



## HET GEBRUIK VAN LIEDJES EN ZANG IN (KINDER)SPELLETJES



Helena de Meyer - Een groep kinderen speelt een hinkelspel

De kindertijd is een tijd van spelen en leren. In deze periode worden ons veel kinderliedjes aangeleerd: door de leerkracht in de klas, door familie thuis, maar vooral door onze vriendjes op de speelplaats, in de jeugdbeweging of op feestjes. Wanneer we iets willen spelen, komen vaak **bekende spelletjes** naar boven **mét bijbehorende liedjes**. Het voordeel van deze liedjes is dat je direct weet welk spel er gespeeld wordt en wat hierbij van jou verwacht wordt. Als je nog niet weet hoe het spel of liedje werkt, leer je het snel, doordat het lied een houvast biedt voor het spel. Je moet het maar één keer leren en het zit voor de rest van je leven in je hoofd. Hierbij spelen het **ritme, de melodie en de bijbehorende bewegingen/acties** een belangrijke rol. Zo scheppen de liedjes een band tussen de kinderen onderling, maar ook tussen verschillende generaties. De eerste keer dat kinderen over een spel met bijhorend lied horen, komt dat vaak van een begeleider/leerkracht. Deze kennen het lied en het spel vaak vanuit hun eigen kindertijd. Voor de oudere generaties is het gemakkelijk om zulke spelletjes te introduceren, omdat de kinderen er geen grote uitleg voor nodig hebben en ze snel oppikken. Je hoeft slechts de naam van het lied te zeggen en iedereen speelt mee. Zo worden de liedjes en spelletjes keer op keer van generatie op generatie doorgegeven. We kunnen deze spelletjes zien als **'broekzakspelletjes'**, we hebben ze altijd bij en kunnen ze uithalen wanneer we willen, zonder dat ze veel plaats in ons hoofd nemen of uitleg nodig hebben. Ze kunnen telkens een beetje aangepast worden, waardoor er doorheen de tijd verschillende varianten zijn ontstaan, maar de grondslag blijft hetzelfde en blijft belangrijk.

We kunnen verschillende soorten spelletjes omschrijven, waarbij kinderliedjes een prominent gegeven vormen:

**Kringspelletjes:** Deze categorie zijn spelletjes, gespeeld door een groep die staat of zit in een kring. Er zijn heel veel kringspelletjes. Daarom hebben we het juiste liedje nodig om het juiste spel te starten. Afhankelijk van het lied, weten de kinderen onmiddellijk wat ze moeten doen. Voorbeelden hiervan zijn *'zakdoekje leggen'* en *'vogeltje gij zijt gevangen.'* Bij *'zakdoekje leggen'* zitten alle kinderen in een kring. Iemand loopt rond met een zakdoek, wanneer het liedje gedaan is, laat deze de zakdoek vallen. De persoon waarachter de zakdoek valt, staat snel recht. Deze moet de persoon die al rechtstond proberen te tikken, terwijl deze de cirkel rondloopt om op de plek van de rechtgestane persoon plaats te nemen. Als het lukt om de persoon te tikken, moet deze in het midden van de kring gaan zitten. Dan wordt het liedje *'vogeltje gij zijt gevangen'* gezongen. Deze persoon blijft in het midden van de kring tot iemand zijn plaats overneemt door zelf getikt te worden.

### "Zakdoekje leggen"

*Zakdoekje leggen*

*Niemand zeggen*

*Ik heb de hele dag gewerkt*

*Twee paar schoenen heb ik afgewerkt*

*Eén van stof en één van leer*

*Hier leg ik mijn zakdoekje neer*

### "Vogeltje gij zijt gevangen"

*Vogeltje gij zijt gevangen*

*In een kooitje zult gij hangen*

*Jij blijft hier*

*Jij blijft hier*

*Lieve vogel jij blijft hier*

**Loopspelletjes:** Deze categorie bestaat uit een groep spelers die over het terrein, de speelplaats of de kamer lopen, eventueel met een opdracht eraan gekoppeld, om zo verder te geraken in het spel. Eén speler probeert de groep hierin tegen te houden en de spelers één per één uit te schakelen. Voorbeelden hiervan zijn *'schipper mag ik overvaren'* en *'1, 2, 3 piano'*.

**Doe-spelletjes:** Bij doe-spelletjes is het juist uitvoeren van de actie het centrale aandachtspunt in het spel. Bij het uitvoeren van het spelletje wordt er gezongen. Dit kan gezien worden als een aanmoediging om de opdracht tot een goed einde te brengen. Een voorbeeld hiervan is *'beertje hoe laat is het'* met een springtouw, een rekspelspel of een hinkelspel.

*"Beertje hoe laat is het"*

Spelers: *Beertje, Beertje hoe laat is het?*

Touwdraaiers: *Het is één uur* (Spelers springen één keer)

Spelers: *Beertje, Beertje hoe laat is het?*

Groep: *Het is twee uur* (Spelers springen twee keer ...)

**Klaspelletjes:** Bij klaspelletjes wordt er gespeeld door de handen in elkaar te klappen of tegen de handen van de andere kandidaat te klappen. Hierbij staan de twee spelers tegenover elkaar. Meestal klappen zij eerst rechtstreeks hun handen tegen elkaar, om erna diagonaal te klappen. Soms moet er ook op bepaalde woorden geklapt worden. Wie hierbij het beste resultaat neerzet of het klapspel het langste volhoudt zonder fouten, wint. Tijdens het klappen wordt er gezongen om het tempo van het spel aan te houden. Een voorbeeld hiervan is *'omelette lalette'*.

**Kiesspelletjes:** Kiesspelletjes helpen beslissen wie er wel of niet gekozen wordt voor een bepaalde opdracht. Sommige spelletjes gaan vooraf aan een ander spel, bijvoorbeeld om te kiezen wie de tikker zal zijn of om te bepalen wie de verliezer is. Enkele voorbeelden hiervan zijn *'iene miene mutte'*, *'potpotpot in de chocopot'*, *'onder de piano lag een rat'*, *'alle indianen schieten met bananen'*.

*"lene miene mutte"*

*lene, miene, mutte*

*Tien pond grutten*

*Tien pond kaas*

*lene, miene, mutte is de baas*

Naast deze soorten spelletjes en voorbeelden bestaan er nog heel veel andere. Het mooie is dat iedereen zijn eigen variaties van de spelletjes kent, doordat deze zo zijn aangeleerd of de fantasie kleine veranderingen heeft aangebracht. Zo moet er maar één iemand een regeltje anders zingen tot de hele speelplaats dit ook doet en uiteindelijk ook de jeugdbeweging, etc. Alle liedjes hebben **variaties en aanvullingen**. De liedjes hebben een veranderend en improvisatorisch gegeven wat ervoor zorgt dat ze jaren kunnen meegaan over verschillende generaties kinderen heen. Toch blijft de grondslag van alle varianten hetzelfde en dat is waarom we ze kunnen zien als immaterieel erfgoed, de kleine veranderingen geven daar kracht aan.



## INZENDER

Anna-Luna de Meyer

door: Nujan Brabants, Anna-Luna de Meyer, Lien

Mary, Anne-Sophie Van Schepdael



## THEMA

Vertellen en taalgebruik

Muziek en podiumkunsten

Feesten, rituelen en sociale gebruiken

Sport en spel



## TREFWOORD

#muziek #repertoire #stem en zang #sociaal gebruik