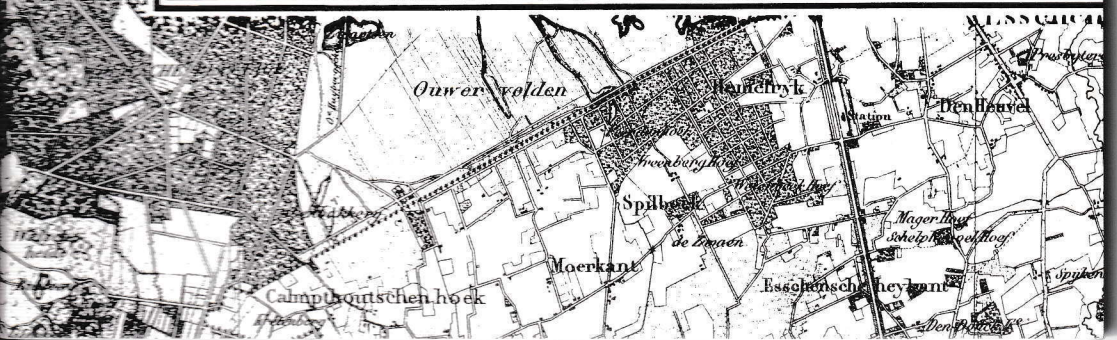




heemkunde kring
DE VIERSCHAER
wouw

4 - 92



Kinderspelen (1)

Wie vandaag de dag op straat rondkijkt, zal zelden een groep kinderen met een spel bezig zien. De kans is groter dat hij die kinderen aantreft voor het televisietoestel, of achter de computer, bezig met een of ander "arcade-game". Het valt niet te ontkennen: de "echte" kinderspelletjes zijn snel aan het uitsterven. Het, vooral in de zestiger jaren, toegenomen verkeer maakte de straat te onveilig als speelterrein. Ook de technische verworvenheden zullen er aan hebben bijgedragen, dat er nauwelijks meer op straat wordt gespeeld. Toch waren het boeiende en spannende groepsspelen, die de sociale contacten tussen kinderen legden en verstevigden. De meeste van al die spelletjes werden met heel eenvoudige middelen gespeeld. Het speelterrein was meestal een zandterrein of een weiland. En, die spelletjes kenden ook seizoenen! Ineens was het knikkertijd en zag je overal groepjes jongens met de stuiters en lemen knikkers in de weer. Ook was er een tamelijk strikte scheiding tussen jongens- en meisjesspelen. Accoord, soms zag je wel eens een jongen meehinkelen, maar niet te lang, want dan was je een meisjesgek. Maar natuurlijk waren er ook spelletjes, waarbij zowel jongens als meisjes mee konden doen. Met dit artikel starten we een (onregelmatig verschijnende) serie die een terugblik geeft op die bonte verscheidenheid aan spelletjes. Voor de één een verrassende herkenning, voor de ander wellicht een boeiende wereld die voor hem opengaat. Want spelletjes dienen niet in de vergetelheid te raken, daarvoor is het verschijnsel te waardevol.

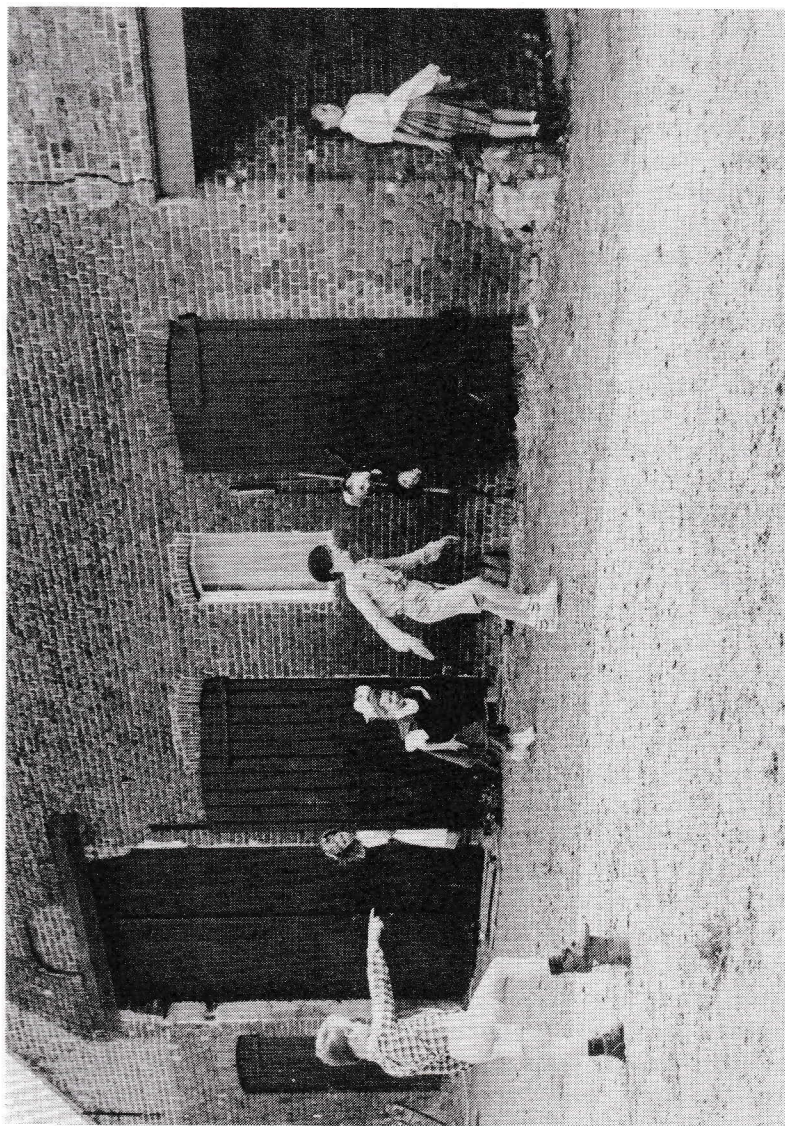
U kent vast wel het schilderij Kinderspelen van Pieter Breughel de Oudere. Op een fascinerende manier gaf de

1

schilder hier een soort encyclopedie van de kinderspelletjes uit zijn tijd. Je kunt er lang naar kijken en dan valt zeker op, dat een behoorlijk aantal van die spelletjes nog heel bekend zijn, al zie je ze vandaag de dag niet meer. Er staan er natuurlijk ook tussen, die al lang weer verdwenen zijn en het gaat allemaal om buitenspelletjes. Nu is dat ook de grootste groep, die op zijn beurt weer in allerlei kleinere groepjes verdeeld is. Van sommige spelletjes bestaan vele, plaatselijke varianten. In deze eerste aflevering komen spelletjes aan bod, die overal min of meer hetzelfde werden gespeeld. Daarnaast is er aandacht voor een aantal, waarvan we vermoeden, dat ze alleen in Wouw of directe omgeving algemeen bekend waren of zijn. Voor reacties staan we natuurlijk open. We beginnen met een aardige variant op het overbekende "verstoppertje", gevolgd door een aantal behendigheidsspelletjes.

BUSKE STAAMP

Voor dit spel, zowel bedoeld voor jongens als meisjes, heb je enkel een blik (*buske*) nodig en een groot terrein met veel mogelijkheden om je te verstoppen. Het lot bepaalde, wie het eerst de tikbeurt had. Middenin een cirkel, bijvoorbeeld op het erf, stond het "*buske*". De tikker stond met één been op dit buske en telde, met de ogen dicht, van een tot tien. Maar het was ook wel gebruikelijk dat iemand de bus zo ver mogelijk wegtrapte. In de tijd die de tikker nodig had om de bus in de cirkel te plaatsen konden de anderen zich dan verstoppen. Of de overige spelers verstopten zich zo goed mogelijk in die tien tellen. Na de tien tellen keek de tikker eerst eens goed rond. Zag hij al iemand, dan riep hij de naam, wees naar de plek en die persoon moest dan in de kring bij het buske gaan staan. Die medespeler was dan "*afgebraand*". Het was natuurlijk de bedoeling om alle medespelers te vinden. Om dat voor elkaar te krijgen, moest de tikker vroeg of laat uit de cirkel komen en zijn buske onbewaakt achterlaten. Zodra hij iemand ontdekte, rende hij terug naar het buske, "*staam-*



Buske staamp. De tikker staat met zijn ene voet op het buske en wijst met zijn hand degene aan die hij ontdekt heeft.
Foto: collectie De Vierschaer. Gemaakt met medewerking van kinderen van De Baaijaert.

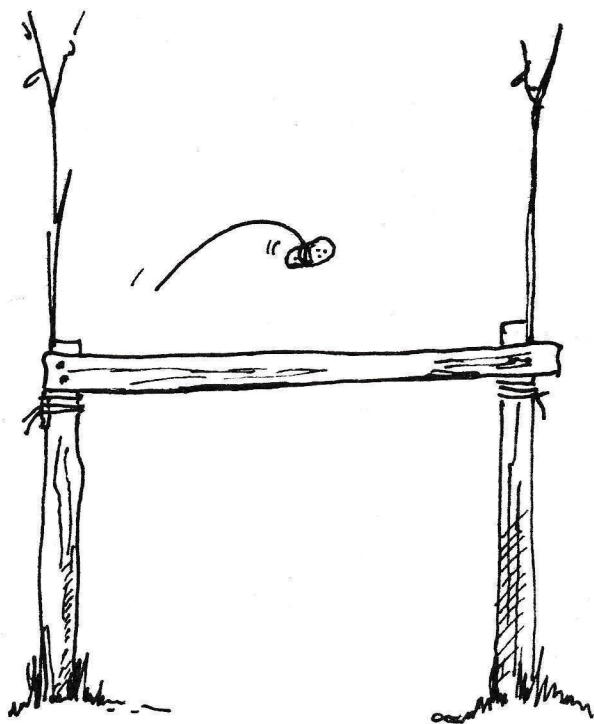
pte" er op, riep de naam, en hij had er weer een gevangene bij.

Het kon uiteraard ook gebeuren, dat hij niet vlug genoeg was, of dat achter zijn rug een nog niet ontdekte speler er in slaagde om de cirkel eerder te bereiken. Die trapte (staamp) dan de bus uit de cirkel en de tikker kon weer van voren af aan beginnen.

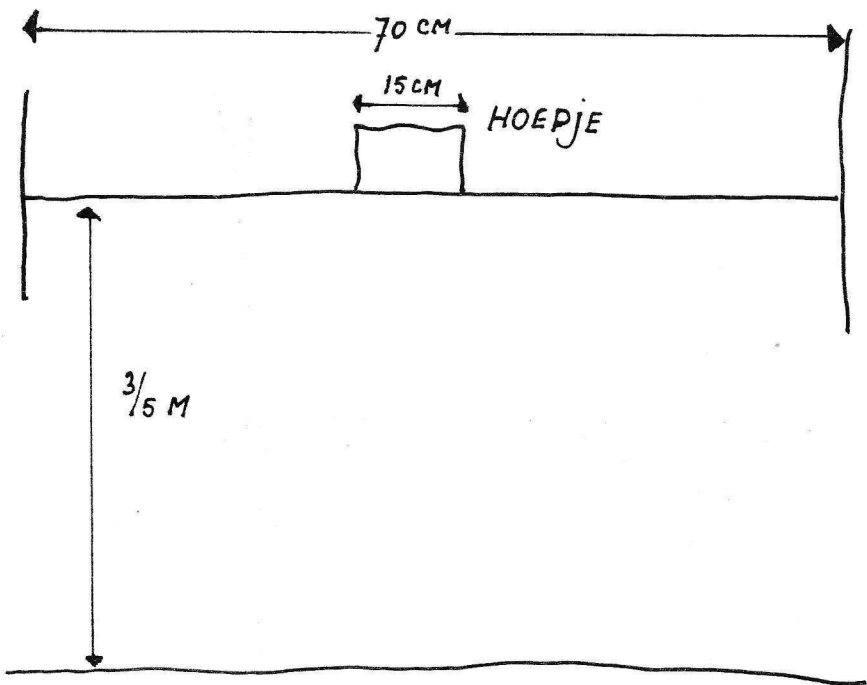
Het spreekt vanzelf, dat buske staamp zodoende eigenlijk veel spannender was, dan het traditionele verstoppertje. Op de hierbij gepubliceerde foto ziet U het begin van het spel afgebeeld. Als de tikker niet zo goed kon zoeken of niet zo snel kon rennen, kon hij lang aan de beurt blijven. Ik kan me nog wel herinneren, dat mijn neefje niet minder dan vijf keer moest ervaren, dat zijn buske werd omgestaamt, steeds als hij ze bijna allemaal had gevangen. Toen het buske voor de vijfde keer omging, kon hij zijn tranen niet langer bedwingen....

ERPEL SLIENGERE

Vroeger had je bij elk huis een "kloppaal" of "kloplat", een stevige lat of plank, die tussen twee bomen of "geirten" was vastgezet. Moeder gebruikte die kloppaal, die overigens ook wel eens een andere naam had, om de matten overheen te leggen en ze dan stevig met de matteklopper uit te kloppen. Die kloppaal leende zich voor een eenvoudig maar spannend spelletje: erpel sliengere. Je had daar dus een aardappel voor nodig, met een touwtje er omheen. Vanaf een flinke afstand moest je, met je makkers, proberen om de erpel over de kloppaal te sliengere. Hoe groter de afstand, hoe moeilijker dat natuurlijk was. Door de afstand steeds verder te vergroten, bleef de beste mikker over. Een variant op dit spelletje kreeg je door, alvorens de aardappel los te laten, eerst een voorgeschreven aantal malen, de aardappel aan zijn touwtje te laten rondslingeren. Als U zich nog niet zo goed kunt voorstellen, hoe dit nu in zijn werk ging, zal de hierbij afgedrukte tekening dat wel duidelijk maken.



Erpel Sliengere. De aardappel met het touwtje moest over de lat van de kloppaal worden gegooid. (Tekening Karel Schrooijen)



Het veld om te "mittese". Het speelveld kon tussen de drie tot vijf meter diep zijn. Achteraan het "hoedje" war het geld in moest vallen. (Tekening Karel Schrooijen)



Mittese. Deze kinderen proberen de centen in 't hoedje te krijgen. Foto: Collectie De Vierschaer. Gemaakt met medewerking van kinderen van De Baaijaert.

PATTELULLE

Een voorbeeld van een jongensspel, wat in grote delen van West-Brabant is gespeeld, is het "pattelulle". In mijn jeugd speelden we het als volgt: in de brandgang achter de huizenblok groeven we een sleuf in de grond, ter grootte van de uitsparing in een fietswielblok. In het midden was de sleuf dus het diepst. Uit de schuur haalden we een stapel kachelhoutjes. Verder had je nog een groter stuk hout nodig, het slaghout of de pattelul. Wie aan de beurt was bij de sleuf legde het kleine houtje dwars over de sleuf. De pattelul ging daaronder en zo kon je door opwerpen het houtje de lucht inkrijgen. Hoe verder hoe beter, maar je moest er wel voor zorgen, dat de anderen dit houtje niet konden opvangen, voor het op de grond viel, want dan was je beurt voorbij. Met een beetje geluk werd het houtje niet gevangen en kon je de punten bepalen. Dat ging door het houtje af te passen vanaf de plek waar het was neergevallen tot de sleuf. Als je wat bedrevenier was, kon je het houtje eerst met de pattelul opwerpen en het dan, in de vlucht, een flinke zwieper met de pattelul geven. Natuurlijk had het houtje dan veel meer vaart en was het ook veel moeilijker om het nog te vangen. Aan de andere kant liep je het risico, dat je het houtje miste, en dan was je beurt voorbij. Als iedereen op deze manier aan de beurt was geweest, was het spel afgelopen. De winnaar was degene met de meeste punten. Maar het kwam dikwijls voor, dat moeder een einde aan het spel maakte, omdat het eten klaar was en je aan tafel moest komen. Naar ik aanneem bestaan er op dit spel een aantal plaatselijke varianten. Zo bestaat er bijvoorbeeld een variant waarbij de pattelul een puntige stok is en waarbij op dit puntige uiteinde werd geslagen. Als U daar meer over mocht weten, waag er eens een briefje aan. Als Uw reactie interessant genoeg is, komen we er in een volgende aflevering op terug.



Joppen: Kunst was om het joppaaltje om te krijgen. Daarbij moesten de deelnemers wel op een bepaalde afstand van de paal blijven. Foto: Collectie De Vierschaer. Gemaakt met medewerking van kinderen van De Baaijaert.

MITTESE of SCHRAPKE GOOIEN

Nog zo'n spel, waarop veel variaties bestaan, is het "mittese". Het speelveld was een stukje grond, waarop een aantal strepen waren getrokken, zoals in bijgaande schets aangegeven. Het veld was dus zo'n 70 centimeter breed, maar de diepte kon variëren van 3 tot wel 5 meter. Het "hoedje", een kleine rechthoek in het speelveld, was heel belangrijk, zoals we dadelijk zullen zien. Voor het spel had je een aantal centen nodig, per speler drie of vijf, dat was tevoren afgesproken. Door het opgooien werd de beginner bepaald: wie "kop" had mocht beginnen. Het was nu de kunst om vanaf de startlijn je cent in het hoedje te gooien met de muntkant naar boven, want dan kreeg je alle "buitencenten" plus nog eens alle centen in het hoedje die op kop lagen. Het gooien ging op toerbeurt. Hier en daar werd het hoedje op zijn kant op de achterlijn gezet en dan sprak men ook wel van "eruit steken".

Uiteraard kwam het geregeld voor, dat er niemand in slaagde om in het hoedje te gooien. Dan was de regel, dat degene die het dichtst bij het hoedje had gegooid, de centen kreeg met de kopkant naar boven. Het spel ging net zolang door, tot alle centen op waren. Om te verlenen kon je tijdens het spel besluiten om "bij te lappen", d.w.z. meer centen in het spel inzetten. Volgens dr. Hans Heestermans is het "mittese" afgeleid van "meetjes steken" (1).

JOPPEN

We willen deze eerste aflevering besluiten met een behendigheidsspel, waarop minstens drie variaties bestaan: het joppen. Centraal in het spel staat een paaltje (het doel), waar één speler dichtbij gaat staan. Dat paaltje had overigens nog andere namen zoals joppaaltje, de jop of pikkel. Het doelpaaltje staat een stukje in de grond vast. De overige spelers staan net achter de meet, een streep die enkele meters van het doel is getrokken. Deze "meetspelers" gooien om beurten



Joppen: De wat rijkere families gebruikten geen stenen om te joppen, maar hoefijzers. Foto: Collectie De Vierschaer.
Gemaakt met medewerking van de kinderen van De Baaijaert.

met een steen op het doel en proberen daarbij het paaltje om te gooien. Als een meetspeler daarin slaagt, gaat elke speler als de bliksem proberen om een werpsteen te bemachtigen. Een is er dus de klos, want er is immers een steen minder dan er spelers zijn. Uiteraard heeft de speler bij het doel de meeste kans. Wie geen steen te pakken heeft gekregen is de nieuwe doelman en het spel begint weer opnieuw. De uiteindelijke winnaar is degene, die de meeste keren het doel heeft weten te raken.

Een variant die veel bij onze zuiderburen in Essen werd gespeeld verloopt als volgt: op het doelpaaltje werden één of meer munten gelegd. Het paaltje staat in een cirkel, waarvan de straal gelijk is aan de lengte van het paaltje. De spelers staan buiten een veel grotere cirkel, gooien van daaraf beurtelings en proberen om het paaltje om te gooien. De munt moet daarbij in de cirkel vallen. In dat geval wint men de munt. Werd dit al te begroterlijk kon men ook kiezen voor een puntentelling. Als men alleen het paaltje omgooide was dat één punt; viel ook de munt nog in de cirkel, dan leverde dat twee punten op. De werpafstand was bij deze variant tot maar liefst acht meter vergroot. Een extra regel was, dat indien alle munten van de jop afgegooid waren, je verder kon gooien tot de jop om lag. Wie daarin slaagde won alle munten. Meestal wordt er tien keer gegooid; iemand die erg bedreven was in het joppen kon zo bijvoorbeeld "acht op tien" halen, dat wil zeggen, van de tien keer gooien ging de jop acht keer om.

De foto bij dit artikel laat de derde variant zien, waarbij de spelers niet met werpstenen maar met hoefijzers gooiden. Deze variant kwam dan ook bij wat welgesteldere gezinnen voor. Ook hier is er weer een doelpaaltje, waaromheen je de hoefijzers probeerde te gooien. Het aantal hoefijzers per speler varieerde tussen drie en vijf. Wie de meeste hoefijzers om het doelpaaltje wist te gooien, was de winnaar.

4

Nogmaals, voor reacties op dit artikel houden wij ons graag aanbevolen. Wij bedanken graag alle mensen die op een of andere wijze suggesties en andere tips hebben gegeven.

Wouw, 22 november 1992

FRANK SCHIJVEN
KAREL SCHROOIJEN

Noot:

1. Dr. Hans Heestermans: Witte Nog, deel 2. Uitgave van Brabants Nieuwsblad, Roosendaal. 1989.



Deze uitgave werd mede mogelijk
door de financiële steun van de
Drankencentrale "Wouw" B.V.

