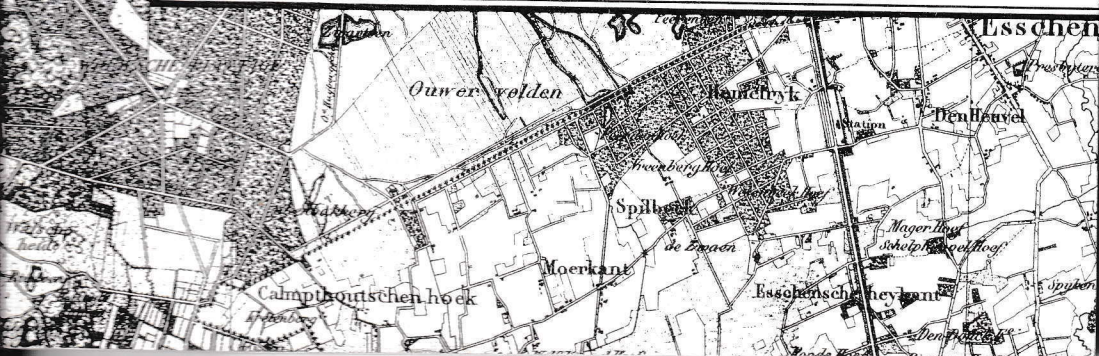




heemkunde kring
DE VIERSCHAER
wouw

3 - '93



Kinderspelen (2)

In een vorige aflevering van "de Vierschaer" zijn wij een serie gestart over spelletjes die kinderen vroeger vaak speelden (1). Afgaande op de titel van dat artikel zou er nog minstens een aflevering moeten volgen, die U bij deze dan ook krijgt voorgeschoteld.

Wie zich in de kinderspelen verdiept komt er al snel achter dat veel van die spelletjes in het hele land gespeeld werden, zij het vaak onder verschillende namen. Dat is met de spelletjes in dit artikel ook het geval. Vandaar dat we gepoogd hebben om - waar mogelijk - typisch Wouwse of tenminste Westbrabantse varianten te beschrijven.

Wie het waagt om over een onderwerp te schrijven, waar veel mensen wat van af weten, krijgt vaak een stroom van reacties te verwerken. Eerlijk gezegd viel dat bij de eerste aflevering wel mee, maar als u hieronder iets leest, waar u een aanvulling of wijziging bij kunt geven, aarzel dan niet om ons dat te laten weten.

Ullekraauwe

We openen de reeks met een spel met de tot de verbeelding sprekende naam "ullekraauwe". Volgens ons betekent dit: holletje krabben. Het gaat er bij dit spel namelijk om dat je een kuiltje (holletje) "verovert". De regels zijn ongeveer als volgt:

Stel je speelt met vijf man, dan graaf je vier kuiltjes van zo'n 15 centimeter diep. Verder heb je een balletje nodig en iedereen heeft een lat of stok van ongeveer één meter lang. Van die vijf spelers is er eentje de klos, want die moet een van de kuiltjes zien te bemachtigen, die door de anderen fel worden verdedigd met hun lat.



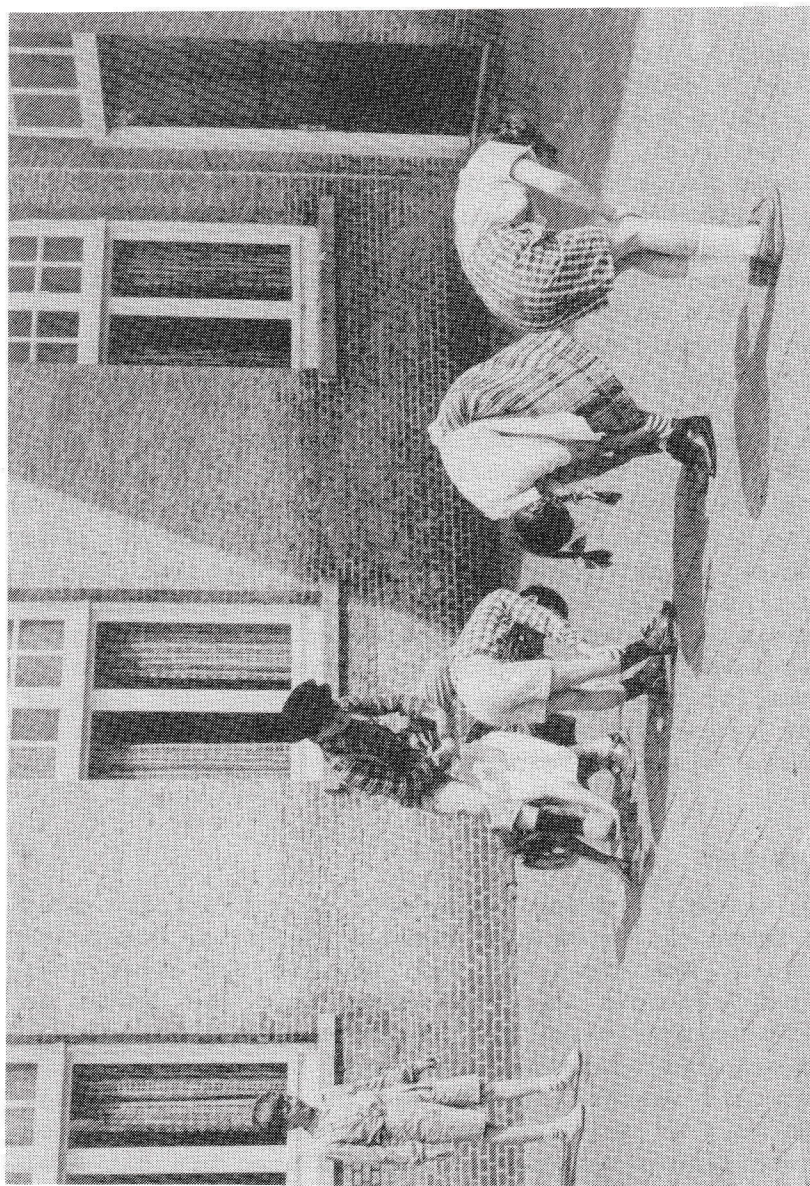
De kinderen op deze foto spelen het spel "Ullekrauwe". De jongen op de voorgrond moet proberen om de bal in één van de holletjes te spelen. Of, als een kind met de speellat uit het putje gaat om de bal tegen te houden, zijn lat in dat putje plaatsen. (Kinderen van de Baaijaert - Foto collectie De Vierschaer).

Hij kan op twee manieren proberen om te winnen. Op de eerste plaats door het balletje in een van de kuiltjes te werken. Natuurlijk zal de eigenaar van het kuiltje dit met z'n lat proberen te verhinderen. En daarbij zal het een keer gebeuren dat zijn kuiltje onbeschermd blijft door de lat. Op dat moment kan de tweede manier toegepast worden, namelijk de lat in het onbeschermd kuiltje steken. De verliezer krijgt nu de beurt en moet nu zelf zijn kansen waarmaken om een kuiltje te bietsen. Als je kinderen dit spel hebt zien spelen merk je wel overeenkomsten met hockey op. Maar er bestaat ook een spel dat in andere delen van Nederland de naam "potje roeren" droeg. Er zijn wel enige verschillen met het ullekraauwe. Bij het potje roeren ligt de bal namelijk in een centraal kuiltje, het "potje". Daaromheen zijn weer kuiltjes, eentje minder dan het aantal spelers. Die spelers lopen in een cirkel om de pot heen, terwijl ze hun stok daar in houden en zeggen: 'een keer om de pot, twee keer om de pot, drie keer om de pot'. Bij het laatste woord tikken ze de bal uit de pot en ze proberen allemaal zo snel mogelijk hun lat in de omringende kuiltjes te steken. De speler, die geen kuiltje heeft kunnen bemachtigen, moet met zijn lat de bal weer in de pot zien te krijgen, maar de anderen mogen hem hinderen door de bal steeds weg te slaan. Daarbij maakt de "ongelukkige" natuurlijk wel kans om het - onbeschermd - kuiltje van een ander te veroveren. Als de bal weer in de pot is, begint het spel weer van voren af aan (2). De foto die u bij dit artikel ziet afgedrukt laat de variant zien die in Wouw en omgeving werd gespeeld.

Foepejeeje

Hoewel ook wij dit als kinderen speelden hebben we geen idee waar de naam op slaat. Daar denk je als kind niet over na. Het is een wijd verbreid groepsspel waar ook weer een aantal leuke varianten op bestaan. Meestal speelden we het zo:

Iemand gaat gebukt staan (net zoals bij bokspringen); de volgende springt er over heen. Op de plek waar hij



Bokspringen. Het meisje waar de springer overheen gaat, houdt duidelijk rekening met het feit dat de springer moeite heeft met het spel. Ze gaat flink door de knieën. (Kinderen van de Baaijert - Foto collectie De Vierschaer)

neerkomt gaat deze speler zelf ook bokstaan. De volgende springt over de twee "bokken" en sluit weer aan, enzovoorts.

Het leukst is dit in twee ploegen te doen en vantevoren een soort finish te bepalen. Welke ploeg het eerst bij die finish is heeft dan gewonnen. Deze manier van spelen heeft het niet te versmaden voordeel dat er volop gesmokkeld kan worden bij de afstand tussen de bokken. Met de kleintjes werd speciaal rekening gehouden, want dan greep de bok zijn onderbenen net boven de voet vast in plaats van ter hoogte van de knieën. Het was natuurlijk ook leuk om net omhoog te komen als er iemand over je heen sprong. Maar dat deed je niet als het om een wedstrijd ging, want dan benadeelde je je eigen ploeg.

Zelden hebben we gezien dat er ook meisjes aan dit spel meededen al kan dat natuurlijk best. Op foto 2 ziet U dan ook een paar meisjes; het voorste houdt duidelijk rekening met kleine ploegmaten. Wat wij ons nog wel goed herinneren is het zogenaamde "sporen". Dat wil zeggen dat je tijdens het bokspringen een plagerig schopje met de hak van je schoen tegen het achterste van de bok gaf. Meestal kwam die verontwaardigd overeind en had je de grootste lol. Het is nauwelijks te geloven dat meisjes bij het sporen betrokken werden. Het meisje rechts op foto drie staat er dan ook ietwat geschokt naar te kijken.

Bokspringen

Om het verschil tussen foepejeeje en bokspringen goed aan te geven zullen we hier eens wat dieper op bokspringen ingaan. Het staat wel vast dat dit spel over heel Nederland verbreid was, al noemde men het boven de Moerdijk "haasje-over". Wij hier in West-brabant spraken altijd van bokspringen of nog beter: boksprienge.

Het grootste verschil is wel dat de eerste bok altijd bij een muur of een boom stond gebukt. Bovendien waren er verschillende versjes en uitbreidingen bij dit spel mogelijk. Het meest bekend is wellicht deze: de ruiter die op de bok is gesprongen vraagt: "Bok. bok, hoeveel



Foepejeeje. Op deze foto wordt duidelijk wat "sporen" betekent. De springer tikt even met de hak het achterwerk van de bok aan. (Kinderen van de Baaijaert - Foto collectie De Vierschaer)

4

horens heb ik op mijn kop?" en steekt daarbij een aantal vingers in de lucht. De bok moet dat zien te raden. Raadt hij goed dan is de ruiter bok. Raadt hij fout dan sluit er eerst een nieuwe bok aan, zodat het kon voorkomen dat een rij van wel 5 of 6 bokken aangroeide. Om ervoor te zorgen dat je de boel niet beduvelde keken de spelers aan de kant goed toe bij het opsteken van de vingers; smokkelen was er zodoende niet bij. Maar het was wel slim om geen enkele vinger in de lucht te steken, dikwijls raadde de bok dat niet. Overigens was het voor de ruiter taboe om met zijn voeten de grond te raken. Gebeurde dat toch, dan was hij zijn beurt kwijt. De kans dat hem dat overkwam was bij een langere rij bokken steeds groter, omdat je dan over de ruggen van de bokken naar voren moest schuiven. En het spreekt bijna voor zich, dat er hier ruime mogelijkheden tot smokkelen voordeden.

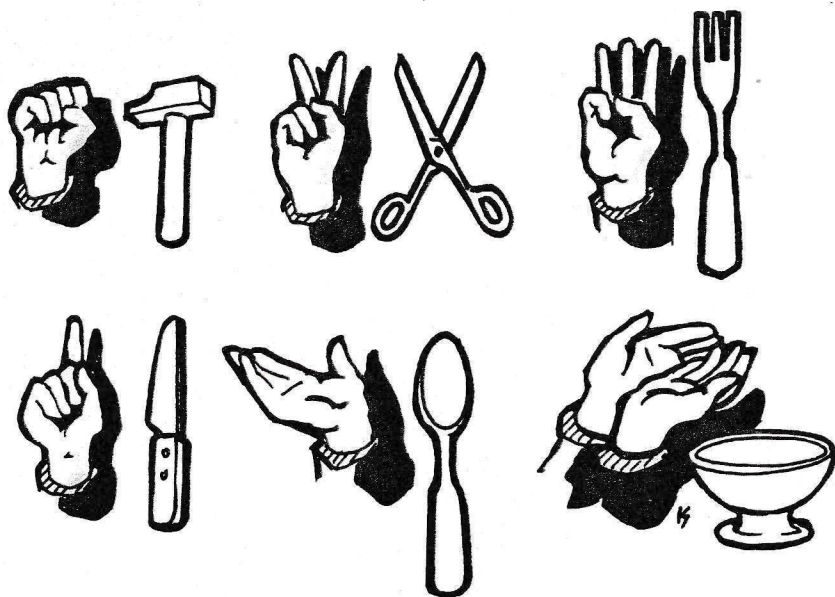
Het spel is werkelijk al zeer oud. Het is al beschreven in de eerste eeuw na Christus door Petronius Arbiter. Hij noteerde ook het zinnetje: "Buca, boca, quot sunt hic?" ofwel Bok, bok hoeveel (horens) zijn het er? (3) Ook in later tijden vinden we duidelijke aanwijzingen dat de jeugd het beoefende. Zo staat het ook afgebeeld op het bekende kinderspelenschilderij van Pieter Brueghel. Rabelais (1494-1563) verhaalt er over en ook Bredero (1585-1618) geeft er een beschrijving van.

Een wat minder verbreide, maar toch ook wel bekende uitbreiding op het spel was: "hamer, scheer, lepel, mes, ferket of kuip". Deze vraag stelde de ruiter aan de bok, waarop hij gesprongen was. Terwijl hij de vraag stelde had hij met een hand een gebaar van een voorwerp uitgebeeld. Hamer, lepel en mes is wel duidelijk. En een scheer is een schaar; een ferket is een vork en een kuip is een kommetje. De afbeelding laat de verschillende manieren van uitbeelden duidelijk uitkomen. Van de zin bestond ook nog een verkorte vorm, namelijk "scheer, hamer of mes".



Bokspringen, waarbij de speler een aantal vingers op moet steken of een speciaal gebaar moet maken de bok dit moet raden. (Kinderen van de Baaijaert Foto collectie De Vierschaer)

We moeten hier ook nog de mogelijkheid noemen om het bokspringen in ploegverband te spelen. Dat ging zo: de ene ploeg waren de bokken en de andere de bokkenrijders of ruiters. De ploeg van de ruiters sprong één voor één op de bokken. Ook hier mocht geen enkele ruiter met zijn voeten de grond raken, terwijl ze op de bok rijden en ook niet als ze naar voren schoven over de ruggen van de bokken. Was dat allemaal goed gegaan dan ging de voorman (de voorste ruiter) het raadvermogen van de eerste bok op de proef stellen.



De manier van uitbeelden van de verschillende voorwerpen bij het bokspringen
(Tekening Karel Schrootjen)

Zolang deze bok er niet in slaagde goed te raden, of als de bok "bezweek" onder het gewicht van de ruiter bleef de ploeg ruiters en de ploeg bokken hetzelfde. In het andere geval wisselden beide ploegen dus van rol.

Op foto 4 ziet u de meest klassieke vorm van bokspringen afgebeeld. De meisjes kijken geboeid toe.

Repen

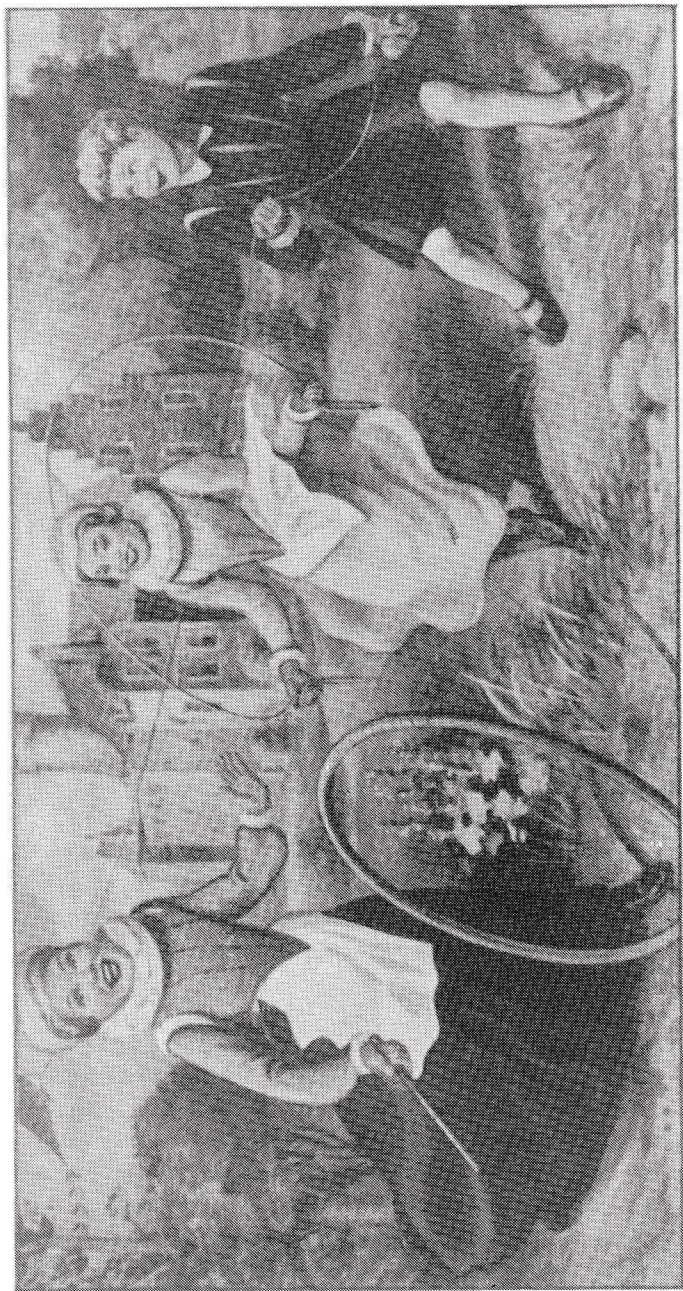
Een weer heel ander spel, met ook al een eerbiedwaardige geschiedenis, is het behendigheidsspel "repen" (rêêpe). In sommige plaatsen zei men niet rêêpe maar "oepele". Afbeeldingen van kinderen die aan het repen waren komen op diverse schilderijen voor, waaronder ook weer het bekende doek van Brueghel. Hoepelende kinderen maakten vroeger steevast deel uit van het straatbeeld. En je zag ze niet alleen, je hóórde ze ook goed. In een boekje dat rond de eeuwwisseling het licht zag, staat het repen als volgt beschreven:

Elke jongen weet zeker wel wat een hoepel is en vermaakt er zich menigen keer mede. Het is eene gezonde beweging, als de knapen het elkander trachten af te winnen, wie het eerst op eene bepaalde plaats wezen zal, zonder dat zijn hoepel het evenwigt verliest. Door oefening kan men het hierin ver brengen; ook meisjes houden er zich somtijds mee bezig. Menigmaal wordt binnen in den hoepel, op eenigen afstand van elkander, twee vierkante stukjes blik (sintels genaamd), in welker midden een gaatje is, met een spijkertje vast geslagen, hetgeen dan bij het hoepelen eenig gerinkel veroorzaakt.

(4)

De hoepels kunnen van allerlei afkomst zijn: een oud fietswiel, een afgedankte karrewiel om maar eens wat te noemen. Ook metalen banden die om een bierton, karrewiel of waskuip hadden gezeten waren heel geschikt. Nog niet eens zo lang geleden zagen we een hoepel van in elkaar geschoven pvc-pijp die electriciëns gebruiken !

Het enige wat werkelijk belangrijk was voor de hoepel, is of hij goed rond was. Verder had je dus een reepstok nodig die ongeveer 40 centimeter lang moest zijn. Soms



Repen zoals dat afgebeeld staat op een oud schilderij. Het meisje op de voorgrond heeft er duidelijk schik in. Verder touwtje springen en vliegeren, ook twee typische kinderspelen (Afbeelding uit Liebig, blz 62)

had je het geluk op een helling te kunnen repen, dat maakte het spel een heel stuk moeilijker. En daardoor bleven ongelukjes niet uit. Omwille van de veiligheid zag je ook veel, dat er aan het uiteinde van de reepstok een ring was gemaakt, die ook om de hoepel heen zat. Zo kon het niet meer gebeuren dat de hoepel "op de loop ging", met alle gevolgen van dien. In verordeningen van grote steden werd het repen soms verboden, omdat het lawaai van de hoepels op de kasseien de paarden op hol deed slaan. Dat kwam vooral doordat aan de hoepel allerlei rinkelende voorwerpjes bevestigd waren, de hiervoor al genoemde "sintels". Hoe meer herrie je hoepel maakte, hoe meer je in aanzien kwam.

Het gebeurde ook wel, dat er wedstrijden in hoepelen werden gehouden. Van weerskanten van het speelveld kwamen de twee ploegen onder luid gejoel op elkaar ingelopen. Het ging er natuurlijk om zo snel mogelijk het tegenovergestelde kamp te bereiken. Onderweg als de ploegen elkaar ontmoetten, was het zaak om de hoepels van je tegenstanders weg te duwen en om te laten vallen. Een "gesneuvelde" hoepel was uitgeschakeld. De ongelukkige eigenaar mocht niet meer verder repen en evenmin mocht hij andere hoepels omver gooien.

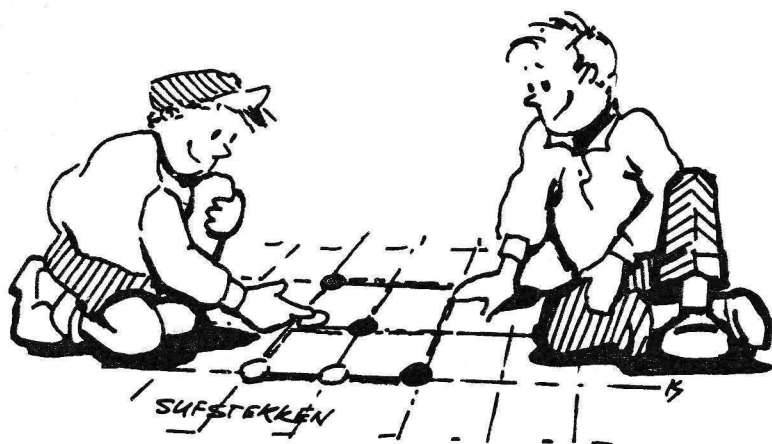
Bij het hoepelen vooral in zuidelijker delen werd wel eens gespeeld met touwtjes die in de hoepel waren vastgemaakt. Die touwtjes vormden een soort "spinneweb" en ze liepen van de rand van de hoepel naar het midden, waar ze aan een kleine ring vastzaten. Met een stokje kon je nu door dat ringetje steken en zo de hoepel voortbewegen. Het "aanslaan" met de reepstok was dus in dat geval niet nodig.

Sufstekken

We besluiten dit artikel met de beschrijving van één van de talrijke stoepspelletjes die vroeger in zwang waren. Voor het sufstekken had je veel plezier van een stoep, waarbij de tegels niet in verband gelegd waren. Het ging namelijk om de "kruispunten" tussen die tegels. Meestal

speelde je met knopen, witte en zwarte. Vroeger had je benen knopen en die waren prima geschikt. Eigenlijk heeft het sufstekken wel wat weg van het bekende "krús-ke-nulleke" of het moderne "vier-op-een-rij". Want het ging er om dat je met zijn tweeën speelde en elkaar verhinderde om drie knopen van dezelfde kleur op een rij te krijgen. Met vier tegels heb je negen kruispunten en er waren dus diverse mogelijkheden. Als je aandacht even verslapte, dus als je even "suf" was, kon je tegenstander zijn slag slaan en had hij gewonnen. Misschien dat de naam hier wel op is gebaseerd.

Om al te enthousiaste spelers, die in de loop van het spel afdwaalden in het spoor te houden, werd er meestal met krijt het speelveld afgebakend.



Sufstekken zoals dat vroeger op stoepen gespeeld werd (Tekening Karel Schrooten)

Als er geen geschikte stoep te vinden was, kon je ook wel sufstekken in het zand met een uitgetekend speelveldje.

En als je meer knopen had, kon je ook met een groter en ingewikkelder veld spelen. Het was dan ook mogelijk om met zijn drieën te spelen. Al is sufstekken een eenvoudig spel, toch bleef het kennelijk boeien, want het werd veel gespeeld. Het bijgaande tekeningetje laat het speeldveldje zien.

Wouw, 25 augustus 1993

FRANK SCHIJVEN
KAREL SCHROOIJEN

Noten

1. Zie het artikel "Kinderspelen (1) in "De Vierschaer" 1992, aflevering 4
2. Daane, L.A. "Prisma-spielenboek" deel II. Kinderspelen buitenshuis. Utrecht 1968. pag.40-41.
3. De Vroede, E. en Eelbode, B. (red.) "Spele weerom", kinderspel van alle tijden. Uitgeverij Pelckmans, Kapellen 1986. pag. 74-76.
4. N.N. "Onvermoeide speelmakker" of volledige verzameling van nuttige en aangename apelen, uitspanningen, lichaamsoefeningen en andere bezigheden zoowel thuis als in de open lucht voor jongens en meisjes, versierd en opgehelderd door eene menigte fraaije houtsnijfiguren. G.B. van Goor, Gouda, ca. 1900.

De foto's bij dit artikel zijn afkomstig uit de collectie van De Vierschaer en zijn gemaakt met medewerking van leerlingen van basisschool "de Baaijaert".



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