

SPELLETJES in de PREHISTORIE

Voorwoord:

Zijn er historische bewijzen van spelletjes in de prehistorie??

Er is een schilderij uit de Romeinse tijd bekend waarop het molenspel staat en een beschrijving, dat dit spel gespeeld werd door de heidenen van een overwonnen volk uit onze streek. (Welke weet ik niet precies) Misschien de Kelten.

Ook zijn er bikkels gevonden in steen-, brons- en ijzertijd, waarmee waarschijnlijk ook spelletjes werden gedaan.

En wat werd er gedaan met miniatuur potjes en kannetjes. Spelen of spelenderwijs leren koken??

Soms kom je voorwerpen van aardewerk in het klein tegen. En weer kijkend naar wereldlanden zie je, dat kinderen vaak na-āpen, wat ouderen doen. Wat denk je van het spelen met poppen. (= moedertje spelen) of zoals hieronder (Biskopin) spelen met kleine trommel en vuurpotje ?



Ik denk, dat het in het kind zit, zich op weg naar volwassenheid te meten met anderen. In sterkte, snelheid, behendigheid, slimheid, kunde enzovoort.

Het is niet altijd te bewijzen, dat zulke spelletjes er ook inderdaad waren in onze ijzertijd.

Wil je toch spelletjes bedenken voor in de prehistorie, kijk dan naar spelletjes, die nu nog worden gespeeld in derde wereldlanden over de hele wereld.

Trouwens, beschreven zijn in de vikingtijd (700 – 1100 na Chr.)onderstaande spelletjes

-religieuze spellen

-vechtsporten-

Voor geld

Magische uitslag als voorspelling

-bewijs van sterkte, b.v. touwtrekken

-bewijs van lenigheid, b.v. bergbeklimmen

en eierenroof

-bewijs van overwicht vechten

boogschieten

-balspellen, b.v. 4 man gooien over een 5^{de} staat er tussen in en probeert de bal te onderscheppen

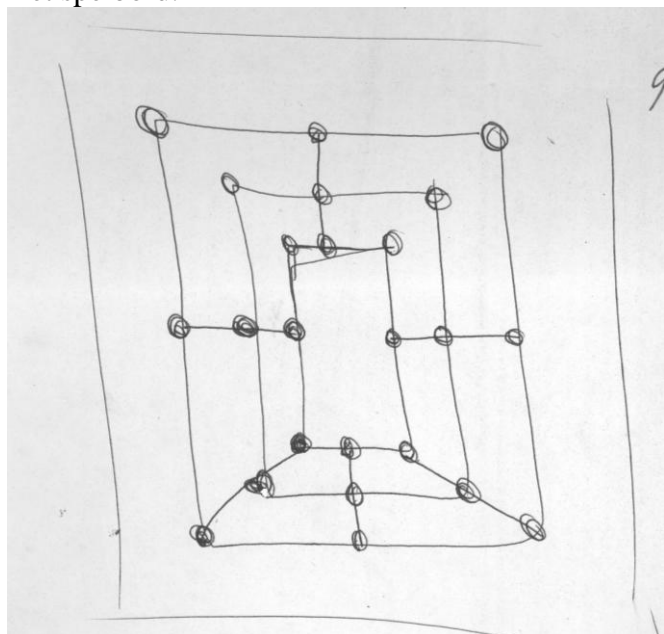
-balspel op ijs. Een soort bal wordt over het ijs geslagen/geschoven met een slaghout

Ik heb geprobeerd spellen te verzamelen uit de prehistorie, de vikingtijd, oude volksspelen in Europa en derde wereldlanden.

INHOUD:	Voorwoord	blz.	1
	Inhoud	blz.	2
	Prehistorisch spel	Molenspel	blz. 2
		Bikkelen	blz. 3
	Andere wereldspelletjes	WARI	blz. 4
		notenspel	blz. 6
		Kersen spugen	blz. 6
		Balkwippen	blz. 7
		Balkwerpen	blz. 7
		Driehoeklopen	blz. 7
		Schijfbordspel Antieke tijd	blz. 8
		Viking Konings spel	blz. 8
		Eskimo schaakspel	blz. 9
		Kegelen / balmikken	blz. 10
		Bollo / stokjes-mik-spel	blz. 10
		Stokjes-gok-spel	blz. 11
		Koning-bord-spel	blz. 12

MOLENSPEL

Het spelbord.



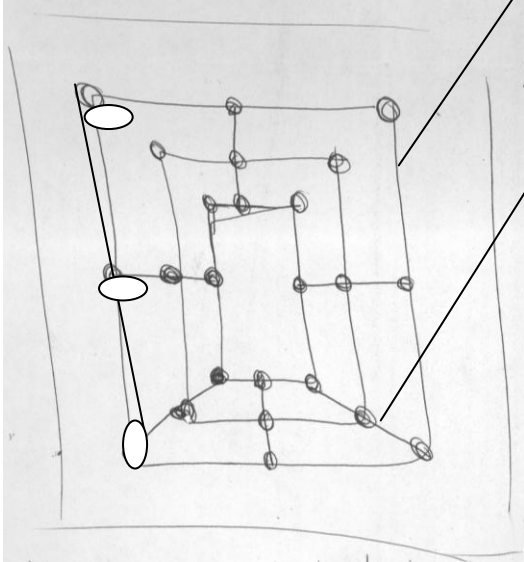
De regels:

- 2 mensen spelen het.
 - Iedere persoon heeft 7 of 9 pionnen, steentjes of blokjes hout, ieder een eigen kleur.
 - De eerste persoon legt een pion op een kruispunt
 - De tweede ook
 - De eerste weer
 - De tweede ook weer.
- Tot de pionnen allemaal op het spelbord staan.

Het spel:

Je moet proberen 3 steentjes/pionnen van jezelf op één rij te krijgen. De ander moet dat verhinderen. Je mag om de beurt de pion één kruispunt verzetten. Je mag niet springen over een eigen steentje of eentje van de tegenstander.

Heb je er 3 op een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) dan moet de eigenaar van die rij één schijf/pion/steentje van de tegenpartij weghalen.



Heb je 3 schijven/pionnen/steentjes over, dan mag je de schijf verplaatsen naar elke plek die je wenst.
Heb je 2 schijven over, dan heb je verloren.



Probeer het spel maar uit.

TIP: de uitgebeitelde lijnen kun je inwassen met houtskool. Ze worden dan duidelijker.

BIKKELEN

De bikkel is een botje uit de achterpoot van een lammetje. Hij kent 4 zijden, die ieder een eigen naam hebben. De brede kanten worden brug en put genoemd. De smalle kanten worden glad en s genoemd. Ze zijn veel gevonden vanaf de steentijd.

Het is een **behendigheidspel**.



Er zijn verschillende regels bekend. Hieronder volgen er enkele.

De regels:

- Het spel wordt gespeeld met 4 witte en één ander kleurige bikkels.
- Je speelt het spel met één hand.
- Je begint met de 5 bikkels in je hand.
- Gooi de ene gekleurde bikkels omhoog en leg de 4 andere bikkels op de grond voordat je de gekleurde bikkels weer opvangt met dezelfde hand.

Nu komt het:

- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, raap snel 1 bikkels op en vang de gekleurde bikkels weer op.
- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, pak een tweede bikkels erbij en vang de gekleurde bikkels weer op.
- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, pak de derde bikkels erbij en vang de gekleurde bikkels weer op.
- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, pak de vierde bikkels erbij en vang de gekleurde bikkels weer op.
- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, leg de vier witte bikkels weer op de grond.

2^{de} ronde:

- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, pak **2 bikkels tegelijk** erbij en vang de gekleurde bikkels weer op. En nog een keer en weer terug leggen.

3^{de} ronde

- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, pak **3 bikkels tegelijk** erbij en vang de gekleurde bikkels weer op. En nog een keer de laatste erbij en nog een keer terug leggen.

4^{de} ronde

- Gooi de gekleurde bikkels omhoog, pak **alle 4 de bikkels tegelijk** erbij en vang de gekleurde bikkels weer op en nog een keer alle 4 terug leggen.

Variaties: i.p.v. pakken kun je ze 1 voor 1 omleggen op brug of put

Is de een af dan mag de andere. Wie komt het verst.

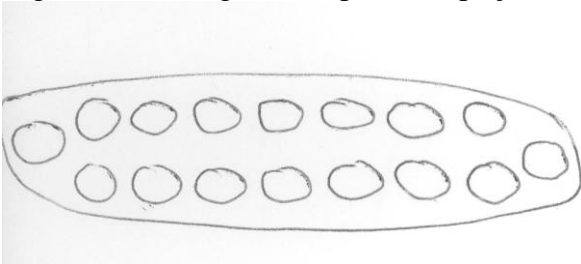
ANDERE WERELDSPELLETJES

WARI

Als voorbeeld hieronder een spelletje uit Kenia (**WARI** geheten daar), dat gespeeld wordt in een houten uitgebeitelde plank met boontjes van de een of andere plant.



Ergens anders zag ik een spel met opzij ook twee kuiltjes.



Ergens anders in een soort sahara, waar weinig hout voorhanden was zag ik ze het spel spelen in zandkuiltjes.

En ook in Zuid-Amerika zie je zulk soort spelletjes.

De regels:

Het bord ligt dwars tussen de twee zittende spelers in.

Ieder heeft b.v. 10 boontjes of 15 of 20.

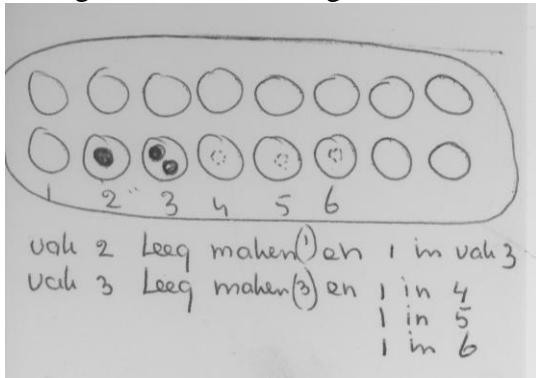
De ene speler begint met 1 boontje te leggen in zijn linker bakje

De andere ook.

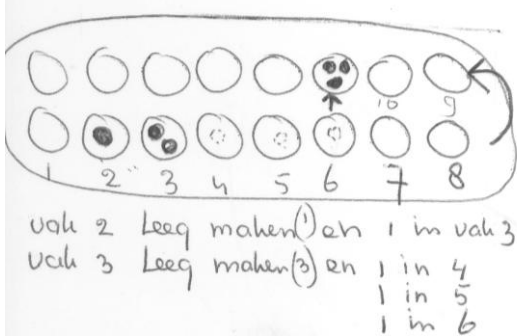
De ene mag nu zijn boontje een vakje opschuiven naar rechts of een nieuw boontje leggen in het linker vakje aan zijn kant. Hij legt het bij het boontje in het linker vakje. Er liggen er nu 2.

Is hij weer aan de beurt dan mag hij er weer een boontje bij leggen (er liggen er dan 3 in) of hij mag uit het linker vakje beide boontjes eruit halen, en dan 1 boontje in vakje 2 leggen en het andere boontje in vakje 3.

Nu opletten. Omdat er steeds meer boontjes in het spel komen, mag je steeds kiezen met welk vakje je begint met doorleggen van de boontjes. Je bent pas uitgelegd als je laatste boontje in een vakje gelegd wordt waar geen andere boon ligt.



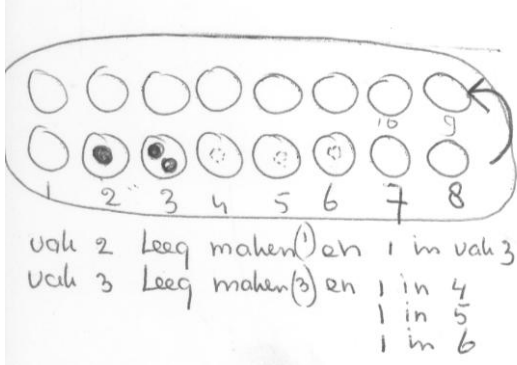
Dan kijk je of in het vak tegenover het vak van je laatste boontje ook vol is met boontjes. Die mag je n.l. pakken en wegleggen naast je. Zie hieronder.



Tegenover vakje 6 liggen 3 boontjes. Die zijn nu van jou.

Ben je in jouw rij helemaal rechts angekommen, dan ga je tegen de klok in naar de rij van de tegenstander.

Nu telt steeds en overall, dat je boontjes verdient als je laatste boontje alleen in een vakje komt en het tegenovergelegen vakje bezet is met boontjes. Die raap je er uit. Je mag beginnen te rapen waar je maar wilt.



Nu komt er ook tactiek en geheugen bij kijken. Met vooruit kijken kun je n.l. uitrekenen, waar je laatste boontje terecht komt en waar je de meeste boontjes kunt verdienen.

Want als je eigen boontjes allemaal in het spel zijn, dan komen er steeds minder op het bord en steeds meer naast je.

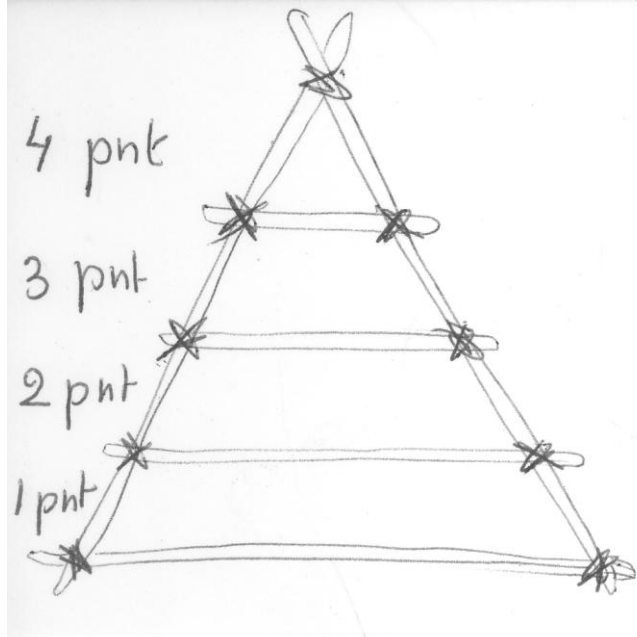
Als ieder nog 2 boontjes in het spel heeft is het spel afgelopen.

Wie de meeste boontjes naast zich heeft verzameld heeft gewonnen.

MIKSPEL, notenspel

Zelf bedacht spel, met in het achterhoofd dat mikken behendigheid is, dat kinderen spelenderwijs op deze manier kunnen leren.

Maak een raamwerk van wilgentenen zoals hieronder, 1,50 a 2 m breedte.



Leg het raamwerk op de grond en trek ergens een streep (afhankelijk van de leeftijd van de gooiers) van waarachter je moet gaan gooien.



Zet er een mandje neer met iets om mee te gooien. Geef iedere gooier b.v. 10 noten of steentjes en tel, hoeveel punten ze hebben verdiend.

MIKSPEL, kersenspugen



Benodigheden: kersenspitten
mandjes om op te hangen

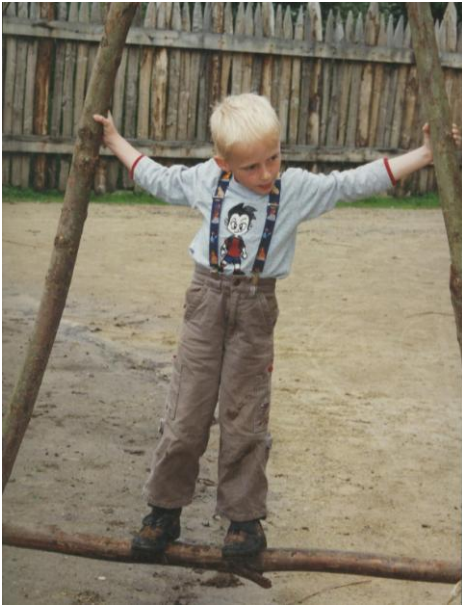
BALKWIPPEN



BALKWERPEN. Regel: In hoeveel worpen ben je b.v. het huis rond.



IN DRIEHOEK LOPEN.

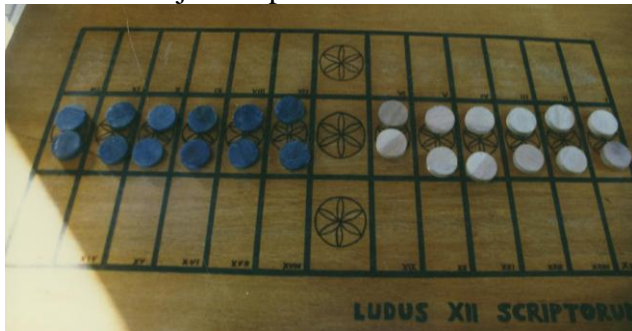


- Verloop:**
- maak een driehoek zoals boven
 - nummer 1 staat erop, zoals boven
 - aan de opstaande kanten zitten 2 touwen vastgebonden
 - nummer 2 en 3 hebben die touwen vast en houden die strak
 - nummer 1 gaat zijn gewicht naar links brengen en zet de rechter poot iets naar voren, zodat hij rechts iets vooruit loopt. 2 en 3 houden het touw strak, zodat no 1 niet omvalt.
 - no 1 herhaalt dat steeds, links en rechts.

Hoe ver kom je zonder vallen ?.

ROMEINSE TIJD

Een soort schijfbordspel.



Regels:

- Het wordt met 2 spelers gespeeld.
- Het speelveld bestaat uit 3 rijen van 12 vakken.
- In de middelste rij staan de 12 witte en ander kleurige stenen van iedere speler klaar.

Doel van het spel:

- Wie heeft het eerste zijn stenen van rechtsboven naar rechts beneden.

Het spel:

- De spelers gooien afwisselend met 2 dobbelstenen. Na de worp kan de speler kiezen met 1 spelsteen het aantal gegooide ogen vooruit te gaan, of met een steen het aantal gegooide ogen en met een andere steen het aantal gegooide ogen van de andere dobbelsteen.
 - Een steen die alleen op een vak staat kan door een steen van de andere kleur eruit gezet worden. Deze uitgezette steen begint weer opnieuw in de middelste rij.-staan 2 of meer stenen in hetzelfde vak, dan zijn ze beschermd en kunnen niet uitgezet worden.
- Gewonnen heeft die, wiens stenen allemaal het hele veld zijn doorlopen.

TIP: Moeilijker en nog spannender wordt het spel, als men het doet met 3 dobbelstenen en ieder 15 speelstenen.

8^{ste} eeuw – 12^{de} eeuw

De **VIKINGERS** hadden ook veel spelletjes, zie in het voorwoord.

Ook hier is het weer logisch, dat kinderen en grote mensen spelletjes doen om hun krachten, behendigheid en snelheid te meten.

Hieronder een **vikingspelletje**. Het ligt in het Haitabu museum



De regels weet ik niet.

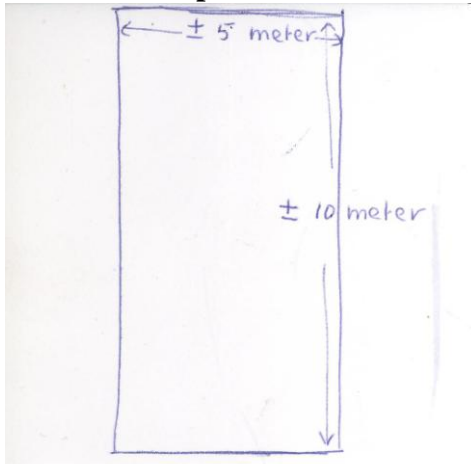
VIKING KONING SPEL

Het spel is te spelen 1 tegen 1 of in teamverband.

Benodigheden:

- 4 paaltjes om het veld mee uit te zetten
- 1 koning
- 12 torens
- 4 werpstokken

Doel van het spel: Alle torens van de tegenpartij omgooien en vervolgens de koning



Voorbereidingen: 1. Zet het veld uit met de 4 stokjes. !0 bij 5 meter ongeveer. (bij gevorderde spelers kun je de maten vergroten). Zet de koning in het midden en de torens (6 voor ieder team) op de korte lijnen van het veld. De partij die een werpstok het dichtst bij de Koning gooit begint. De Koning mag niet omvallen.

Het spel:

Beurt 1, **Team 1** werpt. De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De werpstokken moeten onderhands gegooid worden, recht langs je heen af (de stok dus ongeveer verticaal). **Team 1** gooit zijn werpstokken op de Torens van de tegenstander. Elke Toren die omgegooid wordt, verandert in een Ridder. Wanneer de 4 werpstokken gegooid zijn, gaat de beurt naar **Team 2**.

Team 2 werpt zijn zojuist omgegooide Torens=Ridders -indien aanwezig- in het vak van Team 1. Per ridder zijn daar 2 pogingen voor. Lukt dat niet dan mag **Team 1** de ridder plaatsen waar hij zelf wil, mits hij 1 stoklengte minstens afstaat van de Koning.

Als de ridders gegooid zijn en in het vak van de tegenstander beland zijn, worden ze rechtop geplaatst. Nu eerst de ridders omver gooien en dan pas weer proberen andere torens omver te gooien.

Als een Team er niet in slaagt om in één beurt alle Ridders om te gooien, dan mag de tegenpartij er voor kiezen om vanuit die punten (achter de nog niet omgegooide ridders) te gooien. Zodra die Ridders omgegooid worden, moet er weer vanaf de basislijn gegooid worden.

Als alle Torens en Ridders omgegooid zijn, moet de Koning omgegooid worden om het spel te winnen. Wordt de Koning omgegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, dan verliest diegenen die de Koning heeft omgegooid.

ESKIMO'S

Een soort schaak?-bord spel



BIJ ARCHEON gezien

Balspel of/en kegelspel



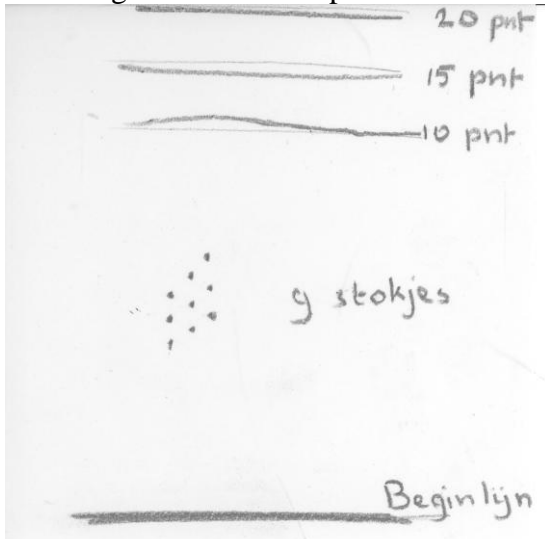
Een bal rest uit het Neolithicum (2250 v. Chr.) Het bewijs dat ze al speelden met ballen.
Chalain, Frankrijk



BOLLO

In Spanje zelf gespeeld. Pen˘alba 1989

Behendigheid en kracht spel



Je ziet hieronder de grootte van de staande stokjes en de grootte van het stokje waarmee je gooit.



De regels:

-Je speelt het spel 3 tegen 3, 4 tegen 4 of 5 tegen 5.

-Om de beurt gooi je van achter de streep het dikke stokje zo hard tegen de staande stokjes aan, dat die een eind doorvliegen.

Ieder krijgt 3 beurten.

De telling:

Stokje van zijn plaats = 1 punt

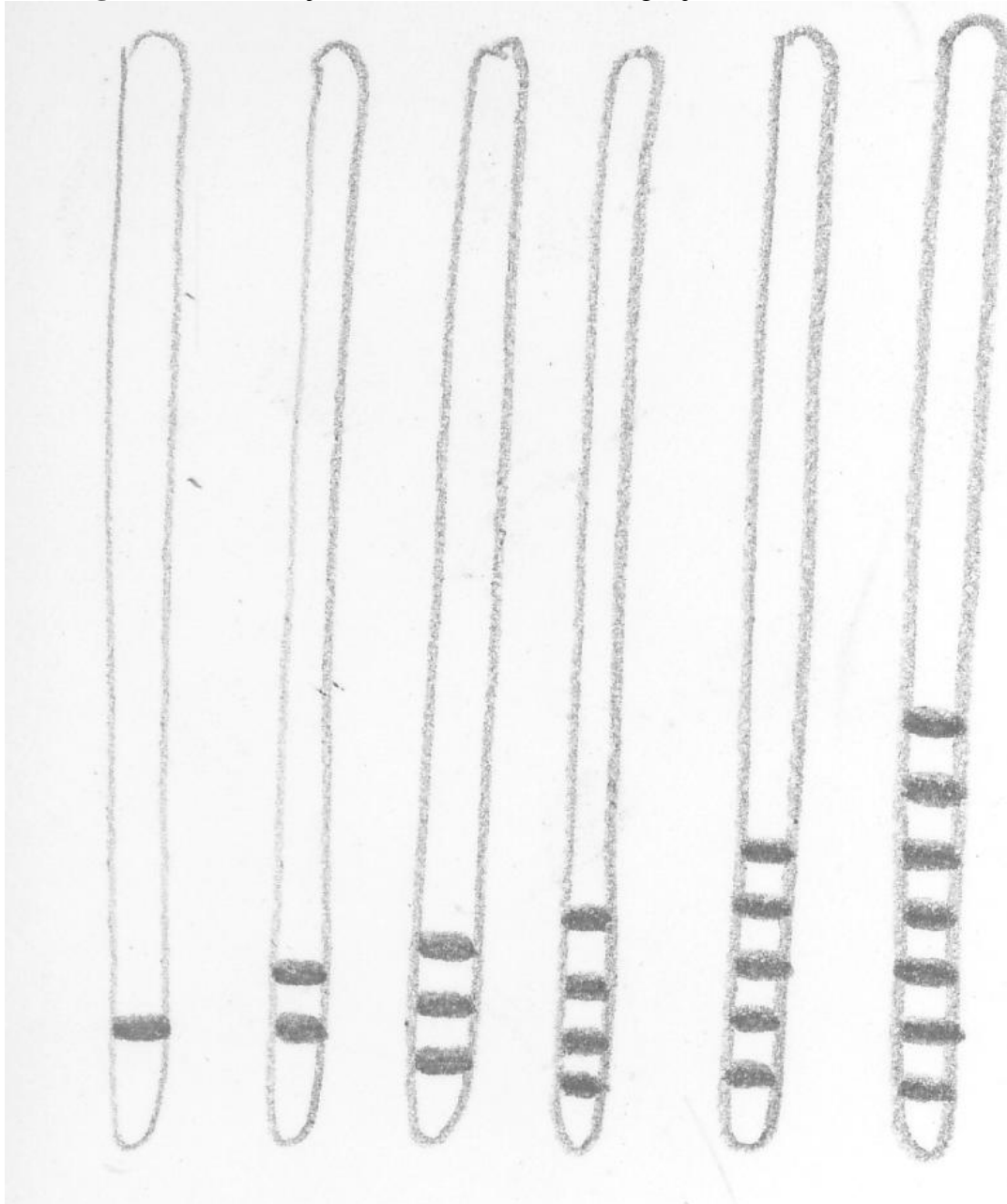
Stokje over de eerste streep = 1 + 10 punten

Stokje over de tweede streep = 1 + 15 punten

Stokje over de 3^{de} streep = 1 + 20 punten

STOKJES SPEL (Een soort gok spel)

Benodigheden: 26 stokjes die even dik en even lang zijn.



In 5 stokjes kerf je 1 ring

In 5 stokjes kerf je 2 ringen

In 5 stokjes kerf je 3 ringen

In 5 stokjes kerf je 4 ringen

In 5 stokjes kerf je 5 ringen

In 1 stokje kerf je 7 ringen

Deze stokjes worden met de ringen naar beneden in een grote pot of mand gedaan.

De regels:

-5 personen, die spelen uit naam van hun gezin, komen van te voren overeen waarvoor ze spelen. B.v. als ik verlies moet ik koken, of, als ik verlies ga ik voor jou een haas vangen, of, als ik verlies maak ik je pijl weer in orde.

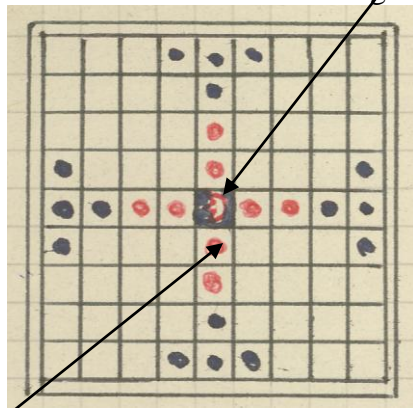
-Om de beurt neemt men een stokje uit de mand. Zodra het stokje met de 7 ringen is getrokken is de eerste ronde gespeeld, en kreeg degene met het stokje met de 7 ringen een punt. Na 7 rondes is het spel klaar. Wie de meeste punten heeft verzameld is winnaar.

-Bij gelijke stand wordt het spel doorgespeeld tot er een winnaar bekend is.

KONING bord spel

De opstelling:

In het midden staat de koning



De rode pionnen zijn zijn verdedigers

De 4 x 4 zwarte pionnen zijn de aanvallers.

De regels:

De koning mag zich hooguit 3 vakjes tegelijk bewegen horizontaal en verticaal.

De aanvallers en de verdedigers mogen zich 1 vakje vverplaatsen horizontaal en verticaal.

De koning heeft gewonnen als hij de rand van het bord heeft bereikt.

De aanvallers hebben gewonnen als ze de koning aan 4 kanten hebben ingesloten of aan 3 kanten + de rand van het bord.

Een verdediger is verslagen, als hij aan 2 kanten ingesloten is. Maar niet als hij tussen de aanvalles kan ontsnappen.

Dit zijn alleen maar elkele voorbeelden. Zelf zie je kinderen in het klein een huisje bouwen van stokjes.

Ze apen de ouderen na. Zo worden ze volwassen. Leren door spelen, spelen om te leren.

Je kunt zelf vind ik ,allerlei andere spelletjes bedenken of ontwikkelen.

Gebruik spullen uit de natuur. Kijk naar andere culturen, andere landen.

Ik denk echt, dat er in alle tijden zulke spellen waren en gespeeld werden.

Probeer maar uit.

SUCCES.

ANNEKE BOONSTRA