CITY GAMES

BUITEN SPELEN IN DE STAD

CITY GAMES

Al sinds mensenheugenis houden we ervan om te springen en te hinkelen, om tikkertje of verstoppertje te spelen...
En overal ter wereld spelen we op een gelijkaardige manier, al bestaan er naargelang plaats en tijd natuurlijk wel wat variaties.
De meeste spelen hebben de tijd overleefd dankzij mondelinge overlevering. Generatie na generatie vertelden (groot)ouders aan hun (klein)kinderen of kinderen onder elkaar welke spelletjes ze kenden en hoe je ze kon spelen. Misschien kan deze brochure een leemte opvullen voor hen die niet over deze bron van informatie (konden) beschikken.
'CITY GAMES' is een selectie uit honderden spelen. Onze voorkeur ging vooral uit naar de 'klassiekers', spelen die intussen tot ons collectief geheugen zijn gaan behoren: tikkertje, 'Schipper mag ik overvaren', hinkelen, 123 piano enz... Maar er zitten ook een aantal minder bekende en toch plezierige varianten op deze 'evergreens' bij.
Verder beschrijven we een aantal verrassende spelen uit andere culturen. Sommige zijn bedoeld voor een grote groep, andere kan je op je eentje spelen.

Andere selectiecriteria:
- Een eenvoudige organisatie, zonder al te veel attributen.
- Een beperkte oppervlakte (enkele spelen vragen iets meer ruimte, een park of een speelplein bijv.).

Tot slot nog een tip: laat je niet te zeer beperken door de regels! Verander ze al naargelang je inspiratie, en vooral... veel speelplezier!

ABC (ART BASICS for CHILDREN)
is een labo voor research en ontwikkeling op vlak van kunstbeleving en esthetische educatie.
Meer info : www.abc-web.be

AFTELSPELLETJES

Bij spelletjes als tikkertje of verstoppertje moet iemand 'hem' zijn. Bijv. de eerste die roept 'ik ben hem niet' die is hem niet. Of de laatste die een boom of een struik raakt, die is hem wel.
Of je speelt 'kop of munt' om te bepalen wie met een spel mag beginnen. Een van de spelers maakt een vuist en legt een muntstuk op zijn duim. De speler schiet nu met zijn duim het muntje de lucht in. Je kunt het muntstuk natuurlijk ook gewoon opgooien. De speler vangt het muntje op met één hand en legt het op de rug van zijn andere hand, zonder er naar te kijken. Een andere speler kiest nu voor 'kop' of 'munt' (een van beide zijden van het muntje). De werper toont het muntstuk.
Degene die juist geraden heeft, is 'hem'.

Maar we kunnen ook iemand aanwijzen door ritmische versjes op te zeggen, aftelrijmpjes. Elk kind dat meespeelt, wordt aangeduid op het ritme van een versje. De persoon waar het versje uiteindelijk stopt, die moet 'hem' zijn.
Er wordt beweerd dat een aftelversje als "iene miene mutten" oorspronkelijk een manier van tellen was: herders zouden op die manier hun schapen hebben geteld.

Iene miene mutten,
Tien pond grutten,
Tien pond kaas,
Iene miene mutte
is de baas.

Iene Miene Makken,
Oliebollen bakken,
Vrouw kookt brij,
Af ben jij.

Een oud aftelspelletje. Eén kind mag aftellen. De anderen staan er rond. Ze houden allemaal een hand voor zich uit met de handpalm naar boven.
De afteller begint en telt per lettergreep, dus ie-ne. Bij iedere lettergreep geeft hij een van de kinderen een tikje op hun open hand. Hij gaat net zo lang door tot hij bij 'baas' komt. De 'baas' moet 'hem' zijn (de tikker bv.).

ANDERE AFTELRIJMPJES

- Onder de piano ligt een pint
  Al wie daar van drinkt, stinkt.

- Donald Dukske
  Zat op een krukske
  Liet ene scheet
  Tien meter breed
  Tien meter lang
  Pang.

- Een, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven
  Waar is onze Jan gebleven
  Hier of daar, ik weet niet waar
  In 't kapelleke van Wespelaar

- Alle Indianen
  Schieten met bananen
  Pief poef paf
  En gij zijt af!

- Il est midi
  Qui-c'qui l'a dit?
  C'est la souris
  Ou est-elle?
  Dans la chapelle
  Que fait-elle?
  De la dentelle:
  Pour qui?
  Pour ces demoiselles
  Combien la vend-elle?
  Trois quarts de sel.

- Am, stram, gram
  pic et pic et colégram
  bour et bour et ratatam.
  Am, stram, gram.

- Mickey Mouse built a house.
  How many bricks did he use?
  "Four".
  1-2-3-4 and out you must go.
  Not because you're dirty,
  Not because you're clean,
  Just because you kissed a girl
  Behind a magazine

FLITSENDE VINGERS / MORA

Dit spel werd al duizend jaar geleden gespeeld in Egypte en is nog altijd populair in China en Italië waar het 'Mora' genoemd wordt.
Twee spelers staan tegenover elkaar met gebalde vuist. Op een teken strekken ze een aantal vingers en noemen daarbij een getal tussen 0 en 10. Zo proberen ze te raden hoeveel vingers er in totaal te zien zullen zijn.
De speler die het juist heeft, heeft gewonnen. Als niemand de juiste som heeft geraden of als beide spelers het juiste getal noemen, gaat het spel gewoon verder.

PIRATENSTENEN

Voor dit spel heb je knikkers of stenen nodig.
Je kunt het spel met maximum vijf kinderen spelen. Er wordt een kring gevormd op de grond of rond een tafel.
Elk kind neemt tot 3 stenen in de hand, en verstopt die achter de rug. Als het spel begint, brengt iedereen die hand naar voren en legt ze op de grond of op de tafel. Een speler begint en zegt: "Samen hebben we ... stenen in de handen" (hij zegt daarbij een aantal tussen 0 en 15). Dat kan een hint zijn voor de andere spelers om te weten te komen hoeveel stenen de eerste speler in zijn hand houdt: bij een laag aantal heeft de speler waarschijnlijk geen of slechts één steen in de hand, bij een hoog aantal meerdere stenen. Maar hij kan natuurlijk ook bluffen! Dan is de tweede speler aan de beurt om een gok te doen, enz...
Op het einde openen alle spelers hun handen en tellen ze het aantal stenen. Wie het juiste aantal heeft geraden of wie er het dichtst bij zit, krijgt een punt of mag bepalen wie 'hem' is, bij het volgende spel.
Variatie: oudere kinderen kunnen met meer stenen spelen, jongere kinderen beperken zich tot 1 of 2 stenen elk.

LUCIFERTJE TREKKEN

Neem evenveel lucifers als er spelers zijn en breek van een lucifer een stukje af. Houd alle lucifers zo in de hand dat ze allemaal een klein stukje uitsteken maar dat niemand kan zien welke de korte is. Alle spelers trekken een lucifer en degene die de korte heeft getrokken, is 'hem'.

VOETJE VOOR VOETJE WIE SLUIT DE BRUG?

Twee spelers geven elkaar de rechterhand, strekken de arm en laten elkaar met een ruk los. Of ze trekken simpelweg twee strepen op een zekere afstand van mekaar.
Om de beurt wordt een voet voor de andere gezet (punt-hak, hak-punt) in de richting van de andere speler.
De eerste die op zijn minst de punt van de schoen van zijn medespeler raakt, mag beginnen.

P.S. Als de twee voeten elkaar precies raken, wordt het spel herhaald.

VANG DE STOK

Twee spelers staan tegenover elkaar. Een van de spelers gooit een stok van ongeveer 1 meter lang, naar de andere. De tweede speler moet de stok vangen met één hand.
De werper plaatst zijn vuist, net boven de vuist van de speler die de stok gevangen heeft.
De vanger doet hetzelfde met zijn tweede hand, dan weer de werper enzovoort. Wie aan het uiteinde van de stok met zijn hand de stok niet meer (volledig) kan vasthouden, heeft verloren.

STEEN, PAPIER, SCHAAR

Dit spel kan als aftelspel dienen, maar kan ook op zichzelf worden gespeeld. Twee spelers schudden met de vuist van hun rechterhand voor zich uit terwijl ze samen luidop tot drie tellen. Op drie openen ze hun vuist terwijl ze één van de volgende gebaren maken en roepen:

steen papier schaar
Het sterkste element scoort een punt:

Het papier wint van de steen, want het pakt hem in;

de steen wint van de schaar, want hij maakt ze bot;

de schaar wint van het papier, want ze knipt het.
Als de spelers hetzelfde element tonen, heeft niemand een punt. De speler die het eerst 3 punten heeft, mag 'hem' zijn.

MUIS, MIER, OLIFANT

Het spel 'Steen, papier, schaar' komt oorspronkelijk uit Japan en er bestaan verschillende variaties. Bijv. muis, mier, olifant. De olifant vermorzelt de muis, de muis vertrapt de mier, MAAR de mier prikt in de slurf van de olifant. Je kunt zelf wel bedenken welke gebaren je met je handen maakt om een olifant, muis en mier uit te beelden.
In Indonesië steken de kinderen hun vuist naar voor: met een duim uit de vuist duiden ze een olifant aan, met een wijsvinger uit de vuist een muis en met een pink een mier.

LOOP- EN BEWEGINGSSPELEN

We beginnen met de meest eenvoudige manier van spelen, zonder voorwerpen of hulpmiddelen.
Mekaar achterna zitten, tikken en dan achterna gezeten worden... het is zo oud als de straat. En er bestaan heel veel variaties op.
Ook 'verstoppertje', '123 Piano' of 'zakdoek leggen' zijn plezierige en simpele bewegingsspelen.

TIKKERTJE

Algemeen

Eén kind is de tikker en probeert een ander kind te tikken. Op zijn beurt moet deze dan weer een ander proberen te vangen. Bij het tikken kun je roepen: "Tik! Ik heb je!" of "Tik! Je bent 'm".
Het is handig om van tevoren het speelterrein wat af te bakenen.

EILANDTIKKERTJE

In een park of op een binnenplaats wordt een bepaalde plek tot reddend eiland gemaakt. Het mag maar net zo groot zijn als nodig is voor één kind om er te staan.
Je kunt met krijt een cirkel tekenen of er met je voet eentje krassen in grind of zand. Wie op het eiland staat, mag niet getikt worden.
Zodra de tikker achter een ander kind aangaat, moet je het eiland wel verlaten.

Katteke-op-den-hoge of tikkertje verhoog:
Als je ergens bovenop gaat staan, kun je niet meer getikt worden!

DE POES IN DE HOEK

Dit is één van de oudste 'tikkertje-spelen'. Het wordt gespeeld door vijf spelers.

Vier kinderen maken een vierkant, in elke hoek één kind dus. De vijfde staat in het midden en wil ook graag een hoek. De kinderen in de hoeken moeten van plaats veranderen.
Ze kunnen roepen of een signaal geven aan de persoon met wie ze willen wisselen. Wanneer ze van plaats wisselen, probeert het kind in het midden zo snel mogelijk een hoek in te pikken. Lukt dit, dan wordt de persoon die zijn hoek kwijt is, de nieuwe 'Poes' en gaat in het midden staan.
Als 'Poes' veel moeite heeft om een hoek te pakken te krijgen, kan ze roepen "lederen wisselen!".

HAGEDISTIKKERTJE

De tikker heeft een zakdoek achter aan zijn broeksriem hangen. Waneer hij iemand tikt, moet die stokstijf blijven staan. De stilstaande spelers kunnen verlost worden doordat één van de nog vrij lopende spelers de zakdoek van de tikker pakt. Alle 'getikte' spelers zijn dan weer vrij, en de speler die de zakdoek heeft gepakt, is de nieuwe tikker.

Variaties

De tikker mag enkel op de rug tikken.
Alle spelers mogen de zakdoek wegnemen.
Als een stilstaande speler dit doet, heeft hij wel enkel zichzelf verlost en mag weer meespelen.
Als een nog rondlopende speler dit doet, gebeurt er hetzelfde als bij het originele spel.

STANDBEELD

Als je getikt wordt, moet je stokstijf stil blijven staan als een standbeeld (bijv. op één been met je armen in de lucht).
Een standbeeld kan bevrijd worden als iemand van de andere spelers het aanraakt of onder de benen doorkruipt (wat een beetje moeilijker is).
Het spel is afgelopen als iedereen standbeeld is geworden. Degene die als laatste werd getikt, is de nieuwe tikker.

ZO LANGZAAM MOGELIJK

Denk als een slak, want degene die in dit spel als laatste over de streep komt, is de winnaar!
Trek eerst een start- en finishlijn. Zet een korte afstand voor de wedstrijd uit (ongeveer 2 meter).
Alle spelers gaan nu achter de startlijn staan. Bij 'start' beweegt iedereen zich zo langzaam mogelijk. Maar iemand die helemaal stopt, is 'uit'. Je mag dus nooit stilvallen.
Winnaar is degene die als laatste over de finish komt!

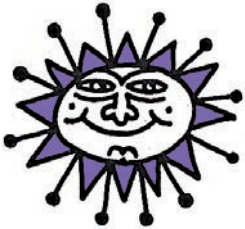
VERSTOPPERTJE

Verstoppertje wordt bijna altijd op dezelfde manier gespeeld.
Iemand is 'hem'. Die gaat bij de 'pot' staan waar hij tot 50 of 100 telt, terwijl de anderen weglopen en zich verstoppen. Bij 100 roept de zoeker: "Ik kom!! Wie niet weg is, is gezien!", en gaat op zoek.
Als hij iemand heeft gezien, moet de zoeker zijn naam roepen en zo snel mogelijk naar de 'pot' lopen. Daar roept hij: "Pot pot pot voor ....". Maar als degene die verstopt is, zich sneller dan de zoeker kan afpotten, is hij vrij.
Je hoeft dus niet te wachten tot de zoeker je heeft gevonden om jezelf vrij te potten.
Als iedereen gevonden is, moet degene die het eerst werd gevonden en gepot de nieuwe zoeker zijn.

EEN, TWEE, DRIE PIANO

Voor dit spel heb je een muur nodig. Trek een lijn die parallel loopt met die muur op een afstand van ongeveer 5 à 15 stappen.
Een aangewezen speler (de teller) staat met zijn gezicht naar de muur gekeerd. De andere spelers gaan zich achter de lijn opstellen.
De speler die tegen de muur staat, telt luidop: "1,2,3, PIANO!", in een wisselend tempo, de ene keer traag, de andere keer heel snel... Hij slaat daarbij met zijn vlakke hand tegen de muur.
Dan keert hij zich plots om. Intussen naderen de andere spelers de muur.
Maar als ze niet helemaal stilstaan op het moment dat de teller zich omdraait, worden ze terug naar de startlijn gestuurd.

Wie het eerst de muur kan raken, is de nieuwe teller!



SCHADUWTIKKERTJE

Een tikspel waarbij je een ander kunt tikken door op diens schaduw te gaan staan en te roepen: "Jij bent 'm!". Voor dit spelletje moet de zon dus wel van de partij zijn.

SCHADUWKASTEEL

De spelers gaan in de schaduw staan van een muur of een huis. Ze strekken hun armen, handen of hoofd zodat alleen de schaduw ervan uit het 'schaduwkasteel' te voorschijn komt.
Een van de spelers staat niet in het kasteel maar in de zon en moet proberen om met zijn voeten een van de schaduwen te pakken door erop te gaan staan/springen.
De speler van wie de schaduw is gevangen, is uitgeschakeld of helpt om de anderen te pakken.

WITTE ZWANEN, ZWARTE ZWANEN

"Witte zwanen, zwarte zwanen
Wie gaat er mee naar Engeland varen
Engeland is gesloten,
De sleutel is gebroken.
Is er dan geen smid in 't land
Die de sleutel maken kan?
Ga dore, ga dore
De laatste is verlore..."

Twee kinderen nemen elkaars handen vast en steken die in de lucht om zo een soort brug te vormen. De overige kinderen lopen al zingend in een slinger (ze hebben de handen op mekaars schouders) onder de brug door.
Bij 'verlore' gaan de armen naar beneden en het kind dat dan voorbij komt, moet voor één van de twee brug-kinderen kiezen.
Hij plaatst zich achter dat kind. Zo wordt er verder gespeeld tot alle kinderen twee kampen vormen.
Tenslotte houdt iedereen in elk kamp elkaar bij de lende vast, en trekken de twee kampen om ter hardst.
Het kamp dat het eerst moet lossen of valt, heeft verloren.

DE MAAN EN DE MORGENSTERREN

Nog een spelletje waarvoor je de zon nodig hebt.
Degene die 'hem' is, is de maan, en moet in de schaduw van een gebouw of een grote boom gaan staan.
De morgensterren blijven meestal in het zonlicht staan, maar ze lopen af en toe de schaduw in. Wie van de morgensterren in de schaduw wordt getikt, is de nieuwe tikker.

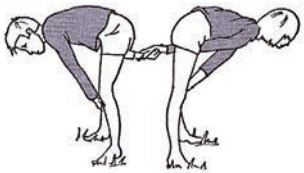
SCHIPPER, MAG IK OVERVAREN, JA OF NEE?

Aan één kant van een speelplein staan de spelers, de schipper staat in het midden van het plein.
De spelers zingen: "Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik dan een cent betalen, ja of nee? "
Als hij 'ja' zegt, vragen de kinderen welke kleur hij wil.
Wie die kleur aan heeft, kan vrijuit het plein oversteken. De anderen kunnen echter getikt worden door de schipper. Wie getikt is, wordt ook een schipper, waardoor het bij de volgende rondes almaar moeilijker wordt om het plein over te steken.

Variatie
De schipper kan ook andere opdrachten geven:
Bv. Al wie een rokje aan heeft, mag oversteken.
Of wie rugwaarts stapt, mag ook over enz...

CHINESE KRACHTMETING

Trek op een afstand van 1 meter van elkaar drie parallelle lijnen op de grond. Ga dan rug-aan-rug met je tegenstander staan, elk aan één kant van de middelste lijn.
Buig beiden naar voren, steek allebei je rechterarm tussen je benen door naar achteren en grijp elkaars polsen vast. Steun met je linkerhand op je linkerknie. Als er 'start' wordt geroepen, proberen beide spelers naar voren te lopen en de tegenstander mee te trekken.



Degene die het eerst de 1-meter-lijn aan zijn kant voorbij komt, is de winnaar.

ZAKDOEK LEGGEN

De spelers vormen staand of zittend een kring. Iemand is 'hem' en loopt buiten de kring met een zakdoek, terwijl de anderen zingen:

"Zakdoek leggen
Niemand zeggen
Ik heb de hele dag gewerkt
Twee paar schoenen heb ik afgewerkt
Eén van stof en één van leer
Hier leg ik mijn zakdoek neer."

De zakdoek wordt dan gedropt achter de rug van iemand. Deze speler neemt snel de zakdoek en probeert de weglopende 'dropper' te raken. Die probeert zo snel mogelijk de vrijgekomen plaats in te nemen. Als de dropper toch getikt wordt, moet hij opnieuw een rondje doen. Zo niet, dan is het kind dat de zakdoek 'kreeg' de nieuwe dropper.

BALSPELEN

Ballen zijn waarschijnlijk de oudste objecten waar men mee speelde. Met elk ding dat een ronde vorm had, ging men rollen, gooien, vangen, schoppen...
Oorspronkelijk bestond een bal uit samengenaaide stroken leder, opgevuld met haar of veren.
De eerste balspelen waren vooral vangspelen. Maar toen de kaatsbal werd uitgevonden, en er betegelde speelplaatsen kwamen, onstonden er ook heel wat andere vormen.
Nu is voetbal zo populair dat kinderen vaak zelfs in het midden van de straat een partijtje gaan spelen.

Bij de foto:
De speler in het midden van de cirkel ontwijkt behendig de bal. Degene die hem weet te raken, neemt zijn plaats in.

BALSPEL ZONDER HANDEN

In een kring laat je de bal rondgaan zonder hem met de handen aan te raken: laat hem stuiteren op het hoofd, de schouder, de knie, de voet...
De bal moet zo lang mogelijk in de lucht gehouden worden.

P.S. In dit spel zijn de spelers solidair en wordt niemand uitgeschakeld. Als de bal op de grond terechtkomt, wordt de bal gepakt en begint het spel opnieuw.

BALSCHOOL

Dit is een spel dat je alleen kunt spelen om te ontdekken hoe handig je bent met een bal.
Oefening 1:
Begin met de bal omhoog te werpen en met twee handen op te vangen.
Oefening 2:
Werp de bal met één hand op en vang hem ook met één hand op.
Oefening 3:
Werp de bal omhoog, 'kop', en vang hem vervolgens met één hand op.
Oefening 4:
Gooi de bal achter de rug en over de schouder naar voren, en pak hem met één hand.
Oefening 5:
Probeer nu met een zijwaarts opgetrokken been (de linkervoet steunt daarbij tegen de rechterknie) de bal langs achteren op te werpen en vooraan eerst met twee handen en nadien met één op te vangen.
Er zijn nog tientallen andere mogelijke oefeningen.
Laat je ideeën de vrije loop!

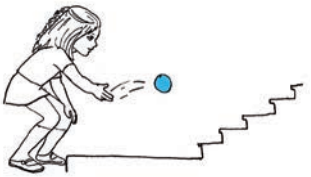
OLA RAGA (MOLUKKEN)

Een spel voor vijf of meer spelers die in een kring staan. De bal wordt omhoog geschopt en mag daarna de grond niet meer raken. Als hij toch op de grond komt, is de speler die er het laatst tegenaan schopte 'uit'.

CHINEES VOETBAL

De spelers staan voorover gebogen in een kring met de benen wijd open en met hun voeten tegen de voeten van hun buurman. Met de vuisten proberen ze de bal door de benen van een andere speler te slaan. De persoon bij wie dit lukt, moet zich omdraaien. Rolt de bal opnieuw door zijn benen, dan moet hij de cirkel verlaten.

TRAPTENNIS



Dit spel wordt gespeeld met een tennisbal. De spelers staan achter een lijn op het trottoir tegenover een stenen trap. Van achter deze lijn mag elke speler om beurten de bal tegen de opstaande kanten van de treden van de trap gooien.
Met de eerste gooi probeer je de laagste opstaande kant te raken. Dan laat je de bal weer op straat stuiten en vang je hem op zonder over de lijn te komen. Bij de tweede worp probeer je de volgende opstaande kant te raken enz., tot je de bovenste trede hebt bereikt.
Dan ga je op dezelfde wijze weer naar beneden.
Mis je de juiste opstaande kant of vang je de bal niet, dan is het de beurt aan een andere speler. Degene die het eerst zonder fouten de trap 'op en af' is gegaan, wint!

WATERBAL

Een spelletje voor op een heel warme dag. Vul ballonnen met water en gooi ze naar elkaar. Helemaal leuk wordt het natuurlijk als een ballon stuk gaat tijdens het werpen waardoor je een douche krijgt.
Om de spanning erin te houden: ga een stap achteruit telkens wanneer je de ballon hebt kunnen opvangen.
De vliegbaan van de ballon wordt zo telkens langer. Als de ballon openspat, ben je zéker druipnat!

MUURBAL

Trek op ca. 2 meter van een muur een streep. De spelers gaan op de streep staan en moeten één voor één de bal tegen de muur gooien. Maar voordat je hem vangt, moet je eerst een opdracht uitvoeren.
Bv.
- Drie, vier, vijf keer klappen (voor of achter je rug)
- Je voeten mogen niet bewegen
- Vang op met één hand
- Eén keer rond je eigen as draaien
- Laat de bal eerst onder je been doorstuiteren, voor je hem opvangt
- Vang de bal met een uitgestreken gezicht
- Vang de bal terwijl je op slechts één voet staat
- Raak de grond of je mond snel aan
- Laat de bal eerst op je hoofd stuiteren
- Ga zitten en sta snel terug recht
- Hinkel één keer rond

Je kunt ook afspreken dat je de bal almaar hoger moet gooien en vangen, of dat je van een steeds grotere afstand moet gooien.
Als je in een grote groep speelt:
Een speler gooit de bal tegen de muur en een ander moet hem vangen, en op zijn beurt weer gooien voor een derde vanger enz...

De oude variaties op dit spel hebben mooie namen. Zoals
- Het kleine gebed: de bal vangen, steunend op één knie
- Het grote gebed: de bal vangen met twee knieën op de grond
- Het vissersnet: de bal vangen in een jurk of rok.

Je kunt natuurlijk ook zelf oefeningen bedenken en die mooie namen geven!

MUURTJE KLOP

Deze variant speel je best met een viertal spelers.
Ga eerst in een rij staan. De eerste speler geeft de 'opslag', d.w.z. dat hij de bal zo slaat dat hij eerst een keer op de grond botst en dan de muur raakt. Pas als de bal opnieuw de grond heeft geraakt mag de tweede speler slaan. Wie de bal twee of meerdere keren laat botsen, de bal niet laat botsen of over/naast de muur slaat, is uitgeschakeld. Zo blijven er na een tijdje nog twee spelers over die dan tegen elkaar de finale spelen.
Opmerking: wanneer er een tweede of derde spel wordt gespeeld, mag diegene die er bij het eerste spel als eerste uitviel, de opslag geven.

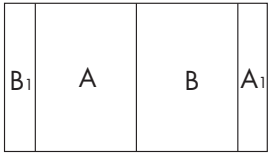
BAÎDHA

Baîdha betekent 'eieren' en wordt in Jemen gespeeld.
Teken met krijt een speelveld van 5 bij 5 meter op de grond. Je kunt ook met een stok de lijnen in het zand tekenen.
Er worden twee jagers aangeduid. Zij gaan buiten de lijnen van het speelveld staan. De andere spelers bevinden zich binnen de lijnen.

De jagers proberen de spelers in het veld te raken. Als een speler geraakt is of bij het ontwijken van de bal een lijn overschrijdt, is hij uit.
Wanneer een speler de bal vangt, wordt hij zelf jager. De werper neemt dan plaats in het speelveld. Als de bal eerst de grond raakt en dan pas gevangen wordt, 'ontploft' de bal (het ei) en is de vanger ook uit.
Het spel is afgelopen wanneer er geen enkele speler meer in het veld staat.

TREFBAL

Dit is een balspel voor een grote groep kinderen.
Er zijn twee ploegen (A en B) met elk een kapitein. Ze hebben een eigen vak waarin ze zich kunnen bewegen.



Doel van het spel is alle tegenstrevers met de bal te raken.
De twee kapiteins komen eerst tegenover elkaar bij de middellijn staan. De spelleider gooit de bal naar omhoog en degene die de bal het eerst opvangt, is aan zet.
Om de anderen met de bal te raken, zijn er wel enkele regels:

- Het trefvlak is het hele lichaam. Vangen van de bal is toegestaan maar laat de speler de bal bij een vang- of verdedigingspoging toch glippen, dan is hij af.
- Alleen een directe bal telt (hij mag dus niet stuiteren op de grond)
- Samenspelen mag maar met de bal in de handen mag je niet lopen
- De spelers mogen noch bij het aanvallen noch bij het verdedigen met de voeten buiten hun vak komen.

Wordt een speler uit vak A (B) geraakt dan verhuist hij naar vak A1 (B1). Hij mag van daaruit zijn ploeg nog helpen, door te proberen vanaf die plaats de tegenstanders te treffen. Als dit lukt, mag hij opnieuw in het grote veld A of B komen meespelen. De ploeg waarvan het eerst alle spelers zijn geraakt, heeft verloren.

KNIKKEREN

Knikkeren is al eeuwen oud. In een Egyptisch kindergraf uit de 4de eeuw voor Christus werden reeds knikkers gevonden. Ook bij de Grieken en de Romeinen was het knikkeren geliefd. Zelfs de Romeinse keizer Augustus bleek een erg groot liefhebber van het knikkerspel. Net zoals het hinkelspel zullen de Romeinen het knikkeren hebben ingevoerd toen ze onze gebieden veroverden.
In Engeland werd het wel bijzonder populair. In 1588 ontstond daar een jaarlijks kampioenschap; het was meteen de oudste sportgebeurtenis van dat land.
Meestal speelde men met knikkers uit gebakken klei, die al of niet geglazuurd waren. Vanaf de 18de eeuw werden ook al glazen of porseleinen knikkers gemaakt (vooral in Venetië, in Bohemen). Maar vroeger gebruikte men ook wel eens noten, kastanjes, eikels of kersenpitten om te knikkeren. Momenteel worden er ongeveer 400 miljoen knikkers gemaakt over de hele wereld! Toch zijn er nog altijd ambachtslui die zich toeleggen op het maken van mooie en speciale knikkers. Die zijn dan eerder bedoeld om te verzamelen en/of te ruilen.
Er wordt gezegd dat wie altijd een knikker bij zich draagt, geluk zal kennen!

Een knikker kan je rollen, tossen (werpen) of schieten.

Hoe schiet je een knikker?
Krul je vingers op. Zet je duimnagel achter je wijsvinger. Oefen op het naar voren bewegen met je duimnagel, vanachter je wijsvinger.
Het is de tik met je duimnagel die de knikker doet rollen.

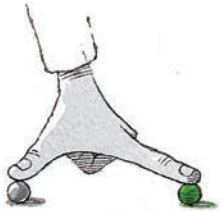
Leg de knikker in de kleine ruimte tussen je gekromde wijsvinger en je duim. Eventueel krul je je wijsvinger iets meer op zodat de knikker er niet uitrolt.

Leg nu een vingerkootje van je wijsvinger op de grond. Tik met je duimnagel tegen de knikker en laat hem over de grond rollen.

KNIKKEREN

Trek een streep in het zand of teken er eentje met krijt. Neem plaats achter de streep.

De eerste speler gooit of rolt zijn knikker zover hij wil. De volgende tracht nu die knikker te raken.
Als dit lukt, krijgt hij de knikker die geraakt werd. Enz... De bedoeling is natuurlijk om zoveel mogelijk knikkers in je bezit te krijgen.
Als je de knikker niet hebt geraakt, kun je hem toch winnen als jouw knikker op een 'span' ligt van de te winnen knikker.
Een span meet je door je duim en je wijsvinger te spreiden tussen beide knikkers. Je moet beide knikkers tegelijkertijd kunnen raken.



In plaats van de knikkers te nemen, kun je ook met punten werken: wie raakt het meeste knikkers en verdient dus de meeste punten?
Je kunt gewoon voor de lol spelen en van tevoren afspreken dat je de gewonnen knikkers nadien aan mekaar teruggeeft.

PRUIMEN PLUKKEN

Elke speler legt een aantal knikkers op één lijn. Vanachter een andere lijn moeten de spelers de knikkers van de lijn proberen weg te schieten.
Als je mist, moet je natuurlijk op je volgende beurt wachten.

KNIKKEREN IN EEN KUILTJE

Zoek een vlak stukje grond en trek een streep met een stok.
Maak op ongeveer drie passen afstand van de streep een kuiltje. Bepaal van tevoren hoeveel knikkers iedereen bij dit spel mag gebruiken.
De knikkers moeten dus in het kuiltje terecht komen, om daar zoveel mogelijk punten mee te winnen.
Als de knikker bij de eerste poging in het kuiltje komt, dan krijgt die speler 10 punten en mag hij nog een keer. Zijn er meerdere keren voor nodig, dan krijgt de speler steeds twee punten minder.
Schiet hij met zijn knikker een knikker die in het veld ligt in het kuiltje, dan krijgt hij 8 punten.
Als alle knikkers zijn gebruikt, dan kan elke speler opnieuw een gelijk aantal uit het kuiltje halen om opnieuw te beginnen.
Of het spel is uit, en degene met de meeste punten heeft gewonnen!

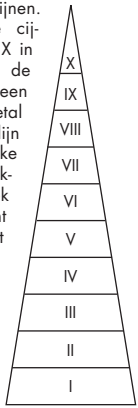
KRINGSPEL

Teken een cirkel met een diameter van ongeveer 30 cm op de grond. Elke speler legt twee of drie knikkers in de cirkel. Rond die cirkel wordt een nog grotere cirkel van ongeveer 2 meter doorsnede getekend of gemarkeerd.
De spelers mogen niet binnen de grote cirkel komen. Iedereen schiet nu met een knikker en probeert één of meerdere knikkers uit de kleine cirkel te krijgen. Als dit lukt, mag je die knikker(s) nemen.
De knikker waarmee de spelers schieten, mag elke keer terug genomen worden.
Je kunt ook de regel toepassen dat een speler aan de beurt blijft zolang hij knikkers uit de cirkel schiet.
Maar beginnelingen zullen dit niet zo leuk vinden!

HET DELTA-SPEL

De kinderen in Rome speelden dit spel al zo'n 2000 jaar geleden.

Teken op de grond een smalle, hoge driehoek en verdeel hem in 10 vakken met horizontale lijnen. Schrijf de Romeinse cijfers van I tot en met X in de vakken zoals op de tekening. Trek dan een streep op een tweetal meter van de basislijn van de driehoek. Elke speler rolt nu een knikker naar de driehoek toe. Iedereen tracht uiteraard om terecht te komen in een vlak met een hoog aantal punten. Na een tiental rondjes kun je de punten tellen. Degene met het hoogst aantal punten heeft gewonnen!

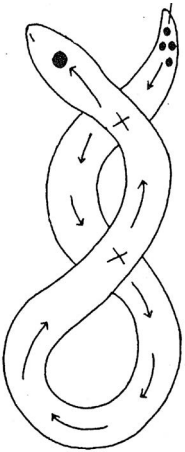


DE GELUKSBRENGER-STEEN

Met de hulp van een lang touw en een kleine stok teken je een cirkel op de grond met een diameter van 2 à 3 meter. In het midden plaats je een steen die ongeveer zo groot is als een vuist, een geluksbrenger-steen.
De spelers proberen nu één voor één met hun knikkers zo dicht mogelijk bij de steen te geraken. Wie daar het beste in slaagt, mag alle knikkers nemen die in de cirkel zijn terecht gekomen. De andere knikkers (buiten de cirkel) behoren terug toe aan hun eigenaars. Het is toegestaan om de knikkers van anderen met je eigen knikkers weg te schieten. Wie het dichtst tot bij het midden geraakt, wint.

DE REUZENSLANG

Dit knikkerspel wordt vaak in Frankrijk gespeeld.
In het zand of met krijt op een stenen ondergrond teken je een grote slang.
In de kop maak je een kuiltje voor het oog. Teken 2 kruisjes in het slangenlijf, net zoals op de tekening.



Elke speler legt eerst zijn knikker in het uiteinde van de staart.
De bedoeling is dat je knikker de weg van het slangenlichaam volgt zoals aangegeven op de tekening. Wie er het eerst in slaagt om zijn knikker in het kuiltje van het oog te krijgen, is de winnaar.

Elke speler mag 1 keer schieten en dan is het de beurt aan de volgende.
Als de knikker buiten de lijntjes, op één van de kruisjes komt of als hij door een tegenstander wordt geraakt, moet de speler bij zijn volgende beurt opnieuw bij de staart beginnen.

KNIKKEREN DOOR EEN POORTJE

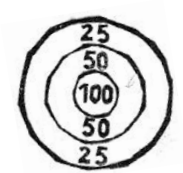
of 'poortje schieten'
of 'het bruggenspel'

Snijd in een stevig stuk karton een aantal halfronde poorten met een verschillende maat, groter en kleiner. Zet dit stuk karton op minimum één meter van een streep (en zet het vast op de grond door middel van twee stenen bv.) of gebruik een open schoendoos. Schrijf boven elk poortje hoeveel punten je kunt verdienen als je er een knikker doorheen rolt. Hoe kleiner het poortje, des te meer punten het oplevert.
Tracht nu vanachter de streep je knikkers door de poorten te rollen. Je mag doorgaan als je door een poortje bent geraakt. Lukt het niet, dan pak je de knikker terug en wacht je je volgende beurt af. Bedoeling is om zoveel mogelijk punten te verzamelen.

DE POORTWACHTER

Je duidt een speler aan als poortwachter.
De spelers proberen om de beurt om een knikker door een poortje te schieten.
Rolt de knikker niet door een poortje, dan is de knikker van de poortwachter.
Rolt hij wel door een poortje dan krijgt de speler van de poortwachter evenveel knikkers als stond aangegeven boven de poort waar hij doorheen rolde.
Het spel is afgelopen als iemand van de spelers al zijn knikkers kwijt is.

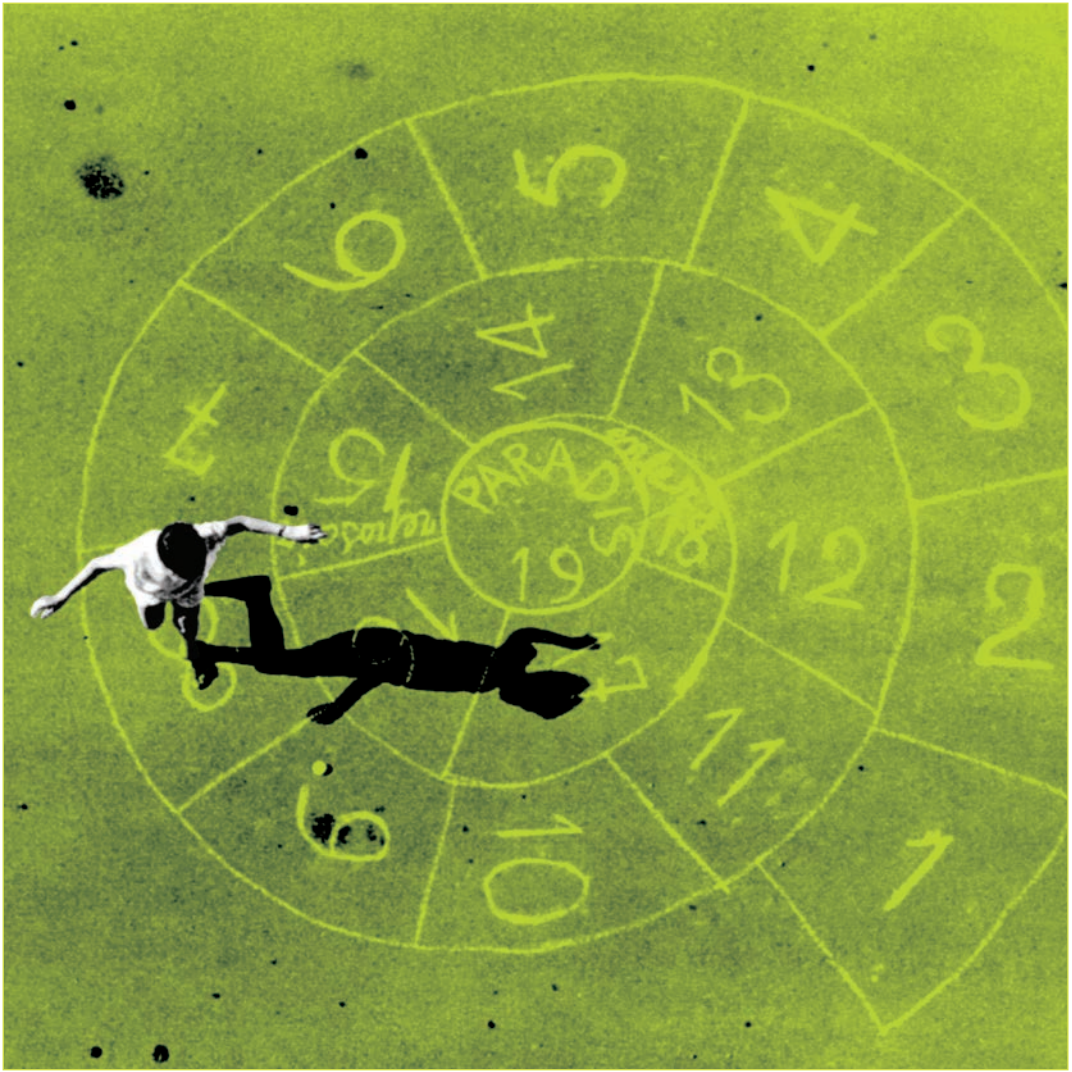
KNIKKER OF STEEN-DART

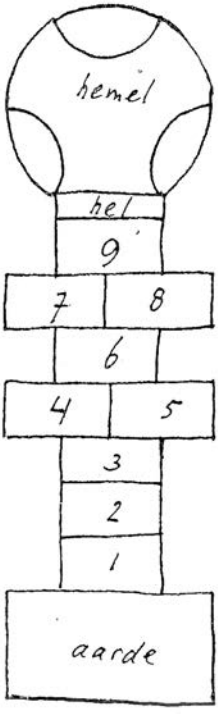


Teken met krijt een schietschijf op de grond en schrijf er cijfers in, het hoogste cijfer natuurlijk in het midden. Trek dan een lijn op zekere afstand van de schijf.
Elke speler gooit zijn knikker of steen vanachter deze lijn naar de schijf.
De winnaar van het eerste rondje is diegene wiens knikker of steen net in het midden van de schijf valt. Wie in 10 rondjes het hoogste aantal punten behaalt, wint.
Wie niet zo van hoofdrekenen houdt, kan de punten ook op de grond noteren met krijt.

AFRIKAANS KNIKKERSPEL

Alle spelers geven eenzelfde aantal knikkers (3 tot 5) aan één speler. Die gooit de knikkers in de lucht, zodat ze op de grond vallen en daar in een toevallige 'opstelling' blijven liggen.
Spreek nu eerst de volgorde af waarin je gaat spelen.
De eerste speler kiest dan een willekeurige knikker uit om ermee naar een andere knikker te schieten. Als hij hem heeft geraakt, is die knikker van hem en mag hij verder blijven proberen. Mist hij, dan is het de beurt aan de volgende speler.
Wie de laatste knikker raakt, mag zowel die knikker als de speel-knikker houden.
De winnaar is natuurlijk diegene met het hoogste aantal knikkers.


PARADE
1945



HINKELEN

Hinkelen is een klassiek kinderspel dat je door de eeuwen heen overal tegenkomt. Al 4000 jaar geleden werden de eerste hinkelbanen op de grond getekend! Een van de oudste hinkelbanen vond men gegraveerd in de plavuizen van het Forum Romanum, het centrum van het oude Rome. Toen het Romeinse rijk almaar groter werd, legde men wegen van keien aan die het noorden van Europa met Rome moesten verbinden. Die straten waren ideaal voor hinkelspelletjes. De kinderen hier bij ons hebben ze zeker van de Romeinse soldaten geleerd. Sindsdien is het hinkelen nooit meer verdwenen.
Hinkelbanen kunnen eenvoudig of ingewikkeld zijn. Het spel is daarom geschikt voor jonge en oudere spelers. In het zuiden hinkelen volwassenen ook nog vaak.
Elk hinkelspel bestaat uit een aantal vakken, die meestal genummerd zijn.
Je tekent de hinkelbaan met een krijtje of met een stuk kalk op een plein, een tegelpad bij een huis of een trottoir in een stille straat.
De regels van 'hemel' en 'aarde' gelden, met kleine variaties, voor bijna alle hinkelspelen.

P.S. Je kunt ook gerust zonder een hinkelbaan hinkelen. Door bv. je hinkelpassen te tellen of uit te testen wie het langst of het verst kan hinkelen. Of je voegt een grote stap, en dan nog een sprong toe aan je hinkelpas, zodat je 'Hink stap sprong' speelt.

Voor elk hinkelspel heb je wel een steen nodig. Omdat stenen dankbare objecten zijn om mee te spelen, hebben we in dit hoofdstukje ook enkele specifieke 'steenspelen' opgenomen.

STEENTJE VANGEN

Een speler houdt zijn arm zo gebogen dat de bovenarm ongeveer horizontaal komt. De gemakkelijkste manier om het te doen, is door met de rechterhand je rechteroor aan te raken.
Op de elleboog legt de speler een klein steentje of een muntstuk.
Dan zwaait de speler zijn onderarm snel naar voren en probeert in de vlucht het steentje te pakken met zijn rechterhand zonder dat het op de grond valt.
Wie het met de rechterhand kan, moet het zeker ook eens proberen met de linker!

BASISREGELS

Ga in het hokje Aarde staan en gooi de steen op 1. Hinkel van Aarde naar 1, pak de steen op en hinkel terug. Gooi daarna de steen op 2, hinkel via 1 naar 2, gooi de steen op Aarde, hinkel via 1 terug.
Begin opnieuw, gooi de steen op 3 en blijf zo doorgaan tot en met hokje 9.
Komt de steen op een verkeerd vak of op één van de lijnen terecht, dan is je beurt voorbij en begint de volgende speler.

De speler die fout gooide of fout hinkelde, mag bij zijn volgende beurt doorgaan waar hij gebleven was, hij hoeft niet van voren af aan te beginnen.

Meestal wordt er staande gehinkeld, maar soms wordt een deel van de baan gehurkt afgelegd. Dan wordt er bv. met de beide voeten op de grond en met de handen op de heupen, gehurkt van vak tot vak gesprongen.

VARIATIE 1

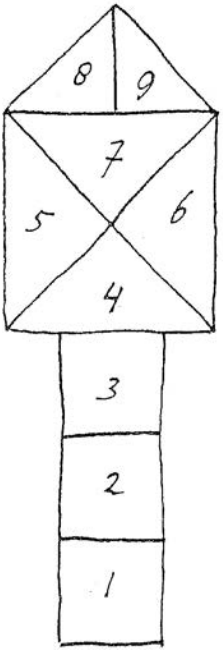
- Na het hinkelen van de hokjes 1 tot en met 9 gooit de speler de steen in de Hemel. Hinkel van vak naar vak tot bij de Hemel, raap de steen op en gooi hem op 9. Volg nu dezelfde basisregels, maar andersom en hinkel naar Aarde terug.
- In plaats van de steen te gooien, moeten de spelers hem van vak naar vak met de voet verschuiven, eerst weer van 1 tot en met 9, dan naar Hemel en terug naar Aarde hinkelen.

VARIATIE 2

- Hetzelfde als variatie 1, alleen moet nu de steen op één voet in evenwicht gehouden worden. Wanneer de steen van de voet valt, is de beurt voorbij. Weer van 1 t/m 9, Hemel en terug naar Aarde.
- Idem, maar nu met de steen op het hoofd balancerend.
- Idem, met de steen op de wijsvinger of op de arm of op de rechterknie of op de linkerknie.
- Met één oog dicht en met opgeheven hoofd de beschreven vakken heen en terug hinkelen.
- Ga in het hokje Aarde staan, met de rug naar de Hemel, en gooi de steen over je schouder. Als die precies in een vak valt, niet op een lijn, dan mag men zijn naam in dat vak schrijven. Dit is nu het 'eigen huis' geworden.
  Bij de volgende beurten mag de speler daar met twee voeten op de grond rusten. Andere spelers moeten er gewoon hinkelen.

AANVULLENDE REGELS

- Op Hemel mag men op twee benen rusten en mag een slecht gemikte steen goed gelegd worden.
- Als de steen op een lijn of een verkeerd vak terechtkomt, is de beurt aan de volgende speler.
- Komt de steen op hel terecht dan is de beurt voorbij en moet men bij de volgende beurt helemaal van voren af aan beginnen.



BRIEFHINKELEN

(min. 1 speler, max. 4)

Dit spel heet 'briefhinkelen' omdat de bovenkant van het hinkelpad op een envelop lijkt.

Ronde 1
Spring met beide voeten van vak 1 naar vak 9 en terug

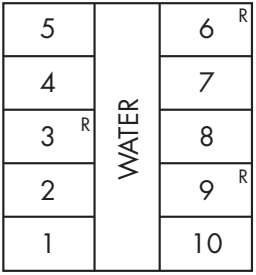
Ronde 2
Spring op één been van vak 1 naar 4, spring met twee voeten tegelijk op 5 en 6, op één been naar 7 en dan op twee voeten tegelijk naar 8 en 9. Dan spring je op, maak je een halve draai zodat je rechtervoet in 8 komt en je linkervoet in 9 terecht komt. Dan hinkel je op één been van 7 naar 6, met twee voeten op 4 en 5 en dan op één been naar 1.

Ronde 3
Hinkel op één been van vak 1 naar vak 9 en terug waarbij je met gekruiste benen tegelijk op 5 en 6 komt en tegelijk op 8 en 9.

Maak je een fout, dan is je beurt voorbij en moet je de ronde waaraan je bezig was opnieuw beginnen.

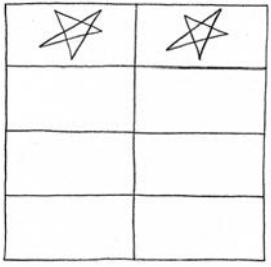
WATERHINKELEN

Speel volgens de basisregels maar de strook 'water' is bij dit spelletje verboden terrein. Wanneer een speler of zijn steentje daar terechtkomt, is het spel voor hem afgelopen. De vakken 3, 6 en 9 zijn rustplaatsen.
Er is een aanvullende regel: tot slot hinkelt men, zonder een steentje te gooien, driemaal om de hinkelbaan heen zonder te rusten.

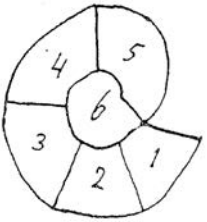


HINKELSPEL UIT INDIA

(min. 2 spelers, max. 4)
Ga bij de startlijn staan en werp een steen op het vak rechtsonder.



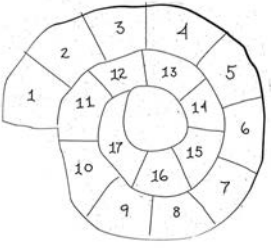
Ga op één been staan en hinkel met de steen langs elk vak van het circuit tot je bent aangekomen bij het vak linksonder. Als je met je voet of met de steen een lijn raakt, is je beurt voorbij.
Als je het hele circuit foutloos hebt afgelegd, ga je opnieuw bij de startlijn staan. Van hier werp je een steen net over de tekening. Ga vervolgens op één van de vakken staan met een ster en probeer de steen op te rapen zonder uit dit vak te komen. Als dat lukt, ga dan buiten de tekening staan met je rug ernaar toe en werp een steen over je schouder. Als hij op één van de lege vakken terecht komt, wordt dit vak jouw huis. Je mag er je naam in schrijven. De andere spelers mogen niet meer op dit vak komen.
Als je steen op een vak met een ster terecht komt, of je kunt de steen niet oprapen dan is je beurt voorbij.
Bij de volgende ronde beginnen alle spelers op het tweede veld, bij de derde ronde op het derde veld enz.. Het spel wordt moeilijker naarmate er meer vakken afvallen.
Na afloop worden de huizen geteld. De speler met de meeste huizen is de winnaar.



HINKELSLAK

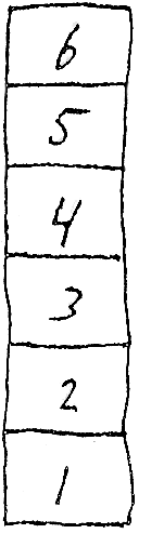
Hinkel het patroon rond (zie tekening). Bewaar je evenwicht en stap niet op de lijnen. Als je in het midden komt, kan je daar met beide voeten rusten. Hinkel er dan terug uit.
Elke keer als dit gelukt is (zonder te vallen of de lijnen te raken), mag je je initialen schrijven in één van de vakken. Dat vak is jouw 'huis', waar je ook mag in rusten en waar je van been mag wisselen. Maar alle andere spelers moeten erover hinkelen. Elke speler heeft zijn rustplaatsen met initialen. Op den duur kan het hinkelen dus behoorlijk lastig worden.

Variatie: In plaats van er je initialen te schrijven, kan je er ook een steen achterlaten waardoor het voor de andere spelers na een tijdje onmogelijk wordt om hun ronde af te maken.
Er bestaat nog een variatie op 'hinkelslak' (met de vakken 'hemel' en 'hel') zoals te zien is op de foto bij het begin van dit hoofdstuk.



GLADDE, PLATTE STEEN (Turkije)

Bij dit spel bestaat de hinkelbaan uit zes vakken achter elkaar. Het wordt gespeeld door groepjes van vier tot zes spelers die op blote voeten lopen.



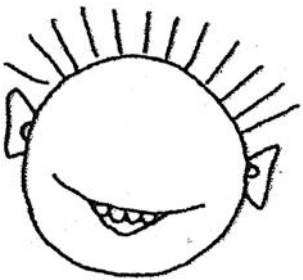
Het spel begint wanneer de eerste speler een steentje in vak 1 gooit, de steen met zijn tenen oppakt en vervolgens naar vak zes en weer terug hinkelt.
Daarbij moet hij het steentje steeds onder de voet geklemd houden, het mag niet vallen. De speler moet het steentje met dezelfde voet blijven vasthouden. Als hij zo zonder fouten de hinkelbaan aflegt, mag hij doorgaan door het steentje in het vak 2 te gooien. Dan herhaalt zich het voorgaande, waarna vak 3, 4 enz. aan de beurt komen.

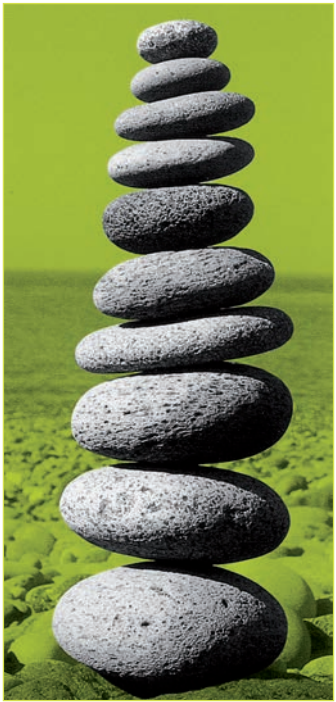
GAMPARAN (INDONESIE)

Alle spelers moeten op blote voeten achter een lijn gaan staan.
Om de beurt legt elke speler een steen op de lijn. Hij neemt de steen op door zijn tenen er rond te krullen en werpt die zo ver mogelijk weg.
Wiens steen het dichtst bij de startlijn ligt, is de verliezer.

HET KRIJTGEZICHT

Teken met krijt een groot gezicht op de grond. De ogen en de neus teken je nog niet (zie voorbeeld).
De eerste speler gaat op ongeveer 3 meter van het gezicht staan en heeft 3 stenen in de hand.
Nu probeert hij de 3 stenen zo te gooien dat ze op de plaats van de neus en de ogen komen te liggen. Dat lukt vaak niet van de eerste keer, wat soms ook een grappig resultaat oplevert.
De aanhouder wint!





STENENPIRAMIDE (Kroatië)

Met vier stenen of kastanjes bouw je een piramide: drie op de grond en de vierde er bovenop. Trek een lijn op ongeveer vijf meter afstand van de piramide. Om beurten gooien de spelers een steen/kastanje naar de piramide met de bedoeling die om te gooien. Lukt dit dan zijn de stenen/kastanjes voor die speler. Vervolgens wordt een nieuwe piramide gebouwd, waarvoor de anderen stenen/kastanjes moeten leveren. Wie eindigt met het grootste aantal stenen/kastanjes is de winnaar.

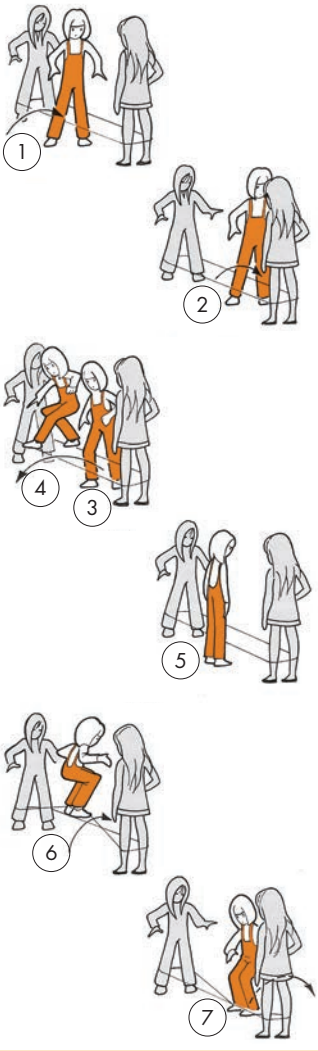
STEENTJE MIKKEN (MAROKKO)

Een spel voor drie of meer kinderen. Iedere speler heeft één steentje.
Om de beurt gooit ieder zijn steentje weg. Dan gaat de eerste speler naar de plaats waar zijn steentje ligt. Hij raapt het op en probeert vanaf die plaats één van de andere stenen te raken. Als hem dat lukt, mag hij nog eens gooien enz... Als het niet lukt, is nummer twee aan de beurt.

HET WAGENRAD/HET WIEL

Teken met krijt een karrenwiel met nummers op de grond.

Bij het begin van het spel beslissen de spelers eerst welk aantal punten ze moeten scoren om het spel te doen eindigen. Iedereen heeft vijf kleine steentjes. De spelers gooien het ene na het andere in telkens een ander segment en tellen nadien het verzamelde aantal punten op. Een steen die eruit valt of op een lijn ligt, telt niet mee. De winnaar is degene die het dichtst bij het afgesproken aantal punten eindigt.



ELASTIEK SPRINGEN

Dit spel is een competitie tussen verschillende spelers die zich meten in springen tussen de twee koorden van een gesloten elastiek.
Twee kinderen zijn de 'piketten' en spannen het elastiek op zekere hoogte rond hun benen. Ze staan op een afstand van ongeveer 2 meter van mekaar.
Bij het begin van het spel is het elastiek geplaatst ter hoogte van de enkels; wanneer een speler erin slaagt om alle figuren tot een goed einde te brengen, dan wordt het elastiek almaar hoger gespannen. Dat maakt het spel almaar moeilijker...
Wie begint, moet eerst zijdelings over het elastiek springen: je moet zo springen dat je linkervoet in het midden van de lus terecht komt, je rechtervoet komt dan daar waar tevoren je linkervoet stond (1)

Spring daarna nog een keer op dezelfde manier in dezelfde richting (2).

Draai je dan lichtjes om naar het midden toe, terwijl het elastiek tussen je beide benen in zit (3).

Voor de derde sprong mag je even ontspannen en spring je helemaal uit de lus van het elastiek (4).

De vierde sprong is de moeilijkste. Je staat nu aan de overkant van het elastiek, in het midden, en je plaatst je twee voeten onder het elastiek (5).

Met één koord van het elastiek op de wreef van je voet spring je nu over de tweede koord (6).

Draai je dan terug om naar het midden, plaats je twee voeten nu op het elastiek en maak een laatste sprong achterwaarts (7).

Wie een fout maakt, moet zijn plaats afstaan aan een andere speler.

ELASTIEK TWIST

Voor dit spel heb je een elastiek van ongeveer vier meter nodig.
Het elastiek wordt rond de enkels, de knieën of de dijen van de 'piketten' gespannen, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad.
Op de tekeningen zie je de verschillende springfiguren van de 'twist'.

Wie een fout maakt, moet zijn plaats afstaan aan een andere speler.

TOUWTJE SPRINGEN

De lente was vroeger hét seizoen om touwtje te springen. Men dacht namelijk dat touwtje springen de gewassen zou doen groeien en hoopte dat de planten even hoog zouden worden als de hoogste sprong. Oorspronkelijk was touwtje springen een typisch jongensspel: ze deden trucjes zoals het touw tweemaal doen draaien tijdens één sprong of springen met de handen gekruist. Later werd het eerder een spel voor meisjes, zij zongen er liedjes en versjes bij.

Touwtje springen kan je in je eentje doen. Je hebt de uiteinden van het touw in beide handen en draait het touw van achter over je hoofd naar voren en springt er overheen als het bij de grond komt.
Je kunt dat op alle mogelijke manieren variëren, met de voeten afwisselend, hinkelend enz...
Als gezelschapsspel heb je voor touwtje springen minstens drie spelers nodig. De twee kinderen die het touw draaien, staan tenminste drie meter uit elkaar.
De andere kinderen springen van de zijkant tegen de draairichting in het touw en springen er aan de andere kant weer uit.

Het kan één voor één maar ook met een aantal kinderen tegelijk.

Meestal spring je in en uit het touw, maar je kunt ook al in het touw staan om te beginnen. Dan start je nadat je tot drie hebt geteld. Je kan heel wat doen, bijv.:

- Het touw heel traag, normaal of zo snel mogelijk doen draaien
- Het heen en weer doen wiegen zonder dat het over het hoofd van de springers gaat
- Het doen draaien zonder dat het de grond raakt
- Onder het touw doorlopen, zonder te springen
- Slechts één keer over het touw springen

....

Daarbij kun je de volgende bewegingen maken:
Handen in de zij/op de rug/op het hoofd
Met de armen over elkaar
Gehurkt
Gebukt
Met één/twee/drie keer omkeren
Met de ogen dicht
Op één been
Hand in hand
Naast elkaar met de armen over elkaars schouder
Arm in arm

Hier volgen een aantal liedjes die het touwtje springen een stuk leuker kunnen maken.
De spelregels kun je zelf bedenken.

In spin de bocht gaat in
"In spin de bocht gaat in
uit spuit de bocht gaat uit..."

Een kind springt alleen. Bij het einde van de eerste zin van dit liedje springt er een kind bij. Na de tweede zin ("uit spuit de bocht gaat uit") springt het kind er weer uit. Daarna mag de volgende erin springen. Om het moeilijker te maken, kunnen er natuurlijk ook meer kinderen tegelijk in- en uitspringen.

Edelman, bedelman
Wat voor beroep zal de man hebben met wie je later trouwt? Bij ieder woord moet er gesprongen worden. Als het versje uit is, wordt opnieuw begonnen, net zo lang tot de springer stopt.

"Een, twee, drie, vier
Wat voor man heb ik hier?
Edelman, bedelman, dokter, pastoor, koning, keizer, schutter, majoor."

Aardappelschillen
"Aardappelschillen", zei de keukenmeid;
De meid kwam binnen en raad eens wat ze zei:
"Foei, foei (naam van het kind dat springt), wat heb je toch gedaan
Je bent gisteravond met een jongen/meisje uitgegaan."
Ik zou zo graag eens willen weten hoe die jongen/meisje dan zou heten:
A, B, C... *
Hoeveel kusjes zal hij krijgen?
1,2,3,... **
Hoeveel baby's zal hij krijgen?
1,2,3, ... **"

* Het alfabet wordt opgezegd maar als de springer een fout maakt bij bijv. de letter 'F' , moet hij een jongens- of meisjesnaam verzinnen die begint met een 'F'.

** Er wordt geteld. Het aantal kusjes of baby's hangt af van het aantal keren dat de springer foutloos springt.

One, two , buckle my shoe
"One, two , buckle my shoe
Three, four, knock at the door
Five, six, pick up my sticks
Seven, eight, don't be late
Nine, ten, start again."

Beertje, beertje
Op dit liedje worden de bewegingen telkens springend uitgevoerd.

"Beertje, beertje draai je rond
beertje, beertje tik de grond
beertje, beertje was je handen
beertje, beertje poets je tanden
beertje, beertje maak een kruis
beertje, beertje ga naar huis."

Hier is de vogel
"Hier is de vogel,
hier is de vis,
hier is het meisje dat erbij gekomen is.
En dan:
Weg met de vogel enzovoort...

Bij 'hier is' springt er steeds een kind bij; bij 'weg met'... springt er steeds een kind weer uit.

Brown as coffee-berry
"Brown as coffee-berry, red as a bean,
That's the prettiest color I've ever seen
Yellow as daisy, black as ink,
That's the prettiest color I do think
Orange as a pumpkin, green as grass,
Keep on jumping as long as you last."
(dit liedje wordt vooral gezongen op de grens van Texas met Mexico)

なにを かいていますか?
おかあさんの えを かいて
います。わたしも、ぼくも
じょうろで おおきな えを

VARIA

Dit hoofdstuk geeft een paar spelletjes weer die niet in één specifieke categorie thuishoren, maar desalniettemin erg leuk zijn. We willen ze jullie niet onthouden. Zoals bv. het eenvoudige maar toch spannende

IK GA OP REIS EN IK NEEM MEE

Een speler start met "Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel". De volgende pakt over en vult aan: een tandenborstel, een koffer, ...
Zo gaat het verder en het wordt moeilijker omdat er almaar meer te onthouden valt. Wie een fout maakt of iets vergeet onderweg, valt af.
Wie overblijft, is de winnaar.

WATERTEKENING

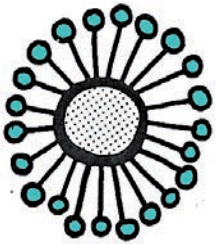
Een ideaal spel voor op een zonnige dag! Zoek naar een vaste ondergrond, bv. een stuk parking of een speelplaats. Met een gieter met een kleine waterstraal kun je tekeningen maken op dat plein.
Al naargelang de inspiratie, maak je grote bloemen, of een stad, een gezicht of de zee met schepen op en vissen in.
Zorg er wel voor dat je makkelijk en snel water kunt bijhalen, zodat je tekening klaar geraakt alvorens de zon ze helemaal heeft meegenomen.
Je kunt er ook voor zorgen dat er meerdere gieters zijn en dat elk kind een deel van de tekening maakt.

Hiernaast zie je een foto van een oefening Chinese kalligrafie. In China oefent men 'schoonschrift' door te schrijven met een groot penseel en water op de straatstenen. Zo wordt het ook een soort watertekening.

NUMMERPLATEN

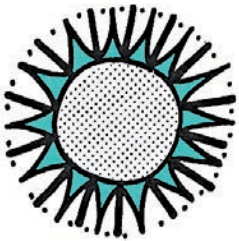
Een ideaal spelletje voor onderweg van school naar huis of als je lang in de auto moet zitten. Zoek naar een nummerplaat van een auto: bv. EWZ 608. Met die drie letters moet je proberen een woord te vormen waar deze letters in voorkomen: bv. wezen of zweet...

Je kunt dit spel alleen spelen. Als je met twee of meer bent dan is degene die het meeste aantal woorden kan bedenken, de winnaar.



SPIEGELDOOLHOF

Voor dit spel heb je nodig: een handspiegeltje, een stuk krijt, een chronometer én de zon!
Teken op een betegeld of geasfalteerd oppervlak, bv. een trottoir of een terras, met krijt een doolhof van smalle straatjes. Vergeet niet om duidelijk de start en finish aan te geven.
Spel: de eerste speler neemt nu een kleine handspiegel. Hij moet de spiegel zo in de zon houden dat het licht van de zon weerkaatst wordt en er een duidelijke lichtvlek op de grond te zien is.
De lichtvlek danst nu vanaf 'start' door de straatjes van het doolhof naar de 'finish'. De lichtvlek mag de straatgrenzen niet raken of eroverheen komen. Gebeurt dit wel dan krijg je telkens een strafpunt. Het is ook belangrijk om zo snel mogelijk het parcours af te leggen, want de spelleider houdt voor elke speler de tijd bij.



KLAPSPELLETJES

Deze spelletjes zijn waarschijnlijk ontstaan omdat mensen hun handen wilden warmen op koude ochtenden in de winter.

Er zijn heel veel verschillende manieren om in je handen te klappen. Hier volgen er enkele:
- klap je handen op je benen
- klap je handen tegen mekaar
- klap in de handen van je vriendje
- klap in mekaars rechterhanden, dan in je eigen handen en dan in mekaars linkerhanden.
- klap tegen mekaars handrug, draai je handen en klap dan verder zoals hierboven.

Draai je handen zo dat de palm van één hand naar de lucht is gekeerd en de palm van een ander hand naar de grond. Je vriendje doet hetzelfde. Je 'lucht-hand' klapt tegen zijn 'grond-hand' en je grond-hand klapt in haar 'lucht-hand'. Draai telkens je handen en doe het dan opnieuw.
- Kruis je handen voor je borst tussen het klappen door.

Liedjes om tijdens het klappen te zingen

"Achter drie bergen bij de rivier
Stond ik te vrijen met een Arabier
Twee weken later was ik getrouwd
Kreeg ik een baby en die was stout."

"Charlie Chaplin ging naar Frankrijk
leerde de meisjes dansen
de Engelsen en de Fransen:
de eerste was de chachacha
de tweede was de Amerika
de derde was de hoelahoep
de vierde was de spij-ker-broek."

"Een aapje wou eens vrolijk zijn
En het beet in de billen van de kapitein
De kapitein werd vreselijk boos
En hij stopte de aap in een poederdoos
De poederdoos was veel te wit
En hij stopte de aap in een kolenkit
De kolenkit was veel te vies
En hij stopte de aap in een theeservies
Het theeservies was veel te mooi
En hij stopte de aap in een apenkooi
De apenkooi stond open
En het aapje kon gaan lopen
En 5 +5 = 10!"

SPELLETJES VOOR GEZICHT EN VINGERS

1- Je tong komt naar buiten

2- hij wordt naar de ene...

3- en vervolgens naar de andere kant getrokken,

4- en verdwijnt weer naar binnen.

Sta zijdelings tegen een muur, met je voeten naast mekaar waarbij één schouder en één heup de muur raken.
Probeer nu je buitenbeen op te tillen terwijl je het gestrekt houdt.

Sta rugwaarts tegen een muur, met je voeten samen zodat je hielen de muur raken. Houd je benen gestrekt en tracht nu je tenen te raken

Sta op ongeveer 30 cm afstand van een muur. Rust met je (voor)hoofd tegen de muur, terwijl je je lichaam perfect gestrekt houdt met je armen naast je lichaam.
Probeer nu rechtop te gaan staan.

JE LICHAAM ALS SPEELTUIG

Muzikale spelletjes

- met je vingers knippen
- gewrichten laten kraken
- in handen of voeten klappen
- knieën tegen mekaar kloppen
- nagels tegen mekaar tikken
- op borstkas bonken (zoals King Kong)
- hand onder oksel, arm bewegen en 'scheet' laten

Enkel met je mond-klankkast en met je adem (dus zonder je stembanden) kan je:

- vinger langs wang uit mond laten ploppen
- met kneukels op schedel kloppen en geluid variëren door mondholte te veranderen
- met vinger tegen wang kloppen en geluid variëren door mondholte te veranderen
- in- en uitademen, hijgen, zuchten,... mondholte veranderen
- ploffende, klakkende, sissende... geluiden maken
- tanden tegen mekaar klapperen, knarsen

Spelletjes voor als je alleen bent en enkel over je eigen lichaam beschikt.
Of als je met een paar vrienden bent en ergens lang moet wachten (bijv. in de auto in de file, in de wachtkamer bij de dokter...)

Lijftruukjes

- met tong tegen neuspunt komen
- linkerteen met rechterhand vastpakken; met je rechterbeen door opening springen
- ellebogen achter rug tegen mekaar
- met linkerarm achter hoofd en onder de kin door proberen met linkerhand je linkeroor aan te raken
- voeten tegen mekaar en plat op de grond, met een rechte rug in hurkzit komen zonder voeten te verplaatsen en zonder te vallen
- benen in nek leggen en tong uitsteken
- in kleermakerszit, ene voet op andere dij leggen en zo gaan wandelen
- jezelf in de lucht steken

....

HET OPROLLEN VAN DE TONG is een kunstje, dat 7 van de 10 mensen, die een zeker dominant gen bezitten, kunnen vertonen. Minder dan 1 op de 1000 kan zijn tong andersom oprollen.

◄ EVENWICHTSOEFENINGEN

Omdat we een goed evenwichtsgevoel hebben, kunnen we vrij makkelijk bewegen. Maar er zijn bepaalde bewegingen die we niet in staat zijn uit te voeren, hoe simpel ze ook mogen lijken.
Vraag enkele van je vrienden om de drie linkse oefeningen eens uit te proberen.

KINDERSPELEN

van Pieter Breughel de Oude (1525-1569)

Meer dan 70 verschillende spelen zijn er te zien op dit bekende schilderij van de Vlaamse schilder Pieter Breughel de Oude. We zeggen 'de Oude' omdat er ook een Pieter Breughel de Jonge bestond die -net als zijn vader- schilder was. Breughel maakte 'Kinderspelen' in 1560, en het schijnt een volledig overzicht te zijn van alle spelen die op dat ogenblik bestonden.

Toen Breughel leefde (in de Renaissance) kreeg men echt interesse voor de wereld van kinderen. Daarvoor, tijdens de Middeleeuwen, werden kinderen vaak verboden om in het openbaar te spelen. Er stonden zelfs strenge straffen op. Dat is intussen gelukkig wel veranderd.
'Kinderspelen' is te zien in het Kunsthistorisch Museum in Wenen (Oostenrijk).

- Zijn er spelletjes die je herkent en die je vandaag nog speelt?
- Kun je volgende spelen terugvinden? Haasje over, bikkelen, paardengevecht, hoepels rollen, blindemannetje, steltlopen, balspelen (wist je trouwens dat in die tijd een bal gemaakt werd van de blaas van een koe, een schaap of een varken? Vind je zo'n bal terug op het schilderij?)

Andere bekende werken van Breughel de Oude zijn 'De val van Icarus' (te zien in Brussel), 'De boerenbruiloft', 'Jagers in de sneeuw', 'Dulle Griet'...

URBAN CITY GAMES

De wandelzoektochten en schattenjachten van vroeger worden nieuw leven ingeblazen door de technologie.
Met gsm en gps in aanslag wordt vandaag in New York al 'pacmanhattan' gespeeld door studenten: computerspelletjes ruilen de virtuele wereld voor 'real life', en zo maakt Pac man inmiddels de straten van Manhattan onveilig.

Ook 'straatgolf' is een nieuwe rage geworden: golfen kan je in het stadspark, bij verlaten fabrieken of zelfs onder de Eiffeltoren.
Bomen of containers dienen als doelwitten waar het balletje zo dicht mogelijk bij terecht moet komen.
Er zijn geen regels, behalve ééntje dan: veiligheid voor alles!

Wil je meer weten over deze nieuwe trends:
zie de website-links op deze pagina.

LINKS NAAR INTERESSANTE WEBSITES

Meer info over 'Kinderspelen' van Breughel en over Pieter Breughel zelf
www.het-kofschip.nl/kunstlessen
www.kinderwereld.net
nl.wikipedia.org/wiki/Breughel
www.edu.amsterdam.nl
www.fine-arts-museum.be
(site van het Museum voor Schone Kunsten waar o.m. de 'Val van Icarus' te zien is)

Andere boeiende sites
www.2Ukids.nl
Een site en database van straatspelen over de hele wereld, die ook gefilmd werden door de Nederlandse cineast en onderwijzer Jules Oosterwegel. Je kunt via de site zijn DVD ?Playtime? bestellen: daarop zijn maar liefst vijftig verschillende straatspelletjes uit twintig landen vastgelegd. Van elk spel vind je de spelregels.

www.volkskundemuseum.be
Het Volkskundemuseum bezit een keur aan intrigerende, oude spelen.
Heel wat van deze spelen zijn weinig bekend maar wie ze eenmaal heeft gespeeld, raakt helemaal in de ban. Onder begeleiding van een gids leer je een twintigtal oude spelen waaronder toptafel, zwierbol, Trou Madame, eggeschieten.
De juiste spelregels, liedjes, aftelrijmpjes worden uitgelegd.

Sites ivm urban games
www.urbangolf.be
http://games.fok.nl/news.php?newsid=4934
www.pacmanhattan.com
http://www.cubezone.nl/ShowContent.asp?ContentID=14501

STADS ABC

In een stad vind je natuurlijk heel veel verschillende gebouwen en allerlei borden met tekens.
Als je goed kijkt, kun je ook de letters van het alfabet ontdekken op de meest onverwachte plaatsen.
Een scherp oog en een beetje verbeelding volstaan om de verborgen wereld van letters op te sporen in de architectuur van een drukke stad. Proberen is de boodschap!

REFERENTIES VAN BEELDMATERIAAL EN BRONNEN

- BARWELL Eve: Spelen met plezier, Zuidnederlandse Uitgeverij, Aartselaar, 1982
- CARPENTIER Didier, BACHELET Joël: Plein-air, Editions Presse Européenne, Averbode, 1981
- DAANE Laurens A.: Prisma spelenboek buitenshuis, Het Spectrum, Utrecht / Antwerpen, 1961
- DAHLKE Tom: Het grote spelletjesboek voor kinderen, Deltas
- DIEM Walter: Die schönsten Murmelspiele, Moses, Kempen, 2004
- EVANS Charlotte: The guide handbook, The Guide Association, London, 1992
- GÖÖCK Roland: Das grosse Buch der Spiele, Bertelsmann, Gütersloh, 1964
- GRUNFELD Frederic, Spelletjes uit de hele wereld, Kosmos, Amsterdam, 1975
- GRYSKI Camilla, PETRICIC Dusan: Let's play. Traditional Games of Childhood, Kids Can Press, Toronto, 1995
- HERSCHER Georges: Kindheit, Knesebeck, München 2001
- Het gezinsboek voor vrije tijd en vakantie, Zomer en Keuning, Wageningen, 1978
- HILL Douglas: Magie en bijgeloof, Amsterdam Boek, Amsterdam, 1973
- HORNEZ Cassandra, LECAUCHOIS François: Jouons avec les enfants de mediterranée, Gallimard Jeunesse, 2004
- JEST Corneille: Tarap une vallée dans l'Himalaya, Seuil, Paris, 1974
- KAMPS J.M., TJOELKER A.C.W.: Wie speelt er mee?, Zomer en Keuning, Wageningen, 1969
- Kinderen voor de camera, Time-Life International, 1973
- LANGENSIEPEN Fritz: Spielwelten, Rheinland Verlag, Köln, 1993
- LECARME Pierre, FRADIER Catherine: De beste openluchtspelletjes, Casterman, 2004
- MEYERS Hans: 150 bildnerische Techniken, Otto Mayer Verlag, Ravensburg, 1964
- MILICH Zoran: The City ABC Book, Kids Can Press, Toronto, 2001
- MOORE Ruth: Evolutie, Het Parool, Amsterdam, 1964
- MUYBRIDGE Eadweard: The human figure in motion, Dover, New York, 1955
- PINEUR Catherine: Plouf plouf! Achille hésite, l'école des loisirs, 2004
- PRESS Hans Jürgen: Speel met plezier op het kinderfeest, Cantecleer, Amersfoort, 1966
- SANDBURG Carl: The Family of Man, Museum of Modern Art, New York, 1955
- STEIN Sara: Zo zit dat!, Het Spectrum, Utrecht/Antwerpen, 1981
- THOMAS Anne & Peter: Vakantieboek, Christofoor, Zeist, 2006
- VAN WEYENBERGH Claire: Jeux et distractions pour tous, Marabout, Verviers, 1975
- WATSON Philip: Super motion, Walker Books, London, 1982
- WESTERMAN Wim: Wij maken een kring, Intro, Nijkerk, 1984
- WISE Debra, FORREST Sandy: Great big book of children's games, McGraw-Hill, New York, 2003

COLOFON

Research/projectverantwoordelijke:
Gerhard Jäger

Redactie:
Patrick Jordens

Eindredactie:
Lien Hemerijckx, Elfi Vansteenkiste, Gerhard Jäger, Taal-ad-visie

Lay-out:
Niko Bruggemans en Gerhard Jäger

Vertalingen:
Thierry Lewyllie/Thierry Goedseels

Met de steun van het
Brussels Hoofdstedelijk Gewest.

REGION DE BRUXELLES-CAPITALE
BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST

V.U. Gerhard Jäger,

ABC
ART BASICS for CHILDREN
Antoine Dansaertstraat 98
1000 Brussel
t 02/502 00 27
f 02/502 00 62
www.abc-web.be

NOTES

NOTES