

Indische kinderspelletjes

Tekst: Ben Anthonio

Inleiding

Naast de hier in Nederland bekende spelletjes als hinkelen, touwtje springen, *dakon*, haasje over, blinde mannetje, steltlopen, jojoën enz., hadden we in Indië nog andere spelletjes, waarvan de juiste spelregels mij niet meer helemaal bekend zijn.

De omschreven spelregels zijn voor zover ik me dit nog herinner, aangevuld met gegevens die ik als reactie op mijn in Tijdschrift Moesson gepubliceerde artikel over deze spelletjes heb mogen ontvangen.

Bij veel spelletjes moest eerst bepaald worden wie er mag beginnen.

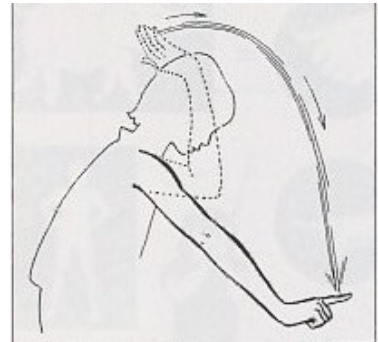
Indien er meer dan twee spelers aan een spel meedoen, beginnen we met *hoem-piem-pah*.

Diegenen die meedoen zwaaien dan een arm van achter in je nek naar voren, na het roepen van "hoem-piem - pah", waarbij je de rug of palm van je hand naar boven gericht laat staan. Hoem - piem - pah, is net als het aftellen van één - twee - drie (binaire aftelroutine), dus pas bij het woord *pah* mag je je arm naar voren zwaaien.



Dit doe je net zo lang tot bijvoorbeeld, één van de spelers, als enige de palm van de hand naar boven gericht heeft staan. Deze speler heeft dan als eerste verloren en mag als laatste van de groep aan het spel beginnen. Diegene die hierna afvalt start als één na laatste, enz. Dit gaat zo door tot er twee man over blijven, waarna het *soeten* begint.

Nu moet je bij het naar beneden brengen van je arm, onder het roepen van: "soet", hetzij je duim, wijsvinger of pink uitsteken. De duim staat voor de olifant, de wijsvinger voor de mens en de



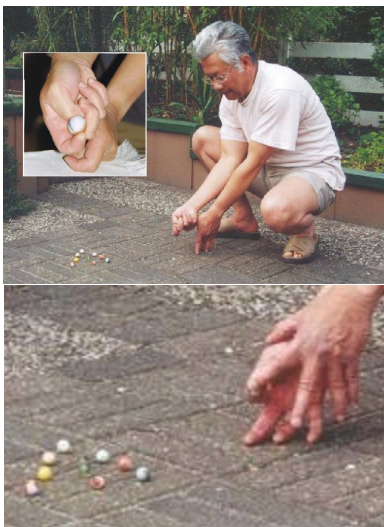
pink voor de mier, waarbij dan:

- De olifant het wint van de mens, hij slaat hem met de slurf dood.
- De mens het wint van de mier, hij vertrapt de mier.
- De mier van de olifant, de mier kruipt in de slurf van de olifant en het gekriebel en gebijt maakt de olifant gek.

Dit wordt drie keer gedaan, wie na deze drie keer de meeste punten binnenhaalt heeft gewonnen. Worden twee dezelfde vingers uitgestoken, dan doe je dit over.



Voorbeeld: Ben steekt de duim uit terwijl Rob zijn wijsvinger heeft uitgestoken, dan heeft in dit geval dus Ben gewonnen. Wie na drie keer soeten, het vaakst heeft gewonnen, mag beginnen.



Knikkeren.

Met de hiel van je voet maakte je een kuiltje van ± 8 cm rond en 4 cm diep. 4 á 5 meter van dit kuiltje trek je dan een streep, waarvandaan je dan een knikker richting kuiltje gooit. Diegene wiens knikker het dichtst bij het kuiltje is gerold, mag beginnen. Je rolt je knikker eerst in het kuiltje, hetgeen één punt oplevert. Vanaf het kuiltje moet je dan proberen de dichtst bijzijnde knikker van één van je tegenstanders zien te raken, waarbij je jouw knikker hetzij tussen duim en wijsvinger houdt, (foto linksboven) of de knikker tussen de wijsvingers van beide handen en de duim van één hand houdt (foto 2 en 3 links), en zo jouw knikker



wegschiet. Raak je die knikker dan heb je er weer een punt bij. Om je derde punt te behalen moet je nu je knikker, die nu natuurlijk verder van het kuiltje af ligt, weer in het kuiltje zien te rollen. Mis je de knikker van je tegenstander dan is diegene wiens knikker je wou raken aan de beurt. Dit gaat zo door tot iedereen tien punten (van tevoren afgesproken) heeft behaald, behalve één, die dan verloren heeft. Deze jongen moet dan één van zijn handen plat, half over het kuiltje leggen, waarna de andere deelnemers aan het spel hun knikker vanaf stahoogte op de hand van de verliezer laten vallen, waarbij meestal getracht werd om de nagels te raken (*sakit lòh*) Mocht hierbij onverhoopt de knikker in het kuiltje vallen, dan moet diegene die dit overkwam de plaats van de verliezer innemen.

Bij het schieten op de knikker van je tegenstander, moet je proberen die knikker zodanig te raken dat deze ver weg schiet, terwijl je eigen knikker zo dicht mogelijk bij het kuiltje blijft.

Een variant op dit spel is om in plaats om punten te spelen, je nu de gespeelde knikker als inzet hebt. Hierbij mag diegene die zijn knikker het dichtst bij het kuiltje heeft gegooid en daarna zijn knikker in dit kuiltje weet te rollen, de knikker van één van de anderen proberen te raken. Lukt dit dan heeft hij die knikker gewonnen, enz. Mist hij dan is de ander aan de beurt.

Een variatie hierop is dat diegene die zijn knikker in het kuiltje heeft weten te werpen, alle knikkers die vanaf het kuiltje gemeten binnen de spanwijdte van zijn gestrekte duim en wijsvinger bevinden mag houden.

Wanneer twee spelers bij de eerste worp een knikker in het kuiltje weten te krijgen, dan hebben ze ieder drie kansen om elkaars knikker uit het kuiltje te mikken, waarbij je de uit gemikte knikker als gewonnen mag beschouwen.

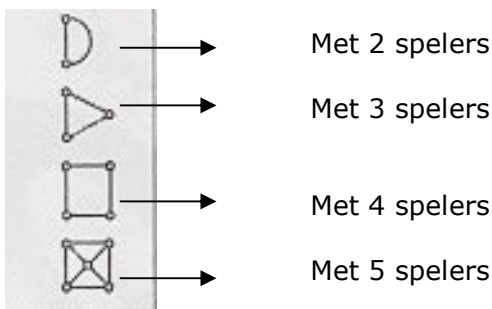
Je knikker waarmee je vaak won, was je geluksknikker die we *gatjoek* noemen. In plaats van de hierboven genoemde manieren van het wegschieten van de knikker, kan je ook de knikker tussen duim en wijsvinger pakken, waarbij je de knikker wegschiet door, terwijl je je arm naar voren zwaait, je hand omhoog draait, onderwijl je duim langs de knikker naar beneden schuivend. Je kan hiermee bereiken dat je na de knikker van je tegenstander geraakt te hebben, je eigen knikker dan op de plaats van de 'botsing' blijft staan, of zelfs een stukje naar je terug rolt.

Elke stad heeft zo zijn varianten op dit spel. Zo kan je ook bij het maken van het knikkerkuiltje je grote teen zodanig gebogen houden dat je een cirkel om het kuiltje meetrok. Wanneer je dan bij je poging om je knikker in het kuiltje te krijgen toch al binnen de cirkel kwam, je in ieder geval een halve punt hebt behaald. Als je als eerste mocht beginnen kon je er ook voor kiezen om de knikker van je gevaarlijkste opponent weg te schieten, alvorens je jouw knikker in het kuiltje rolt

Een ander knikkerspel, met drie spelers werd als volgt gespeeld: met een stok teken je een driehoek op de grond, waarna een ieder die aan het spel mee deed al naar gelang de afspraak, één of meerdere knikkers op de lijnen van de driehoek plaatst. Een meter of vijf, zes van deze driehoek trok je dan een lijn, van waar je dan je knikker richting driehoek gooide. Ook hier mag diegene die zijn knikker het dichtst bij de driehoek heeft weten te gooien, met het spel beginnen, waarbij je zoveel mogelijk knikkers uit de driehoek moet zien te 'schieten'. Je kon ook geluk hebben dat je bij het gooien vanaf de lijn naar de driehoek, één of meerdere knikkers uit de driehoek 'schoot'. De knikkers die je uit de driehoek weet te 'schieten', mag je houden. Komt of blijft je knikker tijdens deze acties in de driehoek liggen dan ben je af.

Als je slechts met twee spelers bent, dan wordt er in plaats van een driehoek, een korte lijn met daarop een halve cirkel op de grond getrokken en plaatste je op elke punt één knikker. Als je per spel meerdere knikkers ingezet worden, dan worden deze verdeeld over de cirkel en de lijn opgesteld.

Opstelling bij inleg van één knikker:



Een andere versie van de driehoek is het kop en staart opstellen van de knikkers. Waarbij de knikkers op één rij achter elkaar geplaatst werden.

Gambaran of Oemboelan

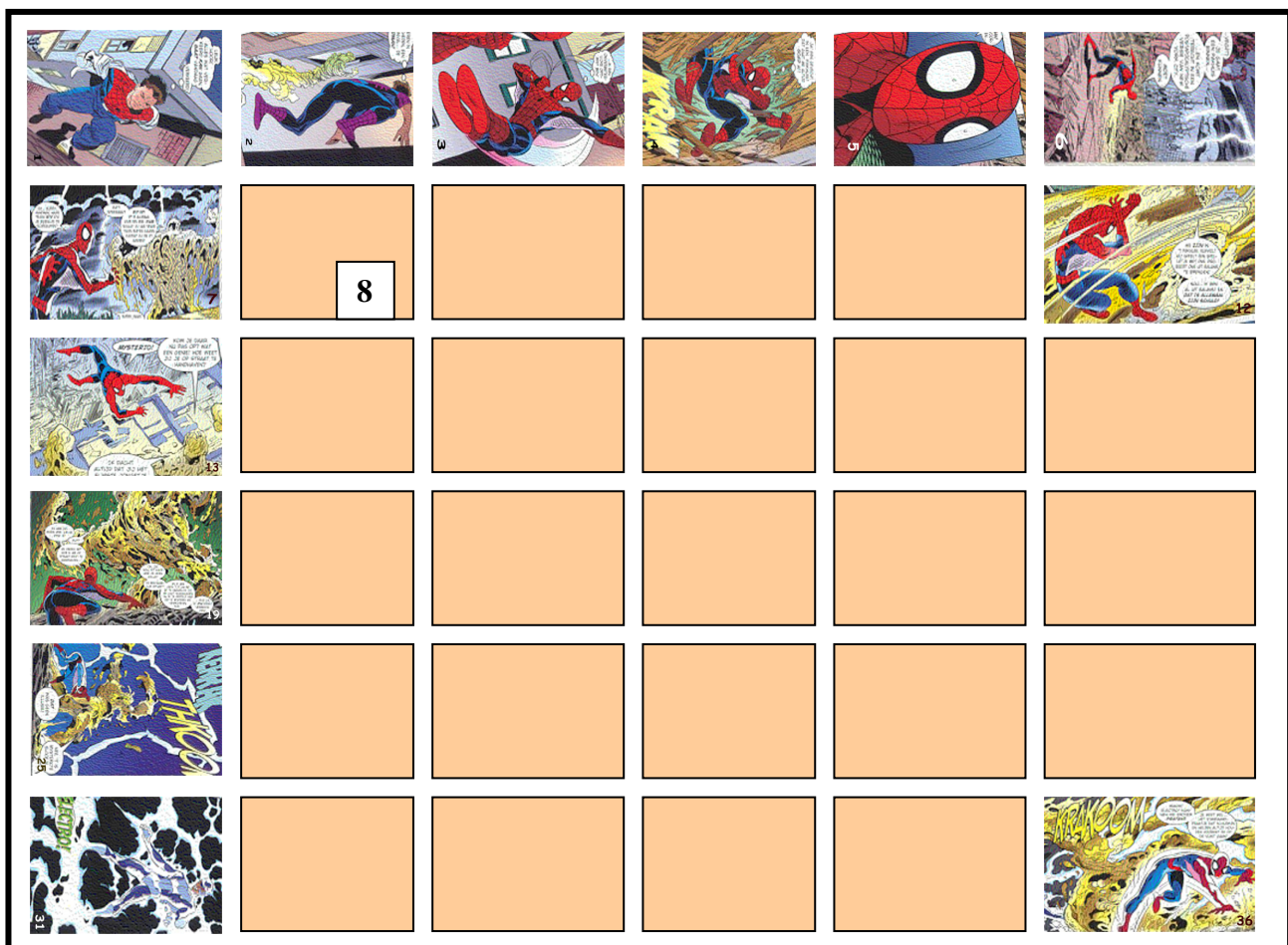
In plaats van een stripboek kon je een kartondik vel (kaart) met plaatjes in stripboekvorm van ,onder andere Superman, Batman, Mandrake, Flash Gordon, Tarzan, The Lone Ranger met Roy Rogers, Zorro, een vrouw met slangen op haar hoofd in plaats van haren, bekend onder de naam Medusa, Wajang figuren enz., kopen. Dit blad bevat dan 36 plaatjes die elk, rechtsonder zijn genummerd van 1 tot 36. De plaatjes knipte je dan uit het blad.

Oemboelan ook wel gambar alung (plaatje gooien) genoemd:

Elke speler heeft zijn eigen favoriete plaatje, net als bij knikkeren is dat plaatje je gatjoek. Diegene die na het hoem – piem – pah en het soeten als eerste mag beginnen, verzameld de gatjoeks van de andere medespelers, houdt deze tussen duim en wijsvinger en gooit de plaatjes de lucht in. Intussen schreeuwt iedereen de naam van zijn eigen gatjoek, zoals: Tááárzáááán of Bááatmáááán. Komt je gatjoek met de afbeelding naar boven gericht op de grond, dan blijf je in het spel, ligt de afbeelding echter naar beneden gericht, dan ben je af. Nu pak je al de gatjoeks met de afbeelding naar boven gericht van de grond en gooit deze weer in de lucht. Dit gaat net zolang door tot er slechts één winnaar is. De andere medespelers moeten de winnaar nu het van tevoren afgesproken aantal plaatjes geven.

Gambar kocok (plaatjes schudden)

Één van de spelers wordt gekozen om voor 'bank' te spelen. Deze neemt de stapel met de 36 plaatjes in de hand, schudt deze door elkaar. Daarna legt hij net zoveel stapeltjes met de afbeeldingen naar beneden, als er spelers zijn, inclusief zichzelf, voor zich op de grond. Iedere speler legt nu een zelf te bepalen aantal plaatjes in op een willekeurige stapel, door hun inleg voor die stapel te plaatsen. Als iedereen heeft ingezet, worden de stapeltjes omgedraaid. Diegene die zijn inleg voor de stapel met het hoogste cijfer (1 tot 36) heeft geplaatst, heeft gewonnen en mag al de ingelegde plaatjes van de anderen incasseren.



Deze vellen zijn niet meer verkrijgbaar, ik heb zelf een blad in elkaar geflanst met striptekeningen, om een indruk te geven. In elk leeg vak behoort ook een striptekening te zitten.

Gatrik (Soendanees), Patok Lélé (Oost-Javaans) of pinkelen



Eerste ronde.

Hierbij werd een korte stok van ongeveer 12 à 15 centimeter lengte op twee, een kleine drie centimeter van elkaar opgestelde, platte stenen of over een in de grond gemaakte sleuf geplaatst. Met een langere stok van ongeveer 40 centimeter lengte die je met het onderste gedeelte onder het kleine stokje plaatst moet je nu het kleine stokje weg 'zwiepen'. Je tegenstander, die een eind verder voor je staat mag proberen het weggezwiepte stokje op te vangen. Weet hij het stokje met twee handen op te vangen dan heeft hij een van tevoren bepaald aantal punten verdiend (bijvoorbeeld 10 punten). Bij het met één hand vangen van

het stokje verdient hij het dubbele aantal van de afgesproken punten (dus 20 punten). In ieder geval wordt er nu van plaats gewisseld.

Je probeert het stokje dus zodanig weg te zwiepen, (naar links, rechts of zo laag mogelijk) om het de tegenpartij zo moeilijk mogelijk te maken het stokje te vangen. Heeft de tegenpartij het weggezwiepte stokje niet weten te vangen, dan moet hij vanaf de plaats waar het stokje op de grond is terechtgekomen, de langere stok, die intussen dwars over de stenen of het sleufje is geplaatst met het stokje zien te raken. Lukt het de tegenstander het stokje zodanig te gooien dat het tussen de stenen of in de sleuf terechtkomt, dan heeft hij weer een aantal punten weten te scoren. Zowel bij het raken van de lange stok als het tussen de stenen weten te gooien van het kleine stokje, wordt dan van plaats gewisseld.

Tweede ronde.

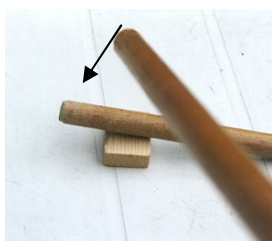


Nu pak je de lange stok met daarover gekruist de korte stok met één hand vast, zwaai je arm omhoog en laat het korte stokje los. Probeer nu het korte stokje in zijn vlucht een flinke klap te geven met de lange stok. Mis je het stokje, dan wordt er gewisseld. Lukt het je echter het stokje weg te slaan, dan moet de tegenstander proberen deze te vangen. Vangt de tegenpartij het stokje niet, dan moet hij vanaf de plaats waar deze terechtgekomen is, het stokje zo dicht mogelijk bij de stenen of het sleufje zien te gooien. De lange stok wordt nu dus niet dwars over de stenen of de sleuf geplaatst, want als slagpartij mag je nu met de lange stok proberen het terug gegooide stokje weg te slaan. De tegenpartij mag nu het stokje *niet* vangen.

Je telt nu je aantal gewonnen punten, door de lange stok in het midden vast te houden en deze al draaiend en tellend richting stenen of gleuf te lopen.

Om van beurt te kunnen wisselen moet je natuurlijk proberen het stokje tegen de stenen of de lange stok aan zien te gooien, zonder dat deze terug geslagen kan worden. Maar ook indien de afstand van het stokje, (na het terug naar de stenen gooien) tot de stenen of de sleuf gemeten net of korter dan de lengte van de lange stok is, (elk gemeten stoklengte telt namelijk één punt) dan wordt er ook van beurt gewisseld. Is de afstand veel groter, dan is elke stoklengte gemeten vanaf de plaats waar het stokje terechtgekomen is tot aan de stenen (sleuf) een punt voor de slagpartij.

Derde ronde.



in de sleuf geplaatst dat een kort stukje van dit stokje over de steen of uit de gleuf steekt.



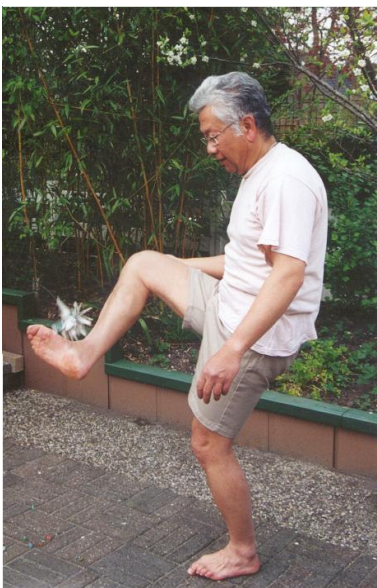
Met de lange stok sla je dan op het gedeelte van het stokje dat over de steen of sleuf heen steekt, waardoor het stokje omhoog schiet. Voordat het stokje weer op de grond valt moet je proberen deze zover mogelijk weg te slaan. Dit mag je drie keer proberen, lukt dit niet dan wordt er gewisseld. Elke (lange) stoklengte vanaf het punt waar het stokje is neergekomen tot aan de stenen (gleuf) telt dan voor één punt. Hier geldt ook dat als je tegenstander het weggeslagen stokje heeft weten te vangen, je af bent

Lukt het je echter om, voordat je het stokje van je af slaat, deze eerst nog een keer omhoog te tikken, dan werd het aantal punten niet met de lange maar met de korte stok bepaald. Hoe vaker je het korte stokje op kon tikken, alvorens het van je af te slaan, hoe meer punten je kon verdienen. Hoe deze telling verder gaat weet ik niet meer zo precies, ik geloof dat bij twee keer op tikken je voor elke gemeten lengte met de lange stok tien punten mag rekenen en bij drie keer op tikken steeds tien punten per afgemeten lengte met het kleine stokje.

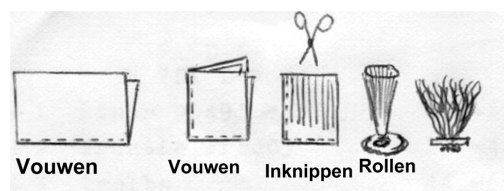
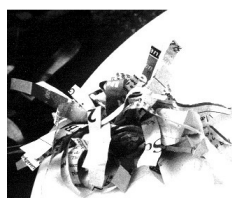
Wie het eerst het van tevoren afgesproken aantal punten weet te behalen is de winnaar. De winnaar mag nu het kleine stokje zover mogelijk wegslaan, waarna de verliezer de winnaar vanaf de plek waar het stokje is terechtgekomen op zijn rug naar de startplaats moet dragen.

Noot: Een oom van mijn vrouw vertelde dat hij vroeger in Friesland een soortgelijk spel als gatrik en patok lélé speelde, onder de naam *tiepelen*. Alleen is hier het korte stokje aan beide uiteinden in een punt geslepen. Verder kon je dit korte stokje net als in Indië op twee platte stenen of boven een geultje opstellen, waarna je (de slagspeler) deze met een langere stok zover mogelijk weg probeerde te zwiepen. Wordt het korte stokje door zijn tegenspeler (de veldspeler) die verderop stond met twee handen opgevangen dan heeft hij 25 punten verdiend. Wordt het stokje met één hand opgevangen dan heeft de veldspeler 50 punten gewonnen. De veldspeler moet nu vanaf de plaats waar hij het stokje heeft opgevangen of indien hij het stokje niet heeft weten te vangen, vanaf de plaats waar het stokje (het kleine stokje werd toen de *klinkerd* genoemd.) is terechtgekomen, de lange stok die de slagspeler inmiddels dwars op de stenen of over de sleuf heeft gelegd met het kleine stokje zien te raken. Lukt dit dan wisselen de spelers. Komt de klinkerd in de buurt van de lange stok dan mag de slagspeler (ook wel de tiepelaar genoemd) met de lange stok op het spitse eind van de klinkerd slaan, zodat het omhoog springt, waarna hij het in de lucht nog een klap mag geven. In totaal mag hij dit drie keer doen. De bedoeling is dat de klinkerd zo ver mogelijk van de sleuf of stenen af komt te liggen. Dan telt hij de passen tot aan de sleuf, waarna gewisseld wordt. Wie het eerst het afgesproken aantal punten haalt is de winnaar. In plaats van twee platte stenen of een in de grond gemaakt geultje, wordt de klinkerd ook wel voor op de klompen opgesteld en vandaar uit met de langere stok weg gezwiept.

Koeng – Koeng.



Door een vel (crêpe) papier samen te vouwen en die dan voor driekwart van de lengte in te knippen maakte je een soort pluim, waarbij je het niet in geknipte deel na het in elkaar draaien van het papier, door het gat van een *gobang* (koperen muntstuk) wringt en het gedeelte dat door het gaatje steekt, plat tegen de gobang drukt. Het in geknipte gedeelte aan de andere kant van de gobang frommel je een beetje door elkaar, zodat je een soort badminton shuttle krijgt. Nu moet je deze shuttle met de wreef van je blote voet zo vaak mogelijk omhoog zien te "trappen". Wie de van tevoren afgesproken aantal punten het eerst haalt heeft gewonnen. De verliezer moet nu de shuttle van een afstand naar de winnaar gooien, die de shuttle dan zover mogelijk probeert weg te trappen, en wel zodanig dat de verliezer deze niet op kan vangen. Dit kan zo door gaan tot de verliezer de weg getrapte shuttle weet op te vangen. "Tjapè seg dese spel, vooral nu al toewèh".



Een variëteit hierop gaat als volgt: Dit spel wordt met meer dan twee spelers gespeeld. De spelers leggen handen op de schouders van de andere spelers en vormen zodoende een kring. Terwijl één van de spelers aan het koeng-koengen is, tellen de anderen in het Japans het aantal keren dat het de speler lukt de shuttle omhoog te trappen. Het tellen gaat van: "i-o-sang-se-oe-en dan?"

Pandé of Biktor (Samenvatting Lilian Ducelle, W. Oostveen, Jan Jagtman en Ben Anthonio)



Dit spel kan je spelen met twee, vier of zes spelers, een even aantal dus, om twee partijen met een gelijk aantal spelers te vormen. Op ongeveer 5 á 6 flinke stappen van elkaar worden twee lijnen getrokken, de werplijn en de basislijn. (± 6 mtr. van elkaar) Elke speler heeft voordien een geschikte steen opgezocht, of heeft zo'n steen (*gatjoek* = gelukssteen) voor dit spel bewaard. Het is een kunst om een goede steen te vinden, niet te breed, niet te dik omdat je die steen op je wreef moest kunnen meedragen; hij moet bovendien zwaar genoeg zijn om de steen van je tegenstander omver te kunnen smijten maar ook niet al te zwaar omdat je er dan bij het hinken zelf last van had. Ook moet hij stevig op de basislijn opgesteld

kunnen worden, opdat hij niet bij het lichtste tikje omver valt. Ik ga er nu van uit dat we met twee spelers zijn. Eerst drie keer soeten wie er mag beginnen.

1. Eerste ronde:

De verliezer stelt zijn steen rechtop op de basislijn, de winnaar staat op de werplijn met zijn steen in de hand. Van hieruit moet hij proberen de steen van zijn tegenstander omver te gooien (je mag een stap nemen voor de aanloop). Dat lukt soms. Wanneer dat niet het geval is, dan moet je van de plaats waar de steen heen gerold is, alsnog de steen van je tegenstander proberen te raken, maar nu met een beweging achterom tussen je benen door. Dit mag je drie keer proberen.

Heb je de steen van je tegenstander omver kunnen smijten, dan begint de tweede ronde.

Natuurlijk probeer je zo hard te gooien, dat de stukken van de opgestelde steen eraf vliegen of nog beter in stukken breekt.

Wanneer er meer dan twee spelers meedoen, bijvoorbeeld zes, (twee partijen van drie spelers) dan mag diegene die de opgestelde steen van één van de tegenstanders in één worp omver kon gooien, een worp van een ploegmaat overnemen.

2. Tweede ronde:

Je tegenstander stelt zijn steen opnieuw op de basislijn op. Jij begeeft je naar de werplijn en legt je steen op je wreef (met blote voeten kan je zo'n lekker holletje maken door je tenen om te buigen) en met één stap voorwaarts moet je weer proberen met jouw steen de steen van je tegenstander om te slingeren. Dit mag je maar één keer proberen. Miste je dan is het spel afgelopen en wordt er van plaats gewisseld. Bij meer dan twee spelers mogen de ploegmaten de worp van je overnemen. Lukt het je wel om de steen (stenen) van je tegenstander(s) omver te slingeren dan begint de laatste en moeilijkste ronde.

3. Derde ronde:

Opnieuw stelt je tegenstander zijn steen op de basislijn op. Nadat je jouw steen zo stabiel en prettig mogelijk op je wreef hebt geplaatst, moet je vanaf de andere lijn op één been hinkend en met het been waar de steen op de wreef is geplaatst heen en weer bewegend (wiegend) zo dicht mogelijk naar de steen van je tegenstander toe hinken en die omver proberen te slingeren. Je voet mag de steen van je tegenstander niet raken. Verlies je jouw steen onderweg of raak je met je voet per ongeluk de steen van je tegenstander dan ben je af. Dit slingerend voortbewegen is een kunst, je moet een zekere vaart hebben en toch er voor zorgen dat de steen niet van je wreef valt. Lukt dit dan gaat de vierde ronde in.

4. Vierde ronde:

Deze bestaat uit het hinkend wegbrengen van de steen van je tegenstander, naar waar máár! Over heuvels en door dalen (als speelterrein wordt een terrein gekozen met zoveel mogelijk obstakels als greppels, struiken en oneffenheden) en zelfs trappen op en af (de speelvelden lagen soms op verschillend niveau, waardoor cementen trappen waren aangelegd met of zonder leuning) door-maar-door, totdat door een verkeerde hinksprong of het uit balans raken, de steen van je wreef rolde. Bij meer dan twee spelers neemt een ploegmaatje dit wegbrengen over. Rusten met de voet op de grond mag wel, maar de steen moet persé op de wreef blijven ... *náh itoe dia...* meestal *pégél* en de steen rolt eraf. Tijdens dit hinken probeer je soms moeilijk na te bootsen bewegingen te maken. De afgelegde weg wordt keurig netjes bijgehouden door het aanbrengen van markeringen in de vorm van takjes, steentjes of op de grond getrokken streepjes. Je moet proberen om tijdig vóór dat de steen van je wreef rolt, deze steen met een flinke zwaai van je been zover mogelijk weg zien te smijten, natuurlijk het liefst over in de buurt staande hindernissen. Vanaf de plaats waar de steen van je wreef is gerold of na het wegzwiepen is terechtgekomen, moet nu je tegenstander met zijn steen op zijn wreef de afgelegde weg plus in omgekeerde richting afleggen, inclusief het nabootsen van de eventueel gemaakte bewegingen.

Rolt de steen onderweg van zijn wreef, dan moet hij vanaf die plaats de rest van het parkoers afleggen, maar nu met zijn tegenstander (*gôtong*) op de rug. In het geval van meerdere medespelers, neemt vanaf de plaats waar de steen van de wreef afgerold is, deze over, enz. Vanaf de plaats waar de laatste tegenstander de steen verliest, moeten zij met de winnende spelers op de rug de rest van het afgelegde parkoers afleggen.

Variant op de derde ronde? Ik kan natuurlijk ook één ronde vergeten zijn, in dat geval dit stuk inlassen:

Als het je lukt de steen van je tegenstander omver te krijgen, dan mag je de steen van je tegenstander op de voet nemen en hem op die manier zo ver mogelijk wegwerpen. De tegenstander moet dan, zijn steen op de voet, al huppelend vanaf de plaats waar die terechtgekomen is, terug brengen naar de basislijn, waar je jouw steen inmiddels rechtop hebt opgesteld. Hier mag hij dan proberen jouw steen omver te keilen. Verliest hij de steen onderweg of lukt het hem niet jouw steen omver te werpen, dan ga jij door met ronde vier. Lukt het hem wel dan wordt er van plaats gewisseld en mag hij verder gaan. Hij begint daar waar hij zijn vorige beurt heeft beëindigd

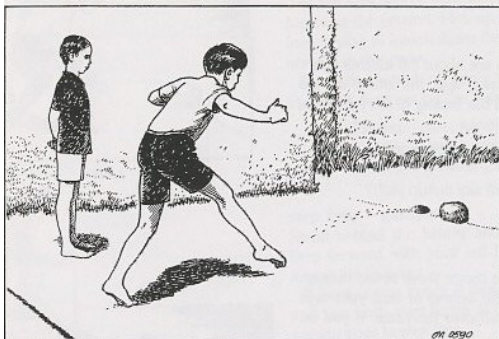
De vierde ronde wordt dan: Je legt je steen weer op de wreef van je voet en probeert nu de op de basislijn opgestelde steen van je tegenstander, vanaf de werplijn omver te werpen. Lukt dit, dan gaat het vervolg als omschreven in bovenstaande vierde ronde.

Ook kan er afgesproken zijn, dat de winnaar met zijn eigen steen de steen van de tegenstander met één slag, mag proberen kapot te slaan.

Uit *Indonesian Childrens Games* van Dede Sujatna. Uitgave W.A. Bentley, 1994.

Illustraties Onong Nugraha. ISBN 1863424016.

Is dit een variant van onze spelregels?



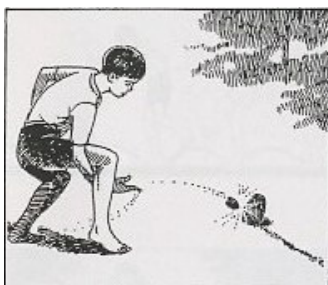
Gampar

Er worden twee lijnen op ongeveer 3,5 meter van elkaar getrokken, de startlijn (*kalang*) en de doellijn (*batas*)

In plaats van de steen van je tegenstander, wordt er nu een grotere steen of baksteen, de indung (het doel) op de doellijn geplaatst.

Eerste ronde (*ngalung*)

Om de beurt gooit ieder zijn eigen steen (*gatjoek*) naar het doel, om deze te raken of om zo dicht mogelijk bij het doel neer te komen. Als je *gatjoek* over de doellijn rolt ben je af, raak je hem dan ga je naar ronde drie.



Tweede ronde (*angkong*)

Heb je het doel niet geraakt en is je *gatjoek* niet over de doellijn gerold, dan mag je via deze ronde proberen in ronde drie te komen.

Op de plaats waar je gatjoek is terechtgekomen, kniel je met je linkerknie op de grond, pak je gatjoek op en probeer je het doel te raken door je gatjoek tussen je benen door, richting doel te werpen. Lukt dit niet dan ben je af.



Derde ronde (gampar)

Ga achter de startlijn staan, plaats je gatjoek op de wreef van je rechtervoet, doe met je linkerbeen een stap naar voren en zwiep je gatjoek richting doel. Lukt het je niet het doel te raken, dan ben je af. Lukt het geen van de spelers, dan wordt er weer gestart vanuit de eerste ronde. Wordt het doel geraakt dan volgt ronde vier.

Vierde ronde (engkle)

Ga achter de startlijn staan, plaats je gatjoek op de wreef van je rechtervoet en hef dit heen iets op.



Hink nu met je linkerbeen, onderwijl je rechtervoet heen en weer zwaaiend richting doellijn, dan terug richting startlijn en doe dit net zolang tot je gatjoek van je wreef valt. Onthoud wel hoe vaak je heen en weer hebt gehinkeld.

Als beloning, moet de verliezer je nu de door jou afgelegde weg op zijn rug dragen (gotong)

?. Of is dit ook een variant van Biktor? (Jan Jagtman)

Het spel wordt gespeeld op een harde en vlakke ondergrond of op straat. Je speelde het met een klein en plat steentje

ter grootte van ongeveer vijf centimeter. De bedoeling is dat je met jouw steentje, de op een van tevoren vastgestelde afstand recht opgestelde steen van je tegenstander omver te werpen. Dat doe je met gooien of met de voet. Met de voet gaat het als volgt: je legt je steentje op de grond vóór de getrokken streep, en plaats dan je rechtervoet zodanig tegen het steentje dat deze tussen je grote teen en de bal van je voet ligt. Vervolgens zet je de linkervoet vóór de rechter, ga dan op de bal en de tenen van die voet staan.

Nu moet je met een krachtige draaibeweging het steentje richting opgestelde steen van de tegenstander te schieten met de bedoeling deze omver te krijgen. Je rechtervoet beweegt dus als het ware achter je linkerbeen langs.

Sin Sodor of Paksodor (F.G.H. Smeets-Wetters)

Gespeeld met twee partijen en evenveel lijnen op de grond als er spelers in een partij zijn. Op het midden van die lijnen een lange dwarslijn trekken; de "sodor". Al deze lijnen worden bezet door de spelers en de tegenspelers moeten proberen over al deze lijnen te komen zonder gegrepen te worden en ook de weg terug afleggen.

Zijn alle spelers heen en terug geweest zonder gegrepen te zijn, dan hebben zij 1 punt gewonnen. Dit gaat zo door totdat er één gegrepen wordt, dan wisselen de partijen elkaar af.

Ronde Gobak (F.G.H. Smeets-Wetters)

Een grote cirkel met twee middellijnen en diegene die met soeten verloren heeft, moet over deze lijnen lopen. De anderen proberen in en uit te gaan. Wie gepakt wordt, moet nu over de lijnen lopen en op zijn beurt proberen de andere in en uit lopende spelers te pakken.

Sepak té kong

Door middel van aftelrijmpjes of hoem-piem –pah wordt bepaald wie 'hem' is. Deze plaats nu een leeg blikje midden op het pleintje of de straat, terwijl ondertussen de andere spelers zich verstoppen. Heeft hij één gevonden dan loopt hij snel naar het blikje terug onder het roepen van de naam van de gevonden speler. De spelers die zich verstopt hebben, mogen ook stilletjes uit hun schuilplaats komen en een harde trap tegen het blikje geven, om dan zo snel mogelijk weer naar hun schuilplaats te rennen. De speler die 'hem' is, is verplicht eerst het blikje op de oorspronkelijke plaats terug te leggen, alvorens hij weer met zoeken mag beginnen.

Baren *Ik heb dit spelletje zelf niet gespeeld, omschrijving overgenomen zoals door de heer F. van den Bosch in de Tong-Tong, jaargang 9 (1964) is omschreven.*

Deelnemers: de hele klas. De partijen staan in twee rijen tegenover elkaar, elk achter hun streep. Tussen de twee strepen, ongeveer tien flinke stappen van elkaar, is het niemandsland. Iedereen mag daar naar eigen goedvinden komen, maar mag worden afgetikt door iemand van de tegenpartij die *later is uitgelopen* dan hij / zij.

Het spel wordt geopend door twee pientere vlugge spelers. Één staat in zijn eigen rij, achter de streep, en houdt de (rechter?) hand vlak, handpalm naar boven. *Nommor satoe* van de andere partij gaat voor hem staan en moet drie vlakke klappen op zijn hand geven. Hij mag verlakken zoveel hij wil. Een niet vlakke klap, bijvoorbeeld met de vuist, met de rug van de hand of met de andere hand, telt niet. Door het ingewikkeld te maken heeft de ontvanger meer tijd nodig om te beseffen dat de drie klappen vlak en geldig waren, en de geveer dus meer tijd om weg te lopen.. Na de derde klap immers is hij vogelvrij en loopt als de bliksem, tot hij achter zijn eigen streep veilig is. Zijn achtervolgers moeten op hun beurt ook weer gauw terug, omdat zij anders afgetikt worden door latere uitlopers, met meer "recht", van zijn eigen partij. Wie achter zijn streep terug is mag onmiddellijk met nieuw recht uitlopen. Wee de onvoorzichtige achtervolger die je te ver op de hielen zat, en nu zelf wordt afgetikt. De eersten zullen de laatsten zijn en omgekeerd.

Wie getikt is, is gevangen en moet achter de streep van de vijand blijven. Gevangen en mogen worden verlost door een extra lange run, maar meestal is hun lot droevig. Maar als je nooit waagt is je lot ook droevig. Dus lopen en verlakken maar, in aanval en in de vlucht, tot alle vijanden gevangen zijn, alle vrienden bevrijd, hooglopende herrie een nieuw begin noodzakelijk maakt, of tot de bel gaat en de meester boos in de handen klap.

Landverovertje

Je trekt met een stokje een vierkant op de grond. Nu mag diegene die het eerst mag beginnen, zijn zakmes in het vierkant werpen, waarbij het lemmet in de grond moet blijven zitten. Er wordt dan een lijn getrokken evenwijdig aan het blad van het lemmet, van lijn tot lijn van het vierkant. Het gedeelte binnen de getrokken lijn waar het zakmes in de grond steekt is dan jouw veroverd stuk land. Je gaat door met het werpen van je mes buiten het reeds veroverde stuk land, om steeds meer land te veroveren. Valt je mes plat neer dan is je tegenspeler aan de beurt, die ook jou reeds veroverde land terug kan veroveren. Het spel gaat zo door tot één van de spelers al het land, dus het hele vierkant veroverd heeft.

Bikkelen. (Clé Engels en Ben Anthonio)



Een spelletje met een massief rubberen balletje met een doorsnee van ongeveer drie centimeter en zes koperen bikkels.

De bikkels hebben vier vlakken met de volgende benamingen:

- Es (een vlak met enkele kleine putjes ingeslagen),
 - Glad (de vlakke zijde),
 - Put (de zijde met het putje erin)
- rug (teggengestelde zijde van put)

Dit spel wordt zittend of hurkend gespeeld.

Wie hier beginnen mag wordt als volgt bepaald: Je neemt alle zes bikkels in één hand en gooit alle bikkels omhoog, waarna je moet proberen zoveel mogelijk bikkels op de rug van die hand op te vangen. Deze werp je nog een keer omhoog en het aantal bikkels die je nu in de palm van je hand weet op te vangen geeft jou aantal punten aan. Diegene die in deze volgorde de meeste bikkels in de handpalm heeft opgevangen mag beginnen.

Natuurlijk kan je ook met soeten bepalen wie er mag beginnen.

Eerste ronde

Je houdt het balletje met de bikkels in je rechterhand (Rechtshandige), gooit het balletje omhoog, laat de bikkels vallen en vang het balletje na één keer stuiteren van het balletje op. Gooi het balletje weer op, pak snel een bikkel en vang het balletje na één keer gestuiterd te zijn, met de bikkel in de hand op. Ga zo door tot je alle bikkels opgeraapt hebt, de bikkels wel in de spelende hand houden!

NB Let er wel op dat je bij het oppakken van de bikkel, niet één van de andere bikkels aanraakt, want dan ben je af en gaat de beurt naar de andere speler. Als het je niet lukt het balletje, na het stuiteren op te vangen, of als je bikkel mist, of als je reeds opgepakte bikkels uit je hand laat vallen, dan ben je ook af. Dit geldt voor ook voor alle volgende rondes.

Tweede ronde

In deze ronde pak je na het opgooien van het balletje en het laten vallen van de bikkels als in de eerste ronde, niet één, maar twee bikkels gelijktijdig op. Afhankelijk van hoe de bikkels op de grond zijn komen te vallen, kan je hetzij in één keer twee bikkels gelijktijdig, hetzij snel twee bikkels één voor één oppakken(wij noemden dit tjecken). Dit moet wel in de tijd gebeuren tussen opgooien, één keer stuiteren en weer opvangen van het balletje plaatsvinden.

Derde ronde

In plaats van twee moeten er nu drie bikkels gelijktijdig opgepakt worden.

Vierde, vijfde en zesde ronde

In de vierde ronde, één keer vier en één keer twee bikkels, in de vijfde ronde één keer vijf en één keer één bikkel en in de zesde ronde alle zes bikkels in één keer oppakken!

Zevende ronde

Voor je in deze ronde de bikkels mag oppakken, moet je alle bikkels eerst omdraaien tot de put zijde boven ligt. Dan pas begin je net als in bovengenoemde rondes, de bikkels één voor één, dan twee bij twee, dan drie bij drie enz. op te pakken.

Achtste ronde

De bikkels moeten nu eerst met de rug zijde naar boven gedraaid worden, enz.

Negende ronde

Alle bikkels eerst op de glad zijde draaien, enz.

Tiende ronde.

Nu alle bikkels op de es zijde draaien, enz.

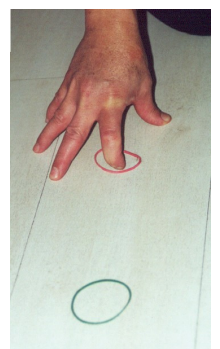
Elastiekjes (karèt)



Een ander spelletje met elastiekjes is het "slentikken". Hierbij moet je proberen met één van je vingers, meestal je wijs of middenvinger, een elastiekje gedeeltelijk over een ander elastiekje te slentikken. (te mikken).

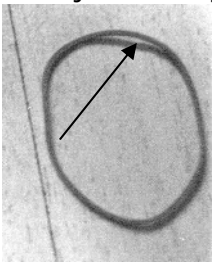


Een stok met tjankok wordt rechtop in de grond gestoken, waarop dan naar afspraak enkele elastiekjes per meespelend persoon in de tjankok geplaatst. Van een bepaalde afstand, gemarkeerd door een getrokken streep, moet je met een aan elkaar "geknoopt" aantal elastiekjes met een kort stukje ketting aan het eind, proberen zoveel mogelijk elastiekjes van de tjankok af te schieten. De "afgeschoten" elastiekjes mag je dan houden.

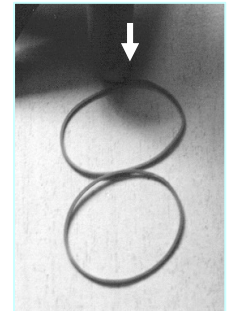


Je moet wel duidelijk kunnen zien dat jouw elastiekje over die van de ander ligt, er moet een openingetje te zien zijn tussen beide elastiekjes.

Is dit kiele - kiele, dus niet duidelijk waar te nemen, dan mocht je met komvormig gekromde hand achter je elastiekje op de grond kloppen. Je mag je elastiekje beslist niet aanraken. Lukte het je om door de luchtverplaatsing je elastiekje toch net iets verder over de andere te krijgen, dan heb je alsnog gewonnen.



Om je elastiekje wat forser te krijgen, kon je deze enige tijd in petroleum weken, niet te lang daar deze dan poreus werd en makkelijk brak. Ook bewerkte je je elastiekje zodanig dat deze niet helemaal plat op de grond komt, waardoor je hem makkelijker over de andere heen kan



slentikken.

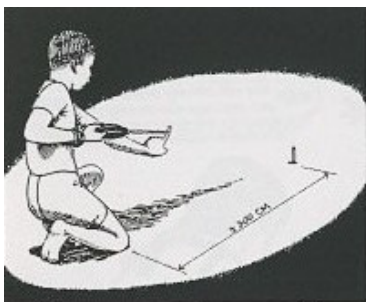
Een andere variant, ingeval je elastiekje niet zodanig over de andere is gekomen dat er een opening zichtbaar is, dan mag de tegenspeler proberen zijn elastiekje alsnog over die van jou proberen te slentikken. Dit doe je dan door je elastiekje van de achterkant over de ander te slentikken.

Onder slentikken, wordt ook wel verstaan het met je wijs-, of middelvinger die je tegen je duim aangedrukt houdt, snel tegen iemands oor loslaten. Je kreeg als straf wel eens geslentikt of *gedjitakt*. Dit is: duim op je hoofd, rest van de vingers in een vuist en dan een draai met je hand maken, ook wel een punt - komma geven genoemd.

Nog een variant: De spelers staan achter een getrokken streep en hebben elk een van te voren afgesproken aantal elastiekjes in de hand. Vervolgens gooien ze om de beurt een elastiekje voor zich uit op de grond. Dit gaat net zo lang door tot één van de spelers een elastiekje, net als hierboven, over een ander elastiekje weet te gooien. Hij of zij mag dan alle op de grond liggende elastiekjes houden.

Nog een spel met elastiekjes (Illustraties uit: *Childrens Games van Dede Sujatna*)

Sla een bamboe of houten stok in de grond en laat deze een kleine 5 centimeter boven de grond uitsteken. Op drie meter vanaf deze stok trekt men dan een lijn. Elke speler levert een afgesproken aantal elastiekjes in aan diegene die met hoem - piem - pah en met het soeten als eerste mag beginnen. Deze bundelt de ingezette elastiekjes als aangegeven op de tekening.



speler knielt nu achter de lijn, pakt de bundel elastiekjes met één hand vast en haakt de wijsvinger van de andere hand in het elastiekje die de bundel bijeenhoudt.

Nu schiet je de elastiekjes in de richting

van het stokje.



Je moet proberen één van de elastiekjes rond het stokje te krijgen. Lukt dit, dan mag je al de ingezette elastiekjes houden, en begint het spel weer van voor af aan. Lukt het je niet, dan is het de beurt aan de volgende speler.



Kobak (Een spel uit Dede Sujatna's Childrens Games, dat mij niet bekend is; voor 2 tot 4 spelers)

1. De spelers (3 personen) trekken een startlijn (kalang) op de grond en graven op ongeveer 3 meter van deze lijn een klein gat (lubang) met een diameter ter grote van een groot muntstuk, bijvoorbeeld van een gulden. Dit gat wordt ongeveer 3 centimeter diep.
2. Elke speler heeft een kleiner muntstuk, bijvoorbeeld een kwartje, die ze om de beurt richting gegraven gat gooien. Diegene wiens muntstuk in het gat of het dichtst bij het gat is terechtgekomen, mag het spel beginnen.
Amat: Aaaa, uangku masuk lubang! Aku nomor satu!
Ali: Uangku lebih dekat ke lubang, Dul. Aku nomor dua.
Abdul: Ya, boléh.
3. De eerste speler, neemt nu de muntstukken van zichzelf en de andere spelers, tussen duim wijs- en middelvinger en gooit deze muntstukken in de richting van het gat, met het doel zoveel mogelijk van deze munten in het gat te krijgen. Elke in het gat gevallen munt mag hij behouden. Zijn niet alle muntstukken in het gat terechtgekomen, dan wijst één van je tegenstanders een niet in het gat gevallen munt aan. (gewoonlijk de verst afgelegen munt) Deze aangewezen munt moet je nu, vanaf de startlijn, proberen te raken met het grootste muntstuk. (de gulden) Je hebt het spel gewonnen als je de munt weet te raken en mag dan de rest van de munten incasseren.
Amat: Masuk satu! Bgus! Yang mana Li?
Ali: Yang ini
Amat: Naaah, kena! Ayo bayar!
3. In geval je het aangewezen muntstukje niet met de gulden hebt kunnen raken, is het nu de beurt van de tweede speler om het spel, met al de muntstukken die buiten het gegraven gat zijn blijven liggen vanaf punt 3, te vervolgen. Lukt het één van de volgende spelers een aangewezen muntstuk, met de gulden te raken, dan moeten al de medespelers de in dit spel gewonnen muntstukken aan de winnaar geven.
Amat: Sialan, tak kena!
Ali: Sekarang giliranku. Yang mana Dul?
Abdul: Yang ini!
Ali: Naah, kena! Ayo bayar!
Amat: Aku tak usah membayar. Nih uangku.
Abdul: Nih, bayaranku.



Naam? (Of is hier geen naam aan verbonden?)

Een kroonkurk leg je op de tramrails, zodat deze na het passeren van de tram mooi platgedrukt is. Of: je slaat de kurk met een hamer plat, *niet zo spannend, dese.*

Vervolgens sla je met een spijker twee gaatjes en de platgedrukte kroonkurk. Door deze gaatjes een stukje touw (*tali ami?*) 'rijgen'. De einden van het touw aan elkaar knopen. De einden van het touw elk in één hand nemen, met je armen zodanig bewegen (draaiend) dat het touw met de kroonkurk in het midden rond draait, zodat het touw *geploentérd* is. Dan steeds armen uit elkaar en weer naar elkaar bewegen, zodat dan het kroonkurkje draaiende en zoemende bewegingen maakt. Nu moet je de kroonkurk tegen de het touw van je tegenstander, die net zo'n kroonkurk aan een draad draaiende houdt, zien te krijgen. En dan kijken welk touw het eerste knapt. In plaats van een kroonkurk kan je ook een grote knoop of een van gaten voorziene *salakpit* op de boven beschreven manier aan een stuk touw bevestigen om alleen een zoemend effect te bereiken bij het heen en weer bewegen van de armen, uiteraard na het *ploentér*-en.

Lege sigarettenpakjes.

Gevonden lege sigarettenpakjes worden voorzichtig losgemaakt en uitgevouwen, waarna we ze weer op een speciale manier opvouwen, zodat je platte stukjes krijgt. Eerst de zijkanten opvouwen, dan een iets kortere lengte van de helft dubbel vouwen en het stukje dat oversteekt zodanig dubbelvouwen dat deze in het lange stuk past.

Enige merknamen uit die tijd: Commodore, Kansas, Escort, Camel en Lucky Strike.

Deze pakjes worden dan als inleg gebruikt bij spelletjes als één en twintigen of andere. Zie bij Gambaran.

Ook meende ik me te herinneren dat een stapeltje ingelegde gevouwen pakjes onder een steen werden geplaatst. Wat er verder gebeuren moet weet ik niet meer. De steen met een andere steen van het pakje af proberen te gooien?



Sterkste spuug.



Wrijf een *asempit* flink op een ruwe ondergrond, je voelt de pit warm worden. Spuug op een platte steen en druk de pit vlug op de spuug. Houd de pit even aangedrukt tot hij vastzit.

Nu de steen met pit tegen die van de tegenstander te wrijven. De eigenaar wiens pit na enige tijd wrijven blijft zitten, heeft dus de sterkste spuug.

Wordt in plaats van spuug ook wel *getah* (wit vocht dat uit geknakte stelen van bepaalde planten stroomt) gebruikt?

Toeloep (Tôlôp)

Een zelf gemaakte blaaspijp, waarmee je hetzij pitjes of zelf gemaakte bamboepijltjes omwonden met watten, mee weg kan blazen. De punt van de pijl houd je even in het arangvuur om deze te harden.

In Nederland worden kunststof elektriciteitsbuizen gebruikt met als pijltjes, een in een punt gedraaid stuk papier, soms voorzien van een spijker.

In dezelfde trant: Proppenschietters met vruchtjes van de Jali-jali boom die we als kogels gebruikten voor onze zelfgemaakte geweren.

Vliegeren

Kleine wendbare, vaak zelf gemaakte vliegers lieten we tegen elkaar 'vechten' (*sambitan*). Als vliegertouw gebruikten we naaigaren. 500 of 1000 yards, van het merk *tjap Gadja* nr.8 , 10 of 30, die van een "glaslaag" werd voorzien door dit garen in een blik met daarin gesmolten hars, Kah, vermengd met meestal gestampt lampenglas te dompelen. Sommigen doen er nog een verfstof bij, anderen mengen er eiwit doorheen.

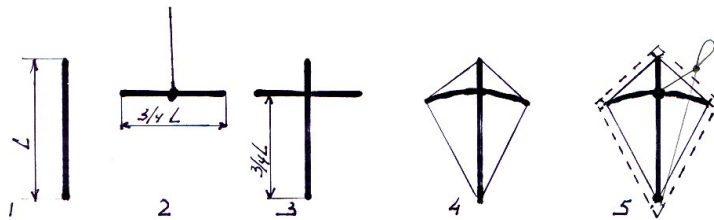
Andere merken die toen gebruikt werden waren onder andere de *tjap Ranté* en de *tjap Kepala Kambing*. De aangegeven nummers achter deze merken op de klos geven de dikte van het naaigaren aan. Nr. 8 is dik garen, nr. 30 is dun garen. Hoe groter de vlieger hoe dikker het garen, hoe kleiner de vlieger, hoe wendbaarder hij is.

Het begin van dit garen werd dan om een lantaarnpaal gebonden, waarna je met het blik in de ene hand en het garen in de andere hand naar de volgende lantaarnpaal liep, om deze paal weer terug naar de eerste paal tot al het garen van de klos was gerold. De klos garen draaide dan in de hars in het blik rond, zodat het garen wat van de klos wikkeld 'omgeven' werd door het mengsel van hars en glas. Als na een tijdje het garen 'droog' was, wikkeld je deze om een leeg conserven blikje of een plankje.

Het vechten gaat als volgt: Je manoeuvreert je vlieger richting andere vlieger, en zodra je voelt dat de vliegertouwen elkaar kruisen begin je met het 'vieren' (garen van het blik wikkelen), tenminste als jouw garen boven op het garen van de tegenstander komt. Als je de andere vlieger benadert, waarbij jouw garen onder die van de tegenstander komt, dan 'haal je in' (garen om het blik wikkelen). We hadden dan meestal een soort brede van leer gemaakte 'ringen' om de wijsvinger en de duim om te voorkomen dat tijdens dit vieren het garen in je vingers snijdt. Tijdens het 'vieren' maakte je af en toe draaiende bewegingen met deze arm. Op deze manier probeerde je het garen van de tegenstander stuk te snijden, tenminste als jouw garen het sterkst (lees: het scherpst) is, zo niet dan is het jouw garen die doorgesneden wordt.

Het naar elkaar manoeuvreren van de vliegers, doe je door afwisselend het garen te 'vieren', te 'halen'.

Als je zelf niet aan het vliegeren bent en een 'losgesneden' vlieger (*lembung*) weg ziet wapperen, dan probeerde je deze vlieger te pakken te krijgen, waarna je deze mag behouden. Je liep dan met nog anderen die het 'vechten' hadden gade geslagen, door de straten of *sawa's* sprong over *kali's* (plompte er vaak middenin, maar dit is niet zo pijnlijk als wat ook wel gebeurde, je net met je schenen de kant van de kali of sloot raakte), klom in



bomen ("awas rang rang, ja bung") en op daken en maar proberen als eerste bij de vlieger te komen. Ook hield je deze vechtende vliegers in de gaten, bepaalde waar het garen van de verliezer neer zal komen, trok dan het garen stuk voordat de verliezer al het garen terug op zijn blik gewikkeld had. Op deze manier had je dan soms wel tientallen meters garen te pakken. Om een pak slaag te voorkomen, moet je natuurlijk wel van tevoren weten of je niet al te dicht in de buurt van verliezende partij staat.

Het maken van een vlieger: Met een kapmes splijt je twee latjes uit een bamboestengel. Deze latjes maak je op dikte door ze, terwijl je zit of hurkt, een latje aan één eind in de linkerhand te nemen, deze op je (korte) broekspijp te leggen, waarna je met een zakmes in je rechterhand licht op het latje drukt vlak voor je linkerhand. Nu trek je langzaam je linkerhand naar achteren, zodat het latje licht 'geschild' wordt. Dit doe je net zo lang tot je de gewenste dikte (afhankelijk van de grootte van de vlieger die je wilt maken) hebt bereikt. Het volgende latje krijgt dezelfde behandeling. Vervolgens maak je de latjes op lengte, waarbij het dwars latje op ongeveer $\frac{3}{4}$ van de lengte van het verticale latje wordt ingekort. Knoop in het midden van dit dwars latje een stuk garen en snij (schil) aan elke zijde van de knoop, zoveel van het latje af tot het latje horizontaal blijft hangen als je het stuk garen aan het andere eind vastpakt en het latje laat hangen (fig.2) Dit latje maak je zodanig op dikte dat het midden dikker blijft als de uiteinden. Nu bind je het dwars latje, op $\frac{3}{4}$ hoogte van het andere latje vast (fig.3). De uiteinden van beide latjes voorzie je van een kleine inkeping. Aan het onderste gedeelte van het verticale latje knoop je een stuk garen vast, trek dit garen naar de inkeping van bijvoorbeeld eerst het linkereind van het dwars latje, zorg ervoor dat dit latje enigszins gebogen komt te staan en wind het garen enige keren aan dit uiteinde vast. Ga nu met garen naar de bovenste inkeping, windt het garen enige keren om dit uiteinde, ga vervolgens naar de inkeping rechts van het dwarslatje, dan weer naar de onderste inkeping, waar het stuk garen dan vastgeknoopt wordt. Denk erom dat het dwarslatje licht gebogen wordt opgespannen, zie fig.4. Plaats dit 'frame' dan op een vel vliegerpapier, vaak gekleurd olie papier, en knip 1 à 2 cm naast het frame een stuk uit dit vel papier en voorzie de hoeken van inkepingen (fig.5).

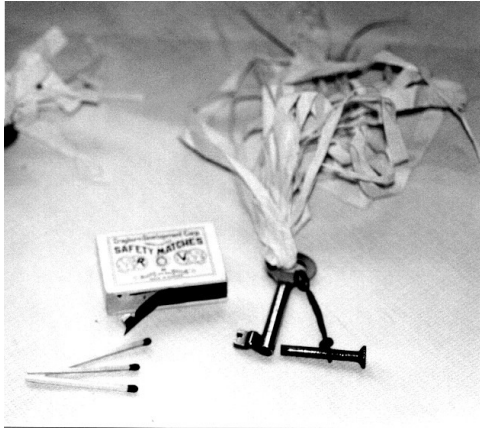
Breng het frame in positie op het uitgeknipte stuk papier. Wrijf wat zachtgekookte rijstkorrels over en naast het gespannen garen op het papier en vouw de einden van het papier om het garen. Prik nu twee gaatjes rond het 'kruis', steek hier een stuk garen doorheen en knoop dit aan het 'kruis' vast. Het andere eind van het garen knoop je aan de onderkant van de vlieger vast. De plaats van de laatste knoop die in dit stuk garen gelegd moet worden, bepaal je door dit garen op die plaats te pakken dat deze met het verticale latje een driehoek vormt, die zowel naar links als rechts van de vlieger gedraaid, even ver van het 'kruis' moet komen te liggen. Om te controleren of deze laatste knoop op de juiste plaats gelegd is, pak je het garen bij de gevormde lus beet en zwaai je je arm even opzij, of je loopt een eindje, waarbij je tegelijkertijd kijkt of de vlieger mooi rechtop blijft 'wapperen'. De lus wordt dan aan je vliegertouw vast geknoopt en je kunt gaan vliegeren. Mocht de vlieger toch nog 'scheef hangen' (*sinting*), dan je aan het uiteinde van de dwars lat welke bij dit scheef hangen naar boven gericht staat, een stukje gras of iets dergelijks vastknopen. Is het windstil of waait het bijna niet, dan probeerde door op een speciale manier te fluiten de wind aan te wakkeren. Ik weet niet precies hoe dit aan te duiden, maar het gaat een beetje als volgt:

"fuut, fuut, fuut, fuuuuut". Enkele keren kort fluiten en eindigend in aan het eind wat langer aanhouden.

Bij de siervliegers had je een *koepoe-koepoe*, een van papier gemaakte vlinder, welke je langs het garen omhoog kon laten gaan. Vlakbij de vlieger, hoog, had je een luciferhoutje aan het garen bevestigd en als de vlinder daar tegenaan kwam, klaptten de vleugels samen, waardoor deze pijlsnel weer naar beneden kwam. Je had ook een knijper aan de vlieger gemaakt waarin je briefjes of papiertjes klemde. Bij het samenklappen van de vleugels, boven bij de vlieger, ging de knijper dan open en hoog in de lucht dwarrelden dan de papiertjes naar beneden.

Om een brommend geluid tijdens het vliegeren te verkrijgen, bevestigde je een stuk rubber (strookje van een binnen fietsband) tussen beide zijpunten van de vlieger (*siwangan*). Een siervlieger val je nooit aan!

Mertjon



Zaag, de punt van de spijker af. Wij wreven de punt van de spijker net zolang op een ruwe ondergrond tot deze stomp was. Bevestig een elastiekje door het oog van de sleutel en aan de spijker. Maak van papier een pluimpje als bij de *koeng-koeng* en bevestig deze ook aan het oog van de sleutel. In plaats van een papieren pluimpje kan je ook een aantal kippenveren aan het oog van de sleutel bevestigen. Van de zijkant van het luciferdoosje verwijder je een reepje fosfor en van de luciferkop schraap je het zwavel af, die je dan in het reepje fosfor wikkelt. Prop dit geheel in de holle steel van de sleutel en schuif de spijker boven dit propje. Het elastiekje houdt de spijker op zijn plaats. Als je de sleutel nu omhoog gooit zal deze met de spijker naar beneden gericht op de grond vallen en een knal geven.

Darts

Door één punt van een afgedankte kroontjespen af te breken en het achtereind (dat in de schacht van de pennenhouder past) wordt dan met een steen gespleten. Hierin wordt dan het zogenaamde stuur ingeklemd; een stervormig ineen gevouwen vierkant papiertje en klaar is de pijl. Een op papier getekende schijf of merkpunten op een boomstam dienen dan als schijf. Een stukje bast of stam van de pisang boom is ook heel geschikt, omdat deze zacht is.

De kapotte kroontjespen diende een tijdje ook tot nog iets anders: *vuur slaan!* Door met de kroontjespen of een dun veerkrachtig stukje staal langs een brokje basalt of graniet te strijken, spatten hier dan de vonkjes vanaf. Kijken wie nu de meeste vonkjes kan produceren.

Dakon of Congklak (bron: www.expats.or.id/info/games.html en B.Anthonio)



Doel van het spel: proberen zoveel mogelijk schelpjes, kiezelsteentjes, maïskorrels, assempitjes of *sawopitjes* in jouw spaarput te verkrijgen. Je spaarput is het wat grotere putje aan het eind van het *dakon* bord, aan je linker kant.

Om te winnen moet je dus de meeste schelpjes in je spaarput hebben (*menang bidji* = gewonnen met het groots aantal schelpjes) of indien je de laatste bent die geen schelpjes meer in de putjes aan jouw kant van het bord hebt (*menang jalan* = onderweg gewonnen)

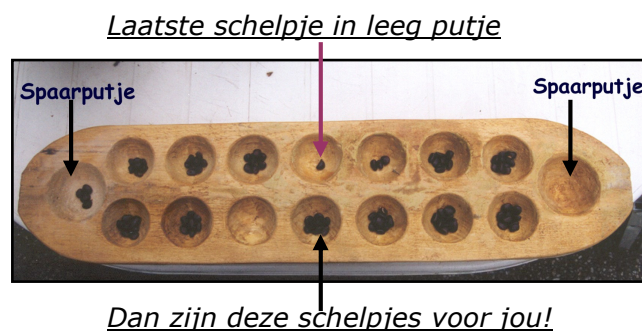
Het dakonbord kan 5, 6, 7 of 9 putjes aan elke kant van het bord hebben en aan elke einde één spaarput. Voor elk putje, met uitzondering van de spaarputten, heb je 5, 6, 7 of 9 schelpjes nodig. In het geval van 7 putjes, heb je dus in totaal $7 \times 14 = 98$ schelpjes nodig.

We gaan hier uit van een bord met aan elke kant 7 putjes!

Eerste ronde

- Plaats in elke put aan jouw kant van het bord 7 schelpjes. Let op: niet in jouw spaarput!

- Bepaal wie er als eerste mag beginnen. Er schijnt een variant te zijn, waarbij beide spelers eerst gelijktijdig beginnen, tot een van hen mati is, waarna het spel verder gaat als verder omschreven:
- De eerste speler pakt alle schelpjes uit een willekeurig putje aan zijn kant van het bord. Met de klok meedraaiend plaats je steeds één schelpje in de putjes volgend aan die waar je ze uit hebt gehaald, in een poging je eigen spaarput met een schelpje te bereiken. Plaats geen schelpje in de spaarput van je tegenstander!
- Indien het laatste putje waar je een schelpje in hebt geplaatst:
 1. **Schelpjes bevatten** – pak al de schelpjes uit dit putje dan op en ga verder met het met de klok mee plaatsen van schelpjes in de putjes
 2. **Leeg is** – laat je schelpje in dat putje. Je bent mati (dood) en het is nu de beurt van je tegenstander.
 3. **Je spaarput is** – heb je recht op een tweede beurt. Pak alle schelpjes uit een willekeurig putje aan jouw kant van het bord en plaats deze in jouw spaarput en ga verder met het met de klok mee plaatsen van schelpjes in de putjes als aan het begin van het spel.
 4. **Leeg is + aan jouw kant van het bord bevindt + je op zijn minst één keer rond bent gegaan** – Pak dit laatste schelpje en alle schelpjes uit het putje van je tegenstander, gelegen recht tegenover het putje waar je het laatste schelpje in had geplaatst en plaats deze allemaal in jouw spaarput. Het is nu de beurt van je tegenstander.



Een variant hierop, zoals gespeeld op Celebes: In plaats van de schelpjes van het putje van je tegenstander, plaats je dit schelpje in het putje, grenzend aan het lege putje. Dit kan alleen aan je eigen kant van het bord plaats vinden. Het schijnt dat r op deze manier, het spel veel langer duurt!

Als je mati bent, begint je tegenstander op dezelfde wijze als boven omschreven.

Het spel eindigt als één van de spelers geen schelpjes meer in de putjes aan zijn kant van het bord heeft liggen.

Als je als eerste door je schelpjes heen bent (*kalah jalan* = onderweg verloren), heeft je tegenstander gewonnen (*menang jalan* = onderweg gewonnen) De winnaar van deze ronde mag in de tweede ronde als eerste beginnen.

Tweede ronde

- Indien één van de spelers geen schelpjes meer over heeft, pakken beide spelers alle schelpjes uit hun spaarput en ook alle resterende schelpjes uit de putjes aan hun kant van het bord.
- Elke speler plaats nu weer 7 schelpjes in elk putje aan hun kant van het bord, beginnend bij het putje die het dichtst bij je eigen spaarput is gelegen. Indien een speler na het plaatsen van de 7 schelpjes in zijn putjes, schelpjes overhoudt, worden deze de *menang biji* (gewonnen schelpjes) terug geplaatst in zijn spaarput.
- Als de verliezer niet genoeg schelpjes heeft overgehouden om elk van de 7 putjes met 7 schelpjes te vullen, zal hij moeten 'schipperen'(*ngacang*) en enkele putjes moeten vullen met minder schelpjes. Hij moet dan zoveel mogelijk putjes voorzien van 7 schelpjes en de dan resterende schelpjes over de andere putjes verdelen. De verdeel (*ngacang*) putjes zijn de putjes het dichtst gelegen aan zijn spaarput. Het aantal verdeel (*ngacang*) putjes hangt af van het aantal resterende schelpjes van de eerste ronde, maar mogen nooit meer dan 3 putjes zijn. Enige verdeel putjes mogen als je erg weinig schelpjes na de eerste ronde hebt overgehouden leeg gelaten worden.
- Deze verdeel putjes worden in deze ronde van jouw tegenstander afgeschermd. Je tegenstander moet tijdens het "rondgaan" deze putjes overslaan en er dus geen schelpjes in

gooien! Geen van de spelers mag schelpjes uit deze putjes pakken – maar jij mag wel schelpjes in je eigen verdeel putjes tijdens het met de klok mee rondgaan plaatsen (ngacang). Verdeel schelpjes zijn ook beschermd tegen “tembak” (leeghalen) mocht je tegenstander met het plaatsen van de schelpjes in een leeg putje recht tegenover dit verdeel putje eindigen.

- Dit is een belangrijk strategische handicap, daar de speler die nog minstens één schelpje in zijn meest rechts gelegen putje heeft liggen, altijd de ‘jalan’ (voortgang) aan zijn kant van het bord, kan vervolgen.
- In de tweede en volgende ronden mag altijd diegene beginnen die in de vorige ronde het laatst door zijn schelpjes heen is.

Ngacang = verdelen; ronddelen. *Ngacang*putjes; de 2 x 7 putjes aan elke zijde van de *dakonbak*.

Het spel eindigt als één van de spelers helemaal geen schelpjes meer over heeft. In het geval beiden het spel tussentijds willen beëindigen is diegene die de meeste schelpjes over heeft, de winnaar.

Alhoewel het spel eenvoudig te spelen is, kan door ervaring een bepaalde strategie opgebouwd worden om min of meer zeker te zijn de overwinning te behalen. Denk aan schaken en dammen. Dit spel heeft zij oorsprong in Afrika of de Arabische landen. In de Arabische landen onder de namen *mancala*, in Afrika onder de naam *warri* of *awari*, en *adi*.

Meer gegevens op de website www.expatriate.or.id.

Kubuk (van televisieprogramma's 'Villa Achterwerk – Kidsplay')

Benodigheden: 20 kleine witte kiezelstenen.

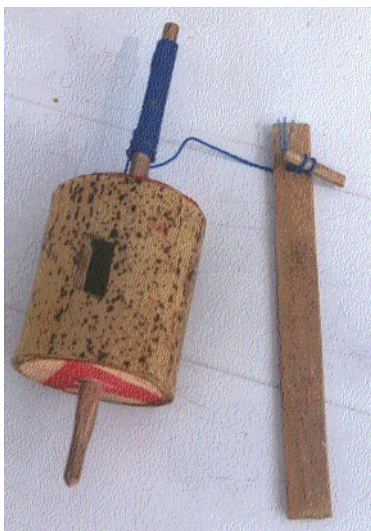
Te spelen met twee personen. Eerst soeten wie mag beginnen.

Degene die begint, neemt de 20 kiezelstenen in de hand en gooit die stenen vervolgens op de grond. Dan wijs je twee stenen aan die je tegen elkaar wilt laten ketsen (met de ene steen de andere raken). Door met je vinger één van de gekozen steentjes richting het ander gekozen steentje te tikken, probeer je deze te raken. Raak je het steentje, dan mag je de twee steentjes houden. Dit gaat zo door tot je het gekozen steentje mist, waarna de andere speler aan de beurt is. Wie de meeste steentjes heeft weten te veroveren, heeft gewonnen.

Tollen

Een uit hard hout gesneden tol voorzien van een stalen punt, gemaakt van een spijker of fietsspaak, waar je een scherpe punt aan sleep. Na het touw in een strakke spiraal om de kop van de tol te hebben gewikkeld, houd je de tol tussen duim en wijsvinger vast en zwiep je deze uit de vrije hand, met een snelle vóór en direct daarna achterwaartse beweging van je arm vóór je op de grond. Het andere eind van het touw ligt met een lus aan één van je vingers vast, of is bevestigd aan een kort stokje die je tussen je andere vingers en je handpalm geklemd houdt. Nu mag een andere speler zijn tol richting eerste tol zwiepen in een poging deze nog draaiende tol te raken en te splijten, te bendollen zo als wij dat toen noemden.

De tol wegzwiepen, nu met een touw aan een stokje. Wind het touw strak om de tol, zwiep deze weg en probeer hem zolang mogelijk draaiende te houden door het touw als een zweep te gebruiken, waarbij je steeds naar de tol moet slaan. Zoek wel een open ruimte op met geen huizen in de buurt, je kan je tol namelijk zodanig raken dat deze een heel eind weg kan schieten.



(as) stijf passend in bevestigd. Maak een latje van bamboe met een

De bromtol: Snij een stukje bamboe op een lengte van ongeveer een 8 centimeter af. Breng één gleuf (uitsparing) in lengte richting aan, ± 2 cm lang en 1 cm breed. In lengte richting staat de gleuf onder een hoek van ca. 45 graden op de doorsnede. Bewerk twee plankjes zodanig tot deze in de beide holle kanten van de bamboe passen. In het midden van deze rond gesneden plankjes breng je dan een gaatje aan waardoorheen je een rond stukje hard hout

lengte van 16 cm en een breedte van een kleine 2 cm. Voorzie één uiteinde van dit latje van een gaatje en steek hier een stuk dun touw door. Knoop één uiteinde van dit touw om een klein plat of rond stukje hout. Wind nu het andere eind van dit touw, van boven af naar beneden, aan de as van de tol, tot het latje tegen de as aanzit. Pak de tol nu samen met het latje in één hand vast en trek met je andere hand aan het klein plat stukje hout. De tol zal nu uit je hand wegdraaien. De in de bamboe aangebrachte uitsparing zal dan een zingend zoemend geluid voortbrengen, waarbij de afmetingen van de uitsparing de voort te brengen toon bepaalt.

Als je met meerdere kinderen aan het tollen bent, wordt er ook wel een cirkel van ongeveer 50 centimeter op de grond getrokken. De tollen worden dan richting cirkel gezwaaid met de bedoeling dat ze in deze cirkel al draaiend tegen elkaar zullen botsen waardoor één van de tollen buiten de cirkel gewerkt wordt. Eigenaar van deze tol is dan de verliezer.

Bok-bok-sta-vast

Één van de spelers gaat met de rug tegen een muur of boom staan. Een ander gaat voorover gebogen, de armen om het middel van deze speler vóór hem staan, of ze pakken elkaar bij de handen vast. Hierachter staat de derde speler in dezelfde houding, daarachter nog één en nog één, afhankelijk van het aantal medespelers. Er ontstaat nu dus een soort langgerekt dier, de bok. 4 of 5 spelers van de tegenpartij, de ruiters, springen nu na een flinke aanloop achter elkaar van achter op de bok, zover mogelijk naar voren om zoveel mogelijk plaats voor elkaar te maken. De bok moet stevig op de plaats blijven staan. De voorste ruiter tikt (beukt?) de voorste van de bok op de rug en zegt dan: "Bok-bok-sta-vast! Hoeveel vingers heb ik hier?..." en steekt, voor de bok onzichtbaar, één tot vijf vingers omhoog. Er wordt drie keer gevraagd, wordt één van de drie geraden, dan wisselen bok en ruiters. Wordt het opgestoken aantal vingers niet geraden, dan blijft de bok staan en mogen de ruiters nog een keer springen, enz. Die speler die met de rug tegen de muur of boom staat controleert of er niet vals gespeeld wordt. Hij ziet immers het aantal opgestoken vingers! Natuurlijk kan hijzelf ook vals spelen door ongemerkt het aantal opgestoken vingers met zijn handen, zichtbaar voor de vóór hem voorover gebogen speler, vlug aan te geven.

Hoepelen

Een hoepel van een fietsvelg, welke ontiaan is van naaf en spaken, al (hard) lopend met behulp van een stok voor je uit rollen. Wat we ook deden is de hoepel met één hand beetpakken, je arm naar voren zwaaien en net voor het loslaten van de velg je arm een kort snel rukje naar beneden bewegen. De hoepel zal nu zodra hij de grond raakt weer naar jou terug rollen.

Zakdoekje leggen

Alle spelers staan of zitten in een kring. Één van de spelers loopt, met een zakdoek in de hand achter de andere spelers de kring rond. Intussen zingt iedereen het volgende liedje:

Zakdoek leggen, niemand zeggen.

Kukeleku zo kraait de haan.

Ik heb maar één paar schoenen aan.

Één van hout en één van leer,

Hier leg ik mijn zakdoek neer.

Tijdens het zingen van dit liedje legt de lopende speler de zakdoek achter één van de zittende (staande) spelers. Pas als het lied uit is, mogen de zittende spelers omkijken. Nu moet diegene die de zakdoek achter zich heeft liggen de zakdoek oppakken en dan zo snel mogelijk achter diegene die de zakdoek neergelegd heeft aan rennen en deze proberen te tikken voordat zijn vrijgekomen plaats bereikt en ingenomen is. Wordt de zakdoeklegger niet op tijd getikt dan moet hij nu met de zakdoek in de hand achter de anderen rond lopen. Lukt het hem wel de zakdoeklegger te tikken voordat deze zijn plaats bereikt heeft, dan moet de zakdoeklegger opnieuw met de zakdoek rond.

Twee emmertjes water halen

De spelers staan in twee rijen tegenover elkaar met de gezichten naar elkaar toe. De tegenover elkaar staande spelers pakken nu elkaar bij de rechterhand en linkerhand vast, zodat de armen over elkaar gekruist liggen (de rechterhand van de ene speler pakt de rechterhand van de andere speler en de linkerhand de andere linkerhand) Onder het zingen van het liedje:

Twee emmertjes water halen,

*Twee emmertjes pompen.
Meisjes op der klompen,
Meisjes op der houten been.
Rij maar door het poortje heen.
Van je ras, ras, ras rijdt de koning door de plas,
Van je voort, voort, voort rijdt de koning door de poort,
Van je erk, erk, erk rijdt de koning naar de kerk,
Van je één, twee, drie (tjina babi.)*

Maken de spelers met hun armen pompende bewegingen, door beurtelings de armen naar voren en naar achter te bewegen.

Bij de zin: "van je ras, ras, ras" gaan de handen los en gaan zij iets verder uit elkaar staan om zo een straatje te maken. De eerste tegenover elkaar staande spelers houden elkaars handen vast en gaan als paar onder het verder zingen en op de maat klappen van de anderen in acht galopsprongen door het straatje naar de andere kant. Bij de zin: "van je voort, voort, voort", gaan zij op dezelfde manier terug. Daar laten zij elkaars handen los en gaan elk apart achter hun eigen rij om terug naar de andere kant van de rij en sluit daar aan.

Bij de zin: " één, twee, drie" gaan de spelers weer iets dichtert tegenover elkaar staan. Nu is het tweede paar aan de beurt, enzovoorts.

Diefje met verlos

De spelers worden in twee groepen verdeeld, de ene groep speelt voor dief en de andere groep voor agent. Ergens op het terrein wordt een stuk afgebakend, die dan de gevangenis moet voorstellen. Deze gevangenis wordt zodra er één of meer dieven gevangen zijn, bewaakt door enkele agenten. De gevangen dieven staan in de gevangenis in de rij, door elkaar bij de hand vast te houden. Een loslopende dief kan een gevangene verlossen indien hij de gevangenis kan bereiken en de voorste gevangen dief aan heeft kunnen tikken. Hij moet dan wel behendig langs de bewakers kunnen glippen. Als alle dieven gevangen zijn kan men met het spel doorgaan, waarbij nu de rollen omgedraaid worden.

Ruitergevecht

Steeds met een even aantal spelers, zodat een aantal koppels van twee personen gevormd worden. Van elk koppel gaat één stevig op de schouders van de ander zitten, hij is dan de ruiter en diegene die de ander draagt is dan het paard. Deze paarden moeten nu de benen van hun ruiters goed vast blijven houden, terwijl de ruiters trachten de andere ruiters van hun paarden te trekken of te drukken. Het koppel, waarvan de ruiter op zijn paard heeft kunnen blijven zitten, is dan de winnaar.

Stabal

Een groepje kinderen staat bij elkaar. Eén van hen gooit een bal omhoog en roept: "Stand – en de bal is voor, (bijvoorbeeld) Ben". Terwijl de anderen weglopen, moet Ben nu proberen de bal zo snel mogelijk te pakken zien te krijgen. Heeft hij de bal te pakken dan roept hij: "Sta!". De andere spelers moeten nu op hun plaats blijven staan, waarna Ben moet proberen één van de spelers met de bal te raken. Diegene die geraakt wordt is nu aan de beurt om de bal op te gooien, is af, of wordt handlanger van Ben. (Afhankelijk van de afgesproken spelregels) Wordt geen van de spelers geraakt dan moet Ben de bal opgooien en bij "stand" een andere speler aan wijzen.

In geval is gekozen voor handlanger, dan mag deze handlanger Ben alleen helpen. Ben mag namelijk zonder bal in de hand "los rondlopen". Zijn handlanger moet op de plaats waar hij door de bal geraakt was blijven staan en mag alleen de bal naar Ben toegooien, die natuurlijk ervoor zorgt dat hij zich in een positie bevindt waaruit hij de meeste kans heeft een andere weer met de bal te raken.

(?) Kijk om (naam niet achterhaald)

Eén van de spelers staat met zijn gezicht naar de muur. De andere spelers stellen zich achter een op de grond getrokken lijn op. De speler bij de muur geeft een teken wanneer er begonnen mag worden, onder ander door te zeggen "beginnen". De andere spelers sluipen nu zachtjes van de streep richting muur. De speler bij de muur draait zich op een gegeven moment plotseling om. Op dat moment moeten de andere spelers stil staan. Wie op dat moment nog in beweging is moet zich

weer achter de streep opstellen. Je moet proberen zo dicht bij diegene die tegen de muur staat te komen, dat je hem af kan tikken.

Ketting rijgen

*'K wou zo graag een ketting rijgen,
Maar ik kon de draad niet krijgen.
Ha, ha, Victoria. Ha, ha, Victoria.*

*Slot:
Maar mijn ketting is gebroken,
K heb hem in mijn zak gestoken.
Ha, ha, Victoria. Ha, ha, Victoria.*

De spelers staan hand in hand in een lange rij. De voorste speler houdt zijn vrije hand tegen de muur of tegen een boom en maakt zo een poort waar de achterste speler doorkruipt, met de hele rij achter zich aan, onder het zingen van het eerste couplet. Als alle spelers onder de poort door zijn gegaan (behalve de eerste), draait de eerste speler zich 180° om zonder de handen los te laten, zodat zijn armen nu gekruist voor de borst komen. De achterste speler kruipt nu door de poort tussen speler nummer 1 en nummer 2. Als alle spelers deze poort door zijn, draait speler nummer 2 zich ook 180° om en staat nu ook met gekruiste armen naast speler nummer 1. Dit gaat zo door tot alle spelers omgekeerd met gekruiste armen staan, waarna de spelers die aan het eind van de rij staan elkaar ook de hand geven, zodat alle spelers nu een kring vormen. De handen worden stevig vastgehouden waarna de spelers zich iets achteruit trekken. (iets schuin achterover staan) De kring beweegt zich nu met de klok mee en zingt het slot van het lied. Door de druk van het achteruit trekken, breekt op een gegeven moment de kring. Dat is de grap van het spel. Men mag dus nooit elkaars handen zo stevig vast houden, dat de kring niet kan breken.

Djangkrik

Djankriks (jangkriks, krekels), die voldoende in de natuur vertegenwoordigd zijn, worden gevangen en in een oude (schoenen) doos, door schotten van elkaar gescheiden gehuisvest. Je moet er wel voor zorgen dat er voldoende ventilatie gaten in de doos aangebracht worden, wil je je djankriks niet laten stikken.

Met deze djangkriks werden er dan gevechten gehouden met djankriks van jouw vrienden. Je kan deze gevechten vergelijken met hanen gevechten, die meer onder volwassenen gehouden worden, waarbij flink wordt gegokt.

Bij de gevechten met de djankriks wordt niet gegokt. Voor het gevecht hits je de voor dit gevecht gekozen djankrik op, door een grasspriet voor de kop van het beest, tussen duim en wijsvinger rond te draaien. Als je denkt dat ze nu goed kwaad zijn, plaats je de djankriks tegenover elkaar en kan het gevecht beginnen. De verliezer is diegene, wiens djankrik er het eerst vandoor gaat. De djankrik die de meeste gevechten won is dan jouw *djago* en wordt vertroeteld met wat extra aandacht en voedsel.

Andoran

Dit is een sport met afgerichte duiven. Je doet het met een duif en een doffer. Je houdt de duif in je hand met de vleugels vrij. De doffer wordt op afstand, eerst dichtbij en van lieverlede steeds verder weg, los gelaten en de kunst is door met de duif in je hand, je arm op en neer bewegen de doffer naar je toe te lokken. Deze land dan op je arm bij de duif. Diegene bij wie de doffer het eerst land was de winnaar.

Voordat een duivenstel in staat is dit kunststukje te leveren, vergt dit natuurlijk de nodige voorbereiding. Dit gaat als volgt. De duif en de doffer worden onder de vleugels ingesmeerd met *koenirpap*, een geel kruid die veel in de Indische keuken gebruikt wordt.

Na het insmeren worden de twee, enige dagen opgesloten in een geheel donker hok, zodat ze volledig aan elkaar kunnen wennen. Daarna zijn ze klaar voor de wedstrijd.

Rode mieren, rang – rangs, liet je ook tegen elkaar vechten, door eerst de voelsprietten te verwijderen en ze dan tegen elkaar op te hitsen.

Zo speelden we ook met beestjes die *oendoer oendoer* (*oendoer*²) genoemd worden. Deze beestjes bewegen zich achterwaarts, vandaar de naam *oendoer*², zitten in een gaatje onder de grond en worden uit hun schuilplaats gelokt door een grassprietje in het gaatje te steken en deze al ronddraaiend langzaam uit het gaatje te trekken.

Deze *oendoer*² gebruiken om sluipwespen uit hun schuilplaats in de grond te lokken.

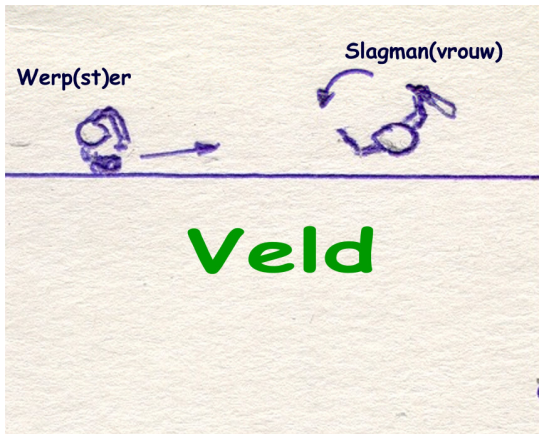
Naast deze spelletjes vermaakten wij ons ook met:

- **Vruchten uit de bomen en op vogels schieten** met de **katapult**. Wat is er nu spannender dan vruchten uit andermans bomen te schieten met de kans om gepakt en afgeranseld te worden. Bovendien smaakten deze vruchten veel lekkerder dan die uit eigen tuin, Meestal ging het om de *mangga* (mango's).
De katapults maakten we zelf uiteen stevige Y-vormig (gaffelvormig) uitlopende tak, (*tjangkok*) het liefst van de *sawo*- of *djamboeboom* (*guave*), maar ook gewoon uit een dikke plank ijzerhout. (Wat meer werk om de Y-vorm met je zakmes uit de plank te snijden) De *tjangkok* werd dan van de bast ontdaan en met een glasscherf blank geschraapt. In de twee uiteinden van de *tjangkok* sneed je dan inkepingen voor het bevestigen van de rubberen "riemen". Boven een *arrang* vuurtje brandde je naar wens wat figuurtjes in de al dan niet van tevoren met olie ingesmeerde *tjangkok*. Aan elke ingesneden inkeping bevestig je nu een rubberen riem van gelijke lengte en aan het andere eind van deze riemen een stuk stevig leer, die je van tevoren van gleufjes hebt voorzien. Als munitie gebruikten we steentjes, knikkers en indien voorradig lood. Dit lood maakten we door, vaak tijdens het soms over de daken nalopen van "losgesneden" vliegers terloops afgescheurde stukken van het dak, in een blik te smelten en dit gesmolten lood dan in de holle steel van een papaja tak te gieten. Na het stollen kan je de zachte steel van het lood losscheuren. Je had nu dan een mooie ronde loden staaf, die je met een *bendo* (kapmes) in kleine stukjes hakte. Veel jongens smeerden hun katapult in met het bloed van de eerste geschoten vogel, in de veronderstelling dat je katapult dan trefzekerder wordt.
Als *tjangkok* gebruikten we ook wel een stevig stuk ijzerdraad die je dan zodanig moet buigen totdat je een Y-vorm hebt, deze heeft natuurlijk niet zoveel "vuurkracht".
Of gewoon een stevig elastiekje om je wijsvinger en duim plaatsen en met een propje papier of gebogen stukje ijzerdraad je klasgenootjes pesten.
- Naar aanleiding van het TV-reclamespotje "Val op, fiets verlicht!", waarbij ze enkele voorbeelden lieten zien van op bijzondere wijze verlichten van de fiets, zoals het meedragen van een staande schemerlamp, het volgende:
Er was ook een tijd geweest, in 'old Surabaya', dat wij onze **fietsen met zoveel mogelijk lampen optuigden**. Je had dan naast de normale verlichting, vóór- en achterverlichting, één of twee schijnwerpers op je stuur gemonteerd. Naast de koplamp monteerde je aan elke kant één of meerdere gekleurde lampjes, zo ook rondom je achterlicht. Door middel van een op het stuur gemonteerde schakelaar kon je dan de lampen afwisselend laten branden. Sommigen hadden zoveel lampjes over de gehele fiets gemonteerd dat ze twee dynamo's op de fiets bevestigd hadden om zoveel mogelijk lampjes gelijktijdig te laten branden.
Dit trapt natuurlijk wel extra zwaar, maar dat was ook een rage in die tijd. Je fiets voorzag je van een kleine doortrap kettingwiel, het was zwaar trappen, maar je kan wel meer vaart ontwikkelen, tenminste als je een goed uithoudingsvermogen had. Remmen deed je door staand je volle gewicht op het pedaal te leggen, als deze net voorbij het onderste dode punt is. Als je een flinke snelheid had werd je natuurlijk mee omhoog gedrukt, zaak is dan om direct nadat het pedaal waar je op stond, het bovenste dode punt gepasseerd was, je lichaams-gewicht op het andere pedaal te plaatsen.
- **Moddervissen vangen, ikan lélé**. Je stapt de kali of de irrigatie kanaaltjes in de groentetuin in, vaak zonder je broek of tjelana monjet uit te doen en waadt dan gebukt of op je knieën, met je twee handen voor je uit gestrekt over de bodem van de kali om te proberen de vis naar de kant te drijven en dan te vangen. Hierbij liep je wel de kans dat de vis je met zijn kieuwen een snee in de vingers slaat. Om te voorkomen dat je hierdoor eventueel koortsig kan worden is het is nu zaak deze snee zo snel mogelijk te ontsmeten. Dit deed je door over de snee te plassen.
- **Zwemmen tijdens een overstroming (bandjir)**
Na zware langdurige stortbuien, heb je vaak kans op overstromingen (bandjir; huidige schrijfwijze: *banjir*).
De straten staan dan blank, maar aangezien de erven van de huizen hoger lagen, bleven deze meestal wel droog. Het water in de kali voor ons huis, tussen allang- allang veld en de groentetuin, stroomde dan veel sneller met daarin soms ook omgevallen pisangboom stammen. We probeerden dan voorzichtig zo'n stam te pakken te krijgen. Voorzichtig omdat je ten eerste niet meer kon zien waar de kali begon en ten tweede omdat je de zwemkunst (nog) niet machtig was. Als het je lukte een stam te pakken te krijgen, dan liet je je een eind wegdrijven.

Niet al te ver, want je moet tenslotte de stam eerst richting oever manoeuvreren wat je door de sterke stroming ook niet in één twee keer lukt. Daarna moet je nog door de overstromde *alang-alang*-velden en straten naar huis waden, waar je dan eerst lekker onder de regengoot gaat staan, waarvan de regenpijp van ontbrak. Je eigen *pantjoeran* aan huis dus, waar je mooi alle viezigheid van je kleren en lichaam kan afspoelen.

Ook vanuit de *waringinboom* aan een liaan het water in "slingeren" bezorgde je tijdens deze overstromingen veel lol. Het was wel oppassen voor waterslangen, die zich zo stijf kunnen houden, dat als je niet goed uitkijkt het net een stok is, waarmee je ook leuk over het water kan laten scheren of als ondersteuning bij het naar huis waden.

Gasti of Kastie



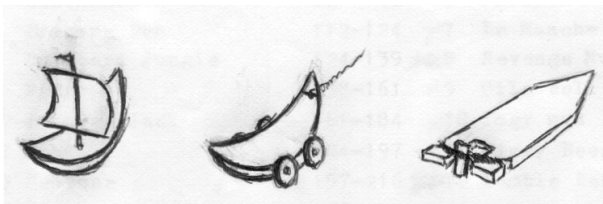
De spelers worden in twee groepen verdeeld. Twee spelers worden als aanvoerder gekozen, elke aanvoerder kiest dan op zijn beurt de spelers die hij graag in zijn groep wil hebben. Natuurlijk worden eerst de beste spelers gekozen. Daarna wordt er geloot, welke groep aan "slag" mag.

Dit spel lijkt op honkbal, alleen staat de werp (st)er nu niet vóór de slagman of slagvrouw in het veld, maar ernaast. Verder heb je op dezelfde wijze enkele honken. De slagman (vrouw) wordt niet afgetikt door de al of niet gevangen bal op een honk te plaatsen voordat de slagman(vrouw) deze heeft weten te bereiken, maar wordt afgetikt door hem of haar met de bal te raken voordat een honk bereikt werd. Dit met de bal aftikken

ging niet erg zachtvaardig, men probeerde je altijd zo hard mogelijk te treffen.

Speelgoed

Voor spelletjes als boefjes spelen gebruikten we zwaarden, geweren en pistooltjes die je allemaal met behulp van enkel een zakmes zelf uit hout maakte.



Van de schil van de *djeroek Bali*, een soort reuzensinaasappel, maakten we bootjes en autootjes. Van plankjes maakte je raderboten, waarbij het rad uit een plat gesneden stukje hout bestond die je met een elastiekje aan de

inkepingen van de boot bevestigde. Door dit stokje hout rond te draaien spande je het elastiekje en bij loslaten werd de boot mooi voortgestuwd.

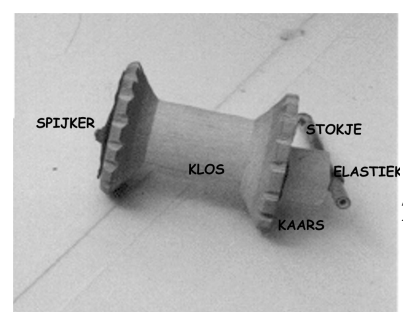
Een stukje zeep, een plat stukje hout en een draadje, zijn de ingrediënten om een zich zelf voortstuwend bootje te maken. Aan één kant van het houtje sneed je puntvormig en van het zeep sneed je een stukje van ongeveer drie centimeter lang en één centimeter breed en aan één van de uiteinden van dit stukje zeep maak je een klein gaatje.

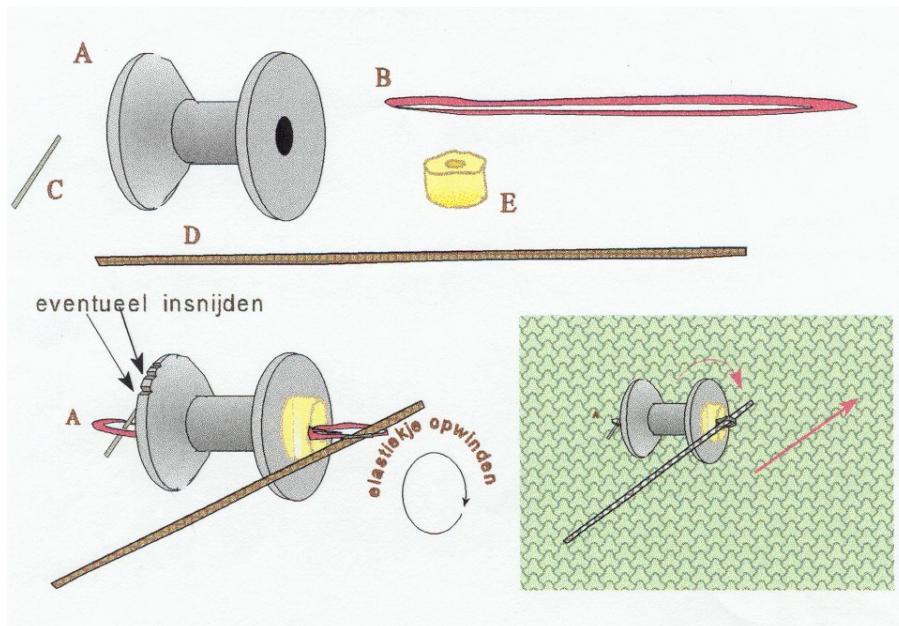
Aan de platte kant van het stukje hout maakte je ook een klein gaatje. Het reepje zeep verbind je nu met het houtje, door een ijzerdraadje in de gaatjes van zowel het hout als het zeep. Plus minus één centimeter ruimte tussen hout en zeep houdend. Als je het geheel nu in de sloot plaatst, zal nadat het stukje zeep aan de randen begint op te lossen, het houtje door de ontstane stuwning langzaam in beweging komen.

Blik lopen

In het midden van de bodem van twee lege blikken een gaatje maken, hier een touw doorheen steken, een knoop in het touw leggen en aantrekken. Nu kan je door het andere eind van het touw vast te houden en op de blikken te gaan staan, je op deze blikken gaan voort bewegen en er zelfs hardloop wedstrijden mee kan gaan doen. Door de blikken met een veel langer stuk touw met elkaar te verbinden, had je je eigen walkie talkie gefabriceerd.

Terreinwagen, Trektor of Glindingan





Benodigde onderdelen:

A: Grote lege garenklos

B: Elastiekje (nieuw)

C: Stokje 2 á 4 mm. Dik
of een spijkertje

D: Door midden gebroken
luciferstokje

E: Een eind kaars ± 1 cm
lang en 1 cm. doorsnede.

Van een lege houten klos
waar naaigaren (of je vlieger
garen) omgezet heeft,
maakten we een soort
terreinwagen die ruwe
obstakels makkelijk kon
overwinnen. Alles wat je
nodig had was een houten
klos, een elastiekje, een stuk

kaars, een stokje en een klein spijkertje.

Eerst snij je wat kartels aan de beide ronde uiteinden aan, dan sla je een klein spijkertje aan één kant in, net naast het gat van de klos. Van een kaars snij je een stukje af, ongeveer een centimeter lang, en verwijder je de *soemboe* (lont), zodat er een gaatje open blijft. Het elastiekje steek je nu door het gat van de klos, haakt deze aan het spijkertje. Vervolgens steek je het andere eind van het elastiekje door het stukje kaars en plaats een kort stokje aan het elastiekje. Door nu het stokje flink aan te draaien, zal de klos bij het op de grond leggen hiervan, uit zichzelf voort bewegen en door de aangebrachte kartels ook kleine oneffenheden overwinnen. Plaats bijvoorbeeld je vinger voor de klos en je zult zien dat deze makkelijk over je vinger rijdt. Had voor dit verhaal een terreinwagentje gemaakt ter verduidelijking. Het maken was geen moeite, maar wel het vinden van een houten klos. Mau apa dong, allemaal plastiek tegenwoordig toch.

Van een garen klos en drie bamboestokken, maakten we ook een auto, die je zelf kan besturen. De klos zaag (snij) je doormidden. Deze twee helften monteert je aan elk uiteinde van op 20 tot 30 centimeter lange afgesneden bamboestok, zodanig dat de klos om de stok kan draaien. In het midden van deze bamboestok spijker je een langere bamboestok van ongeveer 1 meter en aan het ander eind van deze 1 meter lange bamboestok spijker je weer een kortere bamboestok, het stuur, van ongeveer 20 centimeter lang. Je gebruikte een spijker, opdat de bamboestokken ter plaatse van de verbindingen ten opzichte van elkaar kunnen draaien. Nu verbind je beide korte bamboestokken door middel van een stuk touw aan elkaar en je hebt een bestuurbare auto

Helikopter

Door in het midden van de klos een gaatje, haaks op het gat in de klos te maken, dit door middel van een spijker in de *arrang* te plaatsen tot deze gloeiend heet is en dan *tossok* maar in de klos, een propellertje uit hout te snijden, een stuk dik garen, een stokje en een *bitting* (*tandenstoker*) maakte je een vliegende propeller. Een draad midden aan het stokje binden, het draad door het bovenste gaatje in de klos en door het dwars gaatje uit de klos steken, waarna je een klein stokje aan het garen bevestigde (dit om je vingers er achter te houden om het garen makkelijker aan te trekken). Door nu het stokje boven in de klos te steken onderwijl het garen uit het dwars gaatje trekkend, propeller op de uit de klos uitstekende stokje plaatsen deze ronddraaien, opdat het draad zich rond het stokje in de klos kan wikkelen, dan een ruk aan het draad te geven, en je had een mooi wegvliegend voorwerp (helikopter) als resultaat. Tegenwoordig in plastic uitvoering te koop. In plaats van een klos werd ook vaak een noot, van de *njamploengvrucht* gebruikt. Deze heeft ook een harde schil als de *batok* van de kokosnoot. Je moet wel eerst het vruchtvlees verwijderen totdat de *njamploeng* hol is.

Na het omhoog gooien van het gevleugeld zaadje (heeft de vorm van een halve propellor) van de mahonieboom, komt deze ook draaiend als een propellor naar beneden.

Naschrift

In de nummers van september en oktober 2000 (jaargang 45), heeft tijdschrift Moesson enkele door mij ingezonden spelregels gepubliceerd. De enkele reacties die ik op die artikelen heb ontvangen, zijn verwerkt in de bovenstaande beschrijvingen.

In mei 2002, vroeg een medewerkster van de Pasar Malam Besar te Den Haag of ik genegen was deze spelletjes via enkele te houden workshops, te demonstreren. Helaas durfde ik dit, enerzijds wegens mijn gezondheidstoestand en anderzijds wegens mijn verlegenheid (ik ben nu eenmaal geen prater), niet aan

De heer Jagtman, die op mijn artikelen in de Moesson heeft gereageerd en die ook zelf bezig was deze spelletjes voor zijn nageslacht op papier te zetten, heeft die demonstraties gelukkig wél willen en kunnen doen.

Zelf ben ik met mijn vrouw op maandag 17 juni 2002 naar de Pasar Malam gegaan, alwaar ik na langdurig aarzelen, toch nog de moed heb weten te vatten om tijdens de workshop op het open podium, enkele spelletjes te demonstreren. Te weten: *koeng-koeng*, *tjongklak*, *karèt* met ketting, *slentik*, en het terreinwagentje.



Foto's: workshop Indische kinderspelletjes op de Pasar Malam Besar, Den Haag 17 juni 2002

Bronnen, literatuur en webreferenties

Niet nader gespecificeerde bijdragen in tijdschrift Tong Tong en Moesson van Lilian Ducelle, F.G.H. Smeets-Wetter, W. Oostveen.

Informatie aangeleverd door de heren H.E. Wolff, J.C.H. Jagtman, H. Meliëzer, B. Simon, W. Zwart, R. Ruben, W. Nagel en J.W.H. Weeda.

Jack Botermans, Nicolette Visser, Tony Burrett, *Timpen, hinkelen & pierebollen. Spelen in de Lage Landen, Houten* 1991, 119 pp. Uitgave: Unieboek. ISBN: 9026964242). In dit boek worden alle Nederlandse spelen van de Middeleeuwen tot in de 20e eeuw beschreven.

Wil van Haren en Rudolf Kischnick, *Het grote spelenboek : kringspelen, zangspelen en bewegings-spelen voor kinderen van 4 tot 18 jaar, Zeist* 1987. Uitgever: Christofoor. ISBN 9062382770.

Eugen Oker, *Grote spelenboek voor jong en oud*, Tiel Bussum 1983. Uitgever Lannoo. ISBN 902091054.

Dede Sujatna, *Childrens Games*. Uitgave W.A. Bentley, 1994. Illustraties Onong Nugraha. ISBN 1863424016.

Op de website <http://suara-baru-kecil.jouwpagina.nl/rubrieken/indische-spelletjes.html> zijn de beschrijvingen van de verschillende spelletjes in afleveringen gepubliceerd. www.expatriate.or.id/info/games.html: Indonesische website over kinderspelen.