

Kinderspelen van toen



❖ Colofon

Dit is een uitgave van het erfgoedproject 'Kinderen van toen – Senioren van nu', een samenwerkingsverband van de stad Tielt en 7 omliggende gemeenten (Dentergem, Meulebeke, Oostrozebeke, Pittem, Ruiselede, Wielsbeke, Wingene), gecoördineerd door de provincie West-Vlaanderen. Verschillende lokale organisaties en instanties werken actief mee.

Juni 2013

Redactie: Frieda De Koninck

Fotografie speelgoed: Christof Van Conkelberge

© andere foto's: Andries De Meester en Katho Expertisecentrum Erfgoededucatie

Meer info over het erfgoedproject vind je op: www.kinderenvantoen.be.

Dit project wordt gerealiseerd met financiële steun van



Europees landbouwfonds voor Plattelandsontwikkeling: Europa investeert in zijn platteland

Kinderen van toen Senioren van nu

In het kader van het intergemeentelijke erfgoedproject 'Kinderen van toen – Senioren van nu' werden 18 getuigen uit Dentergem, Meulebeke, Oostrozebeke, Pittem, Ruiselede, Tielt, Wielsbeke en Wingene geïnterviewd over hun kindertijd in de jaren 30, 40, 50. Dit leverde onder andere mooie verhalen op over de spelletjes die ze speelden. Je kan een DVD met die verhalen ontlenuen.



❖ Speelgoed

Veel speelgoed hadden kinderen in de jaren 30, 40, 50 niet. Althans niet in vergelijking met kinderen van nu die wel ergens in huis een volgestouwde speelgoedkist of -kast hebben. De mooiste stukken speelgoed kregen kinderen enkel en alleen van Sinterklaas, niet bij verjaardagen of andere feestelijkheden. Dat ging dan om: poppen, speelgoedpaardjes op wieltjes, autootjes, een meccano, een trein. Vaak maakten de ouders trouwens zelf dat speelgoed. Of ze spaarden een jaar lang bonnetjes om die te ruilen voor Sinterklaasspeelgoed want veel geld om speelgoed te kopen hadden ze niet. En verder hadden de kinderen enkel wat klein speelgoed. De jongens hadden knikkers, bikkels, een priktol of een voetbal. De meisjes hadden een springtouw of een kaatsbal. Kinderen maakten een deel van hun speelgoed zelf: stekstuivers, een klakkebusse, een schietlap, een boog, een reep, een vlieger.

Ze knutselden ook met restjes wol en stof, of met kastanjes. Het speelgoed was beperkt en weerspiegelt op die manier de sobere of zelfs arme levensstijl van de jaren 30, 40, 50. Mooi en duur speelgoed was de uitzondering op de regel.

Dit betekent geenszins dat kinderen weinig speelden. Integendeel.

❖ Op de speelkoer

Op de speelkoer speelden jongens met knikkers en bikkels. Dat de speelkoer volledig of gedeeltelijk uit aarde bestond, was een voordeel want dan kon je immers putjes maken om te knikkeren. Er werd geknikkerd voor prentjes van wielrenners. Of de prentjes werden geruild. De meisjes speelden vaak met de bal of het springtouw. Of ze hinkelden. Zowel meisjes als jongens deden allerlei tik- en loopspelletjes. Hoe dan ook, veel van de spelletjes kwamen neer op een wedstrijd waarbij de één na de ander uitgesloten werd. Rages van tijdelijke aard waren: de jojo en de hoelahoep.

Leeftijd speelde een rol op de speelkoer. Als je te jong was, mocht je aan sommige spelletjes zoals Russisch kamp niet meedoen. En als je wat ouder werd, moest je zelfs spelen en was het verboden om tegen de muur te staan en te praten. In de winter werd er op de speelkoer al eens een glijbaan gemaakt die bleef liggen zolang het vroom.

❖ Jongens en meisjes

Aangezien scholen gescheiden waren, speelden jongens en meisjes apart op de speelkoer. Buiten school trokken ze toch meestal in aparte groepjes van vriendjes of vriendinnetjes met elkaar op; gewoonlijk waren ze met een viertal. Maar toch waren er ook veel gelegenheden waar jongens en meisjes samen speelden.

❖ Binnen en buiten

Er werd veel meer buiten gespeeld dan binnen. Dat is uiteraard niet verwonderlijk gezien de kleine huizen en de grote gezinnen van vroeger. Het spelen binnen beperkte zich hoofdzakelijk tot gezelschapspelletjes en spelen met de kaarten; naast het spelen met het duurdere speelgoed. Als het slecht weer was of regende, konden de kinderen soms uitwijken naar een kot om te spelen.

❖ De natuur

De natuur oefende een grote aantrekkingskracht uit op spelbeluste kinderen. Zowel jongens als meisjes gingen vissen in de beken met zelfgemaakte hengels; of ze klonnen in de bomen. Andere streken die vooral jongens uithaalden, waren: vogeleieren roven en dan uitblazen en aan elkaar rijgen; kikkers vangen en opblazen; meikevers aan een draadje hangen zodat je ze kon horen zoemen of ze in een luciferdoosje stoppen om er mee uit te pakken als je een zeldzame soort in je bezit had.

❖ Seizoenen

Het spelen ging en gaat nog altijd mee met de seizoenen. Sneeuw- en ijspret blijven meestal zeer sterk hangen in de herinnering aan de kindertijd: glijden op klompen of met een slede, een sneeuwman of een iglo maken, schaatsen op vijvers of ondergelopen weiden. In de herfst was het dan weer de tijd om met een schietlap noten af te schieten of om appels te pikken.

❖ Plaatsen om te spelen

Boerderijen waren met hun binnenhof en schuren de pretparken van vroeger. Er werd op boerenkarren gespeeld. Er was altijd wel een schommel te vinden. Het waren ideale plaatsen om verstoppertje te spelen of 'zaad in het bakje'. Dat is het omgekeerde van verstoppertje. Eén kind verstopte zich en iedereen moest op zoek gaan naar dat kind en er bij gaan zitten tot er nog maar één zoekend kind overbleef. Ook op straat werd er veel gespeeld. Er was immers weinig verkeer. Als er een kar met paard aankwam of een auto riepen de kinderen een waarschuwing naar elkaar. Om voetbal te spelen, had je aan een bal genoeg, en enkele truien of jassen om de goal aan te duiden. Bijzondere speelplaatsen waren de stationsomgevingen en de kerkhoven.

❖ Rollenspelletjes

Kenmerkend voor de tijd, speelden vele kinderen de mis na. Meisjes speelden daarnaast ook winkeltje of huisje. Om winkeltje te spelen, draaiden ze hun schort die achteraan met knopen dichtging, om. Zo werd het een palteau (een lange mantel). En meer dan een oude handtas hadden ze verder niet nodig om zagezegd inkopen te doen. Bij het huisje spelen, was opruimen al het begin van de ontspanning.

❖ Oorlog

Hoewel de oorlog meestal spontaan een dreigende sfeer oproept, bood WO II ook spelgelegenheid. Kinderen raapten kogels en stukjes shrapnel (granaat) op en speelden er mee; ook met de strookjes zilverpapier die met duizenden uit vliegtuigen van de geallieerden gegooid werden om de Duitse radar te verstoren.

❖ Gevaar

Experimenteren hoort bij het kinderspel. Af en toe gebeurden dan wel eens ongelukjes. Ook de schietspelletjes waren niet altijd zonder gevaar. Een welgemikte kei die door een zelfgemaakte schietlap afgeschoten werd, kon hard aankomen. En van het klauteren in bomen of op ladders in schuren kon een gebroken arm of been komen. Toch lijken weinig senioren zich te herinneren dat ze vaak naar de dokter moesten omdat ze gewond raakten tijdens het spelen. Bovendien was er toen weinig sprake van gevaar als kleine kinderen samen op pad gingen. Al werden kinderen wel geregeld bang gemaakt voor allerlei boemannen of spoken.



Kinderspelen van toen

We hebben 7 kinderspelen uitgekozen die heel vaak gespeeld werden door kinderen in de jaren 30, 40, 50. Die spelletjes kan je op verschillende manieren spelen. We doen per spel één of meerdere suggesties en hebben er ook voorstellen aan toegevoegd voor de puntentelling. Het spelmateriaal kan je ontlennen.

Knikkeren

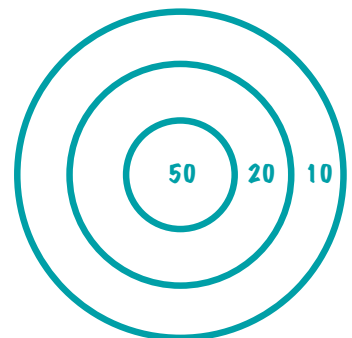
Maak een vuist en steek je duim in je vuist. Leg een knikker op je duimnagel en in het putje van je vuist. Schiet met je duim de knikker weg.

Wie wint?

- 1** Teken met krijt een cirkel. De spelers nemen elk 5 knikkers en werpen ze van op een afstand in de cirkel. Wie het meest knikkers in de cirkel krijgt of er het dichtst bij ligt, mag beginnen. De overgebleven knikkers moet je in de cirkel knikkeren vanop de plaats waar ze liggen. Zolang het lukt, blijf je aan de beurt. Als je mist, is de volgende aan de beurt. Wie de laatste knikker in de cirkel schiet, is gewonnen.
- 2** Teken 3 concentrische cirkels – cirkels in elkaar - op de grond. Als je de knikker in de binnenste cirkel kan knikkeren, krijg je 50 punten; in de middelste cirkel 20 punten en in de buitenste cirkel 10 punten.

Materiaal

- ❖ 50 knikkers
- ❖ Stoepkrijt



Wist je dat

Kinderen maakten vroeger knikkers uit klei.
Ze lieten die drogen in de zon en schilderden ze dan.



Bikkelen

Gewoon: Gooi 5 bikkels in de lucht en probeer ze met de rug van dezelfde hand op te vangen. Meestal lukt dat niet met alle bikkels. Gooi de opgevangen bikkels omhoog en vang ze op in de palm van dezelfde hand. Als je meerdere bikkels gevangen hebt, kies er één uit en leg de rest opzij. Nu moet je de gevallen bikkels één voor één oprapen. Gooi de bikkel in je hand omhoog en vang hem op maar grijp ondertussen één van de gevallen bikkels. De opgeraapte bikkel leg je opzij. En zo verder tot je alle bikkels opgeraapt hebt.

Tweetjes, drietjes, viertjes: Hetzelfde als gewoon bikkelen maar de bikkels die op de grond liggen, moet je per twee, per drie of per vier oprapen. Om het oprapen te vergemakkelijken, mag je de bikkels verschuiven terwijl je één bikkel opwerpt en opvangt.

Zaaien: Gooi 5 bikkels met een zaaiende beweging op de grond. Neem één bikkel en doe hetzelfde als bij het gewone bikkelen: gooi de bikkel omhoog en vang hem op maar grijp ondertussen één van de bikkels van de grond. De opgeraapte bikkel leg je opzij. En zo verder tot je alle bikkels opgeraapt hebt.

Wie wint?

Gewoon bikkelen en per bikkel die je opzij kan leggen, krijg je 10 punten.

Materiaal

- ♣ 5 zakjes met 5 bikkels

Wist je dat

Kinderen gebruikten vroeger kettingschakels van motorfietsen om te bikkelen.



Hinkelen

Teken met krijt een hinkelspel met vakjes die even groot zijn als een tegel vroeger (30 cm). Gooi het hinkelblokje in het vakje met cijfer één. Als het blokje mooi in het vak terecht komt en geen randen raakt, mag je beginnen.

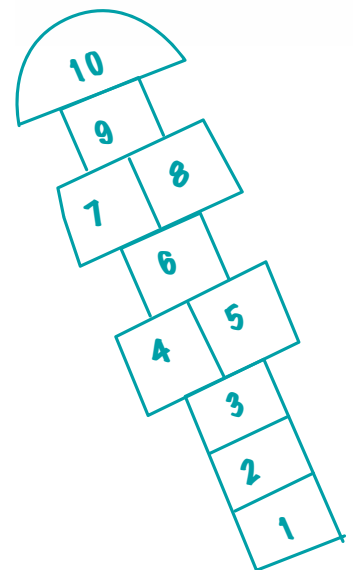
Je hinkelt op één been over vakje één meteen in vakje twee (in vakje één mag je niet komen omdat je daarin het blokje gooide). Vervolgens spring je in vakje drie, enz. Kom jij bij een dubbel vakje dan mag je met elk een voet in een vakje springen, bijvoorbeeld bij vier en vijf. Wanneer je in het voorlaatste vak staat, spring je met een halve draai in het bovenste vak. Nu sta je klaar om terug naar beneden te hinkelen. Op één been in vakje twee raap je het blokje op uit vakje één en spring je over dit vakje. Als je geen enkele lijn hebt geraakt, mag je verder spelen. Dan gooi je het blokje in vakje twee. Ligt het blokje goed, dan kan je weer springen. Maak je een fout, dan is de volgende aan de beurt.

Wie wint?

- 1 Wie het verst raakt, wint.
- 2 Per geslaagd vakje krijg je 10 punten.

Materiaal

- ❖ Stoepkrijt
- ❖ Houten blokje



Wist je dat

Hinkelen wordt door kinderen over de hele wereld gespeeld. In Frankrijk noemt men het 'marelles', in Duitsland 'Tempelhüpfen', in Engeland 'hopscotch' en in Japan 'ishikeri'.

Tollen

Wind het touw om de tol, beginnend bij de ijzeren punt naar boven. Draai het uiteinde van het touw om je hand en neem de tol goed vast. Gooi de tol voor je uit maar blijf het touw vasthouden en geef er een ruk aan.

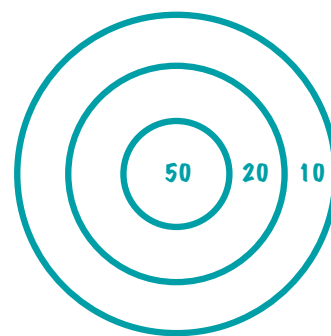


Wie wint?

- 1 Gooi met meerdere spelers tegelijk. Wie de tol het langst kan laten draaien, wint.
- 2 Teken 3 grote concentrische cirkels – cirkels in elkaar – op de grond. Als je de tol in de binnenste cirkel kan laten stilvallen, krijg je 50 punten; in de middelste cirkel 20 punten; in de buitenste cirkel 10 punten.

Materiaal

- ❖ 5 tollen
- ❖ Stoepkrijt



Wist je dat

Kinderen versierden vroeger hun tol met krijt of met punaises. Kinderen maakten vroeger zweepen van vlasdraden. Ze sloegen met die zweep de draaiende tol weg, soms meters ver. Dan vloog de tol wel eens door een ruit. Zo legden kinderen de weg af van school naar huis en omgekeerd.

Jojoën

Draai het touwtje om de jojo. Draai het uiteinde van het touwje om je hand en neem de jojo vast. Laat de jojo naar beneden vallen maar blijf het touw vasthouden en trek er zachtjes aan zodat het touw opnieuw rond de jojo rolt.



Wie wint?

- 1 Speel met meerdere spelers tegelijk. Wie de jojo het langst op en neer laat gaan, wint.
- 2 Je krijgt een punt per keer dat je de jojo op en neer laat gaan.

Materiaal

- ❖ 5 jojo's

Wist je dat

Jojo's bestaan al heel lang en waren eigenlijk wapens om dieren te vangen. Maar de Filippijn Pedro Flores verzoon de naam 'jojo'. En hij startte een jojofabriek in California in 1928. Na vier maand had hij al 100.000 jojo's verkocht.

Touwtjespringen

Kort springtouw: Touwtjespringen kan je alleen. Pak in elke hand het uiteinde van het springtouw en laat het springtouw achter je voeten op de grond liggen. Zwaai het springtouw over je hoofd naar voor en spring er telkens over.

Lang springtouw: Met een lang springtouw kan je met meerderen spelen. Twee spelers pakken een uiteinde en draaien het springtouw rond. De anderen springen in en springen uit. Je kan ook het volgende doen. De spelers staan op een rijtje klaar. Bij de eerste beurt lopen de spelers na elkaar door het touw zonder te springen. Daarna springen ze om beurt één keer en lopen ze uit. Vervolgens twee keer springen en uitlopen, enz. En elke keer schuiven de spelers opnieuw aan bij het rijtje dat klaar staat om te springen.



Wie wint?

- 1 Spring met meerdere spelers tegelijk. Wie het langst kan blijven springen, wint.
- 2 Je krijgt een punt per keer dat je kan springen.

Materiaal

- ❖ 5 korte springtouwen
- ❖ 1 lang springtouw

Wist je dat

Kinderen gebruikten vroeger om te springen plastic koord die ook gebruikt werd om de was op te hangen en te drogen.

In de rekker springen

Twee spelers staan in de rekker en vormen een rechthoek tot de rekker een beetje spant; de rekker komt op de hoogte van hun enkels

De derde speler gaat aan één kant staan en neemt met zijn/haar hiel de rekker mee over de andere kant van de rekker. De derde speler draait zich om terwijl de rekker onder zijn/haar voet blijft zitten. Dan springt de speler omhoog zodat de rekker losschiet en de speler landt in het midden van de rechthoek.

Daarna wordt de rekker telkens wat hoger geschoven: tot op de hoogte van de kuit, de knieholtes, het zitvlak, het middel, de oksels.



Wie wint

Wie tot de enkels geraakt, krijgt 10 punten; tot de kuit 20 punten, tot de knieholtes 30 punten, tot het zitvlak 40 punten, tot het middel 50 punten en tot de oksels 60 punten.

Materiaal

❖ 1 elastiek

Wist je dat

Kinderen gebruikten vroeger elastiek die ook gebruikt werd voor onderbroeken.

Spelorganisatie

Hieronder zetten we een aantal mogelijkheden op een rijtje om met het spelmateriaal een activiteit te organiseren. Je kan zelf kiezen of je er wel of niet een wedstrijdelement in steekt. En je beslist ook zelf of je de spelers alleen, in duo of in groep laat spelen. Bij sommige activiteiten starten alle spelers tegelijk met spelen en bij andere activiteiten kunnen spelers op verschillende momenten starten. Hou daar rekening mee.



Het overzicht van de verschillende mogelijkheden vind je in het schema. Zo kan je eerst nagaan welk soort activiteit je wil organiseren. En daarna krijg je telkens wat meer uitleg over de aanpak. We nodigen je ook uit om een activiteit te organiseren voor alle leeftijden. Je bent immers nooit te oud of te jong om te spelen! En verschillende generaties kunnen heel wat van elkaar leren tijdens het spelen.

Kinderspelen	Zonder wedstrijd	Met wedstrijd
Individueel	I1. Vrij spelen	I2. Per spel krijgt de speler een stempel. Wie voor elk spel een stempel heeft, krijgt een beloning.
		I3. De spelers proberen het record van elk spel te verbeteren. Per spel is er een recordwinnaar.
		I4. De spelers krijgen per spel een score. Die scores worden opgeteld. De speler met de beste totaalscore wint.
In duo		D1. Per duo doe je alle spelletjes. Je speelt tot je als duo voor elk spel een stempel hebt. M.a.w. als duo speel je zo goed mogelijk samen.
		D2. Per duo doe je alle spelletjes. Wie van het duo de hoogste score heeft, wint. M.a.w. als duo speel je tegen elkaar.
In groep	G1. Doorschuifstelsel: de grote groep verdelen in kleine groepen en om de 10-15min doorschuiven naar een ander spel.	G2. De spelers krijgen per spel een score. Die scores worden opgeteld. De speler met de beste totaalscore wint.
		G3. Vorm duo's en doe per duo alle spelletjes. De spelers krijgen per spel een score. Die scores worden telkens per duo opgeteld. Het duo met de beste totaalscore wint.
		G4. Laddercompetitie: de spelers kiezen een spel en dagen elkaar uit.

I1. Vrij spelen

Iedereen mag vrij spelen met het speelgoed.

I2. Spelen voor stempels

Per spel krijgt de speler een stempel. Wie voor elk spel een stempel heeft, krijgt een beloning.

Je krijgt een stempel als	
Knikkeren	20 knikkers in de cirkel leggen; je krijgt 3 knikkers; je krijgt een stempel als je 5 knikkers uit de cirkel kan knikkeren.
Bikkelen	5 bikkels in de lucht gooien; 1 bikkel opvangen; die bikkel opgooien en telkens 1 bikkel oprapen van de grond tot je 5 bikkels in je hand hebt. Dan krijg je een stempel.
Hinkelen	Als je kan hinkelen tot 5 zonder misser, krijg je een stempel.
Met de tol	Als je de tol 10 seconden kan laten draaien, krijg je een stempel.
Met de jojo	Als je de jojo 5x kan op en neer laten gaan, krijg je een stempel.
Touwtjespringen	Als je 10 keer kan springen zonder misser, krijg je een stempel.

Je mag proberen tot het lukt.

Als een spel gelukt is, krijg je een stempel.

Als het gelukt is, moet je een ander spelletje doen.

Wie voor alle spelletjes een stempel heeft, krijgt een prijs.

I3. Record

De spelers proberen het record van elk spel te verbeteren. Per spel is er een recordwinnaar.

Record verbeteren	
Knikkeren	De speler krijgt 3 knikkers; de rest van de knikkers liggen in de cirkel. Met die 3 knikkers moet de speler zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel knikkeren. Record: aantal knikkers uit de cirkel knikkeren
Bikkelen	De speler heeft 1 bikkel in de hand; de rest van de bikkels liggen op de grond. De speler gooit de bikkel in de lucht en grijpt telkens een bikkel van de grond. Tot het mislukt. Record: aantal bikkels van de grond grijpen
Hinkelen	Om het snelst tot 10 hinkelen zonder misser. Record: tijd om tot 10 te hinkelen
Met de tol	Om het langst de tol doen draaien. Record: tijd dat de tol draait.
Met de jojo	Om het langst de jojo op en neer doen gaan. Record: aantal keer dat de jojo op en neer gaat
Touwtjespringen	Om het langst touwtjespringen. Record: aantal keer springen

Per spel is er een recordhouder/een winnaar.

Het record kan steeds gebroken worden door een andere speler.

Zorg per spel voor een pakje post-its. Schrijf telkens de naam van de nieuwe recordhouder en het nieuwe record op een post-it. Hang de post-its onder elkaar. Dan kan je zien wie er allemaal een recordpoging gedaan heeft.

Je kan de recordhouder per uur bekendmaken of aan het einde van de hele activiteit. Als je met een groep allemaal tegelijkertijd start, is het praktisch om de recordhouders per spel aan het einde van de activiteit bekend te maken. Als je een activiteit organiseert waar spelers op verschillende momenten starten, is het praktisch om per uur de recordhouders bekend te maken en de recordpoging nog eens opnieuw te laten beginnen.

I4. Totaalscore

De spelers krijgen per spel een score. Die scores worden opgeteld. De speler met de beste totaalscore wint.

Knikkeren	De speler krijgt 3 knikkers; 20 knikkers liggen in de cirkel. Met die 3 knikkers moet de speler zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel knikkeren. 5 punten per knikker die uit de cirkel rolt
Bikkelen	De speler heeft 1 bikkels in de hand; 10 bikkels liggen op de grond. De speler gooit de bikkels in de lucht en grijpt telkens een bikkels van de grond. Tot het mislukt. 10 punten per bikkels die de speler opraapt
Hinkelen	Hinkelen zonder fouten. 10 punten per geslaagd vak
Met de tol	Om het langst de tol doen draaien. 1 punt per seconde (maximum 100 punten)
Met de jojo	Om het langst de jojo op en neer doen gaan. 1 punt per keer dat de jojo op en neer gaat (maximum 100 punten)
Touwtjespringen	Om het langst touwtjespringen. 1 punt per sprong (maximum 100 punten)

De winnaar is de speler met de beste totaalscore.

Je kan een winnaar bekendmaken na elk uur of aan het einde van de hele activiteit.

D1. Duo's spelen samen

Per duo doe je alle spelletjes. Je speelt tot je als duo voor elk spel een stempel hebt. M.a.w. als duo speel je zo goed mogelijk samen. Je mag kiezen wie er welk spel speelt. Of je mag ook samen spelen bij knikkeren of hinkelen.

	Je krijgt een stempel als
Knikkeren	20 knikkers in de cirkel leggen; je krijgt als duo in totaal 3 knikkers; je krijgt een stempel als je 5 knikkers uit de cirkel kan knikkeren.
Bikkelen	5 bikkels in de lucht gooien; 1 bikkels opvangen; die bikkels opgooien en telkens 1 bikkels oprapen van de grond tot je 5 bikkels in je hand hebt. Dan krijg je een stempel.
Hinkelen	Als je kan hinkelen tot 5 zonder misser, krijg je een stempel.
Met de tol	Als je de tol 10 sec kan laten draaien, krijg je een stempel.
Met de jojo	Als je de jojo 1x kan op en neer laten gaan, krijg je een stempel.
Touwtjespringen	Als je 10 keer kan springen zonder misser, krijg je een stempel.

Je mag proberen tot het lukt.

Als een spel gelukt is, krijg je een stempel.

Als het gelukt is, moet je een ander spelletje doen.

Duo's die voor alle spelletjes een stempel hebben, krijgen een beloning

D2. Duo's tegen elkaar

Per duo doe je alle spelletjes. Wie van het duo de hoogste score heeft, wint. M.a.w. als duo speel je tegen elkaar.

Knikkeren	Elke speler krijgt 3 knikkers; 20 knikkers liggen in de cirkel. Met die 3 knikkers moet de speler zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel knikkeren. 5 punten per knikker die uit de cirkel rolt
Bikkelen	Elke speler heeft 1 bikkel in de hand; 10 bikkels liggen op de grond. De speler gooit de bikkel in de lucht en grijpt telkens een bikkel van de grond. Tot het mislukt. 10 punten per bikkel die de speler opraapt
Hinkelen	Hinkelen zonder fouten. 10 punten per vak
Met de tol	Om het langst de tol doen draaien. 1 punt per seconde (maximum 100 punten)
Met de jojo	Om het langst de jojo op en neer doen gaan. 1 punt per keer dat de jojo op en neer gaat (maximum 100 punten)
Touwtjespringen	Om het langst touwtjespringen. 1 punt per sprong (maximum 100 punten)

De winnaar is de speler van het duo die het meest spelletjes gewonnen heeft; dus niet de speler met de hoogste totaalscore.

G1. Doorschuifstelsysteem

2 variantes:

De grote groep verdelen in kleine groepen en om de 10-15min doorschuiven naar een ander spel. Zonder vaste groepjes. Iedereen kiest een ander spel naar eigen keuze na 10-15min.

G2. Totaalscore in groep

De spelers krijgen per spel een score. Die scores worden opgeteld. De speler met de beste totaalscore wint.

Knikkeren	De speler krijgt 3 knikkers; 20 knikkers liggen in de cirkel. Met die 3 knikkers moet de speler zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel knikkeren. 5 punten per knikker die uit de cirkel rolt
Bikkelen	De speler heeft 1 bikkel in de hand; 10 bikkels liggen op de grond. De speler gooit de bikkel in de lucht en grijpt telkens een bikkel van de grond. Tot het mislukt. 10 punten per bikkel die de speler opraapt
Hinkelen	Hinkelen zonder fouten. 10 punten per vak
Met de tol	Om het langst de tol doen draaien. 1 punt per seconde (maximum 100 punten)
Met de jojo	Om het langst de jojo op en neer doen gaan. 1 punt per keer dat de jojo op en neer gaat (maximum 100 punten)
Touwtjespringen	Om het langst touwtjespringen. 1 punt per sprong (maximum 100 punten)

Je kan een winnaar bekendmaken na elk uur of aan het einde van de hele activiteit.

G3. Totaalscore met duo's

Duo's vormen en per duo alle spelletjes doen. De spelers krijgen per spel een score. Die scores worden telkens per duo opgeteld. Het duo met de beste totaalscore wint.

Knikkeren	De speler krijgt 3 knikkers; 20 knikkers liggen in de cirkel. Met die 3 knikkers moet de speler zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel knikkeren. 5 punten per knikker die uit de cirkel rolt
Bikkelen	De speler heeft 1 bikkel in de hand; 10 bikkels liggen op de grond. De speler gooit de bikkel in de lucht en grijpt telkens een bikkel van de grond. Tot het mislukt. 10 punten per bikkel die de speler opraapt
Hinkelen	hinkelen zonder fouten. 10 punten per vak
Met de tol	Om het langst de tol doen draaien. 1 punt per seconde (maximum 100 punten)
Met de jojo	Om het langst de jojo op en neer doen gaan. 1 punt per keer dat de jojo op en neer gaat (maximum 100 punten)
Touwtjespringen	Om het langst touwtjespringen. 1 punt per sprong (maximum 100 punten)

De winnaar is het duo met de beste totaalscore.

Je kan een winnend duo bekendmaken na elk uur of aan het einde van de hele activiteit.

G4. Laddercompetitie

Schrijf de namen van de spelers op kaartjes. Laat een 'onschuldige hand' kaartjes trekken en de namen van alle spelers op een rijtje onder elkaar hangen. Dat is de klassementsladder. De spelers kiezen een spel en dagen elkaar uit om zo hoog mogelijk op de ladder te geraken. De speler die je uitdaagt, mag niet meer dan twee plaatsen boven jou staan.

Knikkeren	De speler krijgt 3 knikkers; de rest van de knikkers liggen in de cirkel. Met die 3 knikkers moet de speler zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel knikkeren. (aantal knikkers)
Bikkelen	De speler heeft 1 bikkel in de hand; de rest van de bikkels liggen op de grond. De speler gooit de bikkel in de lucht en grijpt telkens een bikkel van de grond. (aantal bikkels)
Hinkelen	Zo lang mogelijk hinkelen zonder fouten. (aantal vakken)
Met de tol	Om het langst de tol doen draaien. (aantal seconden)
Met de jojo	Om het langst de jojo op en neer doen gaan. (aantal keer tellendat de jojo op en neer gaat)
Touwtjespringen	Om het langst touwtjespringen. (aantal sprongen tellen)

Wie wint, mag de hoogste plaats van de 2 spelers innemen. De verliezer neemt de laagste plaats van de 2 spelers in.

Bij gelijkspel wint degene die het laagst op de ladder staat.

De winnaar is de speler die op het einde bovenaan de ladder staat.

❖ Contact

Wil je het spelmateriaal of de DVD met verhalen over kinderspelen van toen ontlennen, neem contact op met:

Heleen Vullers - Dentergem - cultuurfunctionaris@dentergem.be - 051/57.55.12

Veva Baert - Meulebeke - veva.baert@meulebeke.be - 051 48 80 80

Evelien Ameye - Oostrozebeke - cultuur@oostrozebeke.be - 056 67 11 76

Mieke Thorrée - Pittem - cultuurdienst@pittem.be - 051 46 03 75

Annelies Van Tomme - Ruiselede- cultuur@ruiselede.be - 051 70 84 20

Hendrik Vandenbruwane Tielt - cubeco@tielt.be - 051 42 81 72

Griet De Langhe - Wielsbeke - griet.delanghe@wielsbeke.be - 056 67 32 70

Evelien Blommaert - Wingene- evelien.blommaert@wingene.be - 051 65 00 62

Frieda De Koninck – coördinator – Frieda.dekoninck@west-Vlaanderen.be – 051 26 14 47