



OVERLOOPSPELLETJES



Speelgoedmuseum Mechelen - Meisjes spelen 123 piano.

Overloopspelletjes worden vooral door kinderen gespeeld op de **speelplaats** of in de **jeugdbeweging**. Ze zijn zeer eenvoudig: men heeft er niks voor nodig en ze kunnen bijna overal gespeeld worden.

Spelers moeten van de ene kant van het speelveld naar de andere zien te geraken, maar dat gaat niet zomaar.

De overloopspelletjes gaan terug tot in de **middeleeuwen**. Ze behoren tot de **categorie** van de zogenaamde **koningsspelen**, spelletjes waarbij een koning een veld moet verdedigen. Het overloopspel *'De berg is mijn'* komt voor op het schilderij *'Kinderspelen'* van Pieter Bruegel de Oude uit 1560, waarop 80 spelletjes afgebeeld staan. Bedoeling van dit spel is dat een speler zo lang mogelijk op een heuvel of ander object blijft staan, terwijl andere spelers proberen zelf de plaats in te nemen.

Enkele voorbeelden van overloopspelletjes:

- **Schipper mag ik overvaren?:** één iemand staat aan de overkant van het speelveld, deze speler heeft de rol van de schipper. De andere spelers zingen: *"Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik dan een cent betalen, ja of nee?"* De schipper bepaalt onder welke voorwaarde er mag overgestoken worden, bijvoorbeeld: *"Iedereen met een jeansbroek aan"* of *"Iedereen die op één been springt"*. De schipper moet proberen de spelers te tikken, die oversteken en niet aan de voorwaarden voldoen. In deze voorbeelden zijn dat de spelers die geen jeansbroek dragen of de spelers die niet op één been oversteken. Wanneer je getikt wordt, val je af. De laatste die overblijft wint en wordt bij het volgende spel de schipper.

De Nederlandse Liederenbank van het Meertens Instituut bevat twee liedblaadjes met het liedje, die rond dezelfde periode gedateerd zijn. De oudste bron in deze liederenbank, die dit liedje vermeldt, is van het jaar 1930.

- **123 piano:** één iemand staat aan de overkant van het speelveld met de rug naar de andere spelers gedraaid. Zolang zijn of haar rug naar de andere spelers gekeerd is, mogen zij naar de andere kant overlopen. De persoon aan de overkant roept *"1, 2, 3, piano!"* en draait zich dan vliegensvlug om. De andere spelers moeten op dat moment stokstijf blijven staan. Wanneer de speler vooraan ziet dat ze bewegen, moeten ze terug beginnen vanaf de startlijn van het speelveld. De speler die als eerste de overkant heeft bereikt, wint.

Het is een zeer populair spel over de hele wereld, bekend onder verschillende namen. In Wallonië en Frankrijk spelen ze het bijvoorbeeld als *"Un, deux, trois, soleil!"* (vert. *"1, 2, 3, zon!"*); in Duistland *"Eins, zwei, drei, Ochs am Berg"* (vert. *"1, 2, 3, os op de berg!"*); in Polen *"Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!"* (vert. *"1, 2, 3, Baba Jaga kijkt!"*); in Brazilië *"Batatinha frita, um, dois, três!"* (vert. *"Gebakken kleine aardappel, 1, 2, 3!"*); in Vietnam *"Hổ đã quay lại làng"* (vert. *"Een tijger is naar ons dorp teruggekeerd"*). We zien het spel ook opduiken in films en series.

- **Dikke Bertha:** één iemand staat midden in het speelveld, deze speler heeft de rol van Dikke Bertha. De andere spelers lopen allemaal tegelijkertijd naar de overkant. Dikke Bertha probeert hen tegen te houden door ze van de grond op te heffen. Wanneer de overlopers opgeheven kunnen worden, worden zij ook Dikke Bertha. De laatste overloper die overblijft, wint.

Het spel kreeg zijn naam tijdens de Eerste Wereldoorlog. Dikke Bertha was de bijnaam van een Duitse houwitser (een zwaar kanon) die bij de belegering van forten in België ingezet werd. Wellicht maakte het geschut een enorm bulderend lawaai.

**Via het Speelgoedmuseum Mechelen en het tv-programma Iedereen Beroemd werd er aan dit oude overloopspelletje een Wikipediapagina gewijd.*

**deze inzending kwam tot stand binnen het project 'Iedereen Speelt!' van Speelgoedmuseum Mechelen.*



INZENDER

Speelgoedmuseum Mechelen
<http://www.speelgoedmuseum.be/>



LOCATIE

Wereldwijd



THEMA

Sport en spel



TREFWOORD

[#sociaal gebruik](#)