn zo breed als een hand. Ze liggen op een grote stap van elkaar. Trek nu een cirkel om de 4 kuiltjes en een lijn op 4 passen van het eerste kuiltje.

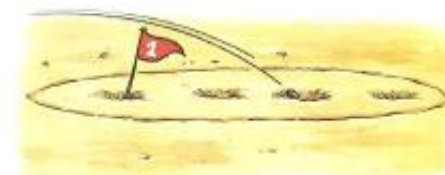
### Spelen maar!

De bedoeling is de knikkers achtereenvolgens in de vier kuiltjes te gooien. Ga allebei achter de lijn staan. De eerste speler probeert zijn knikker in het eerste kuiltje te gooien. Nu zijn er vier mogelijkheden:

1. De knikker komt in het eerste kuiltje terecht. De speler pakt zijn knikker weer op en mikt van achter de lijn naar het tweede kuiltje. Lukt dat weer, dan mag hij naar het derde kuiltje gooien en tenslotte naar het vierde kuiltje.



2. De knikker komt in het verkeerde kuiltje terecht. Dan is het de beurt aan de tweede speler.



3. De knikker komt naast het kuiltje terecht, maar binnen de grenslijn. De tweede speler probeert met zijn knikker de knikker van de eerste speler weg te stoten. Lukt dat, dan moet de eerste speler straks weer van nul beginnen. Lukt dat niet, dan krijgt hij nog een kans om zijn knikker in het kuiltje te gooien.



4. De knikker komt buiten de grenslijn terecht. Dan is het de beurt aan de tweede speler.



Wie het eerst zijn knikkers in de goede volgorde in de 4 kuiltjes heeft gegooid, is de winnaar.