

HET
GEHEIM
VAN DE
SMID

Raadsels en spelletjes
uit de vergetelheid

Door **Barend Last**

Copyright tekst © 2021 Barend Last.
Copyright illustraties © 2021 Petra Konijn.
Omslag: Petra Konijn.
Redactie: Paulien Rijnveld-'t Lam.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd
en/of openbaar gemaakt, in enige vorm of op welke
wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke
toestemming van Barend Last.

Meer informatie op www.barendlast.com.

ISBN 978-94-6437-014-0

Voor alle vrijbuiters

Inhoud

Voorwoord	6
Over het geheim van de smid	8

Deel 1: RAADSELS

Het eiland zonder iets	12
Japanse cijfers	14
Japans schrijven	16
Chinees tellen	18
De eendenkuikens	20
De boeren uit Zuid-Beveland	22
Recht of gekruist	24
Psychiatertje	26
Het wachtwoord	28
Black magic	32
De straling	34
Rapoenseltje	36
Winkelen	40
Korte raadsels	42

Deel 2: SPELLETJES

Namenspel	48
Handjeklap	50
Rug-aan-rug	52
Tafeltje klap	54
Moordenaartje	56
Het chocoladespel	58
Commando pinkelen	60
Het telefoonspel	62
Ik ga op reis en neem mee...	63
Uitbeeldspel	64
Vossenjacht	65
Laantje lopen	66
Beer gaat slapen	68
Botsja	70

Voorwoord

Ik ben stout. Wat ik nu ga doen, is tegen alle regels in. Vooral tegen die van mijzelf. Grensverleggend zou je kunnen zeggen.

Ik ga voor één keer uit de school klappen. Ik ga je vertellen over de geheime wapens die een knotsgek kinderkamp genaamd *De Vrijbuiters* inzette om kinderen iets te leren of te amuseren.

Ergens in Limburg, eerst in Nederland en later net over de grens in België, hebben bijna vijftig jaar lang kinderkampen plaatsgevonden. Kinderkampen waar kinderen (en paarden) mochten meedenken. Midden in de natuur, natuurlijk. Onvergetelijke weken, waarin vriendschappen voor het leven zijn gesloten. En waar talloze knotsgekke raadsels en spelletjes werden gespeeld om kinderen een onvergetelijke tijd te bezorgen.

Al deze raadsels en spelletjes heb ik verzameld en nu ga ik ze hier aan je uitleggen. En bij de raadsels ook nog eens de oplossing geven. Zodat ook jij op een kamp, een feestje, in de klas of waar dan ook de blits kan maken met een ingewikkeld vraagstuk waar zelfs grote mensen het hoofd over breken.

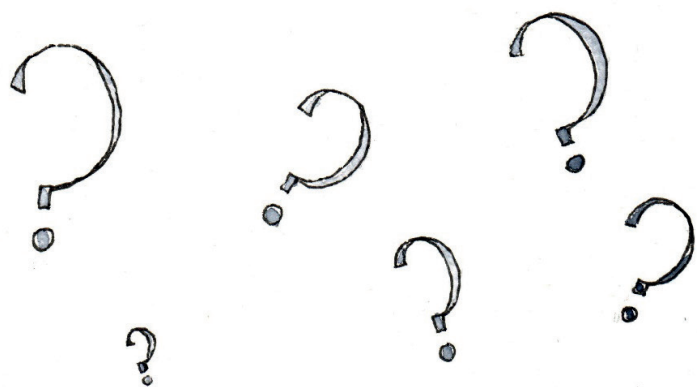
Of dat je spelletjes kunt spelen die vrijwel niemand nog kent. Spelletjes die vaak snelheid of behendigheid vereisen. Spelletjes waarbij iedereen kan winnen, al is het maar een beetje meer zelfvertrouwen.

Deze spelletjes zijn niet allemaal bij *De Vrijbouter* verzonden. Ze worden gespeeld bij de scouting, op andere zomerkampen en misschien zelfs bij de school om de hoek. En zo worden ze keer op keer doorgegeven. Van mond tot mond. En nu hier verzameld op één plek.

Een bundeling dus. Om een winteravond gezellig te maken. Om een groep kinderen samen te laten werken. Om het ijs te breken en elkaar te leren kennen. Om weer naar buiten te gaan, terug de natuur in. Om even uit onze wereld vol schermmpjes en knopjes te ontsnappen. En bovenal: om plezier te maken. Met elkaar. Want het leven wordt pas verrukkelijk als we ophouden het zo serieus te nemen.

Barend Last

RAADSELS



Het eiland zonder iets

Het eiland zonder iets is een raadsel dat zich uitstekend leent voor groepen. Wie het antwoord weet mag het niet verklappen, maar speelt mee met degene die het raadsel vertelt.

Het raadsel begint met het volgende probleem: er is ergens een eiland en de mensen op dat eiland missen één ding. En doordat ze dat ene ding niet hebben, missen ze juist enorm veel. Wat missen ze?

Nu mag iedereen die de clou kent voorbeelden opnoemen:

Ze kennen wel pony's, maar geen paarden.

Ze kennen wel biggetjes en zwijntjes. Van varkens hebben ze daar nog nooit van gehoord.

Er wonen wel mensen, maar kinderen kennen ze niet.

Wel dames, geen heren. Wel mannen, geen vrouwen.

Peuters en kleuters kennen ze ook niet, baby's wel.

De meeste mensen zijn na het luisteren de kluts volledig kwijt. Ze kijken je met grote ogen aan terwijl hun brein overuren draait. Iedereen in het complot blijft vergelijken aandragen. Zodra iemand denkt dat-ie het snapt, vraag diegene dan om zelf een vergelijking te noemen. Velen zullen tevergeefs sneuvelen alvorens het goede antwoord geven.

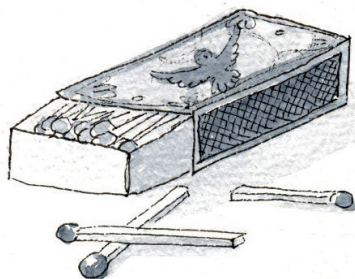
Maar wat is het nou dat ze niet kennen op dat eiland?
In de voorbeeldzinnen is het de letter 'R'. Zolang die
voorkomt in een woord, kennen de mensen op het eiland
het niet.

Wel een zon en een maan, maar geen sterren.

Wil je variëren? Wissel dan de letter 'R' in voor een andere.

Japanse cijfers

Japanse cijfers is het leukst als je het met een kleine groep doet, zeg een stuk of zes personen. Maak eerst een tafel leeg en verdeel iedereen eromheen. Pak een vol luciferdoosje. Leg nu uit dat je onlangs op reis bent geweest naar Japan. Het was een prachtige reis waarin je jezelf hebt ondergedompeld in de cultuur en de taal. Naast dat je een volleerd ninja bent geworden en blind sushirollen kan draaien, heb je daar ook leren tellen en schrijven. En daar hebben ze in Japan een ietwat eigenaardige manier voor.



Natuurlijk weet iedereen dat ze in Japan karakters gebruiken. Vertel dat je gaat laten zien hoe je cijfers schrijft. Pak een paar lucifers en leg ze heel geconcentreerd voor je op tafel. Kunstig als het ware, zodat er een karakter ontstaat. Iedereen volgt ijverig elke beweging die je maakt. Als je klaar bent, kijk je trots omhoog en zeg je: 'Kijk, dit is het cijfer drie.'

Verwondering alom. Wat zou het kunnen zijn? Een aantal lucifers, vakkundig op elkaar gestapeld tot een onleesbaar geheel. Dat blijktbaar staat voor het cijfer drie...

Dan doe je het nog een keer. Opnieuw een cijfer. Dit keer pak je een extra lucifer en vorm je wederom een prachtig

kunstwerk. Alleen deze keer, als je klaar bent, leg jij als vraagsteller stiekem vier vingers van je linkerhand op de rand van de tafel. 'Kijk, nu ligt er het cijfer vier. De Japanse vier,' beweer je stellig.

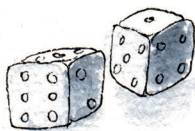
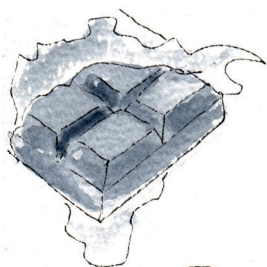
Nu komen de eerste theorieën boven tafel. De een denkt dat het ligt aan de manier waarop je de lucifers neerlegt. De ander heeft als een professor allerlei wiskundige formules bedacht. Aan vindingsrijkheid geen tekort. Helaas richt iedereen zijn ogen natuurlijk op de lucifers en niet op jouw vingers.

Je zult zien dat het enige tijd duurt voordat alle deelnemers de clou doorhebben. En als iemand het denkt te weten, laat ze het dan zelf proberen. Geef ze de lucifers en wens ze veel succes.

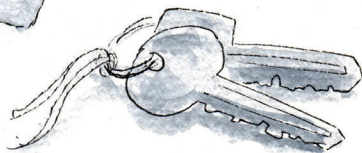
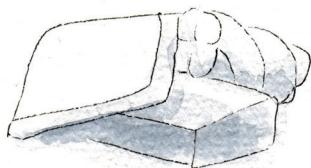
Dit raadsel is leuk genoeg om helemaal uit te spelen. Net zolang doorgaan totdat iedereen 'm snapt. Desnoods vergroot je het blikveld op tafel, gebruik je nog maar één lucifer of leg je jouw vingers op tafel in plaats van op de rand.

Het is belangrijk dat iedereen het gevoel heeft dat ze raadsels snappen. En dat ze weten dat de oplossing meestal niet in het onderwerp zit. Daarom is *Japanse cijfers* een leuk raadsel om mee te beginnen en uit te spelen totdat iedereen de clou doorheeft.

Als ze het volgende raadsel dan toch niet snappen? Jammer dan, volgende keer een nieuwe kans.



Spelletjes



Namenspel

Bij iedere activiteit waar een nieuwe groep kinderen bij elkaar komt, is het belangrijk elkaar te leren kennen. Daartoe kun je het *namenspel* spelen.

Pak er een zak spekkies bij en verzamel alle kinderen in een kring. Leg uit dat iedereen alle namen moet leren kennen. Wijs eerst de begeleiding aan, zeg hoe ze heten en wat hun vakgebied is, bijvoorbeeld spelletjesleiding, chauffeur, kampvader, koffie- en pleisterjuf, wat niet al. Dan noemt om de beurt iedereen zijn of haar eigen naam hardop.

Nu begint het spel. Eens kijken hoe goed iedereen heeft opgelet. De uitdaging is om alle namen op te noemen. Natuurlijk beginnend bij de belangrijkste persoon van de week, namelijk zichzelf. Vervolgens met de klok mee de cirkel rond.



Als leider van de groep ga jij als eerst. Is het je gelukt alle namen op te noemen? Dan mag je een spekkie of twee pakken.

Vraag daarna aan de groep wie denkt dat hij of zij het ook kan. Gaat het een beetje stroef? Help de persoon dan een beetje op weg. Zo ga je door totdat iedereen aan de beurt is geweest. Je zal zien dat de namen er dan goed in zitten.

Belangrijk: is er een persoon niet aanwezig die er wel bij had moeten zijn? Zet dan een pop op zijn of haar plaats en laat iedereen ook die naam herhalen. Zo hoort die persoon er toch al een beetje bij.

Handjeklap

Een ideaal spel om een half uurtje voor het eten te doen, is *handjeklap*. Dat geeft de kok of keukenploeg de gelegenheid om in alle rust de tafel te dekken. Dit spel wordt al sinds de 17e eeuw gespeeld en is er een waarbij niemand kan verliezen en toch iedereen wil winnen, iets dat de saamhorigheid ten goede komt.

Het spel wordt gespeeld met minimaal acht kinderen die in twee groepen worden verdeeld, groot en klein door elkaar. Kies de groepen zelf of wijs twee deelnemers aan die om beurten mogen kiezen. Vervolgens gaan beide groepen, het liefst in een weiland of open veld, zo'n dertig meter uit elkaar staan. Daar vormen ze beiden een linie recht tegenover elkaar. Iedereen zet zijn rechtervoet vooruit, als het ware net achter een denkbeeldige streep. Ze houden hun linkerhand achter de rug, terwijl de rechterhand plat naar voren steekt met de elleboog strak tegen de heup aan.

Wijs een groep aan die mag beginnen. Zij kiezen samen een groepsgenoot die naar de tegenpartij loopt (de loper). Als de loper daar aankomt, moet hij of zij voor de linie langs wandelen (of zachtjes rennen) en in totaal drie keer een klap geven op één van de uitgestoken handen. Bij de derde klap, moet de loper maken dat-ie wegkomt en zo snel mogelijk terug sprinten naar de eigen groep. De loper wordt namelijk achtervolgd door degene die de derde klap heeft ontvangen, die de loper probeert te tikken (de tikker).

De uitdagende handjeklapper (de loper) is veilig als hij of zij over de denkbeeldige linie van zijn team is gerend. Vanaf dat moment hoort de uitgedaagde tikker ook bij deze groep. Lukt het de tikker echter om de loper al eerder te tikken, dan moet hij of zij zich voegen bij het andere team.

Om en om sturen de groepen een loper naar de andere kant om te proberen een andere speler te “winnen”. Je zal zien dat de teams constant van samenstelling veranderen en zelfs dat er uiteindelijk nog maar één team overblijft. Alleen maar winnaars dus.

Speel dit spel maximaal een minuut of twintig, je zal zien dat het vaker gespeeld gaat worden.

Tip: soms is het handig de denkbeeldige linie minder denkbeeldig te maken, want veel mensen gaan uit enthousiasme steeds verder naar voren hangen. Leg bijvoorbeeld een touw neer of aan weerszijde van de linie twee schoenen.

Verder kan het nog wel eens voorkomen dat sommige kinderen heel vaak heen en weer lopen en andere nauwelijks aan de beurt komen. Probeer dit als begeleider goed te sturen, zodat iedereen aan de beurt komt.



