



heemkunde kring
DE VIERSCHAER
wouw

2 - '94



Kinderspelen (3)

In de eerste aflevering van deze serie schreven we al dat er specifieke meisjes- en jongensspelletjes waren (1). Er komen deze keer dan ook van die "echte" jongens- en meisjesspelletjes aan bod. Onder het schrijven van dit artikel viel ons weer in, hoe jammer het is, dat de hedendaagse jeugd onbekend is met deze vaak erg leuke spelletjes. Natuurlijk, onze kinderen spelen nog wel. Maar als je de vindingrijkheid die je vroeger nodig had om fijn te kunnen spelen vergelijkt met wat daar nu bij komt kijken, zijn de kinderen anno 1994 eigenlijk maar armzalig. Het vaak (zeer) dure speelgoed dat ze hebben, doet maar weinig beroep op hun creativiteit. Dat was, zoals we zullen zien, vroeger beslist wel anders. Aan de andere kant hadden de kinderen vroeger een veel groter speelterrein en daarmee ook meer mogelijkheden. Zo had je speciale plekjes om landakkertje te spelen, want eigenlijk was niet alle grond daar voor geschikt. Bijzonder frappant is het om te zien, dat deze oude spelletjes het bij de jeugd van vandaag toch nog erg goed doen. In een weekend voor de kinderen van de ponyclub bleken ze gefascineerd door de klakkebuizen.

Eerst komen twee spellen aan bod, die zowel door jongens als meisjes gespeeld werden:

Pestorke

Een bekend balspel werd vroeger hier en daar "pestorke" (= pastoortje) genoemd. Eerlijk gezegd was het veel bekender onder de naam "alle vogels vliegen", maar we vonden pestorke wel zo leuk. Bovendien zegt die naam meer over het spel, want het ging zo:

Een groepje kinderen ging op een muurtje, een vensterbank of, zoals op de foto op een fietsenrek zitten, met de handen gevouwen als een pastoor die aan het brevieren was. Een ander kind stond voor dit groepje op korte af-

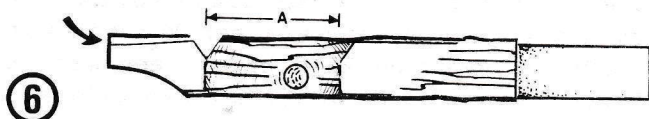
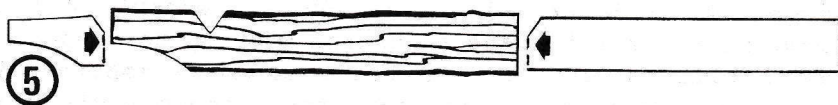
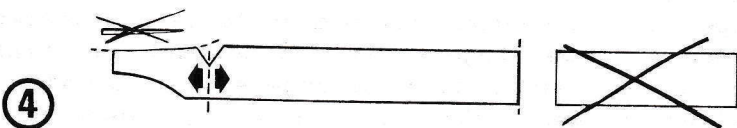
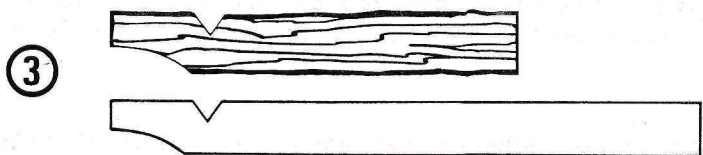
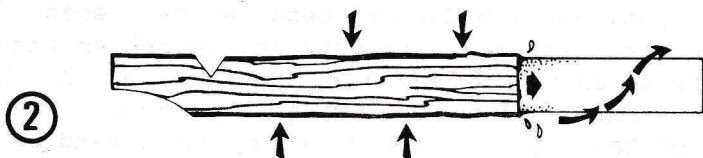
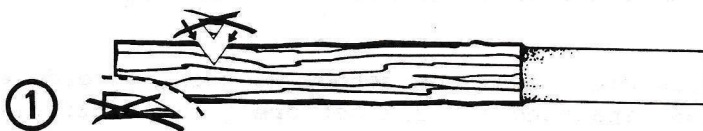


Een oude afbeelding met een verkoopster van speelgoed. Behalve priktollen zijn ook diablo's te zien, waaruit blijkt dat het al een lang bestaand soort speelgoed is. (Collectie De Vierschaer).

stand en hield een bal in de handen. Hij of zij moest vooral niet te ver van het zittende groepje staan, want dan was het haast ondoenlijk om ook eens in het rijtje te mogen zitten. De bezitter van de bal moest nu proberen om één van de kinderen te foppen. Want onder het uitspreken van het zinnetje "alle vliegen", moest de aangegooide de bal opvangen. Als je miste, was je sowieso uit, maar ook als de aangooier iets zei, wat niet klopte, want alleen als "het" echt kon vliegen, was vangen de boodschap. Zei men dus: alle vogels vliegen (of alle merels vliegen, alle vleermuizen vliegen enz.) dan moest je de bal opvangen, maar als het was: "alle bakkers vliegen", of wat dan ook, dan moest je de bal juist niet opvangen. Je mocht niet van het muurtje afspringen om te vangen, ook dan was je uit. Elkaar hinderen bij het vangen mocht best, je ziet dat ook op de foto gebeuren: het meisje rechts probeert de jongen naar wie de bal wordt gegooid van het vangen af te houden. Enfin, U snapt wel: een flinke ruzie lag op de loer bij dit spel: wat kon wél vliegen en wat niet; hinderde je te veel of te weinig en ga zo maar door....

Putje trekken

Ook dit konden gemengde groepjes spelen, al was het extra leuk om met een stel jongens, die meenden dat ze sterker waren dan een ander, putje te trekken. Vanzelfsprekend heb je voor dit duw- en trekspel een put(-deksel) nodig op een ruim terrein, bijvoorbeeld een schoolplein. Je ging met zijn allen in een kring staan, met de handen in elkaar gestoken. Na een afgesproken signaal begon iemand in de kring te trekken om te bewerkstelligen dat er eentje uit de kring op het putdeksel terecht kwam. Vaak ging dat met heel wat geduw en getrek gepaard en het was natuurlijk ook mogelijk om met lenige sprongen het "fatale" contact met het deksel nog wat uit te stellen. Hoe dichter de krachten bij elkaar lagen, hoe spannender het spel was. Trouwens ik kan me herinneren dat we ook als de school uit was, en het schoolplein dus verboden terrein was, we tóch stiekem op dit plein gingen spelen. De kans om betrapt en "verraden" te worden



De werktekeningen voor het maken van een fluitje. Voor de betekenis van de cijfers verwijzen wij hier naar de tekst. (Tekeningen: Karel Schrooijen).

door mensen die vlakbij de school woonden, leverde een extra soort spanning op, die het spelgenot aanzienlijk kon verhogen. Ook opwindend was het om in een kring te spelen met een stel jongens, die de naam hadden erg sterk te zijn. Het kon daarbij gebeuren dat iemand anders gewoonweg opgetild werd door het getrek en binnen de kortste keren op het putdeksel terecht kwam. Als het er echt om ging spannen kon het spel grimmige trekken aannemen en het kwam dan ook wel voor, dat iemand beentje werd gelicht, zodat het wel gebeurde, dat je een geschaafde knie opliep. Als er meisjes meededen, deed je zoiets natuurlijk niet, dat zou op huilen uitdraaien en allerlei ingewikkelde smoezen om het weer goed te maken.

Diabolo

De diabolo is een behendigheidsspel, wat vrijwel alleen door meisjes werd beoefend. Het schijnt al een heel oud spel te zijn. Reeds uit de 17e eeuw zijn afbeeldingen bekend waarop verschillende diabolo's voorkomen. Het principe is vrij eenvoudig. De diabolo is een voorwerp bestaande uit twee kegels die met de punt aan elkaar gemaakt zijn. Tussen de twee kegels is zodoende een gleuf. Tussen twee stokjes is een touwtje gespannen en in dit touwtje hangt de diabolo. Door zwiepbewegingen met de stokjes te maken breng je de diabolo in een cirkelende beweging. Het is bij een zekere snelheid goed mogelijk om de diabolo op te gooien, waarbij hij dus loskomt van het touwtje en daarna weer op te vangen. Ik meen zeker te weten dat aan het eind van de zestiger jaren mijn zussen ook diaboloden met diabolo's uit plastic. Mijn moeder heeft het ook vaak op het schoolplein in de pauzes met groepen meisjes gespeeld. Een variant bij het spel is het opgooien en dat een ander de diabolo weer opvangt en vice-versa. Ook het laten rollen van de diabolo langs het eigen touwtje was een kunstje wat je pas na veel oefenen onder de knie kreeg (een wat ongelukkige uitdrukking in dit verband). Het woord "diabolo" komt uit het Italiaans en betekent "duivel". Een verband tussen de duivel en dit spel is ons niet duidelijk, maar wellicht dat een van onze lezers ons daarbij kan helpen.

Behalve in sommige circus-gezelschappen heb ik al jarenlang niemand dit toch aardige spel zien doen. Moeilijk is het zeker niet.

Landakkertje

Terwijl spelen met de diabolo voornamelijk door meisjes werd gedaan, was het landakkertje vooral een jongensspel. Om het goed te kunnen spelen moest er een veldje met redelijk vast en ietwat vochtig zand voorhanden zijn. En natuurlijk had je ook een mes nodig. Zeer in trek was een dolk of een mooi zakmes, maar het ging ook best met een gewoon tafelmes.

Eerst werd het terrein "uitgezet" door met het mes een vierkant stuk grond af te bakenen in het zand. Dit terrein ging in twee stukken en daarna was het loten geblazen wie het eerst mocht gooien. Dat ging vaak door om beurten het mes te gooien in het terrein. Wiens mes het meest rechtop stond mocht dan met het spel beginnen, dat wil zeggen hij mocht het eerst het mes in het speelveld gooien. Waar het mes in de grond bleef staan mocht je een stuk grond "afpikken". Daarbij mocht je echter niet met je voet of hand op het terrein van de ander komen, want dan was je je rechten kwijt. Het gooien met het mes ging om en om.

In het begin verwisselden flinke lappen grond steeds van eigenaar. Het nieuw verworven stuk(je) grond maakte je door het uitpoetsen van de grens met je schoenool of hand tot je eigen gebied. Als een van de twee beter was in het mikken met het mes kon het voorkomen dat de ander snel zijn grondgebied moest inleveren. En dramatisch was het om zo'n klein stukje over te houden, dat je er - zonder gevaar om verwond te raken door het mes - niet eens meer in kon blijven staan en lijdzaam moest toezien hoe je tegenstander almaar meer grond inpikte.... Pas als het mes niet in de grond bleef steken, maar plat neerviel kon je je haren terughalen.

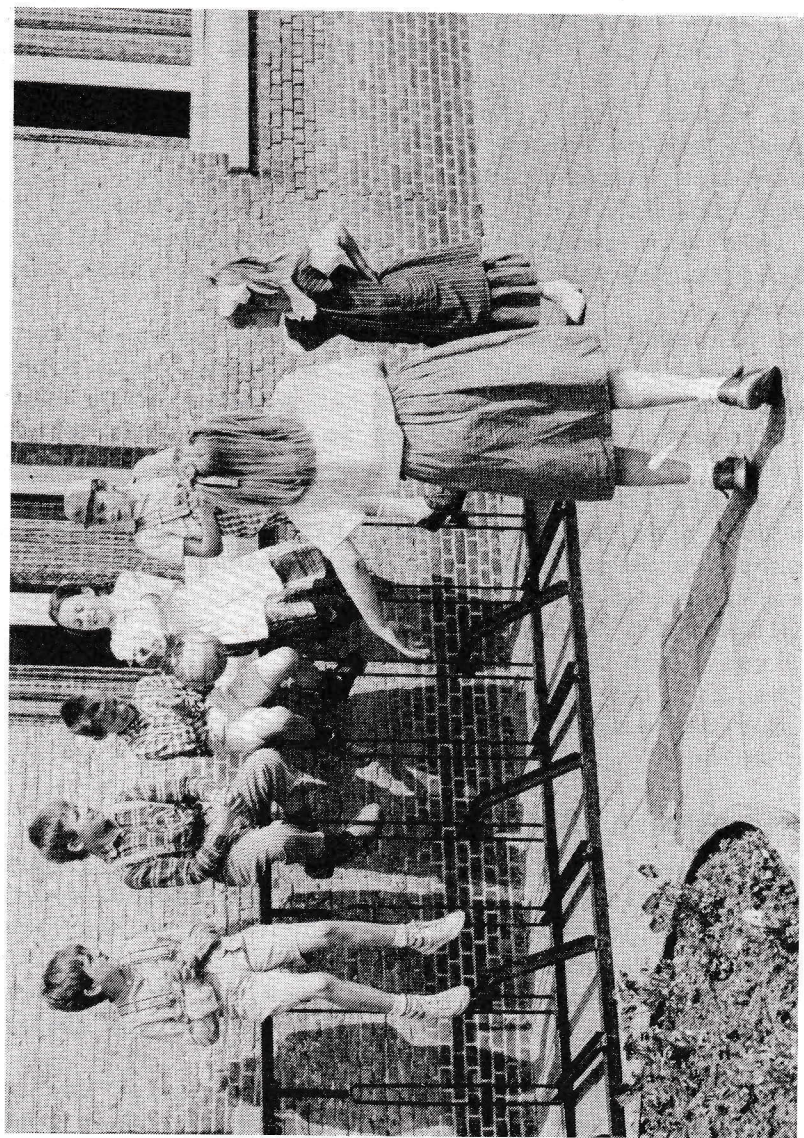
Soms waren er speciale regels als het mes scheef in de grond terecht kwam. Heel bekend was de regel dat er tenminste 2 vingers tussen het mes en de grond moesten passen. Of de schaduw van het mes speelde een bijzondere

rol. Het kwam ook wel voor, dat als het gebied erg klein was (je kon er niet meer in staan), dat je tegenstander dan het mes moest laten vallen met de punt op de wijsvinger. Dat was natuurlijk veel moeilijker. Het spel was definitief afgelopen als de een alle grond van de ander had veroverd (als een platte hand er niet meer in paste), als de schoolbel ging of als vader zijn mes terug kwam opeisen.

Hinkelen

Een spel wat je ook vandaag de dag nog wel hier en daar ziet spelen is het hinkelen. Net zoals touwtje-springen een spel wat bij uitstek door meisjes werd gedaan, ook al deden er wel degelijk weleens jongens mee. Ook op de afbeelding hierbij ziet U enkele jongens in de rij staan wachten. Op de foto is ook te zien hoe het hinkelveld in elkaar stak, al moet hierbij direkt gezegd worden, dat het afgebeelde vak NIET klopt! Met krijt werd het veld op een stoep getekend, meestal in het patroon zoals op de foto globaal te zien is: tien vakken, waarbij het tiende vak groter was dan de anderen, de eerste drie vakken (met daarin het betreffende cijfer) achter elkaar. De vakken 4 en 5 naast elkaar; vak 6 daar weer achter, 7 en 8 naast elkaar, vak 9 tenslotte tussen de vakken 7 en 8 en het grotere vak 10, ook wel "de hemel" genoemd. Om te kunnen hinkelen had je nog een houten blokje of een steentje nodig. Het spel verliep als volgt:

De speelster gooide met het blokje vanaf de beginstreep in het hok wat aan de beurt was. Gooide je er onverhoopt naast, dan was je beurt al gelijk weer over en kon je weer achteraan in de rij gaan staan. Lukte het wel, dan moest je - op één been hinkend naar het betreffende hok springen, er overheen springen en doorgaan tot vak 10. Daar mocht je, wel nog steeds op één been, keren en de weg terug hinkelen. Bij het hokje met het blokje moest je dan bukken, het blokje oprapen, weer over het hok heen hinkelen en bij de startstreep zien te geraken. Vallen of anderszins terecht komen op het hinkelveld was uit den boze. Vanaf de startstreep probeerde je nu het



Het balspel "Alle vogels vliegen", ook wel "Pestorke" genaamd, gespeeld door kinderen van de Baayaert. (Foto: collectie De Vierschaer).

blokje in het volgende hokje te gooien. Je kon net zolang doorgaan tot je struikelde, het blokje misgooide of vals probeerde te spelen en een ander dit zag. En het was ook "uit" als je alle vakken had gehad tot en met de "hemel" toe.

Bij de vakken 2 en 3 moest je een spreidsprong maken, net zoals bij de vakken 7 en 8, behalve natuurlijk als een van deze nummers bezet was door het blokje.

Bij het hinkelen keken de wachtenden scherp toe, of er niet vals werd gespeeld. Dat was in hun eigen belang, want bij bedrog was je "uit" en kon een ander het gaan proberen.

Om het hinkelen nog wat te bemoeilijken, werden er soms ook nog wel liedjes bij gezongen of moest je bij het hinkelen meetellen, waarbij je het bezette hokje niet mocht opnoemen. Ook werd het wel zo gespeeld, dat je het blokje niet vanaf de startstreep moest ingooien, maar al hinkelend in het volgende vak schuiven. Daarbij mocht het echter niet "over de streep". Dit alles bemoeilijkte de concentratie en vergrootte dus de kans op fouten. Verder willen we hier nog wijzen op andere patronen van het hinkelveld, zoals een reeks van 1 tot 5 en weer terug van 6 tot 10.

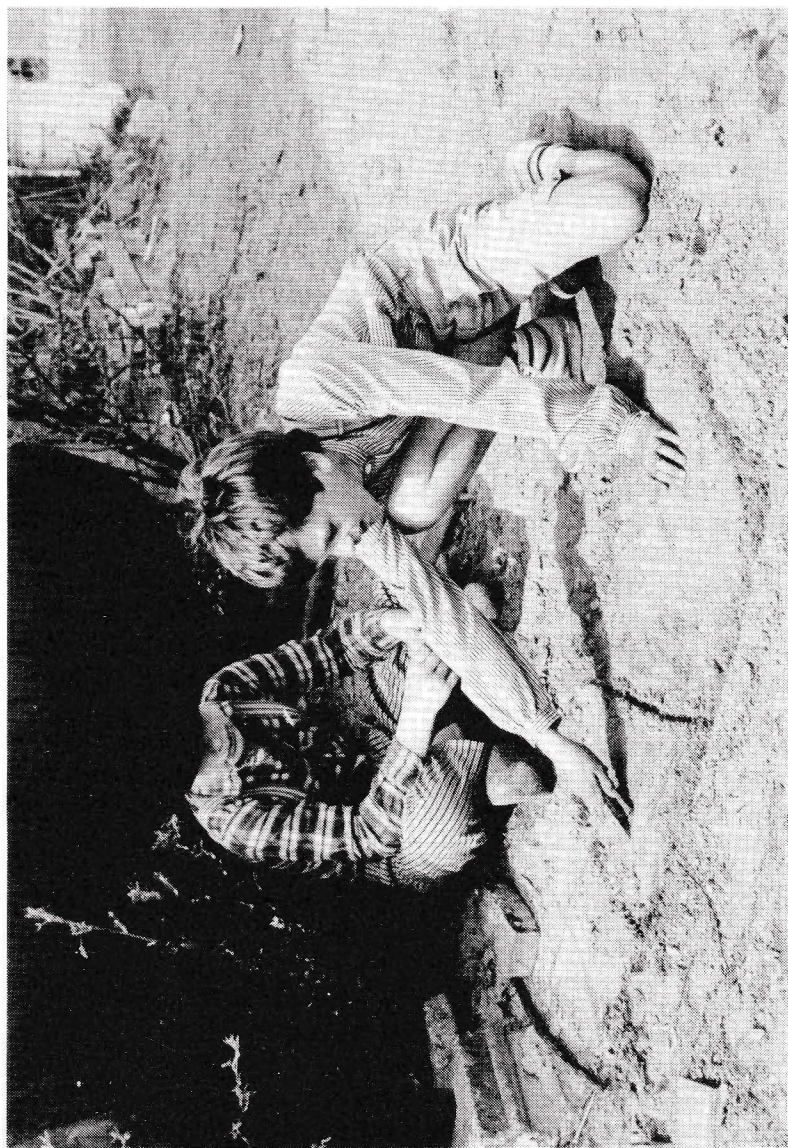
Liedjes bij het hinkelen zijn ons ontschoten, maar wellicht dat een van onze lezers hier opheldering kan verschaffen.

Fiepketrekken en fluitje maken

Een echt "spel" in de zin van groepsgebeuren is fiepketrekken eigenlijk niet. Het is meer een behendigheid, die je ook in je eentje kon beoefenen. Dat we het hier toch bespreken, heeft te maken met de liedjes die bij fiepketrekken gezongen werden en ook dat er wel wedstrijden werden gehouden wie het beste en mooiste fiepketrekken kon "trekken", ofwel een fluitje maken.

Om een mooi fluitje te maken had je een mooie, rechte vers afgesneden tak van de lijsterbes nodig, waar geen takaanzet in zat.

De lengte moest zo'n 10 tot 12 centimeter zijn, de handgreep niet meegerekend.



Twee jongens verdiept in het spel landakktertje. (Foto: collectie De Vierschaer).

Het snijden ging als volgt: (zie ook de bijgaande tekeningen)

Eerst een inkeping maken voor de uitstromende lucht (de tong) en het mondstuk vormen (tek. 1)

Dan het hout vochtig maken en al draaiende met het lemmet van een mes op de bast slaan. Door dat slaan kwam er vocht tussen hout en bast te zitten zodat het mogelijk werd de schors er voorzichtig af schuiven. (tek. 2)

Het beste ging dit door het gehele takje in de handpalm te nemen en de schors er al draaiende af te schuiven.

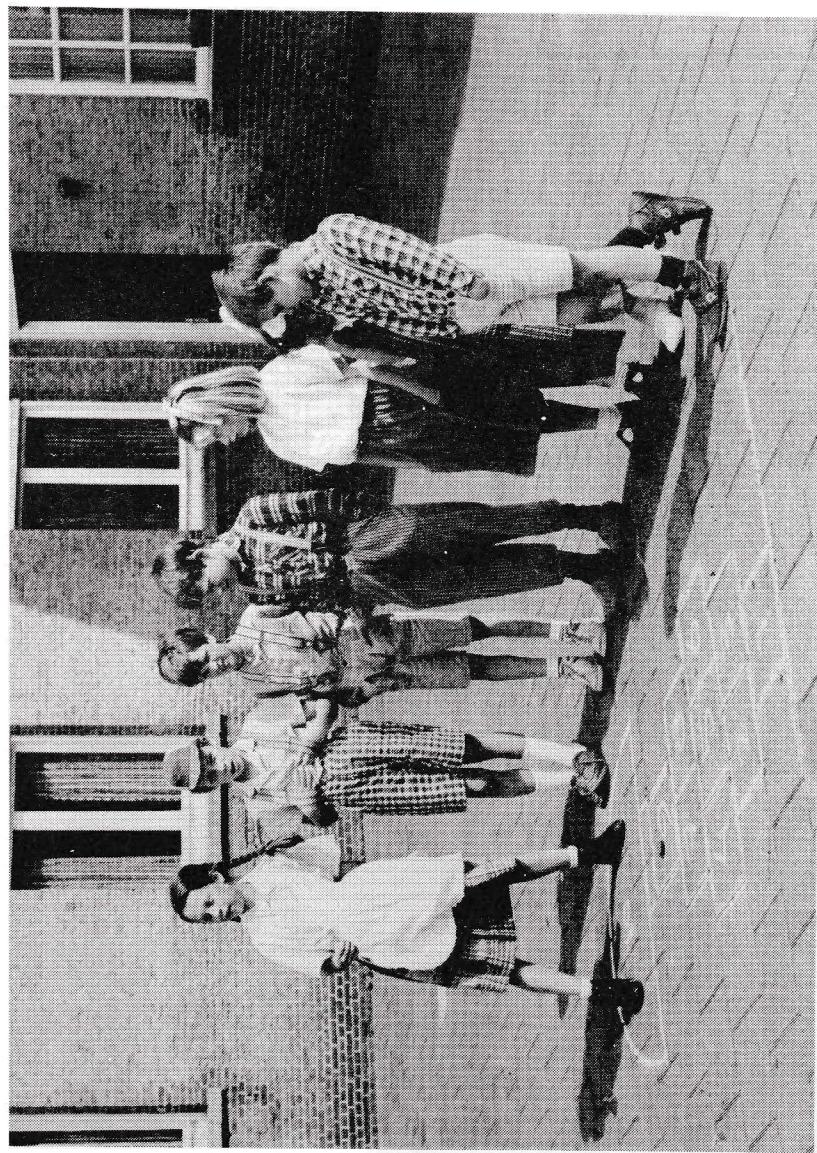
Je houdt nu een stuk hout met inkepingen en een stuk schors over (tek. 3). Het hout moet je doorsnijden bij de inkeping en achteraan moet je er een stuk afsnijden (tek. 4). Het mondstuk kan nu terug in de schorshuls, evenals het andere stuk hout (tek. 5). Het fluitje is nu klaar. Je kunt er ook nog een droge erwt instoppen. Tijdens het fluiten kun je het achterste houtje heen en weer bewegen, waardoor de toonhoogte varieert (tek. 6).

Een fiepke ging veel eenvoudiger, maar was ook kleiner. Het takje moest zo'n 5 tot 7 millimeter dik zijn en 3 tot 4 centimeter lang. Net zoals bij het fluitje moest je de schors loskloppen en het hout er helemaal uit halen.

Dan met een mes het vel rondom de schors lossnijden en dat gedeelte in je mond steken, iets platdrukken en fiepen maar! Het ging beter als het uiteinde vezelig was geworden.

Bij het maken van het fiepke werd nogal eens dit liedje gezongen:

*fiepke, fiepke, adde gij nie af wult gaon
dan z'ak oe op oew kopke slaon
mee zeuve schaarpe messe
gienge we naor Jan van Esse
Jan van Esse aar twee koei
Eén koei n'un ore af
d'un aandere allebei
af zijde gij*



Een groepje kinderen van De Baayaert beeldt het aloude hinkelen uit. Het getekende vak is echter niet juist. (Foto: collectie De Vierschaer).



Een groep schoolkinderen van De Baayaert, gestoken in nostalgische kleding, bezig met puije-trekken. (Foto: collectie De Vierschaer).

Een ander liedje ging als volgt:

*'iep gefiepke a's gij er nie af wult gaon
dan za'k 'es naor oew vaoder gaon
oew vaoder is 'nen timmerman
die 'iepkes en fiepkes maaken kan*

En we hebben ook nog een derde versie:

*fiepke, fiepke floren
a's gij dan nie af wult gaon
dan za'k oe op oew kopke slaon
mee zeuve schaarpe messe
j'in koeike d'un oore af
en ut aandere allebei
j'in, twee, drie
af zijde gij*

Bij het maken van een fluitje was het liedje heel anders:

*ierke bierke berkenhout
er was eens een man getrouwd
willen we wedden om een vaan
dat hier zestien stripkes staan*

of de variant:

*ipke stripke waor gaode gij naor toe
'k gaon naor ipke stripke toe
wulle w'es wedden om 'nennen 'aon
da' 'ier zestien stripkes staon*

Enfin, voor er gefloten of gefiept kon worden, was er al heel wat afgezongen!

En met die constatering besluiten we de derde aflevering over oude kinderspelen uit onze streken.

Wouw, mei 1994

FRANK SCHIJVEN (tekst)
KARELSCHROOIJEN (illustraties)



Dit meisje laat zien hoe je met een diabolo moet omgaan. (Foto: collectie de Vierschaer).



Kerkhof slikken

Hildernisse en