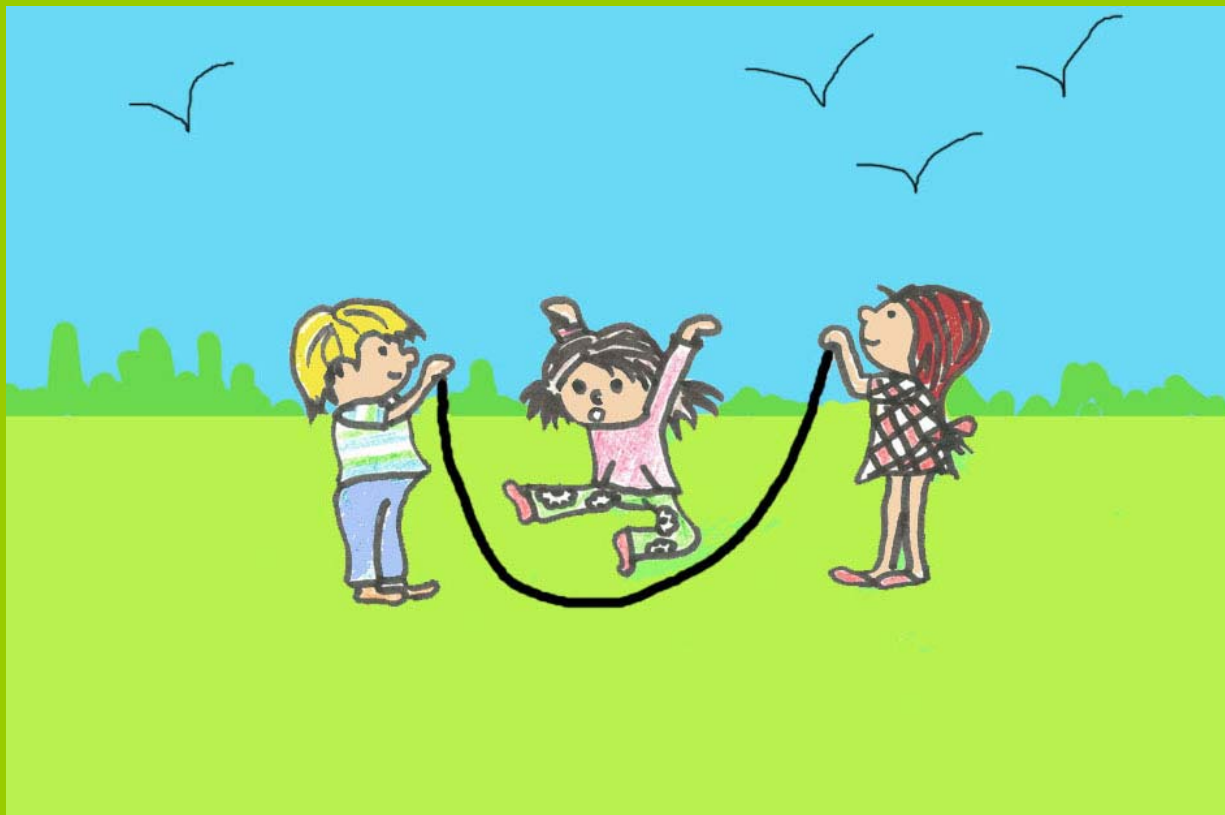


Spelkoffer

Spelletjes om buiten te spelen



SPEELGOEDMUSEUM
MECHELEN vzw

nekkepoelstraat 21 . 2800 mechelen . tel 015/55 70 75 . fax 015/55 20 85
www.speelgoedmuseum.be . info@speelgoedmuseum.be

Inleiding

Inhoud spelkoffer

Spelregels

Priktol
Bikkelen
Reep lopen
Knikkeren
Afneemspel
Touwspringen
Rek springen
Hinkelen
123 Piano
Jacks
Muurken bots

Inleiding

De tentoonstelling 'Binnen spelen. Buiten spelen. Geen vervlogen droom!' geeft een overzicht van het spelgedrag van kinderen van 1900 tot nu.

Bij een tentoonstelling over spelen begint het bij iedereen te kriebelen. Jong en oud denken terug aan die leuke spelletjes.

"Ik heb dat ook ... ", is een zinnetje dat ontelbare keren door de tentoonstellingsruimte zal weerklinken.

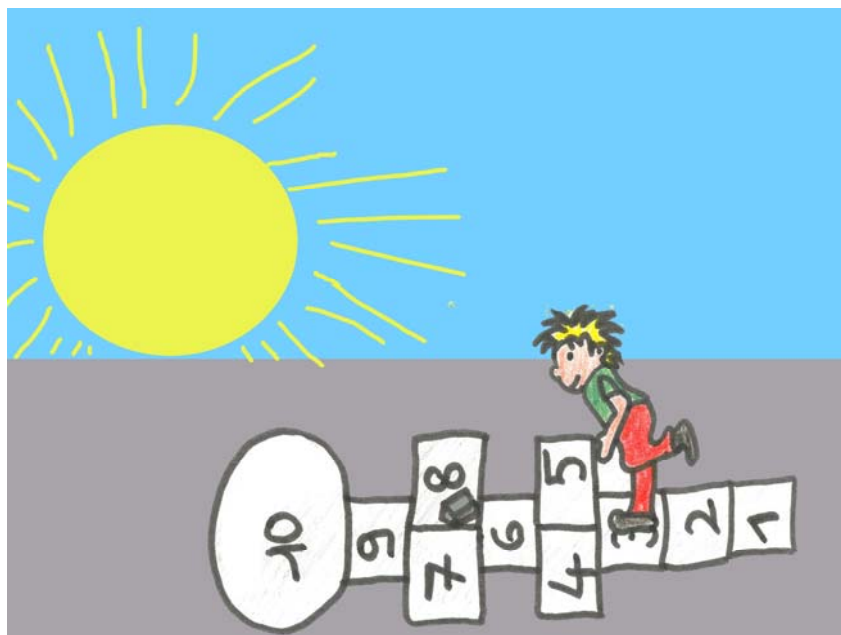
Spel en speelgoed zijn heel herkenbaar, tijdloos (denk maar aan knikkeren, ...), soms (g)een vervlogen droom!

In hoeverre kennen de kinderen van vandaag de spelletjes van weleer? Deze spelkoffer bevat spelletjes om buiten te spelen van 1900 tot nu.

Weet je niet meer helemaal hoe het rek springen, ... in zijn werk ging? Geen paniek, in dit boekje vind je de speluitleg.

Nog een laatste noot, denk bij spelen niet alleen aan kinderen tot 12 jaar. Ook volwassenen worden graag (voor even) terug een beetje kind.

Veel spelplezier!

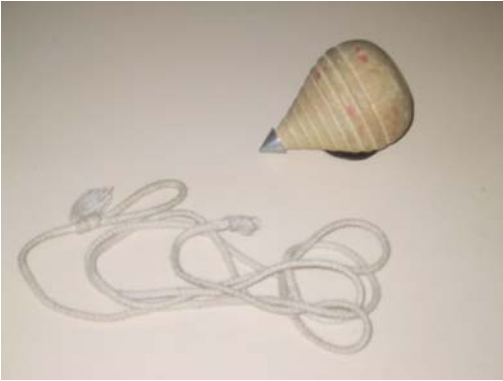


Inhoud spelkoffer buitenspelen

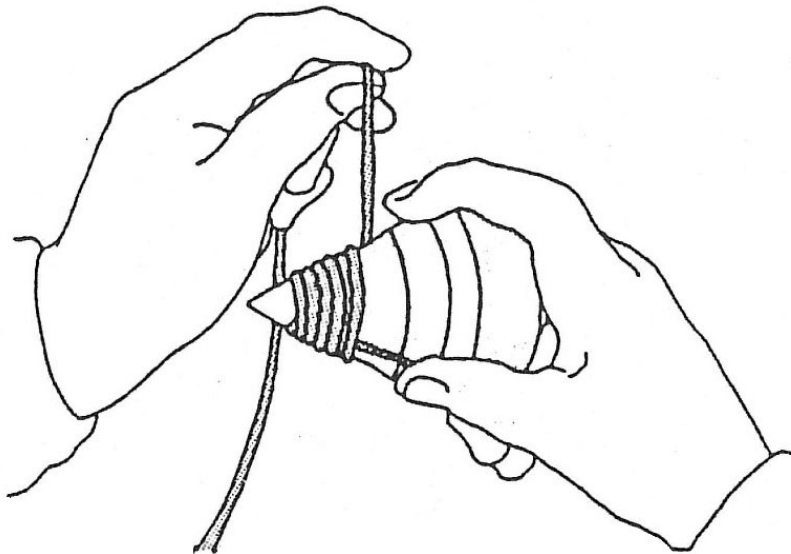
Spellen met spelregels	Aantal	Vervangingswaarde
Priktol	5	5,00 €
Bikkels	5	4,50 €
Reep lopen	5	3,00 €
Knikkers	40	0,15 €
Springtouw	5	0,10 €
Rek springen	3	3,00 €
Hinkelen	5	1,00 €
Jacks	5	3,00 €
Balletjes	5	3,00 €
Spellen zonder spelregels	Aantal	Vervangingswaarde
Diabolo	5	10,00 €
Stokpaarden	5	10,00 €
Vlieger	5	5,00 €
Stelten	3	10,00 €
Loopblokken	4	3,00 €

Buiten spelen

TOLLEN



Het touw wordt vanaf de ijzeren punt naar boven gedraaid (zie tekening onderaan). Neem het brede deel tussen je duim en wijsvinger. Je richt de punt naar beneden. Het uiteinde van het touw neem je goed vast tussen de overblijvende vingers. Gooi de tol met gestrekte arm naar beneden. Blijf het touw vasthouden. Plooi je arm en haal deze terug naar boven.



KNIKKEREN



Vroeger maakten de kinderen knikkers uit klei. Die lieten ze drogen in de zon.

Knikkeren doe je als volgt: maak met je wijsvinger een haakje, leg er een knikker in, plaats je vinger met de knikker op de grond.

Plaats je duim achter het balletje. Duw je duim hard tegen de knikker. Laat deze van tussen je vinger schieten.

REEP LOPEN



Rond een ton zat een houten ring. Daarmee werden de planken van de ton samengehouden. Kinderen gebruikten deze als reep of hoepel. Je speelt op deze wijze: plaats de hoepel verticaal op de grond. In de andere hand heb je een rond stokje vast. Hou dit recht naar beneden tegen de hoepel aan. Duw de reep vooruit door snel te lopen. Blijf altijd achter de hoepel aan lopen.

BIKKELEN



Neem 5 bikkels in de hand. Gooi ze op en probeer er zo veel mogelijk op de rug van je hand op te vangen. De bikkels die ernaast zijn gevallen moet je één voor één oprapen, terwijl je een bikkel opgooit en samen

met de opgeraapte bikkel opvangt. Is je dat gelukt, dan mag je tot de volgende stap overgaan. In plaats van nu de bikkels één voor één op te rapen neem je ze twee per twee, daarna drie per drie en dan per vier.



Stap 1



Stap 2



Stap 3



Stap 4



Stap 5



Stap 6



Stap 7

AFNEEMSPEL

Het spel wordt gespeeld met twee of meer spelers. De enige benodigdheid is een soepel touw waarvan beide uiteinden zijn vastgeknoopt. Men spant de draad strak over de handruggen door de handen uit elkaar te houden (foto 1). De draad kan nu een keer om de handpalmen gedraaid worden (foto 2). Als men nu de middelvinger tussen de draad en de palm van de tegenovergestelde hand steekt dan wordt de draad gekruist. De eerste speler heeft dus zo de 'wieg' gevormd (foto 3).

De tweede speler 'neemt af' en neemt tussen duim en wijsvinger de twee kruispunten van de basisfiguur. Hij brengt deze langs weerszijden buitenom en onder de buitenste draden naar binnen door. De eerste speler trekt handen terug: partner spant de draden aan. Zo wordt het 'soldatenbed'figuur gemaakt (foto 4).

De eerste speler doet nu hetzelfde, dit heet 'kandelaars'. Er zijn nog ontelbare figuren mogelijk, met nog meer verschillende namen: 'parachute', 'schaar', 'broek', 'rok', 'koek', 'eifeltoren', 'valscherp', 'spiegel', 'spoorweg', 'beddebakje', enz.

Het spel eindigt wanneer één van beide spelers geen regelmatige figuur meer heeft. Soms wordt er ook een zaagje gemaakt: een speelster trekt de figuur heen en weer met haar tanden, de andere met een vinger.

Touwspringen



Speel je alleen dan houd je in elke hand een eind van het touw. Laat het touw van achteren tegen je enkels hangen. Zwaai het dan in een boog over je hoofd. Zodra het touw je voeten bereikt spring je er overheen. Deze beweging

wordt ritmisch herhaald tot het touw tenslotte tegen je voeten aankomt.

Indien je met meerdere spelers speelt, heb je een langer touw nodig. Twee kinderen nemen elk een uiteinde van het touw vast. Ze draaien beiden het touw rond. Zorg ervoor dat het touw in het midden telkens de grond raakt. Een van de andere kinderen springt in.

Springen in het touw gebeurt vaak met een liedje of een versje.

"Spring, spring, spring maar in.
Uit, spruit, spring maar uit. "

"Beertje, beertje tik de grond,
Beertje, beertje draai je om,
Tik de grond
Tik je voet
't is al goed"

"Tussen de ketel en de koffiepot
Jantje stond er van boven op
'k zag een ooievaar op een poot
zeven kikkertjes al in de sloot."

Hinkelen



Teken een hinkelveld op de grond met de nummers één tot en met tien. De eerste speler gooit zijn steentje op nummer één en begint op een been met springen op nummer twee. Zo gaat zij/hij door tot nummer tien, waar zij/hij dan omdraait en weer terug hinkelt naar nummer twee. Staande op dit nummer neemt zij/hij het steentje dat op nummer één ligt en hinkelt dan over nummer één naar de startpositie van waaruit zij/hij begon. Dan gooit hij/zij het steentje op nummer twee en herhaalt zich het hele spel. Als een speler verkeerd springt of het steentje verkeerd gooit, dan is zij/hij af en mag de volgende speler beginnen.

Muurken Bots



Gooi de bal tegen de muur en vang hem op. Dat is niet zo moeilijk zul je zeggen, maar bij elk spel moet je oefenen en nog eens oefenen. Je kunt het jezelf makkelijk of moeilijk maken.

Je kan tussen het gooien door in je handen klappen, of onder je been door gooien, of tijdens het gooien een snelle draai om je lichaamsas te maken en meteen de bal weer vangen, of met meerdere ballen gaan gooien, kortom: probeer alle vormen van dit spel maar eens uit en verzin er gerust ook nieuwe spelvormen bij!

ZAKDOEKJE LEGGEN

Alle spelers staan of zitten in een cirkel, al dan niet met de handen in elkaar. Een speler gaat rond met een zakdoek (of een ander voorwerp) en laat deze achter een bepaalde speler vallen. Kan hij een ronde doen, zonder dat het tweede kind dit gewaar wordt, dan heeft hij gewonnen. In sommige gevallen mag hij dan het tweede kind slaan met de doek en hem ermee achtervolgen, totdat hij drie toeren gelopen heeft. Andersom geldt dat het tweede kind de andere mag achtervolgen en slaan met de zakdoek. Afhankelijk van de plaats waar het spel gespeeld wordt, moest de verliezer nog eens in de cirkel gaan staan, waar hij bespot werd met een of ander liedje. De verliezer kon ook gewoon gestraft worden door het feit dat hij zelf met de zakdoek moest rondgaan. Het spel gaat steeds gepaard met een of twee liedjes, waarop honderden varianten bestaan.

BLINDEMANNETJE

Het eeuwenoude spelletje dat een kind geblinddoekt moet raden waar de anderen of enkele voorwerpen zich bevinden.

Bij blindemannetje tracht de geblinddoekte iemand aan te tikken. Wanneer hij gevaar loopt ergens tegenaan te lopen, wordt hij gewaarschuwd door de andere kinderen die 'brand, brand' roepen. Een variant is "Adam en Eva spelen", wat vaak gedaan wordt door meisjes. Hierbij staat één meisje geblinddoekt in de kring, terwijl de anderen rond haar dansen, al zingend: 'Wie zit er in mijn hof?', 'Adam!', 'Wie nog?', 'Eva!', 'Wie nog?', 'Niemand meer!'. Dan schiet de blindeman in actie en probeert iemand te grijpen. In Grobbendonk speelt men dan weer "Romeo en Julia". Hierbij moeten twee spelers naar elkaar op zoek gaan, met of ondanks de hulp van de andere spelers.

Men kan ook vragen om zijn slachtoffer niet alleen te tikken, maar ook te herkennen: op de tast of door de stem.

Rekspringen

Hieronder vind je twee voorbeelden van rekspringen.

Voorbeeld A:

- Spring in de rekker
- Spring er uit
- Spring er terug in

- Spring met 1 voet aan beide zijden van de rekker (aan 1 kant)
- Spring naar de andere kant en daar dan ook met aan elke kant een voet.
- Spring er terug uit.

- Neem de rekker langs een kant 'mee' en spring over het ander stuk.
- Draai je om.

- Laat de rekker los en spring tegelijkertijd zodat je met je voeten landt op de rekker.

- Spring op de rekker aan de andere kant

- Spring met je benen gespreid over de rekker, draai 180° zodat de rekker meedraait.

- Dan springen, de rekker lossen en in het midden landen.

Voorbeeld B:

- Spring 2 x met een voet over een kant van de rekker.
- Spring met een voet in het midden, plaats de andere erbij. Spring met een voet langs de andere kant uit de rekker, plaats de andere erbij.
- Spring 2 x met een voet over de andere kant van de rekker.
- Spring met een voet in het midden, plaats de andere erbij. Spring met een voet langs de andere kant uit de rekker, plaats de andere erbij.
- Spring met een voet en neem de rekker langs jouw zijde mee over de andere zijde. Spring met je voet terug naar de beginpositie.
- Spring met een voet in het midden, plaats de andere erbij. Spring met een voet langs de andere kant uit de rekker, plaats de andere erbij.
- Spring met een voet en neem de rekker langs jouw zijde mee over de andere zijde. Spring met je voet terug naar de beginpositie.

1 2 3 piano!

Een speler staat vooraan tegen de muur met zijn rug naar de groep en roept "1 2 3 piano" en kijkt dan naar de groep.

De groep moet zo snel mogelijk vooruitbewegen terwijl de speler vooraan 1 2 3 piano roept. Zodra de persoon vooraan zich omdraait moet iedereen stil staan tot de persoon vooraan terug naar de muur kijkt.

De eerste die de muur raakt, tikt af en mag de plaats innemen van de speler vooraan. Iedereen gaat terug naar de startlijn.

Jacks



Dit is een soort bikkelspel met een balletjes

Gooi het balletje omhoog. Wanneer het balletje in de lucht is, moet je een jack oprapen en daarna terug het balletje pakken. Het

balletje mag ondertussen de grond maar één keer raken.

Indien dit lukt, dan mag je de jack die je 'gewonnen' hebt, naast je leggen. Probeer nu op dezelfde manier de andere jacks te 'winnen'.