



De spring in 't veld of vermakelijke gymnastiek en spel in de vrije lucht en in de speelkamer, benevens uitspanningen met licht en schaduw

<https://hdl.handle.net/1874/289701>

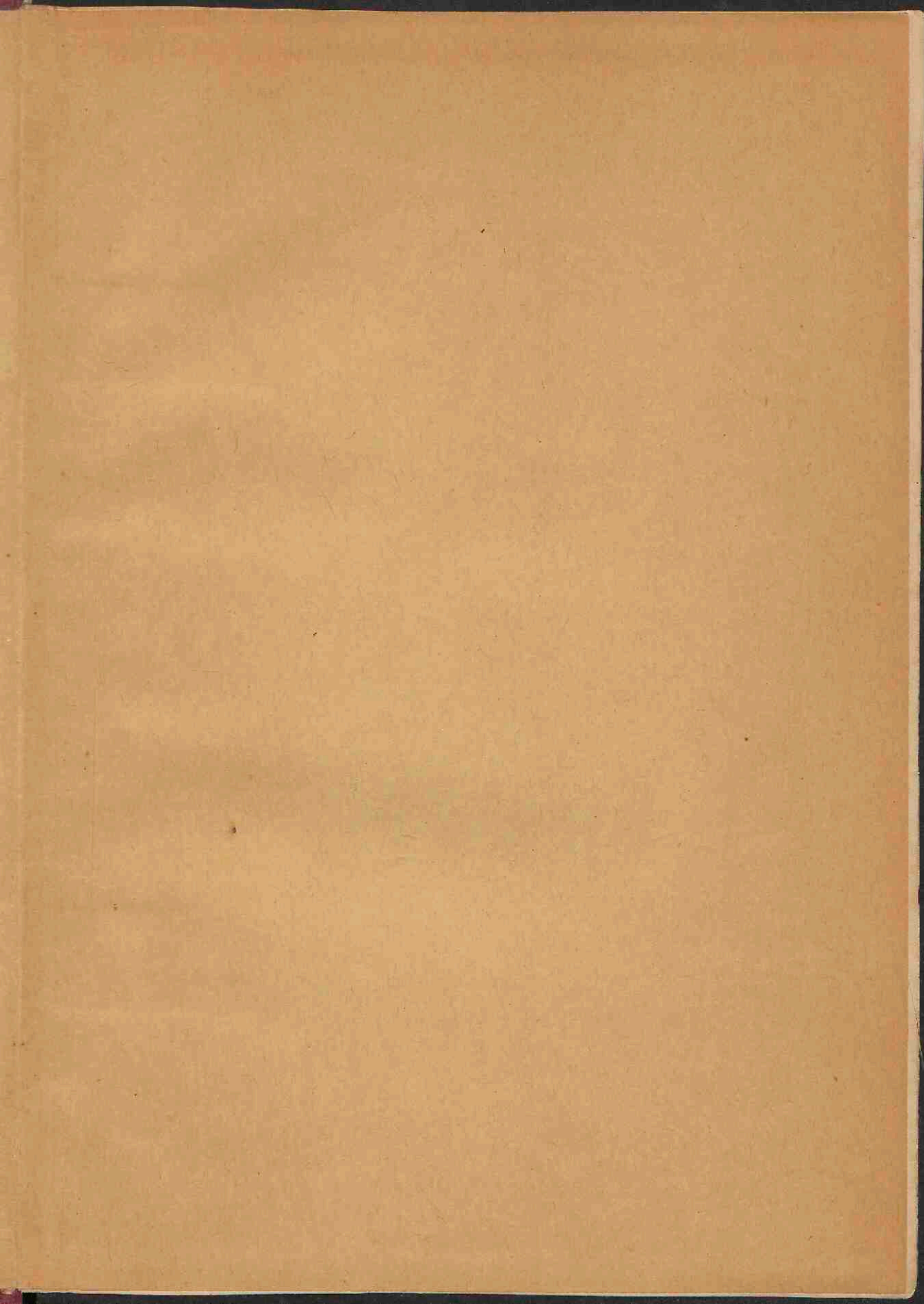
De
spring in't veld
door
P. Beets.



Oct.
4

Z. oct.

3814



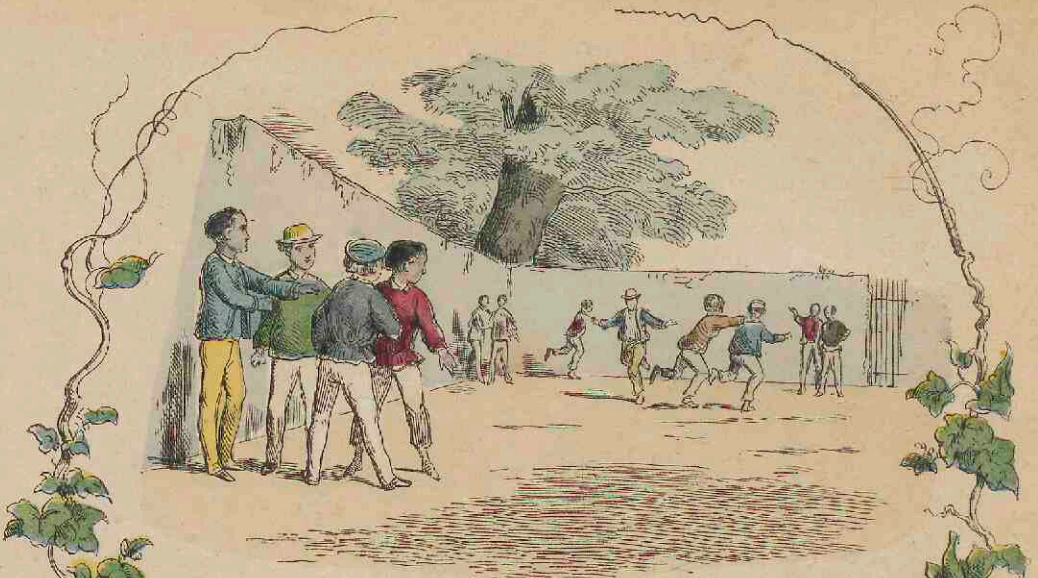
UNIVERSITEITSBIBLIOTHEEK UTRECHT



3542 4864

5.





BEERSLAAN .



HAAN EN KIPPEN .

L. 8: 2014.

DE SPRING IN 'T VELD

OF

VERMAKELIJKE GYMNASTIEK EN SPEL IN DE VRIJE
LUCHT EN IN DE SPEELKAMER,

BENEVENS

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

VOOR HET PRENTENMAGAZIJN

VAN

G. VAN SANDWIJK,

BIJEENVERZAMELD

DOOR

P. B E E T S.

MET 20 GEKLEURDE PLATEN.

LEIDEN,

D. NOOTHOVEN VAN GOOR.

BIBLIOTHEEK DER
RIJKSUNIVERSITEIT
UTRECHT

DE STRIJDE IN 'T VELD

VERVAARDIGD GEMISSTEN EN SIEDE DE BRON
LUCOT EN IN DE SPILKAMER

VERKONDIGINGEN MET LICHT EN SCHAUN

VOOR HET PRESENTIUMGEBIED

P. VAN SCHOONHOF

VERKONDIGINGEN

P. VAN SCHOONHOF

MET DE GEBRUIKDE MATERIALEN

LEIDEN

D. WOLFFEN VAN GOOR



I N H O U D.

Een paar woordjes ter inleiding.

Loopspeleu. — Hoepelen. — Wedloopen. — Krijgertje. — Jachtspel. — Rovers en Gendarmen. — Kamer verhurcn. — De Russische marsch. — De Zwarte man. — Berenslag. — Beer slaan. — Chasseur of Beerloopen. — Mat zetten. — Dagen en nacht. — Haan en kippen. — Boer drijf de schapen uit! — Berg de schapen, daar is de wolf. — Boos ding. — Hola! daar is de molenaar. — De Ganzendief. — Beer en Apen. — De wolf in den tuin. — Gierspel. — Kippetje hraden. — Ganzenmarsch. — De berg is mijn. — Vogel, vlieg uit! — Het linnen bleeken. — Naald en draad. — De klompzak gaat rond. — Derden man slaan. — Kat en muis. — De gouden brug. — Touwtrekken. — Het verbreken van den ketting. — De slang.

Zoek- en Raadspelen. — Blindeman-
netje. — Zoekspel (Aanslaan). — Piep-
blindeman. — Bok, Bok, hoeveel horens
heb ik? — Het vingerspel of Morra. —
Jacob, waar ben je? — De blinde jacht. —
Wie is het? — Broertje, wie klopt
daar? — Pekelharing. — De blinde
marsch. — Potslaan. — Miauw. — Op-
zichters en dieven. — Heet.

Huppel- en Springspelen. — Hinke-
len. — De lamme vos. — Hinkelstrijd. —
Goeden dag, buurman! — Hurkspel. —
Huppelen met gebonden voeten. — De
wandelende kikvorsch. — Zakloopen. —
Zakspringen. — Happen naar den ap-
pel. — Het springen over stokken. — Hoe-

pelspringen. — Touwtje springen. —
Groot springtouw. — Springen over
een touw. — Het bokspringen. — Het
lange paard. — Uitspanningen en oef-
ningen met het houten paard.

Werpspelen. — Het werpen met knoo-
pen. — Het werpen met den schijf. —
Het geiten- of berenspel. — Het werpen
met steenen. — Het werpen met
sneeuwballen. — Slingeren. — Het wer-
pen met hoepels. — Het ringwerpen. —
Het werpen met den klompzak. — Het
klinkhoutje. — Het gewone kegelspel. —
Het kegelwerpen. — De kegeltafel.

Vermakelijke lichaams oefeningen. —
Schaatsenrijden en andere ijsverma-
ken. — De schommel. — Klimmen. —
Oefeningen aan twee dwarshouten. —
Het Rek. — De wiplank. — Steltenloo-
pen. — De levende molen. — Het wer-
pen met de voeten. — Een kunstje op
een krijtstreep. — De Muurstoot. — De
Duiiproef. — Twee man dragen. — De
handen op den rug. — De Vingerproef. —
De schijndoode. — Een kunstje met een
ijzeren staaf. — Van de borst tot den
mond. — Buigoefeningen. — Halteroe-
feningen. — Baden en Zwemmen.

Schietvermaken. — Het schieten met
den boog. — Het schieten met den arm-
borstboog. — De Blaaspijp. — De prop-
penschietcr. — Het vogelschieten met
den stootvogel. — Het werpen met ste-
kels. — Het werpen met spietsen. — Het
ringsteken. — Het werpen met messen. —
Het werpen met puntige houten.

INHOUD.

Tollen en Snorren. — Tolspelen. — Bromtollen. — Muzikale tol. — Punttollen. — Snorren. — Het rolradje. — De boschduivel. — De kleine danser.

Knikkerspelen. — Deknikkers. — Het knikkeren. — Mikken. — Kuiltje knikkeren. — Vijf kuiltjes. — De lange rij. — De drie kuiltjes. — Het kasteeltje. — Het knikkeren naar den dobbelsteen. — Poortjeknikkeren. — Kringknikkeren. — Het oogschieten. — Het rollen met knikkers op eene plank. — Knikkers raden.

Balspelen. — Het balspel. — De balspelen van Fröbel. — Vangbal: het vuile ei. — De vangschool. — Het vangen van steentjes. — Van den arm in de hand. — Grootte vangbal en oudgrieksche Harpastum. — De wandbal. — Balkegelspel. — Stok en balspel (Bilboquet). — Staabal. — De cirkelbal. — De rijd-bal. — De drijfbal. — Het voetbalspel met grooten bal. — Het werpen met den grooten bal. — De snorbal. — De slag of loopbal. — Balspel door drie knapen. — Balspel door vier knapen. — De loopbal. — De poortbal (Cricket). — Het balspel met vrijplaatsen (Baseball). — Balspel in de kaatsbaan. — Slaanbal. — De vederbal. — Het balslaan.

Spelen en uitspanningen in de kamer.
UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHA-

DUW. — De dubbele wijsvinger. — De dubbele naald. — De verdwenen vlek. — De verdwenen schijf. — Zwart en wit. — Een goedkoop vergrootglas. — Uitspanningen met den microscoop. — Stereoscoopbeelden. — Het herstellen van een verongelukt landschap. — De wonderbare draaischijf. — Levende beelden op de wonderschijf. — De eindeloze galerij. — De kunst om door een steen te zien. — De Debuscoop. — Het onzichtbare door water zichtbaar maken. — Het brandglas en de kijkkast. — Het vermeerderen van geld. — Het vermenigvuldiggglas. — De heldere kamer (Camera lucida). — De donkere kamer (Camera obscura). — Een natuurlijke Camera Obscura. — De tooverlantaren (Laterna Magica). — Nevelbeelden. — Geestverschijning. — Luchtbeelden. — Kunstmatige regenbogen. — De gekleurde tol. — Chineesch vuurwerk zonder buskruit. — Bellenblazen. — Regenbogen op glas en water. — De veranderlijke strook papier. — Gekleurde schaduwen. — Schaduwen met twee lichten. — Bonte dubbele schaduwen. — Kleine illuminatiën. — Halfddoorsneden figuren. — Dooden- en heksendans. — Chineesche schimmen. — Handschaduwen.

EEN PAAR WOORDJES TER INLEIDING.

„Een diepe zin ligt vaak in 't spel van 't kind!“
SCHILLER.

Het is goed wanneer men de maat weet te houden! Dit geldt zoowel bij het spel, als bij den arbeid. Onzin is het wanneer een jongen de school verzuimt, om kiesteieren te kunnen zoeken; maar onzin is het ook wanneer ouders hun kind dag aan dag een berg van werk opgeven, zoodat er geen tijd voor het spel overblijft. Menigeen dwaalt in dit opzicht bij de beste bedoelingen. Men weet dat er heden veel van iemand verlangd wordt, die in de maatschappij iets meer dan een alledaagsch man zijn wil. Men mag dus zijnerzijds niets verzuimen om voor den knaap den weg tot zijne toekomstige bestemming te banen. Maar, zoo als gezegd is, men moet ook hierin maat weten te houden. Ieder landman weet, dat hij van een veulen, zal hij het niet voor altijd bederven, niet te veel mag vergen, en zoo heeft menig paard van zijn eerste levensjaren meer genot dan menig mensch. Aan een knaap moet noodzakelijk elken dag eenige vrije tijd voor het spel en ter gebruik naar eigen goedvinden gelaten worden. Leert hij daardoor iets minder, dan moet hij maar een jaar langer ter school gaan; hij zal later des te gezonder en krachtiger, practischer en bekwamer zijn. Hieruit volgt verder, dat men een gezonden knaap niet als een pop aankleeden en hem niet volgens het Fransche modeplaatje, met boordjes en glacéhandschoenen naar de speelplaats zenden moet, zoodat hij zich noch omdraaien, noch zijne handen goed gebruiken kan. Neen, sterk en gemakkelijk! dit zij de zinspreuk bij de kleeding voor het spel. Water en een horstel behoren tot die zaken, die zoowel goedkoop als gemakkelijk te verkrijgen zijn.

KINDERSPELEN.

Hoe dikwijls behandelt men een gezonden jongen als een meisje en is men over hem meer beangst dan verstandig en noodig is. De knaap moet eenmaal een man worden, die zelfs den dood koelbloedig in de oogen kan zien, — hij moet reeds vroegtijdig iets beproeven; hoe zal hij anders leeren het leven te verdragen! Wij willen hiermede natuurlijk niet te kennen geven, dat een kind zich moedwillig in gevaar moet begeven; maar men zal ons toestemmen, dat hij die slechts korten tijd aan den leidband heeft geloopen, later, wanneer hij op eigen beenen moet gaan, nooit zonderlinge sprongen zal maken, en ook dat hij, die niet als knaap geleerd heeft een mes ter hand te nemen, zich later daarmede des te eerder zal snijden. Een geboren stumperd zal zelfs nog uit zijn bed vallen en zich bij het middagmaal met eene vork prikken.

De kinderwereld met hare spelen is eene wereld op zich zelve, die evenzeer hare rechtspraken heeft als de wereld der volwassenen. In haar heerschen overgeleverde wetten en regels, bepaalde begrippen van eer en schande, van recht en onrecht. Ieder volwassene heeft dit vroeger ondervonden, hoewel hij het vergeten moge zijn. Er naderde een tijd, waarin men zich schaamde »een kind nog te zijn,” en in dit tijdperk van vervelling tot een aankomenden staatsburger stroopte men de oude zienswijze en gewoonten dikwijls zoo geheel af, dat zij eindelijk zelfs uit het geheugen verdwenen. De kleine kinderwereld met hare spelen, haar leven en bedrijf zal zich echter aan dengene, die zich in het door morgenrood bestraalde kinderleven weder kan verplaatsen, in een niet onbelangrijk licht vertoonen. Hij zal zelfs in de schijnbaar onbeduidende kinderliederen en rijmpjes, die bij het aftellen gebezigd worden, in vele spelen en gebruiken bij het spel, dikwijls belangrijke zaken ontdekken, waarvan ik eenige wil aanduiden. Zoo dragen b. v. vele van die rijmpjes en spelen dikwijls het duidelijk kenmerk, dat zij eene eerwaardige erfenis van een lang vervlogen tijd zijn, overblijfsels zelfs van vóórhistorische eeuwen, die tot heden bewaard zijn gebleven en slechts in bijzaken door tongval en plaatselijke omstandigheden veranderd zijn. Bij de kinderen op IJsland, in Noorwegen, op de Britsche eilanden en op de Alpen komen zij woordelijk overeen met die welke in Duitschland en in Nederland gebezigd worden en geven zonder twijfel te kennen, dat zij reeds in den tijd vóór de volksverhuizing bestonden. De laatste sporen van vele oudgermaansche spelen en kinderrijmpjes kan men zelfs in Frankrijk en Italië vinden. De voorchristelijke offerdansen, feestzangen, rondedansen, ja zelfs de eerwaar-

dige Goden als verpersoonlijkte natuurkrachten en hun gevolg van plagende kabouters hebben in de kinderwereld in naam en vorm de duizendvoudige verplaatsingen en verstoringen overleefd, waaraan zij in de wereld der volwassenen onderworpen waren.

Eene menigte oudgermaansche feesten leeft met hare laatste wortelspruiten nog altijd als kinderfeesten lustig voort, hoewel zij door latere invloeden gedurende den loop der eeuwen veelvuldig gewijzigd zijn en andere namen hebben bekomen. Zoo werd het feest van de godin Bertha (Holda, Hulda), de vriendelijke, milde godin en vrouwe der ouden, in het Driekoningenfeest veranderd, en terwijl de kinderen op sommige plaatsen van Duitschland zich op den 6^{den} Januari nog steeds met eene verkleede keukenmeid vroolijk maken, gaan zij op andere als de drie koningen met hun gevolg verkleed of met marentakken en dennenreis rond om giften te verzamelen, welk laatste in Nederland door den man met de ster geschiedt, door wiens verschijning men met zijne gedachte in het grijs verleden wordt teruggevoerd. De Vastenavond met zijne overoude, vroolijke gebruiken geeft aan de jeugd in Duitschland ook nog menige vermakelijkheid. Te Keulen hebben wedrennen van verkleede kinderen op ezels plaats, in Beieren werpt een potsierlijk uitgedoste knecht met appels en noten voor de jeugd, te Kopenhage vermaken verkleede knapen zich met katgooien, terwijl de Vastenavond-vermakelijkheden in Nederland en elders ons ook doen denken aan de losbandige feesten van het Heidendom, op dien tijd des jaars gevierd. Op Aschdag slaan de kinderen in Duitschland de asch van de kleederen der volwassenen met omwonden pijnboomtakken of berkenroeden af, om daarvoor met krakelingen of pannekoeken begiftigd te worden. Al die oudduitsche feesten, waarbij de schadelijke winter met zijne nevels en nooden figuurlijk voorgesteld en bij het begin der lente verjaagd, verdronken, verbrand of op andere wijze gevonnisd wordt, bestaan heden nog hier en daar als kinder-
vermaken, zooals de paaschvuren en het Gregoriusfeest hier en het feest van den putrand elders, enz. Johannesvuren en Johanneskransen kenmerken elk jaar het begin van den zomer en op St. Maarten speelt de hoorn van Thors geitebok in Duitschland nog eene groote rol, even als knecht Ruprecht, terwijl de kerstboom meer algemeen bekend is.

Het leven der natuur gaat den kinderen meer ter harte dan den volwassenen, voor wiens denken en gevoelen in de maatschappelijke betrekkingen geen plaats meer is. Onze kinderen begroeten nog heden ten dage ooeivaar en

KINDERSPELEN.

zwaluw als de eerste boden van de lente met vroolijke rijmpjes, gelijk de kinderen van de ouden Grieken dit reeds deden. De eerste vlinder en meikever, het eerste sneeuwvlokje en veldviooltje geven aanleiding tot vreugde. Palmtakken op het Paascheest, berkentakken op het Pinksterfeest, bloemkransen op St. Jan, ooft en wijn in den herfst zijn jaarlijks wederkerende feestgestalten in het kinderleven. Geschiedkundige herinneringen hebben hier en daar ook het hare tot het ontstaan van kinderfeesten bijgedragen. De geest, welke een geslacht in zijn vooruitgang of teruggang bezielt, blijft ook niet in gebreke zijn invloed op de spelen van het aankomende geslacht uit te oefenen.

Het karakter der eeuwen spiegelt zich in de kinderspelen op gelijke wijze af als de eigenaardigheden van enkele volken. Wel gaan sommige spelen eenige kinderen meer ter harte dan andere, doch de behoeften van alle kinderen stemmen in hoofdzaak met elkander overeen. Het kind heeft er behoefte aan zijne ledematen te oefenen, dezelve vlug en buigzaam, sterk en flink te maken, en uit deze zelfde behoeften zijn dan ook bij de verschillende volken dezelfde of ten minste zeer gelijke spelen ontstaan. Het in pelzen gewikkelde kind der Eskimo's werpt even zoo met den bal, als de kinderen in Nederland en op de eilanden der Stille Zuid-Zee. In weerwil van deze overeenstemming zijn de eigenaardigheden der volksnaturen in de kinderspelen toch duidelijk zichtbaar. De Engelschen b. v. vinden er niets bijzonders in, wanneer een troep opgeschoten jongens gedurende drie dagen wegblijft, om misschien een speelmakker te vervolgen en te vangen die voor haasje speelde. Zij maken er zelfs geen grooten ophof van, wanneer de ijzerharde bal bij het cricket-spel een vinger heeft weggenomen. De jongen komt later met negen vingers toch nog verder dan menige Hollandsche knaap met tien. Alle Engelsche speelboeken voor jongens bevatten aanwijzingen voor het rijden, varen, roeien, zijlen, het vervaardigen van vuurwerk, het doen van scheikundige proeven, het vechten, enz. In dit speelboek voor jongens komen al die zaken niet voor. Hoewel de tegenwoordige tijd door het meer algemeen worden van gymnastiek en zwemkunst op den goeden weg is, om de krachten van het aankomend geslacht meer te ontwikkelen, toch is het standpunt van al te groote angstvalligheid en voogdij nog niet overwonnen. Zoo is men ook nu eerst begonnen de uitkomsten der zich ontwikkelende wetenschap eenigszins in het kinderspel op te nemen, dewijl die nog te weinig volkseigendom geworden zijn. En geringschatting van de wetenschap zal men het niet kunnen noemen, wanneer wij hier een aantal gemakkelijke en onderhoudende proe-

KINDERSPELEN.

ven opgeven, die door het kind in zijn speeltijd genomen kunnen worden.

Welmeenende kindervrienden hebben op vele plaatsen jaarlijksche kinderfeesten in het leven geroepen, waarvan weinige echter nuttig waren en levenskracht toonden te bezitten. Een bevolen spel in het zondagspak met gedeeltelijke vreemde makkers, onder het opzicht van ouders, leermeesters en deftige overheidspersonen, — dat is het best te vergelijken bij een plant in de broeikas, die weinig smakelijke vruchten voortbrengt. Hij die voor zijn jongens zorgen wil, geve hun ten eerste eene speelplaats, ten tweede tijd, het overige zullen zij zich zelve wel weten te bezorgen. Men bouwt doelmatige scholen voor de kinderen, en in den laatsten tijd richt men, 't geen zeer te prijzen is, gymnastiek-scholen, bad- en zweminrichtingen op, men getroost zich groote uitgaven voor muziekinstrumenten — op welke zij niet spelen mogen, en voor duur, broos speelgoed, waarmede zij niet spelen kunnen, — maar waarom draagt men door aanleg of door vergrooting van de bestaande ruimte niet de noodige zorg, dat de kinderen ook eigene plaatsen bekomen, waar zij eens goed kunnen uitrazen? Behoort het jonger geslacht ook niet tot de gemeente? Is het niet te bejammeren wanneer men ziet dat de kleinen in groote steden dikwijls in vochtige en koude hocken van binnenplaatsen of op de voelpaden der straten moeten vertoeven en zoo in hunne jeugd de kiem van allerlei kwalen opdoen, aan welke zij later sterven? Speelscholen zijn alleen goed, wanneer zij in bekwame handen zijn; maar wanneer de knaap zijn eigen beenen, vuisten en oogen voldoende gebruiken kan, vindt hij het toezien van de »Tante» zelden aangenaam.

De jongens, die, aan zich zelve overgelaten met elkander spelen, zullen weldra onder elkander wetten invoeren, die evenmin overtreden mogen worden als die van den staat. Sentimenteele, grillige en eigenzinnige spelbrekers, onaangename spelers, twistzieke en baldadige knapen worden weldra weggejaagd of verzocht hunne dusgenaamde aardigheden na te laten. De meerderheid trekt voorts partij voor den zwakke, dien men onrecht wil aandoen en straft hem, die zich als een dwingeland gedraagt, naar behooren, terwijl daarentegen een ferme jongen er eer in stelt een goed deel smart zonder het verdraaien zijner oogen met een lachenden mond te verdragen.

Dit boekje bevat een aantal spelen, verlustigingen en aangename bezigheden voor jongens van elken leeftijd. Velen daarvan zijn reeds in andere boeken beschreven, anderen nog niet. Kunstig uitgevonden spelen zijn hier voor-

KINDERSPELEN.

bedachtelijk weggelaten, — men kan gemakkelijk eenige dozijnen van spelen uitvinden, die echter meestal even spoedig zullen verdwijnen als zij ontstaan zijn, zonder dat één daarvan het burgerrecht in de kinderwereld verkregen heeft. De meesten der bestaande spelen zijn, zoo als reeds gezegd is, uit de behoeften en wijze van voorstellen der kinderen zelve langs den natuurlijken weg voortgekomen; zij zijn ontstaan, maar niemand weet hoe? en hebben slechts plaatselijke veranderingen ondergaan.

Hoewel dit boek alleen voor knapen bestemd is, zal de volwassene het toch ook kunnen gebruiken om zich onder zijne kinderen eens vroolijk te maken; zonder overdrijving kan er gezegd worden, dat het de stof aanbiedt, om menigen avond genoegelijk door te brengen. Mocht dit zoo zijn, dan is het doel, 't welk de schrijver beoogde, bereikt. Bij den ernst van het leeren en bij het naarstig arbeiden moet ook eens betamelijke scherts en vroolijkheid gevonden worden. De goede God gaf den vogelen een snavel niet alleen om daarmede graankorrels te pikken, maar ook om te zingen, en Jezus verheugde zich ook over de kinderen die op de markt zaten, voor hunne speelmakkers op de fluit speelden en met elkander begrafenis of bruiloft hielden.

LOOPPELEN.

Hoepelen.

Wanneer de knaap een vervelenden weg afleggen en toch spoedig weder te huis zijn moet, dan neemt hij een hoepel ter hand, om hoepelende den tijd te verdrijven. Zoo deden reeds de kinderen der oude Grieken vóór tweeduizend jaren. Zij namen, even als onze jongens heden, hoepels die tot hunne heupen of horst reikten, en lieten er stukjes blik binnen in slaan, opdat de hoepel eenig vroolijk geluid geven en zelf zijn marsch spelen zou. Een stokje, ongeveer twee span lang, dient tot slaan. De hoepel wordt op de plaats waar de beide einden zijn vastgestoken, met touw omwonden. Is de hoepel groot, dan schept een vlugge jongen er behagen in, om onder het voortloopen er door heen te springen, zonder dat hij daardoor in zijn loop vertraagd wordt.

Wedloopen.

Bij het wedloopen is de kleinere of grootere afstand van het doel de hoofzaak. Bij een niet ver verwijderd doel mogen de loopers al hun kracht dadelijk aanwenden; is het doel daarentegen op verren afstand geplaatst, dan is het raadzaam om niet al te snel te beginnen en allengs in snelheid toe te nemen. Gelijk bij alle loopspelen, zoo geldt ook in 't bijzonder bij den wedloop de voorzichtigheidsmaatregel, dat men zich voor verkoelingen moet wachten. Hij die verhit is en zweet, mag niet op zulk eene plaats vertoeven, waar een kouden luchtstroom bestaat; hij mag niet op den koelen grond gaan zitten, en vooral geen verkoelende dranken gebruiken.

Krijgertje.

Door een aftelrijmpje wordt bepaald, wie der medespelenden de man is, dat is, wie het eerst het ambt van vanger of krijger moet vervullen. Wanneer

LOOPSPELEN.

dit bepaald is, dan ontvluchten de anderen hem en hij loopt hen na, om een van allen in te halen en met de vlakke hand een lichten slag op de schouders te geven. Wie op deze wijze is aangeraakt, moet op zijn beurt vanger of krijger zijn, doch hij mag dengene, die hem ingehaald heeft, niet dadelijk weder slaan, maar moet een ander kiezen.

Bij een ander soort van dit loopspel wordt een zeker voorwerp als vrijplaats aangemerkt, werwaarts de vervolgenden vluchten kunnen als zij vermoeid zijn. Zoodra zij dit voorwerp, een muur, een boom of een grooten steen, met de hand hebben aangeraakt, mag de vervolger hen niets meer doen. Op vele plaatsen heet dit spel: IJzeren mannetje, en als vrijplaats wordt daarbij een ijzeren voorwerp gekozen: de klink van een deur, een ijzeren hek of iets dergelijks. Volgens sommigen zou dit spel uit een overoude voorstelling van den Germaanschen voortijd ontstaan zijn; de krijger of de man stelt een vijandelijken demon, een kobolt voor en wordt als een dier mannetjes (grootvader, vader) gedacht, 'twelk de vluchtende spotters met zijn hamer verslaat. Zij roepen hem toe: »Vader, ik heb geen ijzer meer!» Het ijzer namelijk gold in ouden tijd als een voorbehoedmiddel tegen de aanvallen van kobolten, en daarom werden voorheen hoefijzers en andere ijzeren voorwerpen ter afwering van demonen en slimme tovenaars op echt bijgeloovige wijze aan de deuren der huizen gespijkerd; vandaar nog de bepaling bij het spel: dat hij die het ijzer op de vrijplaats aanraakt voor den slag van den vervolger, van den kobolt, van het ijzeren mannetje beveiligd is.

Jachtspel.

Dit spel kan het best op een boschrijke plaats gespeeld worden, nadat vooraf bepaald is hoe ver het jachtveld zich zal uitstrekken. Eene zekere kenbaar gemaakte plek wordt het wild als vrijplaats aangewezen. Bereikt het deze, dan wordt het rust gegund. Wanneer het wild echter uit vreesachtigheid hier al te lang vertoeft, waardoor het spel gevaar zou loopen verbroken te worden, dan heeft de jager volgens een besluit het recht, om door een tooverspreuk, »Drie, zes, negen, wie niet loopt, dien sla 'k terdege!» tot uitloopen te noodzaken. De jager maakt zich kenbaar door een eiken- of ander takje, dat hij op zijn pet bevestigt. Het wild verbergt zich waar het dit maar kan, loopt naar alle kanten en de jager begeeft zich op weg om het te vangen. Vangt hij er een, dan geeft hij dien een slag met de vlakke hand en verandert hem daardoor in een hond, die door een om den arm gebonden zakdoek of door een ander teeken kenbaar gemaakt wordt. Elk geslagen wild wordt een hond, en alle honden helpen den jager het wild opstooten, versperren het den weg en houden het vast totdat de jager het geslagen heeft.

LOOPSPELEN.

Roovers en Gendarmen.

Dit spel is over 't algemeen aan het jachtspel gelijk en kan daarom het best in een grooten tuin, of in een boschje gespeeld worden, waar de gelegenheid tot verschuilen bestaat. Bij het begin van 't spel wordt of slechts één gendarme gekozen en door een zakdoek, om den arm gewonden, of door een boomtakje aangeduid, terwijl alle andere speelmakkers roovers zijn, of er worden dadelijk meerdere agenten aangesteld. Dit laatste is dan noodzakelijk, wanneer het terrein vele schuilhoeken bevat. Nuttig is het wanneer de gendarmen fluitjes hebben, waarmede zij elkander signalen geven en te hulp roepen kunnen. De roovers verschuilen zich en moeten gezocht en gevangen worden. Daarna worden zij naar de gevangenis gebracht, waarbij het hun echter vrij staat om, zoo mogelijk te ontsnappen. In de gevangenis, een aangeduid grasperk, worden zij veroordeeld en gevonnisd, d. i. of doodgeschoten, waarbij zij met een blinddoek voor de oogen nederknielen en bij het woordje: »Pof” van den gendarme omvallen — of onthoofd, waarbij hun de pet of een steen van het hoofd geslagen wordt. Als gendarmen staan zij weder op. De andere speelmakkers moeten intusschen van schuilplaats veranderen, vooral dan wanneer zij vermoeden kunnen dat de gevangenen die kennen. Het geldt als een bijzondere eer, het laatst gevangen te worden.

Kamer verhuren.

Waren de beide vorige spelen van een enigszins wilden aard, het bekende kamer verhuren is iets bedaarder en daarom ook voor boomgaarden en voor bloemtuinen geschikt. Men kiest daartoe zoo vele boomen of aangeduide plaatsen min één, als er spelers aanwezig zijn. Ieder medespeler gaat op zijne plaats staan en raakt een boomstam met zijn hand aan. De overblijvende vraagt hem die het meest nabij staat : »Heb je geen kamertje voor me te huur?” en krijgt dan tot antwoord: »Neen, ik niet, maar misschien mijn buurman!” Zij, in wier nabijheid de vragende zich niet bevindt, verwisselen onderling zoo dikwijls mogelijk van plaats, en hij die een kamertje zoekt moet zijn best doen om bij zulk eene gelegenheid een boom aan te raken. Hij, die daardoor zijn boom verloren heeft, is op zijne beurt vrager.

In eene kamer is dit spel onder den naam van lastdrager bekend. De boomen worden dan door stoelen vervangen, waarop de medespelers, behalve één, zich nederzetten. De overblijvende draagt als lastdrager een bundeltje kleederen en poogt dit op dien stoel te werpen, die bij het veranderen van plaats der overigen ledig is geworden. Mislukt hem dit, dan betaalt hij een pand. In het tegenovergestelde geval heeft hij den stoel voor zich gewonnen.

LOOPSPELEN.

De Russische marsch.

In eene kamer of tuin worden zoo vele stoelen min één in twee rijen met de leuningn aan elkander geplaatst, als er personen aan het spel deelnemen. De spelers nemen op de stoelen plaats. Een knaap, die is blijven staan, gaat rondom de zittenden en klopt nu eens dezen, dan weder een ander op den schouder. Ieder, die aangeraakt is, moet opstaan en zich bij den voorlooper aansluiten, totdat allen eindelijk eene lange rei vormen. De aanvoerder marcheert óf naar eene andere kamer óf naar eene andere plaats in den tuin, en wanneer hij dan bij het terugkeeren de stoelen genaderd is, kommandeert hij: »Gaat zitten!» Ieder loopt nu zoo snel mogelijk naar een stoel. Hij die het laatst komt blijft natuurlijk zonder zitplaats en wordt nu op zijn beurt aanvoerder.

De Zwarte man.

Aan de twee tegenovergestelde einden van eene speelplaats, die zoo mogelijk lang en breed zijn moet, wordt eene vrijplaats gemaakt, door het maken van een streep in de aarde of door het plaatsen van eenige steenen. Alle de knapen vereenigen zich nu op die plaats, waarna een hunner door aftellen tot Zwarte man gemaakt wordt. Deze stelt zich nu op het midden van de plaats en roept: »Wie vreest er voor den Zwarten man?» Allen antwoorden: »Niemand!» en loopen dan naar hem toe. Zij pogen hem voorbij te loopen om op de tegenovergestelde vrijplaats te komen, terwijl hij van zijne zijde een speelmakker uitkiest en met de hand slaat. Gelukt hem dit, dan is de geslagene ook een Zwarte man en vangt evenzeer andere knapen als de eerste. De loopers stellen er eene bijzondere eer in zoo laat mogelijk gevangen te worden. De laatste die gevangen wordt of overblijft, is de Zwarte man voor het volgende spel.

Men meent dat met dezen Zwarten man de dood bedoeld wordt, die onder de levenden eenige personen naar willekeur uitkiest en wegneemt. In de middeleeuwen, toen aanstekende ziekten meermalen in Duitschland en andere landen heerschten en schrik en ontsteltenis onder het volk deden ontstaan, poogde men zich onder anderen ook door gemeenschappelijke dansen, processien en spelen te bemoedigen en de vreeselijke plaag te bezweren. De kuipers-dans, die op Vastenavond te Munchen wordt uitgevoerd, zou hieraan zijn ontstaan te danken hebben, en het kinderspel staat, zoo als de geleerden meenen, ook daarmede in verband.

Berenslag.

Door het aftellen wordt bepaald, wie de eerste beer zijn zal. Aan dezen

LOOPSPELEN.

wordt, aan de eene zijde van het speelterrein een bijzondere plaats aangewezen. De overige medespelers stellen de kudde voor en loopen nu afwisselend, even als hij de Zwarte man, van het eene einde van de speelplaats naar het andere. Allen zijn met een klompzak gewapend, die in een stijf te zamengerolden zakdoek bestaat. De slagen daarmede gegeven veroorzaken geen pijn. Willen de knapen de slagen echter liever voelen, dan maakt men een knoop in het midden. Met dien mag men slechts op den rug slaan. De eerste beer behoeft zulk een doek niet; het is voor hem genoeg, wanneer hij een der medespelers met de vlakke hand aanraakt, om dezen daardoor ook tot een beer te maken. Zoo lang hij nog niemand tot beer geslagen heeft, mag hij door niemand geplagd worden. Ieder poogt hem te ontvluchten; heeft hij echter een speelmakker tot tweeden beer gemaakt, dan moeten beiden zoo snel mogelijk naar de vrijplaats als naar het berenhol vluchten, terwijl de overigen hem met den geknoopten zakdoek vervolgen.

De beide beren ondernemen nu uit hun hol een gemeenschappelijken rooftocht, waarbij zij elkander de hand geven. Ieder van hen kan nu een nieuwen beer slaan. Zoo wordt bij elken nieuwen uitloop de berenketting langer. De vleugelmannen slaan anderen tot beren; zoodra een beerslag heeft plaats gehad, laten alle beren elkander los en loopen snel naar hun hol terug, dewijl zij anders geslagen worden. Is een beer vermoeid geworden en wil hij wat rusten, dan vraagt hij verlof en blijft gedurende een uitloop in het berenhol terug.

Beer slaan.

In Zwitserland bestaat een spel, aan de Zwarte Man en Berenslag gelijk, onder den naam van Beerslaan. In het midden van de speelplaats wordt eene vrijplaats geteekend; hier nemen een paar spelers plaats. De overige spelers gaan aan het eene einde van de speelplaats staan, een hunner loopt dan uit en tracht de aan het tegenovergestelde einde gelegen vrijplaats te bereiken. Het middelste paar maakt dan jacht op hem, om hem eerder een slag te geven, dan hij zijn doel bereikt. Het middelpaar mag slechts dien looper een slag geven, die zijne vrijplaats eerder dan het paar heeft verlaten; de belanghebbende partij aan het einde zendt daarom korten tijd na het uitloopen van het middelpaar aan den eersten looper een tweeden ter hulp, die niet geslagen mag worden. De laatste tracht zijn kameraad te redden door het scheiden van het middelpaar of ten minste zijn aandacht af te leiden.

Bij dit spel bestaat bovendien de wet, dat de looper reeds dan verloren is en tot gevangene verklaard kan worden, wanneer het zijn tegenpartij gelukt in diens schaduw te loopen. Het middelpaar houdt elkander niet bij de handen vast, maar ieder loopt vrij.

LOOPSPELEN.

Chasseur of Beerloopen.

Dit loopspel kan als een soort van oorlogsspel op eene groote plaats of op een stuk land door 20 a 30 knapen gespeeld worden. Deze verdeelen zich in twee gelijke partijen en bepalen hunne standplaatsen aan de tegenovergestelde zijden der plaats. Ook wordt door duidelijke teekens aangeduid, tot hoeverre de soms al te groote ruimte gebruikt mag worden. Aan de rechterzijde van iedere standplaats wordt met een steen een plek voor de gevangenen aangeduid. Eene partij zendt een speler uit en deze daagt een speler der tegenpartij uit. Ieder, die later van de vrijplaats uitloopt mag een ander der tegenpartij, die vroeger uitliep, door een slag met de hand tot gevangene maken. Zoodra een gevangene is genomen, trekken de spelers van beide zijden naar hunne vrijplaatsen terug. De gevangene wordt op de bedoelde plaats gebracht en zet den linker voet op den steen. Gelukt het aan een van zijne partij de gevangenen aan te raken eer de speeltoer geëindigd is, dan mogen dezen gezamenlijk terugkeeren. In 't begin wordt bepaald hoe vele gevangenen den zegen beslissen zullen. Een hoofdzak bij het spel is er goed op te letten, welke speler vroeger is uitgelopen dan de andere; het wordt daarom ook wel aan een speler van elke partij opgedragen, om als scheidsrechter den gang van het spel gade te slaan.

Mat zetten.

Het mat zetten heeft met het vorige spel veel overeenkomst. De spelers zijn ook in twee partijen verdeeld. Het midden van de speelplaats is door evenwijdig in den grond gestoken takken of gelegde steenen aangeduid. De eene partij maakt zich van de andere onderscheiden door het op de pct plaatsen van takjes of door het ombinden van een zakdoek. De spelers van elke partij trachten over de grenslijn op het gebied van de andere te komen en de zich daar bevindende spelers een slag met de hand te geven. Gelukt hun dit en komen zij daarbij gelukkig zonder geslagen of vastgehouden te worden, op hun eigen gebied aan, dan is de geslagene mat, d. i. hij mag niet meer aan het spel deelnemen. Die partij heeft verloren wier meeste personen mat gezet zijn.

Veel overeenkomst met dit spel heeft het bij de knapen in Zwitserland in gebruik zijnde uitdagen ten strijd. Ieder partij kiest een koning en stelt zich tegenover elkander. Men kiest verder zulk eene plaats in wier midden een droge sloot is. De spelers van de eene partij beleedigen de andere, met de woorden:

»Te leven in uw land,
Dat is een groote schand!»

De tegenpartij beantwoordt dit compliment met de woorden:

»In uw land is 't goed vertoeven,
Maar 't is vol schelmen en boeven!»

Een dappere held drijft den spot nog verder, springt over de sloot en roept :

'k Betreed uws konings rijksg gebied.

'k Bespring zijn grond, zoo als gij ziet!»

Wordt hij nu door zijn tegenpartij betrapt, dan is hij gevangen; kan hij daarentegen een van zijne vijanden een slag geven, dan moet deze hem volgen. De gevangenen worden op gelijke wijze opgebracht als bij het beerloopen. Zijn genoegzaam alle medespelers gevangen genomen, dan marcheeren deze met in elkander geslagen armen als een ketting tegen elkander in, en pogen door middel van een stoot de rei van de tegenpartij te verbreken. Dit spel wordt ook door volwassenen gespeeld, en bij den aan het einde uitvoeren stoot helpen zelfs de vrouwen mede, wanneer zij zien dat hunne Echtgenooten het onderspit zullen delven.

Dag en nacht.

Dit spel was reeds bij de knapen in het oude Griekenland onder den naam van Ostrakinda bekend. De beide gelijke partijen hadden aan het einde van de speelruimte hun vrijplaats; bovendien was er nog een scheidingslijn in het midden. Allen plaatsten zich nabij deze. De eene partij had het woord »Dag," de andere het woord »Nacht" ten leus. Een der spelers wierp een schijf, waarvan de eene zijde wit, de andere zwart was, in de hoogte. De partij wier kleur bij het nedervallen van de schijf boven lag, werden nu aanvallers; de andere partij moest vluchten. Allen die geslagen werden vóór zij de vrijplaats bereikten, waren gevangenen, werden Ezels genoemd, en moesten alles doen, wat de overwinnaar van hen verlangde, b. v. op den grond gaan zitten of liggen, enz.

In plaats van een twee-kleurige schijf, neemt men ook wel een geldstuk en beslist dan, naarmate kruis of munt boven of onder ligt.

Haan en kippen.

Een der medespelers stelt den haan voor, de anderen zijn de kippen. De laatsten staan op een vrijplaats en zijn verplicht naar de andere te loopen, zoo mogelijk, zonder door den haan gegrepen te worden. De haan roept: »De haan kraait eenmaal! De haan kraait tweemaal! Een schepel koren, een mand met hooi! komt, kippen vliegt uit! Wien de haan grijpt aan zijn huis, op dien rijdt hij naar huis!» Nu loopen de kippen uit en de haan kiest een der loopenden; gelukt het hem iemand een slag te geven, vóór hij de vrijplaats be-

LOOPSPELEN.

reikt heeft, dan moet deze hem op zijn rug naar zijn standplaats in het midden terugdragen, en is nu op zijn beurt de haan.

Boer drijf de schapen uit!

Een knaap gaat in het midden van de speelplaats staan als wolf, aan het eene einde der plaats staan de anderen als schapen onder opzicht van een boer of herder. De wolf roept: »Boer, boer, jaag je schapen uit!» en nu gaat de boer met zijne kudde vooruit en tracht het tegenovergestelde einde van de speelplaats te bereiken. De wolf moet zoo veel schapen als mogelijk is met de hand slaan en daardoor in wolven veranderen; de boer daarentegen beijvert zich om dit naar vermogen te verijdelen, terwijl hij zijn eigen persoon, die door den wolf niet mag aangeraakt worden, als bescherming voor zijn kudde bezigt.

Berg de schapen, daar is de wolf.

De knaap die den wolf voorstelt zoekt een schuilplaats en verbergt zich. Door eenig geluid geeft hij te kennen, dat hij in zijn hol is. De overige medespelers naderen zijn schuilplaats zoo zeer, totdat een van hen den verscholen wolf ziet en schreeuwt: »Berg de schapen, daar is de wolf!» De wolf springt nu te voorschijn en poogt een der naar alle zijden heen vluchtende schapen te vatten, 't welk dan op zijn beurt de wolf zijn moet. Aan dit spel is het op andere plaatsen gebruikelijke

Boos ding

of Boos dier gelijk, onder welke benaming misschien ook de wolf bedoeld wordt. Het booze dier verschuilt zich of staat op de voor het bestemde plaats stil. De overigen gaan rondom hem heen en zingen:

Wij wilden in den tuin wel gaan,
Maar zien het booze ding daar staan.
De klok slaat een, de klok slaat twee,
De klok slaat drie, de klok slaat vier,
Nog is het booze ding niet hier!"

Zoodra het Booze Ding nu vooruit komt, loopen allen haastig weg en hij, die gegrepen wordt, is bij het volgende spel het booze dier.

Hola! daar is de molenaar.

Dit spel is slechts door de daarmede verbonden voorstellingen en gesproken woorden van de Zwarte man onderscheiden. De spelers staan aan de eene zijde van de speelplaats, terwijl een van hen het ambt van opzichter bekleedt.

BEER EN APEN



CIERSPEL.



Van de andere zijde komt een ander, die den molenaar voorstelt. Deze laatste roept: »Hola, Hola!» De opzichter vraagt: »Wat is er aan de hand?» — Antwoord: »Daar is de molenaar! — »Wat wil hij?» — »Een zak vol kinderen!» — »Dan moet hij ze maar zien te krijgen!» — Nu trachten allen voorbij den molenaar te komen en de andere zijde van de plaats te bereiken; de molenaar loopt hen na om een huncer met de vlakke hand te slaan. Hij die getroffen wordt is ook molenaar.

Bij een anderen vorm van dit spel luidt de vraag van den vangenden persoon: »Wat zal je doen als Turk komt?» — Antwoord: »Dan zullen we ons verdedigen!» Ieder die geslagen wordt, wordt op zijne beurt ook Turk.

De Ganzendief.

De spelenden stellen de ganzen voor en plaatsen zich aan het eene einde der plaats. Aan het andere einde staat de eigenaar van de ganzen. In het midden der speelruimte loert de dief, zoo mogelijk verscholen. De heer van de ganzen roept: »hola, hola, gansjes! komt allen toch hier!» — De ganzen antwoorden: »Wij kunnen nu niet komen!» — Heer: »Waarom niet?» — Ganzen: »Daar is een dief!» — Heer: »Waar is hij dan?» — Ganzen: »Daar achter een boom of heining!» — Nu pogen de ganzen zoo snel mogelijk voorbij den dief naar den heer te loopen, terwijl de dief te voorschijn komt en een van de ganzen poogt te vangen.

Beer en Apen.

Een knaap zit als Beer op een steen. Hij neemt een stok in zijn hand, waarvan de berenleider het andere einde vasthoudt. De berenleider en alle de anderen hebben van hun zakdock een klompzak gemaakt; de medespelenden stellen de apen voor en naderen nu den beer aan alle kanten om hem te slaan, 't welk echter alleen op den rug mag geschieden. De berenleider daarentegen weert de naderende apen zoo veel mogelijk af; hij dien hij treft is tot zijn straf de Beer en hij die Beer was wordt berenleider. Hij die bij het slaan tegen de wetten van het spel zondigt, kan ook tot Beer veroordeeld worden.

Het oudgrieksche Potspel (chyrinda) was aan het bovengenoemde Beer- en Apenspel zeer gelijk. Een knaap stelde een pot voor en zat in het midden van de speelplaats, doch zonder een anderen beschermer. De anderen liepen rondom hem heen, plaagden en sloegen hem, totdat het hem gelukte, op zijn plaats zittende een van de anderen te grijpen, die nu op zijne beurt de Pot zijn moest.

LOOPSPELEN.

De wolf in den tuin.

Voor den wolf, die de anderen moet vangen, wordt een groote cirkel getrokken. De overige spelers staan buiten dezen cirkel; hier mag de wolf hun niets doen, maar wordt zelf zonder genade teruggejaagd, zoodra bij buiten zijn cirkel komt. Zij die daar buiten staan zingen :

Ik wou wel in dit tuintje gaan,
Waar zulke schoone koolen staan;
Maar voor den wolf ben ik wat bang
Die bijt je vreeslijk in den wang.
Snijd koolen af, snijd koolen af!

Nu bootsen de spelers het afsnijden van kool na en pogen den tuin binnen te dringen, zonder door den wolf gegrepen te worden. Hij die binnen den cirkel geslagen wordt, is de wolf en moet diens plaats innemen.

Gierspel.

Dit spel is op sommige plaatsen onder den naam vos en kippen of wolf en schapen bekend en heeft veel overeenkomst met het boven vermelde: Boer, jaag je schapen uit." Het voornaamste onderscheid bestaat hierin, dat al de spelers, achter elkander staande, elkander vasthouden en zoo een gesloten rei vormen, aan wier spits een geoefende speler staan moet. Deze geldt naar mate van de opvatting van het spel, of voor klokken, die de achter zich bevindende kiekens beschermt, of voor herder, die de schapen behoedt. Een door aftellen of vrije keuze aangeduide speler is de gier, vos of wolf, die den laatsten jongen aan den beschermer moet pogen te ontnemen. De beschermende kip verweert zich, terwijl zij zich voor dezen plaatst. Een groot genoeg veroorzaakt het, wanneer de gier allerlei schijnbare aanvallen, nu eens naar deze, dan weder naar gene zijde onderneemt, totdat hij plotseling op den laatsten man van de rij afgaat, die op zijn beurt met zijn makkers even zoo spoedig naar de andere zijde teruggaat. Dit spel wordt zoo lang voortgezet, totdat de meesten der kuikens geroofd zijn, of men bepaalt dat de eerste, die door den gier geroofd wordt, de rol van den laatsten zal overnemen.

Kippetje braden.

Bij dit spel gaan de knapen even zoo achter elkander staan, als bij »wolf en schaaap," de voorste geldt als klokken, de achter deze staanden als kiekens. Zij zingen :

»Wij zien geen loozen vos meer staan
En zullen nu eens wandlen gaan.»

LOOPSPÉLEN.

Zoo naderen zij den kippenbrader, die in het midden van de speelplaats op den grond zit en met een stokje in een kuiltje roert, 't welk een pan of pot moet voorstellen. De klokken vraagt: »Wat doe je daar?» — Antwoord: »Vuur aanmaken.» — »Wat moet je met dat vuur doen?» — »Kippetjes braden.» — »Wat zet je op het vuurtje?» — »Een pannetje?» — »Wat doe je in het pannetje?» — »Water.» — »Wat doe je in het water?» — »Een ei.» — »Hoe kom je aan dat ei?» — »Uit den tuin van Mijnheer.» — »Dat zal ik Mijnheer zeggen.» — »Doe 't niet, dan geef ik je het ei.» — »Ik zeg het hem toch!» — »Doe 't niet, dan geef ik je een halven kippenpoot.» — »Ik zeg het hem toch!» — »Doe 't niet, dan krijg je een vierde van de kip.» — Terwijl de klokken nogmaals dreigt dat zij het den heer zal zeggen, springt de kippenbrader overeind en poogt het eene kuiken na het andere te rooven.

Ganzenmarsch.

Al de spelers gaan achter elkander staan, zonder elkander vast te houden. De vlugste staat vooraan. Zij zijn verplicht alles na te doen, wat de eerste voordoet, en deze poogt de kunstigste en moeielijkste bewegingen met loopen en springen uit te voeren, zoodat ieder hem niet kan nadoen. De lange rij gaat eindelijk in een wedren met hindernissen over, waarbij zij nu eens over een slootje moet springen en dan weder over een hek moet klimmen. Ten laatste loopt men zoo snel mogelijk een vlakke over. Hij die het laatste komt wordt met smaad overladen.

De berg is mijn.

Dit spel is bij de Engelschen onder den naam van »De koning in zijn burcht» bekend. Het is zeer eenvoudig, dat echter tot afwisseling, of als de gelegenheid zich daartoe aanbiedt, door de knapen gaarne gespeeld wordt. Een zandhoop of eene andere verhevenheid is het kasteel, een knaap neemt daarop als koning plaats terwijl de anderen onverwacht en door een snellen aanloop hem van boven neer pogen te halen en zijne plaats in te nemen, totdat hun hetzelfde lot ten deel valt.

Is de heuvel iets hooger en het getal spelers iets grooter, dan ontstaat daardoor een soort van oorlogsspel. De spelers verdeelen zich in twee gelijke partijen; een van deze bezet den burcht, plaatst zich op den heuvel in een kring, met de ruggen tegen elkander, de aanvoerder met het vaandel in het midden. De overigen tasten den burcht aan en pogen de verdedigers naar beneden te halen. Hij die tot aan eene zekere aangeduide plek gebracht wordt, is gevangen. De burchtpartij neemt van hare zijde ook gevangen totdat een

LOOPSPELEN.

der beide partijen zoo verzwakt is, dat zij niet meer met goed gevolg kan aanvallen of zich verdedigen.

Vogel, vlieg uit!

Een knaap is de vogelverkooper, een tweede de koper, de overigen zijn vogels. De vogelverkooper plaatst zijn vogels op eene rij en geeft ieder een naam: de een heet vink, de ander raaf, een derde nachtegaal, een vierde spreeuw enz. De vogels zingen op hunne wijzen. De koper komt te voorschijn, groot den vogelverkooper en vraagt dan naar verschillende vogels, of hij die en die wel heeft, enz. Noemt hij vogels, die niet benoemd zijn, dan ontvangt hij een ontkennend antwoord, tot dat hij eindelijk een der aanwezige vogels treft. Nu wordt er over den prijs onderhandeld en terwijl de koper de koop-som aan den vogelhandelaar door handklappen schijnbaar betaalt, roept de verkooper den naam van den vogel, b. v.:

Vink vlieg uit,
Maar maak geen geluid;
Wees stil als een muis
En kom spoedig weer thuis!"

De vogel moet nu naar een bepaalde plaats vliegen en dan terugkomen terwijl de verkooper de aandacht van den koper poogt af te leiden en hem zelve op te houden. Gelukt het den uitgevlogen vogel op zijne plaats terug te komen, dan is hij vrij en de koper moet van voren af aan beginnen. Kan de laatste echter den vogel een slag geven, alvorens hij zich weder bij de overigen plaatst, dan behoort de vogel hem toe. Dit wordt zoo dikwijls herhaald, totdat alle vogels verkocht zijn.

Het linnen bleeken.

Een knaap is linnenkoopman of bezitter van een bleekveld, een tweede is de wachthond, een derde de dief, een vierde gendarme of politie-dienaar, de overigen zijn het linnen. Deze laatsten plaatsen zich met uitgebreide armen tegen een huis. De heer meet nu met een stokje hoe lang het linnen is: daarna verwijdert hij zich en laat het toezicht aan den hond over. Deze geraakt in slaap, de dief komt, en steelt het linnen gedeeltelijk of geheel. Nu maakt de hond alarm, de terugkomende huisheer slaat hem omdat hij zijn plicht vergeten heeft en roept een beambte te hulp. Alle drie vervolgen nu de vluchtenden, die zich inmiddels zoo mogelijk verscholen hebben. Zij zoeken het linnen weder bijeen: de dief wordt gegrepen, geboeid op de plaats des gericht's gebracht, verhoord, veroordeeld en onthoofd, waarbij hem de pet van het hoofd geslagen wordt.

LOOPSPELEN.

Naald en draad.

De spelers gaan twee aan twee achter elkander staan. Vooraan staat slechts één speler. Zoodra deze in de handen klapt, loopt het achterste paar naar voren, ieder echter aan zijn eigen kant. Beiden pogen zich voor aan de rij weder te vereenigen. Gelukt hun dit, dan gaan zij vooraan achter den éenen speler, deze klapt weder in de handen en nu loopt het paar 't welk dan het achterste is naar voren. De eene speler poogt de vereeniging van elk loopend paar op alle mogelijke wijzen te voorkomen. Kan hij een der loopers een slag met de hand geven, alvorens deze zich weder met zijn makkers vereenigd heeft, dan moet de geslagene op de plaats van den enkelen speler vooraan gaan en hij die geslagen heeft treedt dan met den overgebleven speler als voorste paar in de rij.

De klompzak gaat rond.

Een klompzak wordt van een samengedraaiden zakdoek gemaakt. In het midden legt men een lossen knoop, waardoor de slagen meer gevoeld worden. De Grieksche knapen gebruikten daartoe een strik. Hij die met den klompzak gewapend is, wordt zelf klompzak genaamd. De overigen gaan in een gebukte houding, dicht aan elkander in een cirkel staan; zij zien naar het binnenste van den cirkel en leggen de handen op den rug. De klompzak gaat langzaam buiten den cirkel om en spreekt of zingt: »Draait je niet om, de klompzak gaat rond!» Hij die zich omdraait, wordt door een slag met den klompzak tot de orde gebracht. De drager van den klompzak legt dezen zoo ongemerkt mogelijk in de hand van een der staanden en deze slaat daarmede zijn rechter buurman. Deze moet den cirkel rechts omloopen totdat hij weder aan zijne vorige plaats komt. De eerste drager van den klompzak is inmiddels op de plaats van dengene gaan staan, wien hij zijn ambt heeft overgegeven, en de laatste gaat nu op zijn beurt rond.

Derden man slaan.

Dit spel heeft veel overeenkomst met het vorige; het wordt echter door een grooter getal knapen gespeeld. De spelende staan, in plaats van op een enkele, op een dubbelde rij; steeds twee personen achter elkander. Op eene plaats staan er drie. De rondgaande klompzak slaat dengene, die het meest buiten zulk een driedubbel lid van den ketting staat. Deze laatste redt zich daardoor dat hij tusschen de gelederen door naar de binnenzijde van den kring sluipt en zich voor eenig ander paar plaatst, wiens buitenman nu bedreigd wordt. Is de klompzak zijn ambt moede, dan legt hij zijn wapen in de handen van een ander en neemt diens plaats in.

LOOPSPELEN.

In Zwitserland nemen de kinderen in plaats van een doek met knopen ook wel een bal aan een touw gebonden, ook wel een houtje. Bij ons noemen de kinderen het nederleggen van den klompzak: »Als kip een ei legt!»

Bij de Grieken werd de strik niet in de hand van de gebogen staande personen gelegd, maar men liet dien zoo ongemerkt mogelijk achter iemand op den grond vallen. Ontdekt hij dat niet, terwijl de klompzak zijn rondgang voortzette, dan nam de laatste het wapen weder op en dreef den onopmerkzamen met slagen rondom den kring.

In Frankrijk plaatsden zich bij het zoogenaamde diefspel eenige kinderen, een doek met knopen in de hand houdende, met het gezicht tegen een muur, terwijl één zich verschuilt. Deze laatste wordt dan naar aanleiding van een gegeven geluid gezocht en zoo lang geslagen, totdat hij de bepaalde vrijplaats heeft bereikt.

Kat en muis.

Alle medespelenden vormen een grooten cirkel door het onderling geven der handen. Een speler, daartoe verkozen is de muis, een ander is de kat; de een is buiten, de ander binnen den kring. De kat poogt de muis te vatten, doch wordt daarin door hen die den cirkel vormen verhinderd, want dezen geven wel een vrijen doorgang aan de muis, doch laten de armen zakken zoodra de kat uit of in wil gaan. Eindelijk: wanneer de kat door vele vruchteloze pogingen vermoeid is en het spel vervelend begint te worden, wordt aan beiden vrijen doorgang verleend.

Dit spel is op andere plaatsen als »Tuinman en Vos," als »Druivenproeven" en in Zwitserland als »Peperkoek-tuintje" (Biberagartla) bekend. Het vormen van een cirkel met aaneen gesloten handen, het jagen van twee personen blijft hetzelfde, de daarmede verbonden voorstellingen echter zijn eenigszins anders. Bij »Tuinman en Vos" wordt de cirkel als een wijnberg of tuin gedacht, waarin een vos is geslopen. De tuinman komt en vraagt: »Wat doe je in mijn tuin?" — Vos: »Ik pluk druiven!" Tuinman: »Wie heeft je permissie daartoe gegeven?" — Vos: »Niemand!" En nu begint de jacht. Beide partijen worden onverhinderd door gaten en hekken, d. z. de aancengehouden handen, doorgelaten; hierbij geldt echter als wet dat de tuinman ook door dezelfde plaatsen moet kruipen, waar de vos is doorgegaan.

Bij het »druivenplukken" komt de tuinman in de plaats van de vos en een schutter treedt op als opziener. De tuinman beschouwt de in den kring staande kinderen als wijnstokken, van welke hij druiven plukt. Dan komt de schutter en vraagt: »Wat doe je in mijn tuin?" — Tuinman: »Ik proef druiven!" — Schutter: »Geef mij ook een paar!" De tuinman maakt een gebaar

LOOPSPELEN.

alsof hij hem het gevraagde gaf. De schutter zegt nu: »Die druiven smaken zeer goed, maar wat zult ge doen als de schutter komt?» — Tuinman: »Dan zal ik me verschuilen!» — Dan volgt de wedloop, totdat de schutter den tuinman gegrepen heeft. Beiden benoemen dan een opvolger.

Het guirlandenspel is eene afwijking van deze genoemde vermaken, 't welk echter zelden voorkomt. De spelers die den cirkel vormen hebben daarbij halve hoepels in de handen en houden die poortsgewijze omhoog. Om den anderen in een hoepel met loof omwonden, de overigen zijn kaal of met papierstrooken omwonden. De hoepels met loof zijn de doorgangen voor de vluchtende muis, de anderen voor de kat.

De gouden brug.

Twee der sterkste knapen grijpen elkander bij de handen en vormen, dewijl zij dezelve in den vorm van een poort omhoog houden, een brug. Zij bepalen onderling dat zij, elk door een woord, zullen aangeduid worden. De een noemt zich »Gouden brug," de andere »vuile brug," of: de een noemt zich hemel, de andere hel en dergelijken. De overige spelers vormen een lange rij, de een achter den ander. Zoo marcheeren zij tot aan de brug en verlangen doorgelaten te worden. De brug antwoordt: »Gaaf allen maar door, gaaf allen maar door, de laatste wordt gevangen." Zoodra de laatste komt, slaan de bruggemakers de armen neder, zoo dat zij hem daar tusschen gevangen houden, en vragen hem dan: »Waar wil je heen, naar den hemel of naar de hel?" Na het geven van antwoord, waarbij telkens een der genoemde woorden genoemd moet worden, plaatst de gevraagde zich achter dengene wiens woord hij genoemd heeft. Zijn alle spelers op deze wijze verdeeld, dan vatten de leden van elke rij hunnen voorman om het lichaam, de bruggemakers haken de handen in elkander en elke partij tracht de andere naar zich toe te trekken. De partij, aan wie dit gelukt, is overwinnaar.

De geleerden beweren ook van dit spel dat het van zeer ouden oorsprong is. Het stelt, zoo als zij meenen, den tocht der dooden naar het omtralied doodenrijk Halja voor, waartoe de weg over den doodenbrug toegang verleent, zoo als de oude sagen uit den heidenschen voortijd vermelden. De rechtsprekende Modhgudha zit op de doodenbrug en beraadslaagt met haren broeder welke vragen gedaan zullen worden; dan volgt het strijden en worstelen van den duivel met de engelen om de zielen.

Touwtrekken.

Dit is bij de knapen in Engeland als »Franschman en Engelschman" bekend, en is als het laatste gedeelte van het vorige spel te beschouwen. De

LOOPSPELEN.

deelnemers worden overeenkomstig hunne krachten verdeeld, terwijl de beide aanvoerders afwisselend een persoon kiezen. Een goed touw, dat lang genoeg is, wordt tot het vasthouden gebezigd en op een gegeven kommando beginnen beide partijen te trekken. De partij, die de andere naar zich toe kan trekken, is overwinnaar.

Het touw laat men ook wel door een hijschblok loopen, dat stevig aan een dwarsbalk bevestigd is. De oude Gricken hadden een dergelijk trekspel waarbij beide partijen op een rij tegenover elkander gingen staan en met aangehaakte vingers elkander voorover poogden te trekken. Ook bij hen was het trekken aan een touw reeds in gebruik, 't welk door een in de hoogte bevestigde haak ging (Skaperda).

Het verbreken van den ketting.

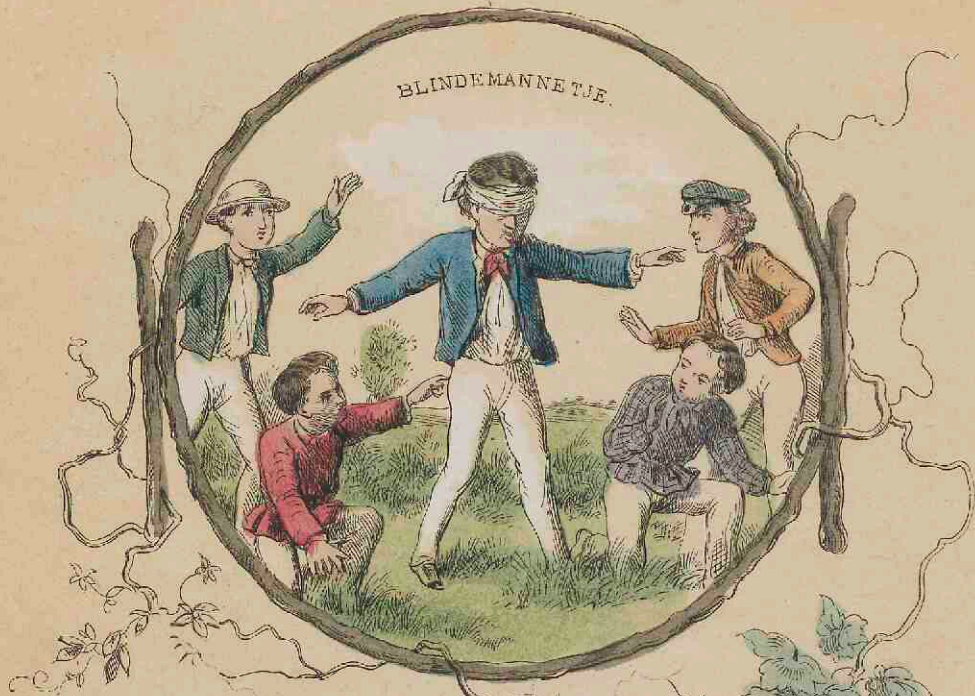
De spelers verdeelen zich in twee gelijke partijen; waarvan ieder door het vasthouden der handen, een keten vormt. De vleugelman van de eene partij loopt alleen vooruit en poogt door een aanloop den keten van de vijandelijke partij te verbreken. Gelukt hem dit, dan is de speler aan zijn rechter hand zijn gevangene en moet hem volgen. Gelukt het hem echter niet om de twee vijanden te scheiden, dan wordt hij zelf hun gevangene. De tweede partij zendt op gelijke wijze ook een harer manschappen tegen den eersten keten uit, en dit wisselt zoo lang af, totdat een der ketens geheel opgelost is. Alle slaan en stooten, zoo ook het gebruik van handen en voeten is bij het verbreken van den ketting verboden.

De slang.

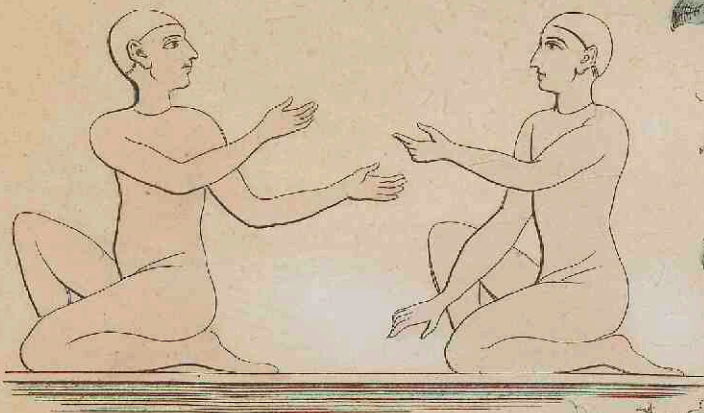
Bij een talrijke jongensschaar biedt het vormen van eene slang ter afwisseling eene aangename uitspanning aan. Allen grijpen elkander bij de handen en houden, om het verbreken te voorkomen, stevig vast. De aanvoerder loopt dan in allerlei bochten heen en weer en allen zijn verplicht dezelfde wendingen te volgen. Vervolgens kruipt de aanvoerder (het hoofd) op eene zekere plaats onder de hoog gehouden armen van twee spelers door en de volgende reeks vormt op deze wijze een levende knoop, tot dat de laatste door het wisselen der handen weer goed komt te staan. Dan heffen de beide eersten hunne handen als een poort op en laten de volgenden doorgaan. Daarna blijft de kop staan en beveelt de staart halt te houden, waarna de overigen zoo lang rondom dit middelpunt loopen, dat de gansche slang tot een grooten kluwen opgerold is. Het is hierbij noodzakelijk niet al te vast aan elkander te gaan staan, om gedrang te voorkomen.

Is de kluwen gemaakt dan rolt hij zich in tegenovergestelde richting we-

BLINDEMANNE TJE.



HET VINGERSPEL OF MORRA



ZOEK- EN HAARSPLEEN.

de op. Op vele plaatsen kennen de kinderen dit spel onder den naam van: »Er zou er 'n jager uit jagen gaan!» en zingen dan daarbij: »Er zou een jager jagen, kruip haasje in het bosch!»

Deze soort van rondloopen is wellicht eene nagalm van de alleroudeste wijze van dansen van de oude Germanen; de rondedansen, zoo als die bij de heidensche offerfeesten gebruikelijk waren, en die door Bonifacius vóór duizend jaren verboden zijn, moeten geheel dezelfde veranderingen met het door-kruipen onder de omhoog gehouden handen gehad hebben. Eene Zwitsersche legende verhaalt dat een bij het volk zeer heminde graaf Peter von Greijers nog in het jaar 1346 zulk een rondedans heeft bijgewoond. Zeven personen begonnen dezelve bij zijn kasteel. Zij trokken van hier uit zingend en dansend door het land en onderweg sloot oud en jong zich bij hen aan, zoodat zij ten laatste 700 man sterk waren. Bij een meer sloegen zij dan hun leger op en vierden gedurende twee dagen feest. Bij Lausane hielden de boeren nog vóór 50 jaren des avonds onder de kastanjeboomen dergelijke rondedansen, zelfs zou dit in Poppelsdorf bij Bonn nog voor 20 jaren gebeurd zijn.

ZOEK- EN RAADSPLEEN.

Blindemannetje.

Het blindemannetje-spel kan slechts op eene vrije en effene plaats worden gespeeld, waar de gebinddoekte knaap geen gevaar loopt te struikelen of zich te stooten. Een knaap dient het aftellen aante te aangewezen, wordt gebinddoekt, zoodat men er van overtuigd is dat hij niet kan zien; daarna laat men hem aan zijn lot over. De anderen plagen en trekken hem, op alle mogelijke wijzen, waarbij zij echter alles moeten vermijden waardoor zij hem pijn veroorzaken of in gevaar brengen kunnen. De blindeman poogt van zijne zijde door haastige omwending en snelle grepen dengene te vatten die zijne tegenwoordigheid verraden heeft. Hij die gevat wordt moet op zijne beurt de rol van blindeman vervullen.

Zoekspel (Aanslaan).

Door aftellen wordt bepaald welke speler het eerst zal zoeken. Deze richt zich met een handje gevat, de handen voor de oogen, tegen een muur

ZOEK- EN RAAD SPELEN.

der op. Op vele plaatsen kennen de kinderen dit spel onder den naam van : »Er zou er 'n jager uit jagen gaan!» en zingen dan daarbij : »Er zou een jager jagen, kruip haasje in het bosch!»

Deze soort van rondloopen is wellicht eene nagalm van de alleroudste wijze van dansen van de oude Germanen; de rondedansen, zoo als die bij de heidensche offerfeesten gebruikelijk waren, en die door Bonifacius vóór duizend jaren verboden zijn, moeten geheel dezelfde veranderingen met het door-kruipen onder de omhoog gehouden handen gehad hebben. Eene Zwitsersche legende verhaalt dat een bij het volk zeer beminde graaf Peter von Greijers nog in het jaar 1346 zulk een rondedans heeft bijgewoond. Zeven personen begonnen dezelve bij zijn kasteel. Zij trokken van hier uit zingend en dansend door het land en onderweg sloot oud en jong zich bij hen aan, zoodat zij ten laatsten 700 man sterk waren. Bij een meer sloegen zij dan hun leger op en vierden gedurende twee dagen feest. Bij Lausane hielden de boeren nog vóór 50 jaren des avonds onder de kastanjeboomen dergelijke rondedansen, zelfs zou dit in Poppelsdorf bij Bonn nog voor 20 jaren gebeurd zijn.

ZOEK- EN RAAD SPELEN.

Blindemannetje.

Het blindemannetje-spiel kan slechts op eene vrije en effene plaats worden gespeeld, waar de geblinddoekte knaap geen gevaar loopt te struikelen of zich te stooten. Een knaap door het aftellen daartoe aangewezen, wordt geblinddoekt, zoodat men er van overtuigd is dat hij niet kan zien; daarna laat men hem aan zijn lot over. De anderen plagen en trekken hem op alle mogelijke wijzen, waarbij zij echter alles moeten vermijden waardoor zij hem pijn veroorzaken of in gevaar brengen kunnen. De blindeman poogt van zijne zijde door haastige omwending en snelle grepen dengene te vatten die zijne tegenwoordigheid verraden heeft. Hij die gevat wordt moet op zijne beurt de rol van blindeman vervullen.

Zoekspel (Aanslaan).

Door aftellen wordt bepaald welke speler het eerst zal zoeken. Deze plaatst zich met een bedekt gelaat, de handen voor de oogen, tegen een muur

ZOEK- EN RAADSPELEN.

of in een hoek; de overigen verschuilen zich. Meestal wordt hierbij bepaald welke grenzen men niet overschrijden mag. Soms roepen de verschuilen: »Nu!» of de zoeker roept: »Ik kom!» doch blijft nog staan, wanneer er soms nog iemand is die zich nog niet verscholen heeft. Als niemand zich tegen het uitloopen van den zoeker meer verzet, begint deze zijne taak.

Op sommige plaatsen is dit spel onder den naam »Vinkenstein» bekend en de zoekende roept dan:

Een, twee, drie, vier Vinkenstein,
Wie nog niet verscholen is
Die moet het weldra zijn!»

Dan telt hij tot 100, alvorens hij het zoeken begint. De plaats waar hij stond is voor allen de vrijplaats (honk). Zoodra de zoekende een verscholen vindt loopen beiden zoo snel mogelijk naar honk. Komt de zoekende het eerst hier aan, dan betast hij dit met de hand en roept: »Aangeslagen voor —» (hier noemt hij den naam van den betrokken persoon). Komt de laatste het eerst op honk, dan betast hij ook dit met de hand en roept: »k Ben vrij!» Hij die het laatst gevonden en geslagen wordt is de zoekende voor het volgende spel.

Piep-blindeman.

Dit spel is eene verbastering van het vorige, waarbij het niet op het vatten, maar slechts op het raden van een bepaald persoon aankomt. De blindeman staat geblinddoekt in een kring, die door de anderen, terwijl zij elkander aan de handen vasthouden, gevormd wordt. De kring gaat in de rondte, tot dat de blindeman met een stokje op den grond klopt. Hij nadert dan een speelmakker en betast hem; deze moet driemaal: »Piep!» zeggen, en doet dit natuurlijk met veranderde stem. De blindeman poogt uit het geluid van de stem te raden, wie de bewuste persoon is; raadt hij het dan is deze de blindeman; — raadt hij het niet, dan gaat de kring weder in de rondte en hij vraagt opnieuw. Dit soort van blindemanspel kan ook gevoeglijk in de kamer gespeeld worden.

Op sommige plaatsen spreekt de blindeman:

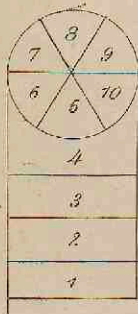
»Ik heb den ganschen morgen
»Reeds aan den stroom gezeten,
»En heb nog niets gevangen.
»Wouw, wouw, roep toch miauw!»

De overige spelers zitten op een bank, de blindeman loopt achteruit naar hen toe en gaat op den schoot van iemand zitten. Deze zegt dan: »miauw!» en moet aan zijn stem herkend worden.

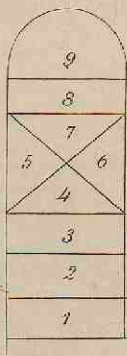
BOK, BOK, HOEVEEL HORENS HEB IK ?



HINKELBANEN.



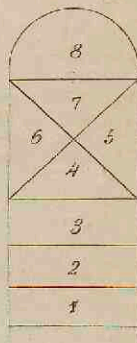
DUITSCH.



ENGELSCH.



FRANSCH.



HOLLANDSCH.

ZOEK- EN RAAD SPELEN.

Op andere plaatsen heet dit spel de muis in donker; wanneer dit spel in de kamer gespeeld wordt, brengt men den blindeman tot aan den knop van de deur en laat hem dan een persoon raden door diens kleederen te laten betasten. De Grieken noemden dit spel, de blinde mug en hij de Franschen en Italianen is het onder denzelfden naam in gebruik.

De vogelvanger is aan de Piepblindeman zeer gelijk. De vogels vormen een kring, dansen rondom den vogelvanger, die geblinddoekt in hun midden staat en zingen dan daarbij :

»Wilt gij dat wij zullen zwijgen,
»Dan moet gij uw stok maar krijgen!»

Houdt nu de vogelvanger een stok of zijn pet omhoog of fluit hij, dan staat de kring stil. Hij grijpt nu een vogel, laat hem piepen en tracht dan uit het geluid van de veranderde stem den persoon te raden.

De orgelmaker heeft met het voorgaande spel veel overeenkomst. Hij die tot orgelmaker gekozen is, plaatst de medespelenden als orgelpijpen op een rij, slaat hen met een takje zacht op de handen en laat hen een toon zingen, alsof hij het orgel stemt. Terwijl hij daarna geblinddoekt wordt, veranderen de orgelpijpen van plaats. De meester keert terug, slaat nu weder iemand op de handen en moet nu uit het geluid 't welk deze laat hooren, den persoon raden.

Het raden met een doek voor de oogen heeft men ook op andere voorwerpen toegepast. Met planten wordt het als een kruidkundig blindeman-netje gespeeld, natuurlijk met dezulken die eenige planten kennen. De gevraagde, dien men een plant in de hand geeft, tracht door voelen en rieken den naam van de plant te raden. Het spreekt van zelf dat hierbij geen steek- of netelplanten mogen gebezigd worden.

Bok, Bok, hoeveel horens heb ik?

Voor dit spel zijn slechts drie personen noodig; een, die de bok is, gaat voorover gebogen staan, — een tweede, de kikvorsch, die op zijn rug springt, en een derde, de onpartijdige scheidsrechter. De kikvorsch steekt een zeker getal vingers in de hoogte en vraagt : »Bok, Bok, hoeveel horens heb ik? De Bok raadt hoeveel het zijn. Noemt hij toevallig het juiste getal, dan moet de kikvorsch de bok zijn. Raadt hij dit niet, dan worden de vingers opnieuw opgestoken. De scheidsman beslist of er goed of niet goed geraden is.

Het vingerspel of Morra.

Dit spel, aan het vorige eenigszins gelijk, is bij vele volken der warmere luchtstreken in gebruik, vooral bij dezulken die eene zekere voorliefde voor

zulke spelen hebben, bij wie het dan gaat om winst of verlies. Hoewel het bij dit spel meer op toeval dan op berekening of overleg aankomt, wordt het hier toch medegedeeld, dewijl het in reisheschrijvingen dikwijls genoemd wordt. Men zal misschien geen lust gevoelen het na te volgen, ofschoon het gelegenheid geeft om zich in het optellen en aftrekken te oefenen.

Zoo als men uit bijgaande afbeelding zien kan, was dit vinger-raadselspel reeds bij de oude Egyptenaren in gebruik; met eenige verandering is het over Zuidelijk-Frankrijk, Italië, China en de eilanden van den Stillen Oceaan verbreid. De Chineezzen noemen het Tsui-mai, de oude Romeinen heetten het micare digitis.

Bij de Italianen wordt het Morra of Murra door de mindere volksklasse hartstochtelijk gespeeld. De beide partijen gaan tegenover elkander staan en houden de gesloten vuist tot op de hoogte van het gelaat. Plotseling steken beiden te gelijk een zeker aantal vingers uit en noemen daarbij een getal. De een b. v. steekt 3 vingers uit en roept 5; de ander steekt misschien 4 vingers uit en roept 8. In dit geval heeft niemand gewonnen. Het getal moet genoemd worden 't welk men verkrijgt, wanneer men de vingers van beide spelers samentelt. Raden beide partijen toevallig goed, dan geldt dit niet. In het bovengenoemde geval hadden zij 7 moeten zeggen. Hij, die het juiste getal noemt, terwijl zijn tegenpartij mis raadt, wint. Steekt een speler dus 4 vingers uit en roept hij 6, terwijl de tweede speler gelijktijdig 2 vingers had uitgestoken en 5 of een ander getal dan 6 genoemd, dan heeft de eerste het spel gewonnen, de tweede verloren.

Ook houdt men al de vingers van de hand wel eens open en sluit dan een zeker getal. Hier en daar vergenoegt men zich, in plaats van met een bepaald getal, met even of oneven.

De bewoners der Zuidzee-eilanden noemen dit spel Lupe. Twee personen zitten tegenover elkander. De een houdt zijne tegenpartij de gebalde vuist voor, steekt snel een zeker aantal vingers uit en slaat te gelijk met den rug van de hand op de tusschen hen liggende mat. De tegenpartij moet oogenblikkelijk het aantal vingers noemen, anders verliest hij een punt. Tien punten maken een spel.

Jacob, waar ben je?

Even als het Piep-blindemannetje wordt dit spel in een kring gespeeld, die door de medespelenden gevormd wordt. In plaats van één blindeman worden er echter twee in den kring geplaatst, met een doek voor de oogen gebonden. De een is Jacob, de ander stelt zijn heer voor, die zijn knecht in donker zoekt. Zoo dikwijls de heer vraagt: »Jacob, waar ben je?» moet deze

ZOEK- EN RAADSPELEN.

zich volgens het antwoord: »Hier!» richten. De bewegingen welke de heer maakt, om op het geluid af Jacob te vinden, en de middelen welke de laatste beproeft, om zijn heer te ontkomen, geven tot groote vroolijkheid aanleiding, die vooral dan ten top stijgt, wanneer Jacob, meenende, zijn gestrengen heer te ontgaan, dezen juist in de armen loopt. In plaats van Jacob »Hier!» te laten roepen, laat men hem ook wel door een schelletje of een fluitje een teeken geven.

De blinde jacht.

Dit spel is aan het vorige zeer gelijk, misschien maar eene plaatselijke vorm van hetzelfde die niet verder uitgebreid is. Twee touwen, elk 6 el lang, worden aan een paal bevestigd. De beide gekozen spelers houden de einden vast. Beiden worden geblinddoekt. De een stelt het wild voor en moet door eenig geluid antwoord geven zoodra de jager »Hallo!» roept. De laatste heeft een zakdoek als wapen in de hand en slaat het wild zoodra hij het gevangen heeft.

Wie is het?

Een der spelers plaatst zich op een stoel, een ander, die door het aftellen daartoe bepaald is of zich vrijwillig daartoe aangeboden heeft, bukt zich voor hem en legt zijn gelaat op diens schoot; eene hand houdt hij geopend op zijn rug. De andere spelers vormen een halven cirkel rondom beiden, en een van hen geeft den gebukt staanden persoon met de hand een klap op diens geopende hand. Deze poogt de slaande hand te vatten en vast te houden en richt zich dan op om eens te kijken. Houdt hij de hand van den slaande vast of gelukt het hem uit de veranderde gebaren en bewegingen, die hij dan ziet, den dader te raden, dan moet deze zijne plaats innemen; in 't tegenovergesteld geval moet hij zich weder bukken om een tweeden slag te ontvangen.

Eene eenigszins veranderde vorm van dit spel is het Trekken aan den neus. Hij die raden moet wordt geblinddoekt of zijne oogen worden door een achter hem staanden persoon met de handen bedekt, terwijl hij zelf op een stoel zit. Een kameraad trekt hem zacht aan den neus. zijne oogen worden dan ontdekt en nu moet hij uit het gelaat of uit de bewegingen der anderen ontdekken wie hem bij den neus getrokken heeft.

Broertje, wie klopt daar?

Twee speelmakkers zitten geblinddoekt en rug aan rug midden in een kring. Een der medespeelers tikt met een vinger of met een stokje een der zittende personen zacht op het hoofd en de geraakte persoon vraagt zijn rugman:

ZOEK- EN RAADSPELEN.

»Broertje, wie klopt daar?» Raadt de gevraagde den klopper, dan is deze veroordeeld zijn plaats in te nemen.

Pekelharing.

Dit spel kan even zoo goed in huis als buiten gespeeld worden. De gekozen kameraad gaat met zijn gelaat tegen een muur of wand staan en houdt de handen op den rug. De anderen slaan hem op de rij af op de hand, terwijl hij telkens zegt, naar welke plaats hij zich begeven moet die hem geslagen heeft. Zijn allen aldus op verschillende plaatsen gesteld, dan keert hij zich om en roept: »Pekelharing!» Allen loopen dan weder naar hem toe; hij die het laatst komt wordt met een zakdoek geslagen en moet zijn kameraad aflossen.

De blinde marsch.

Het geheele gezelschap spelers verdeelt zich in twee helften. Op de speelplaats wordt een boom, een paal of iets dergelijks als een doel gekozen, naar 't welk men marcheeren zal. De eene helft van het gezelschap komt nu voor, de oogen worden geblinddoekt en op een gegeven teken marcheert ieder naar het vroeger aanschouwde doel. De richtingen die ieder nu neemt zullen weldra belangrijk verschillen. Zoodra het vereischte aantal schreden gemaakt is, wordt door den aanvoerder van de partij »halt!» gekommandeerd. Allen nemen nu den blinddoek af en hij die het doel werkelijk bereikt heeft, is overwinnaar. De andere helft der spelers gaat nu op gelijke wijze marcheeren.

Potslaan.

Zijn er bij dit spel vele toeschouwers aanwezig, dan wordt een groot grasperk, door gespannen touwen afgedeeltd, daartoe gebezigd. Een omgekeerde pot wordt als doel ergens geplaatst. Ongeveer 20 of meer schreden daarvan verwijderd wordt het begin gesteld en de slaanden geblinddoekt daarbij gesteld. Als wapen geeft men hem een stevigen stok. Dezen moet hij omhoog houden, mag daarmede den grond niet aanraken, maar slechts drie loodrechte slagen doen. Eer de persoon geblinddoekt wordt, staat men hem toe de schreden te tellen, die hij van den pot verwijderd is, draait hem echter, als hij geblinddoekt is, driemaal in de rondte, en laat hem dan zelve den weg vinden. Niemand der toeschouwers mag hem door eenig geroep storen, noch hem op den rechten weg brengen; men moet echter zorgen dat hij door struikelen of stooten geen gevaar kan loopen. Hij die den pot stuk slaat, verkrijgt den daaraan verbonden prijs.

ZOEK- EN RAAD SPELEN.

Miauw.

Met de spelen die geblinddoekt gespeeld worden hebben die welke in 't duister worden uitgevoerd, veel overeenkomst; zij worden echter zelden gespeeld, en dewijl slechts weinige plaatsen geheel zonder gevaar zijn, en dewijl men zich voor de avondlucht in die jaargetijden althans wacht, waarin de avonden vochtig en de nachten te donker zijn. Een tuin met eenige boschjes, met slingerende, doch effene paden, is voor dit spel het best geschikt. Een der vlugste knapen is de kat, en verschuilt zich. De anderen moeten de verscholen kat trachten te vangen. De aanvoerder van de zoekenden vraagt: »Poesje, waar ben je?» De verscholene moet met »Miauw!» antwoorden, verandert echter van schuilplaats terwijl de anderen hem pogen te omringen.

Opzichters en dieven.

Ter uitvoering van dit nachtelijk spel wordt een terrein vereischt aan het vorige gelijk: goede paden zonder hindernissen en zoo mogelijk talrijke schuilplaatsen. De spelenden verdeelen zich in twee gelijke deelen. Het eene deel is de opzichters; hun bevelhebber is de Rechter. Zij zijn door een witten om den arm gebonden doek kenbaar. De dieven voeren een zakdoek met knopen als wapen. Aan elke partij wordt een woord als parool gegeven: aan de opzichters b. v. »Oranje» aan de dieven »Nederland.» De dieven krijgen een paar minuten tijd om zich op een vooraf bepaalde plaats te verschuilen, dan trekken de opzichters volgens de aanwijzingen van den rechter uit om de dieven te vangen. Ziet de opzichter een dief, dan noemt hij zijn parool en grijpt den gevondene aan, deze moet hem als gevangene volgen en wordt door den rechter ook tot opziener benoemd. Kan daarentegen een dief ongemerkt een opzichter naderen en hem een slag geven bij het noemen van zijn parool alvorens de opziener het zijne uitspreekt, dan wordt de opziener daardoor een dief en volgt dezen. Heeft de opziener echter tijd genoeg om zijn parool uit te spreken, dan is dit ten nadeele van den dief die dan zijn heil in de vlucht moet zoeken, als hij niet gevangen wil worden. Zijn alle personen van eene partij de gevangenen van de andere geworden, dan is het spel geëindigd; zoo hebben de dieven dan het spel gewonnen, wanneer het hun gelukt den rechter te vangen; de opzieners moeten derhalve aan de bevelen van den laatste onbepaald gehoorzamen en hij moet de voorzichtigheid gebruiken om steeds eenige wachters als lijfwacht bij zich te houden. Een groot aantal dieven mag zelfs de opzieners niet naderen, zoodra deze hun het parool toeroepen; de opzichters mogen echter hun parool eerst dan uitspreken, wanneer zij werkelijk een dief ontdekken, die in de nabijheid is.

HUPPEL- EN SPRINGSPELEN.

Goeden dag, buurman!

Dit spel is wel niet zoo onderhoudend als de lamme vos, doch wordt hier en daar vooral bij een groot aantal spelers gespeeld. De spelers gaan op twee rijen staan. Een begint het spel hiermede dat hij tussehen de rijen door hinkelt en een der midden in de rij staanden aldus aanspreekt: »Goeden dag, buurman, hoe vaar je?» Deze moet hem dan hinkelend volgen en antwoorden: »Zeer goed, ik dank je, buurman!» Aan het einde van de rij gaat de een rechts, de ander links en heiden hinkelen buiten om weder terug. Bij het ontmoeten vraagt de eerste: »Hoe gaat het, buurman?» — De tweede antwoordt: »Zeer goed, zoo als je ziet; maar ik heb nu geen tijd!» Bij het hinkelen door de rijen kiest ieder weder een buurman op dezelfde wijze, totdat eindelijk het geheele gezelschap hinkelt.

Hurkspel.

Alle medespelenden gaan hurkend op den grond zitten behalve één, die moet blijven staan. Naar welgevallen staat de een of ander op, plaagt den staande, en deze poogt hem nu een slag met de hand te geven, vóór dat hij weder is nedergehurkt. Heeft dit laatste plaats dan mag hij niet aangeraakt worden; slaat hij den nederhurkende echter eerder, dan is deze aan het spel en moet staan.

Huppelen met gebonden voeten.

Dit spel kan het best op een speelplaats met zand of gras gedekt, worden gespeeld. Alle spelers gaan op een rij aan het eene einde van de speelplaats staan, de voeten worden met een zakdoek of koord bijeen gebonden en aan het andere einde van de speelplaats wordt een doel gesteld. Hij die dit huppelend het eerste bereikt is overwinnaar.

De wandelende kikvorsch.

De spelers zetten bij dit spel de armen in de zijden, gaan hurkend achter elkander zitten, ieder twee schreden van den andere verwijderd. De eerste begint op de teenen verder te huppelen, terwijl de anderen in gelijk tempo hem volgen; of allen gaan op een rij zitten en trachten nu huppelend een bepaald doel te bereiken.

HUPPEL- EN SPRINGSPLEEN.

Zakloopen.

Op eene met dik gras bezette weide wordt elk der spelers in een wijden en langen zak gestoken, die of onder de armen, of boven de schouders wordt vastgebonden. Zij gaan allen op eene rij staan, totdat het teeken tot het begin van het huppelen gegeven wordt; en huppelen dan naar het bepaalde doel. Hij die dit het eerst bereikt, ontvangt de daarvoor uitgelooftde belooning.

Zakspringen.

Het zakspringen of Askolasmus was bij de oude Grieken een zeer vermakelijk spel, dat vooral bij groote volksfeesten in gebruik was. Van de huid van eene geit werd dan een zak gemaakt en met olie of wijn gevuld. Uitwendig werd hij goed met olie bestreken en dan op den grond gelegd. De spelers stonden rondom dezen en de een na den ander beproefde om met één voet daarop te huppelen en daarop staan te blijven, en zoo mogelijk, op één been daarop te dansen. Hij, wien dit gelukte, ontving den zak en den inhoud tot belooning. Als navolging van dit spel heeft men hier en daar het springen op een uit hout vervaardigden flesch (kleine rol) ingevoerd.

Happen naar den appel.

In het begin der 14de eeuw was een vermakelijk huppelspel in gebruik, 't welk men tegenwoordig zonder eenig bedenken ook wel eens beproeven kan. In het midden van een kamer of aan een boomtak in den tuin, werd een appel of eenige andere vrucht aan een touwtje gehangen, ongeveer op de hoogte van den schedel der spelers. Deze beproefden nu om de vrucht met hunne lippen of tanden al springende te vatten en hem, wien dit gelukte ontving de vrucht tot belooning. De hierbij behoorende afbeelding is aan een oud boek van dien tijd ontleend.

Het springen over stokken.

Aan een hellend vlak worden op bepaalde afstanden buigzame takken van 2 tot 3 voet hoogte geplaatst; in plaats van deze steekt men ook wel vorkvormige takken in den grond op welke dan een dunne tak dwars gelegd wordt. De cone knaap na den ander loopt nu van de helling af en moet over de takken springen, zonder die aan te raken of af te werpen. Hij die het laatste doet, moet tot straf door de kordon loopen, hetwelk hierin bestaat dat alle spelers in twee reien gaan staan, zoodat zij als het ware een nauwe straat vormen, waar de overtreder door moet gaan. Ieder geeft hem daarbij een slag met de vlakke hand op den rug. Hij die dit niet doet, wordt ook tot

HUPPEL- EN SPRINGSPÉLEN.

het kordonloopen veroordeeld. Het springen om een weddenschap kan op de speelplaats ook zeer goed gedaan worden, al is er dan geen droge sloot of kuil aanwezig die allengs breeder wordt. Men legt namelijk een stok of een steen als merkteeken, waarvan af men beginnen moet te springen; twee knapen zijn daarbij de scheidsrechters, merken de plaats welke ieder springer bereikte en bepalen daarnaar wie de beste springer is.

Op de oefenplaats moeten tot oefening in verschillende springspelen twee zaken aanwezig zijn, de eene is een droge sloot of kuil, die aan het eene einde ongeveer één el, aan het andere einde tot 9 el breed moet zijn. Inwendig is deze kuil één el diep en tot op de helft met zand of hooi gevuld. De springers beproeven om zonder aanloop over het smalle gedeelte te springen, bij het breede gedeelte nemen zij een loop van 10 tot 15 schreden. Het aanloopen beginnen zij in een matigen draf en nemen allengs in snelheid toe, hoe meer zij de diepte naderen. Bij het afspringen pogen zij zich met beide beenen een ruk te geven. Nog belangrijker is het om goed op het neerspringen te letten. Hij die daarbij op zijne hielen neerkomt, kan zich zwaar, zelfs doodelijk bezeeren. Het lichaam mag daarbij niet achterover buigen, maar eenigszins naar voren. Beide voeten moeten bij het neerkomen gesloten en gelijktijdig met de teenen en de ballen van de voeten den grond aanraken. De knieën moeten daarbij wel iets gebogen zijn, maar toch nog krachtig gespannen om het ineenzakken van het lichaam te voorkomen. Dit is vooral zeer belangrijk bij het springen van boven naar beneden. Hij die hierbij niet genoeg oplet, kan zijn kin gemakkelijk aan de knieën stooten.

Het tweede noodzakelijke vereischte is een springtouw, dat aan ieder einde een zakje met zand draagt. Dit touw wordt op pennen gelegd, welke in gaten van twee in den grond geslagen palen gestoken worden. De onderste gaten zijn ongeveer op de hoogte van de knie boven den grond, de hoogste op manshoogte. Om te beginnen legt men het touw op de onderste pennen, gaat op één schrede afstands daarvan staan en springt nu met beide voeten te gelijk daarover. Bij het neerkomen moeten de voeten ook weder gesloten zijn en den grond te gelijk met de teenen en ballen aanraken. Hoe hooger men het springtouw plaatst, des te grooter aanloop moet men ook nemen.

Door middel van een springstok kan men nog hooger en verder komen dan met een vrijen sprong. Zulk een stok moet ongeveer een el langer zijn dan de springer, daarbij sterk genoeg om het geheele lichaam te kunnen dragen. Aan het onderende wordt een ijzeren punt met beslag gemaakt. De eene hand houdt men ter hoogte van het hoofd, de ander ter hoogte van de heupen. Wanneer men de linkerhand onder houdt, dan moet men bij het springen ook met den linkervoet afstooten. Plaatst men de rechterhand onder, dan stoot

HUPPEL- EN SPRINGSPELEN.

men ook met den rechtervoet af. Het vereischt eenige oefening om het zetten van den stok op den grond en het springen gelijktijdig te doen. Voorts moet men er op bedacht zijn om bij het springen den stok naar het lichaam toe te trekken. De armen mag men niet stijf houden, anders verwijdert de stok zich van het lichaam, maar men moet den laatste goed vasthouden en geheel daarop steunen. Springt men over het springtouw, dan laat men of den stok vallen, zoodra het nederdalen begint, of men neemt dien mede.

Voor de volken die zich voornamelijk met jagen bezig houden, heeft de oefening met den springstok groote waarde, dewijl zij met behulp van dezen hunnen weg over slooten en kuilen kunnen voortzetten. Springoefeningen zijn alzoo bij sommige volken in oostelijk Azië tot uitspanningen geworden. Men springt daarbij met den springstok tegen een boomstam, zoodat men dezen met de voeten aanraakt. De plaats door zijn voet aangeraakt, wordt door een snede in den bast aangeduid en iedereen stelt er dan een cer in om zijn teeken hooger geplaatst te zien dan dat van een ander.

Een springkunstje voor jongens, dat bij elken ouden muur kan gespeeld worden, is het volgende: men neemt een loop van eenige schreden tegen den muur en springt dan met de voeten tegen dezelve op; hierbij zet men het voorste gedeelte van den voet tegen den muur, ongeveer twee voet hoog en slingert het andere been dan daarover, zonder den stok los te laten. Men moet natuurlijk er voor zorgen dat men niet omvalt.

Hoepelspringen.

Een hoepel, ruim de helft hooger dan de springer, wordt met beide handen vastgehouden en dan, terwijl men op de teenen in de hoogte springt, onder de voeten doorgehaald. Eene eigenaardige beweging der handen brengt den hoepel weder over het hoofd naar voren, zoodat men er nogmaals kan doorspringen. In 't begin oefent men zich in dit springen terwijl men stilstaat; wanneer het op deze wijze gelukt, beproeft men het loopende en wel eerst bij den vierden stap, dan bij den derden, enz.

Dan volgen er meerdere veranderingen bij het gebruiken van den hoepel en bij het springen: de hoepel wordt eerst over het hoofd gebogen en dan van achteren naar voren onder de voeten door.

Vervolgens wordt de hoepel slechts met de rechterhand, daarna alleen met de linkerhand vastgehouden en alzoo gedraaid. Eindelijk houdt elke hand een bijzonderen hoepel vast en het springen geschiedt bij afwisseling, nu eens door den een, en dan weder door den ander. Het komt bij dit spel niet alleen aan op vaardigheid in het springen, maar vooral op de lenigheid van het handgewricht.

HUPPEL- EN SPRINGSPELLEN.

en voorover gebogen lichaam staan. Het hoofd houdt hij laag en de armen op de knieën. De tweede speler neemt een kleinen aanloop en springt nabij den staanden speler met beide voeten in de hoogte, grijpt met de handen de schou- ders van den ander en springt over diens hoofd heen. Evenals bij elk sprin- gen, moet men ook hierbij steeds op het voorste gedeelte van zijn voet neder- komen. De springer plaatst zich nu 6 of 8 voet verder in dezelfde houding als zijn voorman, en de derde persoon moet dan over beiden springen. Zoo ont- staat er allengs een reeks van spelers, waarvan de laatste over al de anderen springen moet. Veel moeilijker dan deze boksprong is de zoogenaamde hamel- sprong, waarbij de springer zoo over den gebukt staanden persoon springen moet, als in de afbeelding is aangeduid.

Het lange paard.

De grootste der spelers gaat tegen een muur staan en leunt met zijne handen tegen dezen aan; de volgende in grootte gaat in gebukte houding, met het hoofd tegen den eersten persoon geleund, staan; de heft der andere spe- lers sluiten zich in dezelfde houding bij dezen aan. De overblijvende helft moet uit de kleinste en lichtste spelers zijn saamgesteld. De een na den an- der van dezen neemt een aanloop, springt op den rug van den laatsten der staande spelers en gaat van den een op den ander over, totdat ieder gebukt staanden persoon een ruiter heeft ontvangen. Dan stelt het omnibuspaard zich in beweging, met of zonder muziek, totdat de lastdragers eindelijk moede wor- den en hunnen last afwerpen.

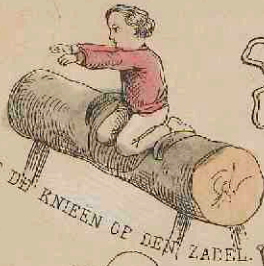
Uitspanningen en oefeningen met het houten paard.

Op de speelplaats, die met zand gedekt is, staat het houten paard; dit bestaat uit een stuk van een boomstam ter lengte van een paard, en staat op vier sterke pooten vast in den grond, zoodat het niet kan omvallen. Het is zoo hoog dat de knaap met zijn neus tot aan den rug van het paard reikt. Kop en staart zijn daaraan niet noodig, maar wel een paar dwarslatjes, die den voor- en achterraand van den zadel moeten voorstellen. Om het kwetsen te voorkomen wordt de rug van het paard met stroo of met groflinnen bekleed. Stijgbeugels kunnen gemist worden, want de jonge ruiter moet leeren om zon- der deze zijn paard te bestijgen. Eerst leert hij het springen in den za- del. Hij gaat daartoe aan eene zijde van het paard staan, grijpt met elke hand den zadelrand en werkt zich omhoog, zoodat het lichaam op de stijve armen rust en de beenen aan eene zijde los ahangen. Het bovenlichaam wordt om- hoog en de knieën recht gehouden. Dan laat de knaap zich weder zakken en herhaalt dezen toer meermalen. Bij het dalen moet men er steeds voor zor-

GROOF SPRINGTOUW.



OMDRAAIEN.



MET DE KNEËN OP DEN ZADEL.



HAPPEN MAAR DEN APPEL.



MET DE VOTEN OP DEN ZADEL.



SPRINGTOUW MET PALEN.



HAMELSPRONG.



HET LANGE PAARD



BOXSPRONG.

HUPPEL- EN SPRINGSPELEN.

gen, om telkens op het voorste der voeten neder te komen, nooit op den geheelen voetzool of op de hielen.

Heeft men zich in dit op- en afstijgen genoegzaam geoefend, dan gaat men tot den volgenden toer over. Men werkt zich zoo in de hoogte als bij de vorige oefening is opgegeven, maar terwijl men opspringt heft men het rechter been zoo ver omhoog, dat het met het linker een rechten hoek vormt; daarna doet men bij het opstijgen beide beenen zoo ver mogelijk van elkander. Gaat dit eindelijk gemakkelijk, dan werkt men zich nogmaals met van elkander gehouden beenen omhoog, rust een oogenblik op de armen, slaat het rechterbeen over den zadel, terwijl men de rechterhand even loslaat, en men zal zoo vast zitten als Don Quichot op zijn Rosinant of als Alexander de Groote op zijn Buchefalus. Bij het afspringen houdt men den voorsten zadelrand met de linkerhand vast, terwijl men met de rechter op den zadel steunt, heft het lichaam op en slingert met stijve beenen omhoog. Zoo springt men op het voorste der voeten op den grond en houdt zich daarbij met de rechterhand aan den zadel vast. Nu volgen de oefeningen in den zadel. Spring daartoe vooreerst bij het paard op, alsof gij wilt opstijgen, met de handen aan de zadelranden; houdt het lichaam echter van het paard af, laat u dan weder zakken zonder op den grond te komen, en werk u nogmaals in de hoogte. Zet u dan in den zadel, grijp met beide handen den voorsten zadelrand en hef het geheele lichaam meermalen zoo hoog mogelijk op. Gelukt deze oefening en dragen de armen het lichaam, beweeg dit dan voor- en achterwaarts; dit is wel eenigszins moeielijk, maar toch eene zeer goede oefening voor de armen. Men moet zich hierin gedurig oefenen en gij zult het eindelijk zoover brengen dat gij de voeten boven den rug van het paard tegen elkander kunt slaan. — Nu volgen er een aantal knieoefeningen. Gij neemt daartoe weder plaats ter zijde van uw paard, grijpt de zadelranden met de handen, springt op en brengt de rechterknie op den zadel. Gelukt u dit, beproef het dan ook met de linkerhand, eindelijk met beide knieën. Gij moet daarbij niet ophouden, alvorens gij dit ten uitvoer kunt brengen. — Daarna houdt gij de zadelranden nogmaals met beide handen vast en springt ge nog hooger, zoodat gij met het voorste gedeelte der voeten op den zadel komt te staan. Ga dan op de knieën dwars op den zadel zitten, spring dan op zoodat gij met beide voeten op den zadel komt te staan. Deze oefening is niet bijzonder moeielijk, doch vereischt eenigen moed.

Plaats u vervolgens achter den zadel, grijp met de linkerhand den voorsten zadelrand en met de rechterhand den achtersten rand, hef het lichaam met de armen omhoog en zwaai om naar voren zoodat gij vóór het zadel komt te zitten, op den nek van het paard. Verwissel dan de handen en zwaai

HUPPEL- EN SPRINGSPELEN.

op dezelfde wijze weder terug. Op het houten paard kunt gij dit wel wagen want het zal niet licht schrikken.

Grijp nu met beide handen den voorsten zadelrand, hef het lichaam op en werk u goed in de hoogte, zoodat het lichaam waterpas ligt. Als gij het lichaam dan zoo omhoog houdt, draai het dan om en verwissel de voeten, zoodat de rechtervoet links en de linker rechts komt. Op deze wijze zult gij nederdalende, omgekeerd in den zadel zitten, met het hoofd naar den staart van het paard gekeerd, als het namelijk een staart heeft. Nu grijpt gij met beide handen den achtersten zadelrand en herhaalt denzelfden toer, zoodat gij in uwe vroegere positie komt te zitten.

Plaats u dan weder op den grond naast uw getrouw dier, grijp met elke hand een zadelrand, werk u in de hoogte en steek het rechterbeen tusschen de armen door op den zadel. Als gij wat gerust hebt, trek het rechterbeen dan weder tusschen de armen door terug en kom zoo op den grond. Het linkerbeen bleef bij deze oefening rustig hangen. Gaat deze oefening met het rechterbeen goed, dan moet men het linkerbeen op dezelfde wijze doorsteken en terugtrekken. — Grijp nu de zadelranden met beide handen, werk u van den grond af op het paard achter den zadel en wel zoodanig dat de beide beenen aan dezelfde zijde van het paard komen te hangen. Gij zit dan zoo als de dames gewoonlijk te paard zitten. Ga dan weder op den grond staan en beproef dezen zelfden toer nog eens, maar nu zóó dat gij vóór den zadel komt. — De volgende sprong is moeilijker: Gij houdt de beide zadelranden als gewoonlijk vast, werk u dan in de hoogte en kruist de beide voeten zoo, als op de afbeelding te zien is. Gij steekt de beenen bij het springen tusschen de armen door en komt aan de andere zijde weder op den grond.

Neem dan eens een korten aanloop, grijp de zadelranden als gewoonlijk met beide handen vast, met elke hand een, hef het lichaam in de hoogte en zwaai met uitgestrekte beenen over het paard heen, zoodat gij weder aan de andere zijde op den grond komt. De knieën moet men hierbij goed recht houden. Ga eindelijk op de gewone wijze op het paard zitten, achter den zadel, houdt den achtersten zadelrand met beide handen vast, hef u omhoog en spring over het achtercinde van het paard op den grond.

WERPSPELEN.

Het werpen met knoopen.

Sommige kinderen gebruiken de knoopen als fiches, waaraan een verschil-

lende waarde wordt toegekend. Knoopen van ijzer, tin en hoorn gelden eens zooveel als die van hout, been of lood. De jongens vragen dan elkander: »wat wil je, kruis of munt?» — De vrager werpt dan een zeker getal knoopen omhoog. De knoopen die met de gegroefde randen naar boven gekeerd liggen, gelden als kruis; de anderen, waarvan de randen onder liggen, hoeten munt. Naarmate de gevraagde geantwoord heeft, vallen hem knoopen ten deel en nu is het zijn beurt om te vragen en te werpen.

Bij een ander spel met knoopen legt ieder speler een knoop op een stukje hout of op een steen en nu werpt de een na den ander daarnaar met een houtje, stukje ijzer of steentje. Hij wiens houtje of steentje het meest nabij de uitgelegde knoopen ligt, werpt den steen, waarop deze waren gelegd, om, en neemt dan die knoopen als winst, die met de gegroefde randen boven liggen. De tweede speler verzamelt al de overige knoopen en werpt die omhoog; allen, welken nu met de randen boven liggen behooren hem. Dit gaat zoo lang voort, totdat al de knoopen verdeeld zijn.

Knickers kan men ook door terugstuiten pogen te treffen. De eerste speler rolt den zijne tegen een muur. Ligt de knikker na het terugstuiten stil, dan rolt de tweede knaap den zijne ook tegen den muur en poogt dit zoo te doen dat de knikker door het terugstuiten dien van den eersten speler raakt. Mist hij, dan volgt de derde speler die de knickers van zijn voorgangers als doel gebruikt. Elke getroffen knikker is gewonnen.

De Grieksche knapen teekenden een cirkel op den grond en wierpen op een bepaalden afstand met noten daarnaar. Hij wiens noot in den cirkel bleef liggen, won al de anderen buiten dezen. Wanneer twee spelers hunne noten in den cirkel hadden geworpen, dan wierpen beiden nog eens en hij, wiens noot 't dichtst bij het middelpunt lag, was overwinnaar.

Aan het bovenvermelde spel met terugstuitende knickers is het Aanslaan zeer gelijk, 't welk door de jongens als een gemakelijk spel beschouwd wordt. De speler werpt een plaatje van tin of blik of een ander vlak voorwerp van metaal tegen een muur of schutting. Het geworpen voorwerp springt, naarmate van de aangewende kracht, meer of minder ver terug. De volgende speler poogt nu zijn worp zoo te doen, dat zijn terugstuitend plaatje dat van den eersten speler nabij komt. Zijn beide stukken verder dan een span van elkander verwijderd, dan geldt de worp niet. Het plaatje van den laatste blijft dan liggen en de eerste beproeft zijn geluk. Bij kleine afstanden maken de knapen eenige bepalingen en stellen voor iederen duim nader een hooger winst van fiches vast. De groote span (van den top van den duim tot aan den top van den pink of van den middelsten vinger) geeft één fiche, de kleine span (van den top van den duim tot aan den top van den wijsvinger) geeft twee;

van den top van den wijsvinger tot aan den top van den uitgestrekten ringvinger drie; van den top van den wijsvinger tot aan den top van den uitgestrekten middelvinger vier; de afstand die er tusschen de eerste gewrichten van den uitgestrekten wijs- en middelvinger bestaat vijf; breedte van den duim zes; bedekt het laatst geworpen stuk dat 't welk het eerst geworpen is, dan wint men twaalf; komt het eindelijk door gunstige omstandigheden (op een zandgrond) onder hetzelfde, dan wint men 24. Over het betaalmiddel is men het vooraf onderling eens geworden en zoo hebben de fiches, naar mate van hare grootte, sterkte en stempels verschillende waarde.

Het werpen met den schijf.

Tot dit spel behoeft men alleen metalen schijven ter grootte van een rijksdaalder, die naar gelang van de spelende partijen verschillend gekleurd of gemerkt zijn. Een half dozijn voor elke partij is genoeg. In een kamer kan men daartoe ook wel fiches of geldstukken bezigen. Een kleine munt is het doel, waarnaar geworpen moet worden; in 't eerst wordt die op een bepaalden afstand (vier tot tien schreden) geplaatst en de spelers pogen nu hunnen schijf zoo te werpen dat deze zoo na mogelijk bij het doel komt. Hebben de partijen al hunne schijven geworpen, dan worden die, welke nader liggen dan de schijven van de andere partij, ten bate van de eigenaars goed berekend. Nu begint een nieuw spel; hij die het best geworpen heeft (of hij die zijn schijf het naast aan het doel heeft geworpen) werpt het tot doel dienende geldstuk naar willekeur verder. Men begint zoo dikwijls een nieuw spel als eene partij 21 punten heeft gewonnen; heeft de tegenpartij nog geen 11 punten gemaakt, dan bekomt de winnende partij eene dubbelde winst. In Frankrijk en Italië bezigt men in plaats van schijven, kogels uit hard hout van 3 tot 4 duim middellijn en plaatst men een kleinen bal als doel.

De Schotten vermaken zich gedurende den winter op het gladde ijs met een dergelijk spel. Zij bezigen daarbij half ronde steenen van 40—60 pond zwaar, van boven met een houten of ijzeren handvat voorzien, en slingeren deze langs het ijs naar een bepaald doel. Op andere plaatsen bezigt men bij dit zelfde spel ook wel houten schijven, ter grootte van een tafelbord, van onderen met lood overgoten en afgerond. Van boven in het midden bevindt zich een houten steel als handvat.

In de noordelijke streken van Duitschland, waar de talrijke kanalen gedurende den winter meestal in een schoone ijsbaan veranderd zijn, is het werpen met kogels op het ijs eene belangrijke uitspanning voor de landlieden. Zij bezigen daartoe kogels van hout, met lood gevuld, ter zwaarte van $\frac{1}{4}$ —1 pond, waarmede of slechts twee personen of twee partijen om den prijs

werpen. Het doel wordt, zoodra partijen aan het spel deelnemen, niet zelden op een afstand van $1\frac{1}{2}$ —2 uur geplaatst, en nu komt het er op aan, om dit met het geringst aantal worpen te bereiken. Naar mate er bij 't begin van het spel bepaald is, kan het werpen op drie verschillende wijzen geschieden, of onder of boven de hand, of met een zwaai. Het werpen met de schijf was bij de oude Grieken bij hunne gymnastische oefeningen een zeer geliefde uitspanning. Dat het daarbij niet altijd zonder ongelukken afliep, bewijst de sage van Hyacinthus, die door een ongelukkigen worp met een schijf gedood werd en door de goden in de bekende schoone bloem zou veranderd zijn.

In Engeland bestaat nog eene wijze van het werpen met den schijf, die aan de oude Grieksche manier herinnert. Hierbij bedient men zich van ijzeren schijven, in het midden van eene opening voorzien. Op eene groote en vrije ruimte worden ijzeren bouten in eene rechte lijn in den grond gestoken, ieder ongeveer 60 voet van den anderen verwijderd. Zij moeten slechts weinige duimen boven den grond uitsteken. De spelers gaan bij den eersten bout staan en verdeelen zich gewoonlijk in twee partijen, die hunne werpschijven daarnaar merken. De partij van welke een schijf het dichtst bij een bout komt, bekomt een punt. Alleen die schijven komen hierbij in aanmerking, die in den grond vastzitten, niet die welke slechts vlak liggen. Men gaat nu van den eenen bout tot den anderen voort en keert eindelijk in tegenover gestelde richting weder terug. De partij, welke de meeste punten heeft bekomen, wint het spel.

Het werpen met schijven is op kunstmatige wijze in het Galet-spel, ook voor volwassenen, veranderd. De schijven die men hierbij bezigt zijn van koper of ijzer. De banen, waarop de schijven geslingerd worden, zijn met fijn zand bestrooid; zelfs heeft men ze van eiken- of mahoniehout gemaakt, die zeer glad gemaakt worden. De spelers trekken dan in plaats van laarzen of schoenen, wollen zokken aan. Aan ieder einde van de baan is een kuil en vóór dezen een punt, dat als doel geldt. Het Galet of de schijf wordt zoo ver mogelijk horizontaal langs de vlakke geslingerd. Men poogt daarbij het doel te bereiken en den werpschijf van de tegenpartij in den kuil te brengen. Hij die het naast aan het doel komt, wint één punt.

De eenvoudigste vorm van het spel wordt Palet genoemd. Het kan op elke plaats gespeeld worden, zoowel in de kamer als buiten, het best door twee of drie personen. Een speler werpt een klein muntstuk op willekeurigen afstand, dan werpt de tweede persoon een grootere munt zoo dicht bij de eerste als mogelijk is, daarna volgt de tegenpartij weder en hij wint, die het doel treft.

Aan het bovengenoemde Galet-spel is het in Frankrijk gebruikelijke Cochonnet-spel, dat met ballen van middelbare grootte gespeeld wordt,

WERPSPELEN.

zeer gelijk. Ieder speler ontvangt er twee, bovendien nog een kleineren, die cochonnet of doel heet. Tot speelplaats wordt een vlakke gekozen, aan wier beide einden zich een drooge sloot of kuil bevindt. De eerste speler werpt den kleinen bal (cochonnet) zoo ver, als hij wil, en beproeft nu, op dezelfde plaats staande, een tweeden bal nabij den eersten te werpen. De overige spelers werpen ook met een der beide ballen naar de cochonnet. Nu werpt ieder speler achtereenvolgens met den tweeden bal. Hij wiens bal het meest nabij de cochonnet ligt, bekomt één punt; wanneer twee ballen, aan dezelfde partij toebehoorende, het naast liggen, bekomen zij twee punten. Hij die het bepaalde getal punten het eerst bekomen heeft, heeft de partij gewonnen. Een voordeel is het, wanneer de speler, als hij zijn bal naar het doel werpt, tevens de ballen van de tegenpartij verwijderen kan. Wanneer hij die met zijn worp in de sloot of kuil kan brengen, dan zijn die dood, d. i. zij kunnen niet meer aan het spel deelnemen. Rolt zijn eigen bal daarbij in den kuil, dan is hij ook dood. De bal wordt of in rechte lijn of in een hoeg gelijk een bom geworpen.

In Frankrijk bestaat nog een ander werpspel onder den naam *Tonneau* (tonnenspel). Een vat wordt omgekeerd en in den bodem worden eenige gaten geboord. De spelers beproeven dan om op zekeren afstand kleine schijfjes, kleine muntstukken of iets anders door die gaten te werpen, en naarmate zulk een gat moeielijk te treffen is, telt het 10, 20 of 30 punten. Vooraf wordt bepaald, hoe veel punten men maken moet om de partij te winnen.

Later heeft men het spel op meer elegante wijze gespeeld; in plaats van het lompe vat bezigt men een elegante tafel en in plaats van de gaten kwamen opengesperde leeuwenbekken.

Het geiten- of berenspel.

De spelers teekenen op eene vrije plaats een halven cirkel (B. C.), op welken zij zich op gelijke afstanden verdeelen. Ieder duidt zijn standplaats aan door een steen, een kuiltje of een paaltje. Aan het einde van den halven cirkel staat de door het lot aangewezen opziener. In het midden van den cirkel ligt een groote steen, of in plaats van dezen, plaatst men een kort paaltje in den grond, waarop een stukje hout (A) zóó gelegd wordt, dat het er spoedig afvalt, zoodra als het aangeraakt wordt. Dit beteekent of een Beer of een Geit. De opziener moet den beer plaatsen. Nu werpt ieder speler van zijne plaats af en op zijn beurt naar het doel. Men werpt of met ballen of met stokjes van een el lang en een duim dik. Niemand verlaat zijne plaats, vóór dat allen zonder gevolg geworpen hebben en van voren af aan willen beginnen, of wanneer de beer door een gelukkigen worp gevallen is. Heeft dit laatste plaats, dan roept de opziener: »De beer brult!» of »De geit blaaf!»

HET WERPEN MET SNEEUWBALLEN.

IJZERE BOUT.



WERPSCHUF.



SLINGER.



SNEEUWPOP.



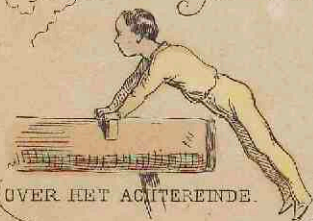
SLINGERAAR.



HET GETIEN-OF BEHEEREN



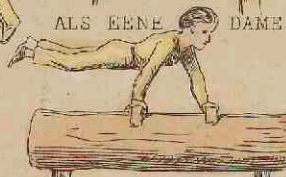
KRUIST DE VOETEN.



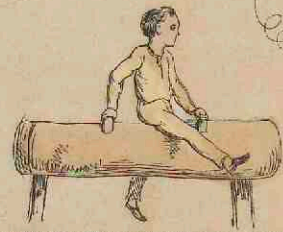
OVER HET ACHTEREINDE.



ALS EENE DAME.



OVER HET PAARD.



HET RECHTERBEEN TUSSEN DE ARMEN.

Alle spelers moeten dan naar het doel (het hok) loopen, hunne geworpen stokken opnemen, met deze op het doel slaan en naar hunne of andere nog open plaatsen terugloopen. Hij die opziener was heeft het recht om inmiddels eene plaats voor zich zelve te zoeken, en hij die overblijft moet zijn ambt overnemen.

Het werpen met steenen.

Aan het einde van de speelplaats plaatst men een ouden pot of iets anders als doel, de spelers plaatsen zich naarmate van hunne kracht of vaardigheid verder van of naderbij het doel, allen op dezelfde plaats, en werpen dan naar het doel. Men werpt met ballen of met kleine steenen. In het laatste geval is het noodig dat men voorzichtigheidsmaatregelen neemt, om noch personen, noch zaken te treffen. Het doel mag niet op zulk een plaats staan, waar onverwacht menschen kunnen komen; de geworpen steenen mogen geen glazen raken en niet op bouwland kunnen komen. De spelers werpen op de beurt; hij die gooit gaat een stap vooruit staan.

Onderhoudend is het werpen met steenen aan den oever van een meer of van kanalen, waar men de beste vlakke en gladde steentjes vindt, die men noodig heeft. Werpt men een plat steentje zoo veel mogelijk langs de oppervlakte van het water, dan springt het hoogsgewijze weder op en raakt het water twee-, drie en zelfs viermaal aan, alvorens te zinken. Hoe krachtiger en juist de worp is, des te meer springt de steen op. Hij wiens steen het meest opspringt is koning.

Het werpen met sneeuwballen.

Geeft het bovengenoemde werpen met steenen aanleiding tot oefening en vermaak gedurende den zomer, de winter geeft met zijn sneeuw een nog beter schietmateriaal. Bij strenge koude pakt de sneeuw niet, zij kraakt en is op het gevoel als zand. Maar zoodra het begint te dooien is het tijd om zich met de sneeuw te vermaken. De sneeuw, met beide handen te zamen gedrukt, geeft een voortreffelijken bal. Stukjes ijs, aarde, steentjes of andere dingen mogen niet bij het maken van sneeuwballen gebezigd worden, even zoo min sneeuw die reeds al te waterig is. Deze wordt door het drukken in ijs veranderd en kan even zoo wonden als een steen. Het is bekend dat het steenigen bij de oude Hebreëen een schandelijke doodstraf was en onze politie ziet met alle recht er streng op toe, dat het op de straten niet geschiedt. Een matig vaste sneeuwbal echter veroorzaakt niemand leed. Hij die wat vlug is, ontwijkt hem door een wending van het lichaam, vangt hem op en zendt hem den fabrikant terug. Een sneeuwbal, bij dooi op een hoog dak geworpen,

WERPSPELLEN.

wikkelt bij het nedervallen een steeds grooter wordende laag sneeuw om zich heen, en komt als eene kleine lawine naar beneden. Op gelijke wijze kan men uit een matig grooten sneeuwbal een reuzenbal maken, wanneer men dien slechts op zulk eene plaats rondrolt, die gelijkmatig met losse sneeuw bedekt is. Zulk een bal vormt den romp van een sneeuwpop, een tweede daarop geplaatst vormt het hoofd. Eenige gaten stellen de oogen en den mond voor en een neus van sneeuw kan men er gemakkelijk aanzetten. Een stukje hout verbeeldt een sigaar of pijp, zonder welke men zelden een echten sneeuwpop ziet. De armen maakt men van langwerpige sneeuwballen; hechten die niet genoeg, dan steekt men er stokjes in en bevestigt ze aldus aan den romp. Dan maakt men van den nood een dengd en de sneeuwpop krijgt een dikken knuppel in de hand om daar mede te dreigen — of tot steun.

Met sneeuwschoppen kan men dan gemakkelijk een vesting en wallen opwerpen. Op deze plaatst men of sneeuwpoppen als winter-garde of ze worden door eenige knapen verdedigd. Elke partij, verdedigers en aanvallers, voorzien zich van eene genoegzame hoeveelheid sneeuwballen; het vaandel wordt geplant, de veldheer geeft het teeken tot den aanval en het geschut begint van beide zijden te spelen.

Ieder weet dat Napoleon I zijn eerste krijgsstudiën ook bij het werpen van sneeuwballen maakte. — Een ferme jongen werpt alleen naar zijns gelijken; gelijk de leeuw de muis geen leed doet en de held in den oorlog zich niet tot den weerlooze wendt, zoo werpt een fatsoenlijke knaap zijne kogels niet naar de kleineren, ook niet naar meisjes of naar dezulken die niet mede spelen; zelfs verschoont hij den overwonnen vijand, wanneer deze pardon vraagt.

Slingeren.

In vroegere tijden maakten de slingeraars eene bijzondere afdeeling der legers uit, en iedere knaap kent de geschiedenis van den kleinen David met zijn slinger en van den reus Goliath. Figuur 133 stelt een slingeraar uit den ouden tijd voor, die met slingeren bezig is. De slinger bestond uit een stuk stijf leder, waarop men een steen legde, het best een vlakken, scherpen keisteen. Aan elke zijde van het stuk leder was een touw, ongeveer ter lengte van den arm, vastgemaakt; een van deze touwen had aan het einde een lus die om den pink geslagen werd. Het andere touw werd met de hand vast gehouden. De slingeraar zwaaide den slinger drie- of viermaal rond, om aan den steen de noodige vaart te geven, en liet dan het eene touw los, zoodat de steen wegvloog. Door oefening leert men het juiste oogenblik kennen, wanneer men het touw loslaten moet. Deze oefeningen met den slinger kunnen

natuurlijk slechts op eene groote vlakke plaats hebben, waar de steen niemand treffen kan.

Het werpen met hoepels.

Dit spel is bijzonder geschikt om bij een warmen zomer op het korte gras van een weiland gespeeld te worden. Het vereischt geene bijzondere kracht-inspanning. De hoepels worden van dunne wilgen- of hazelaar takken gemaakt, zijn ongeveer een voet in middellijn, de samentreffende einden worden goed vast gebonden en de geheele hoepel met tweekleurig lint of strooken papier omwonden, om daaraan een behagelijk voorkomen te geven. De stokjes om mede te werpen zijn een vinger dik en ongeveer drie voet lang, soms zijn de handvatten met een dwarshoutje voorzien. De spelers gaan ongeveer 20 schreden van elkander verwijderd staan, en vormen een cirkel. Bij het werpen houdt men den hoepel met den duim en wijsvinger van de linkerhand van onderen vast, plaatst den stok aan de binnenzijde van het bovenste deel des hoepels en werpt dezen nu door middel van den stok zijn buurman toe; op den eersten hoepel volgt een tweede en derde, zoodat de geheele cirkel van spelers voortdurend met werpen en vangen bezig is.

Het Ringwerpen.

Dit spel kan als een tijdverdrijf in de kamer gebezigd worden, wanneer het ongunstige weder geen spel in de vrije lucht toelaat. Men bevestigt een koord van 5 a 6 el lang met het eene einde aan een zolder. Aan het andere einde bindt men een eenigszins zwaren metalen ring en op de hoogte van 3 a 4 el slaat men een haak in den wand of in een paal, die het doel voorstelt. Ieder speler doet een worp met den ring naar de haak. Hij die vlug genoeg is om den ring op de haak te werpen, is overwinnaar.

Het werpen met den klompzak.

Een speler gaat met de beenen van elkander staan terwijl de andere spelers den klompzak, zoo ver als mogelijk is, van achteren door zijn beenen werpen. Hebben allen geworpen, dan poogt hij die stond met zijn eigen klompzak een der daar verspreid liggende te raken. Gelukt hem dit, dan moet hij wiens klompzak getroffen werd, dezen spoedig opnemen en daarmede naar een vooraf bepaalde vrijplaats; springen want op hetzelfde oogenblik grijpen de anderen ook hunne klompzakken op en pogen hem te slaan, of, wanneer de staande persoon misgeslagen heeft jagen zij dezen, hem slaande, naar de vrijplaats.

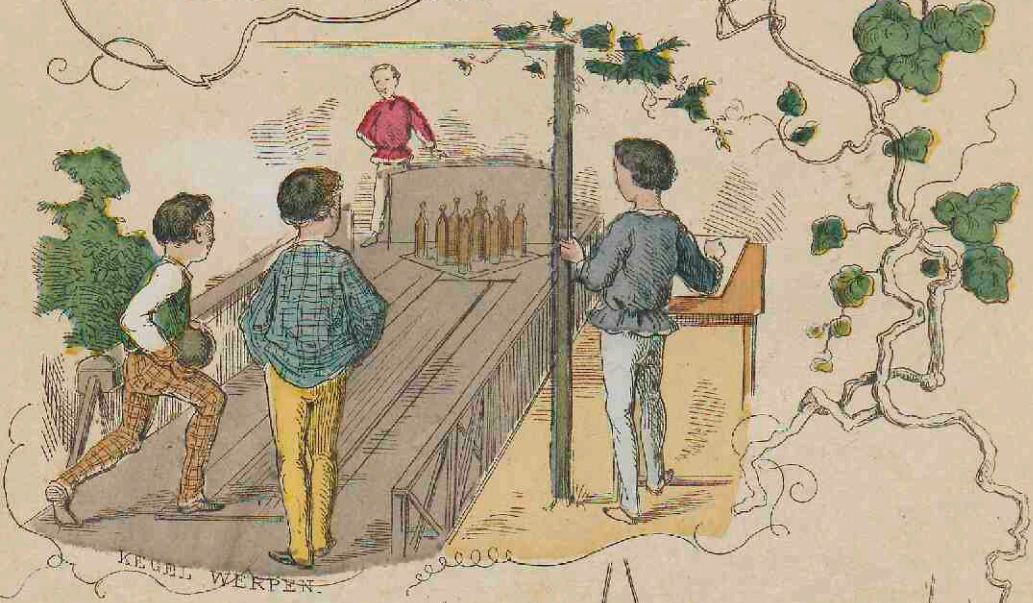
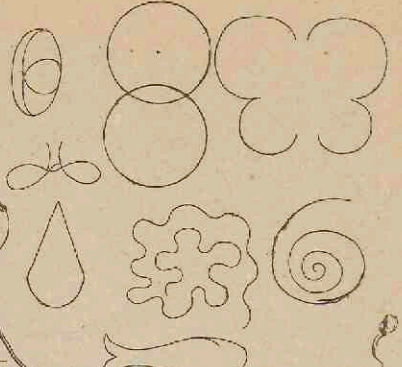
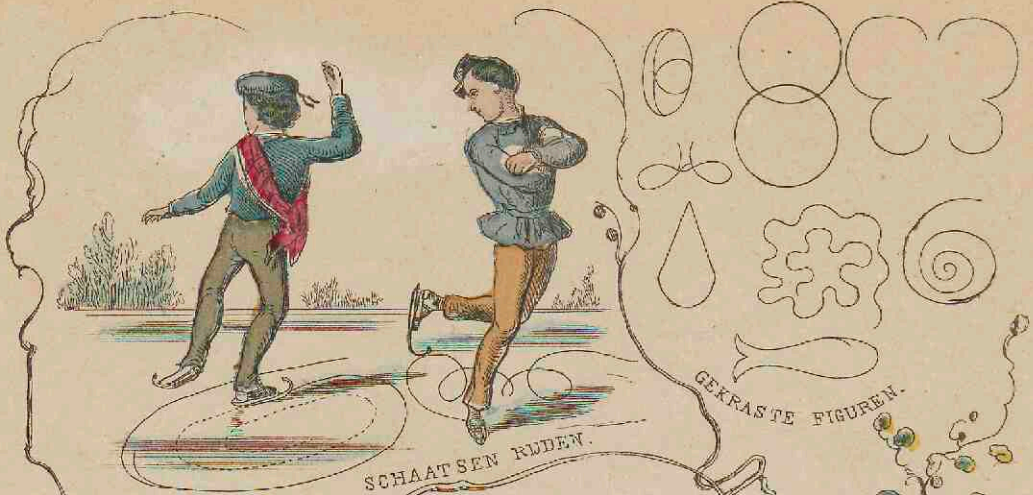
Het klinkhoutje.

Het klinkhoutje of klets-spel is een eigenaardig spel in Holstein. Een stok van vier tot vijf voet lang en zoo dik als een vinger wordt onder een hoek van 50 of 60 graden in den grond gestoken en daarop een plankje van een duim dikte en vinger lengte gelegd, 't welk van een kerf of insnijding voorzien is. Door middel van deze insnijding hangt men het in de lengte aan den stok. Een knaap gaat bij dit houtje, dat men klink- of kletshoutje noemt, staan, terwijl hij een stok ter lengte van een arm heeft om daarmede te slaan. De overige spelers gaan op een ronden streep staan, die op 10 of 12 schreden afstands rondom het houtje getrokken is. Hij die in het midden staat, poogt het aan den stok hangende houtje door een slag van onderen buiten den cirkel te brengen, terwijl die op den cirkel staan dit zooveel mogelijk pogen te verhinderen, door het geslagen houtje of met de hand te vangen, of het zoo veel mogelijk naar den in het midden staanden stok te werpen, alvorens hij die slaat het aanraakt. De slaande persoon moet een zeker aantal punten maken, 20, 30, 40 of 50. Tevens bepaalt men het aantal gangen, 8, 10 of 12, bij welke die punten gemaakt moeten worden. Wanneer een der op den cirkel staande personen het geslagen klinkhoutje vangt, dan heeft de slaande persoon de partij verloren en hij die gevangen heeft neemt zijne plaats in; vangt daarentegen de slaande persoon het door de rondom staande personen teruggeslagen houtje, dan bekomt hij daarvoor 10 of 12 punten. Lig het houtje, door den slaanden persoon aangeraakt op den grond, dan meet men hoe veel el het van het middelpunt verwijderd is, en de slaande persoon bekomt daarvoor een gelijk getal punten. Hoe nader het dus bij het middelpunt ligt, des te minder voordeel heeft hij daar van. Gelukt het den slaanden persoon bij driemaal herhaalden slag niet om het houtje buiten den cirkel te brengen, dan staakt hij zijn ambt en een ander volgt hem op.

Het bij de Engelschen gebruikelijke Katjagen is aan het bovengenoemde spel gelijk, doch eenvoudiger en minder kunstig, en herinnert aan het Duitsehe varken jagen. Een langwerpige stuk hout wordt in een afgeteekenden cirkel gelegd, en de in het midden staande persoon poogt dit er uit te slaan, terwijl de in een kring staande medespelers dit door middel van stokken zoo veel mogelijk pogen te verhinderen.

Het gewone kegelspel.

Men maakt een baan van ongeveer twee tot drie el breedte van behoorlijke lengte, zoo veel mogelijk waterpas, waarvan de bodem of vastgeslagen en met fijn zand bestrooid, of, 't geen nog beter is, met planken belegd wordt.



WERPSPELEN.

Ter plaatste waar de spelers staan is eene ongeveer drie el lange werpplank op den grond bevestigd. De bal moet bij het werpen eerst op deze komen. Werpt de speler den bal verder, zoodat deze een meer verwijderd punt aanraakt, dan het einde van de plank, dan geldt de worp niet en de speler verliest één punt. Aan het einde van de baan is eene vierkante plank waterpas in den grond bevestigd, waarop de plaatsen, waar de kegels moeten staan, door blikken platen zijn aangeduid. De koning staat in het midden, de acht andere kegels staan op de hoeken en in het midden van de zijden verdeeld. Achter de plank is een kuil en om dezen een halvauger van wilgen vlechtwerk, 't welk de ballen tegenhoudt. Hier moet de persoon staan die de kegels opzet, die tevens het aantal der gevallen kegels uitroepen en de ballen weder naar de spelers moet rollen.

Dit laatste geschiedt in een goot van latten, die aan een der zijden is aangebracht, en in een bak naast de staanplaats van de spelers eindigt. Hier bevindt zich ook een tafel, een lei en krijt om de punten op te schrijven. Men gaat daarbij zoo te werk, dat bij 't begin voor elken speler een zeker aantal punten, als schuld, wordt aangeschreven: b. v. 100, 64, 50, 40 of zoo als men met elkander overeenkomt. Zijn al deze punten gemaakt, dan volgt er een overschot, een tegoed. Een zeker aantal punten wordt dan met een zekere som geld gelijk gesteld. Vele regels zijn er over de gevolgen van het werpen vastgesteld, waarvan wij de belangrijkste slechts zullen opgeven. Bereikt de bal bij een al te zachten worp de kegels niet, dan bekomt hij die geworpen heeft één punt straf, d. i. zijn schuld wordt met één vermeerderd. Schuift de bal een kegel van de plank, zoo dat deze buiten die plank nog blijft staan, dan geldt de worp toch en de kegel als getroffen; staat daarentegen de kegel nog op de plank, dan beschouwd men deze als niet getroffen. Rolt de bal aan de zijde de kegels voorbij, dan heet dit Poedelen, 't welk den speler één punt straf geeft. Gaat de bal daarentegen tusschen een hoekkegel en de beide zij-kegels door, dan noemt men dit een Blijver, d. i. de speler wordt daarvoor niet gestraft, maar zijn schuld wordt daardoor ook niet minder. Rolt de bal door een middenrij, zoo dat dezelve voorbij den koning gaat, dan noemen de spelers dit Methode en vermindert de schuld met 3 punten. Het omwerpen van den koning alleen telt ook drie punten. Hij die zeven kegels omwerpt, lost daardoor zijne nog openstaande schuld af en bekomt 7 punten als te goed. Hij die acht kegels omwerpt, vereffent daardoor ook zijne schuld en schrijft voor zich 16 punten als te goed. Werpt iemand alle 8 kegels rondom den koning of alle negen om, dan is het spel geëindigd en de winner krijgt alle punten betaald, die de medespelers nog moesten maken. Ieder speler kan of voor eigen rekening spelen of men verdeelt zich

WERPSPÉLEN.

in twee partijen. In dit geval stelt men de schuld bij 't begin gewoonlijk hooger, soms op 300 punten.

Behalve dit kegelspel op eene gewone baan, bestaat er nog een van een anderen aard, dat op eene ronde baan gespeeld wordt. De kegels worden hierbij in het midden van eene groote ruimte opgezet en rondom dezelve op behoorlijken afstand een cirkel getrokken, die voor de spelers als standplaats dient. Ieder speler kan van een punt, naar welgevallen gekozen, naar de kegels werpen.

Eene verscheidenheid van het kegelspel zou door een gezant van den koning van Siam bekend zijn geworden, die onder de regeering van Lodewijk XIV Frankrijk bezocht. Te dien tijde werd het door de aanzienlijken te Parijs gespeeld, thans echter alleen door de lagere klasse. Tot dit Siam-kegelspel behooren 13 kegels, 9 van deze vormen een cirkel, één staat in het midden en 3 op een rechte lijn; de voorste van deze telt, als hij getroffen wordt, 3 punten, de tweede 4, de derde 5. Men werpt niet met een bal maar met eene schijf. De middelste kegel telt 9 punten, alle anderen ieder één punt. De schijf moet zoo geworpen worden, dat zij, bij de kegels komende, een cirkel beschrijft, die telkens nauwer wordt en zoo de kegels omwerpt.

Het kegelwerpen.

Bij dit spel worden de negen kegels opgezet, in dezelfde orde als bij het gewone kegelspel, doch iets verder van elkander. Het lot bepaalt de volgorde, welke de spelers moeten nemen. Ieder speler moet tweemaal achtereen werpen, eerst op een tamelijk ver verwijderde standplaats, die vooraf bepaald is; daarna op de plaats waar de bal na den eersten worp is gebleven. Bestaat er dus weinig kans voor hem dat hij bij den eersten worp de kegels zal treffen, dan moet hij toch trachten zoo na mogelijk bij deze te komen. Hij die met zijn twee worpen de meeste kegels omgeworpen heeft, is overwinnaar en bepaalt de plaats om te beginnen voor het volgende spel. De ballen hebben bij dit spel meestal eene kleine holte voor den duim en eene grootere voor de overige vier vingers.

De kegeltafel.

Als eene navolging van het kegelspel in de vrije lucht heeft men voor de kamer de kegeltafel gemaakt, die uit een vlakke, opene lade bestaat, ter lengte van ongeveer drie el, één el breedte en 4 duim hoogte. Het eene einde van dezelve vormt een halven cirkel en van voren aan de rechterzijde langs deze afronding loopt een goot, welke naar het midden cirkelvormig voortloopt

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

en vóór de opgezette negen kleine kegels eindigt. Men werpt met een biljart-bal, die met een stok wordt gestooten.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

Schaatsenrijden en andere ijsvermaken.

Hoewel de warme landen der aarde vele voorrechten boven ons Vaderland genieten, ontberen zij er toch een, om zich namelijk aan dat vermaak te kunnen overgeven, dat eene gladde ijsbaan aanbiedt. Zoodra als het een paar nachten goed gevoren heeft en het verdronken land met eene ijskorst overdekt is, komen de jongens gewoonlijk aanloopen om te beproeven of het ijs hen reeds kan dragen. Staan zij aan den oever van een sloot of kanaal dan mogen zij daarbij de noodige voorzichtigheid wel gebruiken, omdat hij gewoonlijk reddeloos verloren is die onder het ijs geraakt. De zwemkunst baat dan niet en het aanbieden van hulp is zeer moeielijk. Is het ijs nog zwart en huigzaam, of is het wit en klinkt het hol, ten gevolge van het wegvloeien van het water, dan kan het nog weinig dragen. Doch bij aanhoudenden vorst nemen de jongens een grooten steen, en werpen die hoogsgewijze op het midden van de ijsbaan. Veroorzaakt deze een helder en scherp geluid, en gaat hij daverend op de vlakte verder, zonder barsten te veroorzaken, dan komt een licht knaapje al wat nader, houdt zich aan een zijner makkers vast en onderzoekt nu verder door het stampen met zijn voet. Het allerbest is dat een knecht een gat in het ijs slaat om de sterkte te onderzoeken. Is het meer dan 2 duim dik, dan kan men er gerust opgaan; is het echter zoo dik niet, dan blijve men er maar gerust af. Hij die echter genoodzaakt is om over zwak ijs te gaan, die moet zich van een langen stok voorzien, om dien bij het breken van het ijs als redmiddel te kunnen gebruiken. Op plaatsen waar men schaatsenrijdt, houde men een lange, lichte ladder in gereedheid, om die bij het breken van het ijs den drenkeling te kunnen toereiken.

Eene aangename bezigheid verschaft reeds het glijden of sullen, 't welk door den knaap op de bevroren gooten of plassen in de straten op alle mogelijke wijzen, staande en hurkend, beproefd wordt. Op eene groote ijsbaan hurken echter vele knapen achter elkander en houden elkander zoo goed mogelijk vast. De voorste neemt een doek of een stok in de hand, die door de hurkende

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

knapen wordt vastgehouden, en nu gaat het op een draaf over de ijsvlakte heen, terwijl hij de geheele rij als een locomotief voorttrekt.

Wat het schaatsenrijden betreft, de geschiedschrijvers verhalen dat in de XIII^{de} eeuw, de Engelsche knapen stukken been (scheenbeenderen van dieren) onder de schoenen bonden, zich dan met een langen stok van een ijzeren punt voorzien voortschoven en door die beweging over de ijsvlakte vlogen als een vogel in de lucht, of als een pijl van een hoog. Onze knapen beproeven, vóór St. Nicolaas hun een paar schaatsen bezorgd heeft, om op een steen staande zich in het glijden te oefenen, totdat eindelijk de gewenschte dag aanbreekt, waarop de nieuwe schaatsen voor het eerst worden aangebonden.

Het is bij het schaatsenrijden een hoofdzaak dat de schaatsen goed gemaakt zijn en vastzitten. Het hout moet van de groote teen tot aan het einde van den hiel reiken, voor beginnenden moet het ijzer echter niet te hoog zijn, om het zwikken van den voet te voorkomen. Een halve tot drie-vierde duim hoogte en één vierde dikte is eene goede maat. Het onderste gedeelte van het ijzer mag niet geheel waterpas zijn, maar moet met een geringen hoog zoowel naar voren als naar achteren afloopen. Voorts is de onderste vlakte van het ijzer met een gootje voorzien, zoodat de beide kanten van het ijzer des te dieper in het ijs grijpen. Hoe harder het staal is, des te beter. De wijze van vastmaken verschilt zeer, doch het doel van dit alles is om de schaats vast aan den voet te bevestigen zonder pijn te veroorzaken. Heeft men beide schaatsen aangebonden, dan moet men met den voet een paar maal op het ijs stampen, opdat de hielnagel in de hak van den schoen of laars dringe. Hooge hakken zijn voor het goed aanbinden der schaatsen niet verkieslijk.

Sommige knapen beginnen hunne oefeningen in het schaatsenrijden hiermede, dat zij eerst een schaats aan een voet binden en zich met den anderen vrijen voet voorthelpen. Zij oefenen zich daardoor in het voortglijden op één voet en bewaren zich tevens voor het al te dikwijls vallen op het ijs.

Andere meesters in de kunst van schaatsenrijden keuren deze oefeningen op één been af en zeggen dat men dadelijk op twee beenen beginnen en zich door een of twee geocfende vrienden aan de handen moet laten voorttrekken. Staat de leerling tamelijk recht, een weinig met het lichaam naar voren, dan beproeve hij nu eens op den eenen, dan op den anderen voet, voort te glijden, niet stappen, maar alsof hij op één voet wil sullen. De knie mag hij in 't begin wel niet buigen, maar het heupgewricht moet gespannen en de beenen niet wijd van elkander staan. Het lichaam buigt zich telkens eenigszins naar dien voet over, die glijdt. Allengs poogt men grooter afstanden te glijden. De afstootende voet wordt sterk naar buiten gewend en in een rechten hoek tegen den glijdenden voet gehouden, waarna de afstootende voet aan den glij-

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

denden gebracht en ongeveer twee duim boven het ijs gehouden wordt.

Zoo vroeg mogelijk poogt men aan het lichaam eene vrije, rechte houding te geven; het schaatsenrijden in eene gebogen houding, of het slingeren met de armen is af te keuren, maar men gewenne zich er aan om die op de borst of op den rug te leggen. De knieën moeten zoo veel mogelijk recht gehouden worden en het geheele lichaam moet bij het voortsnelen allengs in eene schommelende beweging komen.

Met den afstootenden voet mag men niet naar achteren slaan. Is men door eenige afwisselende bewegingen in behoorlijke vaart gekomen, dan plaatst men beide voeten nabij elkander, zet die echter noch binnen- noch buitenwaarts, maar houdt ze recht en glijdt aldus op het ijs voort.

Wil men echter den vaart verminderen of geheel stil staan, dan buigt men het lichaam voorover en heft het voorste van de voeten op; de scherpe achtereinden van het staal der schaatsen grijpen daardoor krassend in het ijs.

Als het wat erg waait, beschermt men mond en neus met een dunnen omgeslagen doek, en bij scherpe koude doet men voorzichtig om, na het eindigen van het schaatsenrijden, warme kleederen aan te doen, om, bezweet zijnde, later bij het naar huis gaan, niet koud te worden.

Bij het schaatsenrijden bestaan vele wijzigingen. Heeft men aan de hand van een vriend of door eigen oefening eenige vaardigheid verkregen, aanrijdt men met een kameraad om het snelst en beproeft later allerlei kunstige oefeningen; wij zullen eenige van deze hier laten volgen.

Het omkeeren is niet bijzonder moeilijk; men trekt daarbij den eenen voet achter den ander en draait het geheel lichaam daarbij snel om.

Eene eigenaardige wijze van schaatsenrijden ontstaat door het overelkander plaatsen der voeten. De eene voet wordt afwisselend over den ander geplaatst en beschrijft dan een boog, terwijl het lichaam naar de binnenzijde van den boog buigt en dus afwisselend in schommelende beweging is.

Het beentje over is een der schoonste wijzen van schaatsenrijden. De glijdende voet wordt daarbij sterk buitenwaarts gehouden; het lichaam helt daarbij over, terwijl het op dien eenen voet steunt. De afstootende voet, die eerst achter den anderen was, wordt nu langzaam naar voren en met een zwaai over den glijdenden voet naar de andere zijde gebracht. Ter plaatse waar de glijdende voet zijn boog eindigt, begint de andere voet een nieuwen boog. Maakt men de bogen naar de tegenovergestelde zijden, dan ontstaat het minder schoone en minder aangename beentje over naar binnen.

Eene aangename bezigheid is het voor den geoefenden rijder om door verschillende wendingen onderscheidene figuren op het ijs te krassen. Het

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

eenvoudige uitloopen in eene rechte lijn dient slechts om te rusten en kan men doen wanneer men de beide voeten in gelijke richting (parallel) naast elkander plaatst en de knieën iets buitenwaarts buigt. Spiralen kan men bij het uitloopen met den rechter of met den linker voet, of met beide te gelijk maken door het lichaam ter zijde te buigen, zoo ook den vorm van een 8, van een 3, eene golvende lijn die zich tot een spiraal oprolt, een visch, een draak, een strik en vele anderen meer. Tot afwisseling laat de rijder zich ook wel eens zóó uitloopen, dat hij beide hielen tegen elkander zet en de voeten met buitenwaarts gebogen teenen eene rechte lijn laat beschrijven. De groote letters van het Latijnsche alphabet kunnen bij het uitloopen ook gemakkelijk worden getrokken.

Hij die achteruit wil rijden, glijdt meer met het voorste dan met het achterste gedeelte van de schaats, zoodat de scherpe achtereinden van deze iets omhoog staan, terwijl de hielen verder van elkander worden gescheiden dan de teenen. De gemakkelijkste manier van achteruit rijden bestaat hierin dat men beide voeten te gelijk beweegt, waarbij men, het lichaam heen en weer bewegend, eene golvende lijn vormt. Moeielijker is het, om met beide voeten afwisselend, achteruit te strijken. Willen meerdere rijders zich met elkander vermaken, dan kunnen zij óf arm aan arm, óf nog beter hand aan hand rijden, bij het ontmoeten elkander de hand geven, of zich tot eene lange rij verbinden. Ook kunnen zij achter elkander rijdende en gelijk uitslaande in rechte of kromme lijn voorwaarts snellen. Aardig is het ook wanneer van zulk eene voortsnellende rij de vleugelman staan blijft en de anderen rondom zich laat zwaaien; de laatsten van de rij verkrijgen daardoor den grootsten zwaai, zoodat zij zoo snel als een vogel over de ijsvlakte snellen. De schaatsenrijders kunnen tot vermaak elkander voortschuiven, terwijl hij die reeds goed rijden kan zich met de sleede oefent, om bij gelegenheid aan moeder of zuster het genoeg van eene sledevaart te bezorgen. Op groote ijsbanen heeft men ook wel eens schuitjes op met ijzer beslagen loopers gezet en die door gunstigen wind laten voortloopen.

De Friezen zijn wegens hunne vaardigheid in het schaatsenrijden bekend. Des winters veranderen de menigvuldige vaarten in straten, zoodat zij, die in een waterrijk oord wonen, in het koude jaargetijde meer schaatsenrijden dan loopen. Kleine kinderen, die nauwelijks loopen kunnen, binden dan reeds schaatsen aan, en tienjarige kuapen zijn daar reeds meesters in de kunst. De volwassenen, jongelingen zoo wel als jonge dochters, houden hardrijderijen op schaatsen, en kiezen daartoe breede vaarten en kanalen uit. Aan beide zijden van zulk een kanaal wordt dan eene lijn gespannen, om de toeschouwers van de baan af te houden. De baan zelve is in het midden door houten latten in

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

twee gelijke deelen verdeeld, opdat de hardrijders elkander niet zouden kunnen aanraken, en wanneer het ijs aan de eene zijde beter is dan aan de andere, moeten de rijders van baan wisselen, zoodat niemand eenig voordeel op den ander verkrijgt. Aan den overwinnaar wordt dikwijls een aanzienlijke prijs gegeven, dien hij echter niet zoo gemakkelijk bekomt; want somtijds moet hij 60 of 80 mededingers overwinnen.

De schommel.

Een behendige knaap kan van een stuk touw, ter dikte van twee vingers en van behoorlijke lengte een besten schommel maken. Hij bindt daartoe de beide einden van het touw aan een sterken, rechten boomtak en gaat dan in het midden van het nederhangende touw zitten. Met de handen houdt hij zich links en rechts aan het touw vast, en geeft zich dan door middel van de beenen de noodige beweging, totdat hij al hooger en hooger gaat. Maar dewijl de vastgebonden einden van het touw bij het schommelen telkens om den boomtak wrijven, is het beter om die einden, door middel van beweegbare ijzeren ringen, aan palen te bevestigen. Het onaangename van het zitten op het touw kan men door het bezigen van een plankje of kussen voorkomen. Zoo bekomt men door andere verbeteringen, den tuinschommel, die nu eens bestaat uit een licht stoeltje, dat aan dubbelde touwen hangt, dan weder uit een grootere zitplaats in den vorm van een koetsje. Zij, die daarin hebben plaats genomen, kunnen zich zelven echter niet in beweging brengen, maar moeten door anderen daarin geholpen worden.

Wil men een schommel hebben, waarop men eenige kunsten kan verrichten, dan moeten de beide einden van denzelfden ongeveer 20 voet hoog vastgemaakt worden, opdat de zwaaien grooter en gelijkmatiger worden. Van onderen maakt men er dan een plankje of een stok aan vast.

Kiest men een stok, dan moet deze 1½ tot 2 duim dik en van hard, taai hout, b. v. van haagdoorn-hout, en, aan beide einden van een knop voorzien zijn, om daardoor het afglijden van het touw te voorkomen. Deze stok moet twee span langer zijn dan het lichaam breed is, en ter hoogte van het hoofd of nog hooger boven den grond hangen. In plaats van op dezen stok te gaan zitten, grijpt men dien met beide handen, gaat zoo ver terug als het touw dit toelaat, heft zich dan omhoog en schommelt met recht vooruit gehouden voeten. Als men terug gaat, geeft men met de voeten een kleinen stoot tegen den grond om den zwaai te vergrooten.

Men kan met stijve armen ook over den stok gaan hangen en de touwen tusschen de armen en achter de schouders laten doorgaan.

Wil men echter liever een plankje gebruiken dan een stok, dan kiest men

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

daartoe ook vast en sterk hout en van dezelfde lengte als de stok. Een breedte van 4 duim is voldoende; het dient toch meer tot staan dan tot zitten. Wilt gij er op staan gaan en tevens in beweging zijn, dan gaat gij daartoe op de volgende wijze te werk. Gij houdt de beide touwen nabij de plank met de handen vast, gaat dan zoo ver terug als de touwen zulks toelaten, loopt daarna spoedig vooruit, en wanneer gij dan benevens de plank goed op gang zijt, grijpt dan onder het loopen de touwen zoo hoog mogelijk, houdt u goed vast en trek u zoo omhoog, zoodat gij met beide voeten op de plank komt te staan. Komt gij echter zoo hoog niet, dat gij kunt staan, beproef het dan om te knielen. Staat gij schommelend op de plank, dan kunt gij op tegenovergestelde wijze te werk gaan en u op uwe knieën nederlaten en ook tot afwisseling eens gaan zitten. Het touw zal gemakkelijk in schommelende beweging blijven, wanneer gij u telkens maar iets voor- en achterover buigt.

Ge kunt hierbij ook zoo te werk gaan, dat gij de armen tot op de hoogte van de schouders opheft en recht uitsteekt, zonder met de handen het touw vast te houden. Ge laat dit slechts tusschen duim en wijsvinger doorglijden. Ge kunt het touw ook goed vasthouden en het lichaam dan sterk naar voren werpen; op deze wijze kunt ge zoo hoog zwaaien, dat de voeten hooger komen dan het hoofd.

Ga vervolgens schuins op het plankje staan, zoodat ge het onderste gedeelte van het eene touw tusschen de beide voeten hebt; met den rug leunt ge tegen het andere touw en brengt daarbij de armen naar achteren. Het touw wordt door de schouderbladen genoegzaam tegengehouden, en zoo kunt ge gemakkelijk zwaaien. Tot afwisseling kunt ge het eene touw met de rechterhand vasthouden en slechts met den rechtervoet op het plankje gaan staan, de geheele linkerhelft van het lichaam zweeft dan vrij in de lucht. Deze zelfde toer voert ge daarna met de linkerhand en linkervoet uit.

Wanneer ge bij het schommelen met beide voeten op het plankje staat, doch met beide handen slechts een touw vasthoudt, dan draaien de beide touwen kruisvormig over elkander; zwaait ge terug en grijpt ge dan eerst met een hand en later met de ander naar het andere touw, dan draait ge naar de tegenovergestelde zijde en ge beschrijft dan telkens een boog ter grootte van een halven cirkel.

Er bestaan twee manieren om onder het zwaaien van den schommel af te komen. De eerste manier bestaat hierin dat ge op het plankje gaat zitten en u daarbij binnen aan de touwen vasthoudt. Zoodra de schommel voorbij zijn middenpunt is, laat ge de touwen los en dan zult ge een goed eind voorwaarts vliegen. Ge moet er echter voor zorgen dat ge hierbij op beide voeten te gelijk komt te staan, en dat het lichaam iets achterover is gebogen, om

niet met den neus in het zand te vallen. Bij de tweede wijze van afspringen gaat ge ook op het plankje zitten en zoodra ge bij den terugzwaai even het middenpunt voorbij zijt, moet ge de touwen loslaten en met eenigszins van elkander gehouden voeten voorover gebogen er afspringen.

Klimmen.

Een ferme jongen kan ook goed klimmen — vallen mag hij echter niet, grooter schande bestaat er voor hem niet. Hij begint met het geringe en brengt het allengs in zijne kunst tot eene aanzienlijke hoogte, hooger dan vele anderen — de leeraar in de gymnastiek staat alleen nog boven hem. Voor den beginnende is een touw met knoopen voldoende om de kracht der armen te oefenen. Dit wordt aan een dwarsbalk of boomtak vastgemaakt en de knoopen worden op ongeveer eene halve el afstand gelegd. Deze geven aan den knaap geschikte steunpunten, wanneer hij met de eene hand na de andere verder grijpt. Tevens klemt hij in 't begin ook de beide voeten op een knoop. Vermindert zijne kracht, zoodat hij aan het terugkeeren moet denken, dan gaat hij op dezelfde wijze te werk. Hij moet hierbij het touw niet snel door de vingers laten glijden, en neemt dit voor het vervolg ook als regel aan. Mocht hij er niet aan denken, dan zal het doorglijdende touw zijn handen belangrijk kwetsen.

Gaat het klimmen aan het touw met knoopen goed, dan beproeft men het aan een touw zonder knoopen. Dit hangt even zoo los als het vorige en is slechts boven vastgebonden. Bij 't begin neemt de klimmer zijne voeten te hulp. Hij laat het touw over de bovenkant van den linker voet gaan, gaat met de zijde van den rechtervoet daarop staan, en klemt het touw daardoor zoo vast, dat hij op deze kronkeling staan kan, om te rusten. Hierbij laat de knaap het echter niet blijven, maar hij oefent zich zoo lang totdat hij alleen met zijne armen langs het touw naar boven kan klimmen en zich ook weder langzaam kan laten zakken.

Na het klimmen aan het touw beproeft men dit aan een gladden, vaststaanden stang, die zoo dik moet zijn dat men dien nog omspannen kan. De eene hand grijpt na de andere hooger en de beenen klemmen zich ook vast, schuiven naar boven, terwijl de verdergrijpende hand trekt. Hij die bij den gladden stang kan opklimmen, beproeve het dan ook eens bij een mast. De hand kan hierbij niet meer omspannen, maar de armen moeten dit doen; dit is een kunststuk, waardoor alle ledematen versterkt worden en dat iemand bij gelegenheid goede diensten kan bewijzen. Is het er om te doen om in een boom te klimmen, dan beziet men dien eerst eens op zijn gemak, aan welke zijde de takken het gemakkelijkst te bereiken zijn en waar men het gemak-

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

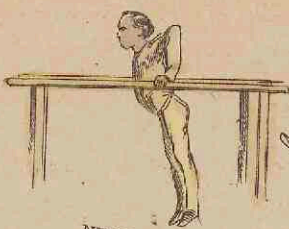
kelijkt er door kan komen. De knoesten en uitwassen dienen tot steunpunten voor de voeten, terwijl de takken, zoodra men deze bereikt heeft, met de handen kunnen worden vastgehouden. De klimmer moet er echter op letten of hij met een gezonden, sterken tak te doen heeft of met een dooden en ziekelijken die licht breekt. Bij het afklimmen is nog meer voorzichtigheid noodig dan bij het opklimmen. Geen hand mag daarbij eerder losgelaten worden, dan dat de andere weder een vast punt heeft verkregen. Het nederlaten van de takken af, moet men vermijden, want uit de hoogte ziende bedriegt het oog zich al te dikwijls in den afstand van den bodem, en wanneer deze oneffen of met steenen bedekt is, dan kan men zich bij het onvoorzichtig afspringen erg bezeeren.

Een aangename bezigheid is ook het klimmen tegen een plank op. Men plaatst een gladgeschaafde plank tegen een muur, met een hock van ongeveer 30 graden, en zorgt er dan voor dat de plank niet uitglijden kan. De voeten worden nu met de zoolen vlak op de plank gezet, terwijl men met de handen de beide zijden van de plank vasthoudt. Dan zet men handen en beenen om de beurt hooger. Een vlugge jongen brengt het door oefening zoo ver dat hij de plank telkens steiler zetten kan, totdat deze eindelijk bijna recht staat.

Oefeningen aan twee dwarshouten.

Iedere jongen weet dat een paar goede vuisten en armen veel meer waard zijn dan goud, zelfs meer waard dan vele van buiten geleerde zaken. Twee dwarshouten bieden een probaat middel aan om armen en handen te oefenen. Dit is eene zeer eenvoudige voorbereiding, die men op elke vrije plaats, zelfs ook in eene kamer maken kan. Dwarshouten in de vrije lucht maakt men van vier sterke palen, die diep in den grond geslagen worden om het wankelen te voorkomen. Zij steken ongeveer 2 tot 2½ el boven den grond uit en staan ruim eene el van elkander af. Op deze worden twee gladgeschaafde latten waterpas vastgemaakt, die men de dwarshouten noemt. Zij zijn 2 duim dik, van boven afgerond en ongeveer 3 duim hoog. De eenvoudigste oefeningen, die men op deze gelijklopende, waterpas liggende houten kan volbrengen, zijn de volgende:

Het rijzen en dalen geschiedt aldus: men moet beginnen met op beide armen te steunen, daarna met iedere hand een dwarshout grijpen, de armen stijf en het lichaam daarbij loodrecht houden. Terwijl de armen zich nu allengs buigen en de beenen achterwaarts gehouden worden, laat men zich zoo veel mogelijk zakken, waarna men door beweging der armen trachten moet de vorige houding te verkrijgen. Dit wordt eenige malen achtereen herhaald en elken dag begint men hiermede de andere oefeningen.



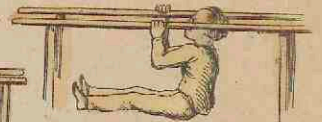
NEDERLATEN.



SCHUIN ZITTEN.



HAND-GANG.



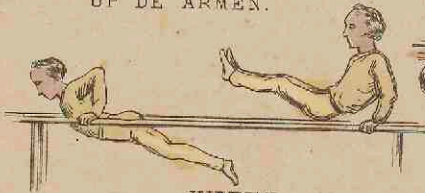
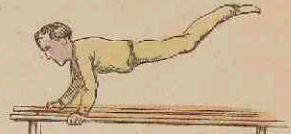
KROMGEBOGEN ARMEN.



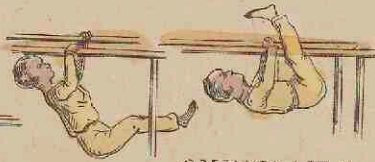
OP DE ARMEN.



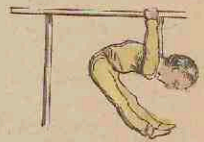
OP DE HANDEN.



HIPPEN.



OMZWAAIEN.



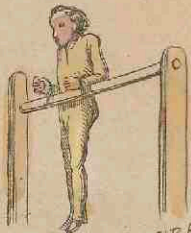
OP EEN DWARSHOUT.



AF-

EN OP-

STIJGEN.



OP DEN ONDERARM.



AFDALEN NAAR ACHTERIN.



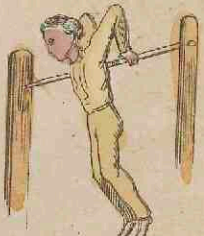
OPHEFFEN.



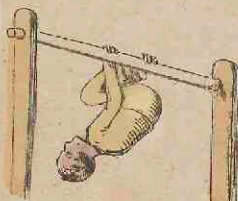
HANGENDE KNAAP.



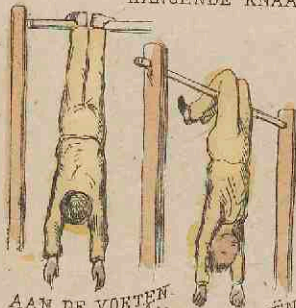
AFDALEN.



SPRINKHAAN.

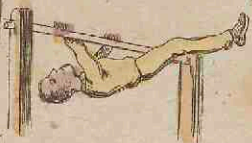


DOORSTEKEN.



AAN DE VOTEN

AAN DE KNEEEN.



BORSTZWAAL.



REUZENZWAAL.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

Bij het kussen der dwarshouten daalt men ook even als bij de eerste oefening, doch brengt het lichaam tevens zoo ver ter zijde, dat men de dwarshouten eens rechts en eens links kort vóór de hand met den mond kan aanraken. Moeielijker is het om dit achter de hand te doen, waarbij de mond de dwarshouten achter de handen moet aanraken.

Het schommelen kan op tweeërlei wijzen geschieden: men legt daartoe óf elke arm met het gedeelte van de hand af tot den elleboog op een dwarshout, waarbij de handen deze laatsten vasthouden. De beide voeten houdt men aan elkander gesloten en zwaait deze en tevens het geheele lichaam voor- en achterwaarts, de armen moeten hierbij zoo veel mogelijk stil gehouden worden. Kan men op deze wijze het schommelen goed volbrengen dan beproeve men het ook steunende op de handen, zoo als in de eerste oefening is voorgesteld, in welke houding men achterwaarts en voorwaarts zoo hoog schommelen moet dat de beenen hooger dan de dwarshouten komen.

De armen verkrijgen nu allengs kracht genoeg om het zwaaien en schommelen met gemak te kunnen volbrengen; men kan dan tot eene andere oefening, het schuins zitten overgaan, waarbij men met kracht naar voren schommelt en de beide gesloten beenen zoo over een dwarshout werpt, dat men daarop kan zitten. Men houde deze oefening zoo lang vol totdat men even vlug rechts als links kan zitten. Daarna beproeve men deze oefening achterwaarts, waarbij de beenen naar elk der dwarshouten achter de hand worden overgeworpen en men eenmaal op het rechter en eenmaal op het linker dwarshout komt te zitten.

Hij die zich genocgzaam er in geoefend heeft om beide beenen over een dwarshout te brengen, zal den uitsprong ook gemakkelijk kunnen doen. Men moet daartoe een nog sterkeren zwaai nemen, zoodat men niet blijft zitten, maar geheel over hetzelfde naar buiten afglijdt. Men moet hierbij, even als bij elk ander springen, zorgen, met het voorste gedeelte der voeten te gelijk op den grond te komen. Dit uitspringen kan zoowel naar voren als naar achteren gedaan worden.

Tot dusver konden de oefeningen zoo volbracht worden dat men op eene plaats op de dwarshouten blijft; gaat men echter met stijve armen op de dwarshouten voor- en achterwaarts, terwijl men de handen bij beurten verplaatst, dan heeft men den dusgenaamden handgang volbracht. Moeielijker wordt deze oefening wanneer daarbij het lichaam tusschen de kromgebogen armen hangt.

Bij het hippen moet men de beenen in eene schommelende beweging brengen en dan, terwijl de beide handen te gelijk verder grijpen, voorwaarts hippen.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

Werpt men de beenen achterwaarts en slaat men die schrijlings over de dwarshouten, zoodat over elk dwarshout een voet hangt, houdt men daarbij de borst zoo veel mogelijk omhoog en de armen stijf, dan vertoont men de gedaante van een zeker insect, de waterkever, die zoo even de kokon heeft verlaten. Daarna laat men zich aan de armen naar beneden zakken, brengt de handen zoo ver mogelijk naar voren en hangt met het geheele lichaam diep naar onderen. Deze vorm stelt den zwevenden waterkever voor. Door zulke oefeningen worden de spieren van armen, beenen en borst te gelijk behoorlijk geoefend.

Dan volgt het achterover buigen, waarbij men op een dwarshout gaat zitten met de beenen naar binnen, de punten van de voeten onder het tegenovergestelde dwarshout brengt en zich met deze aldaar vasthoudt; dan buigt men het bovenlichaam zoo veel mogelijk naar achteren, waarbij men den adem inhouden, den mond sluiten en de kin aan de borst drukken moet. Om op een der dwarshouten, b. v. links, te zitten, slaat men den linkervoet, van onderen naar boven, om het dwarshout, plaatst het rechterbeen met gebogen knie daarop, zoodat de voetsool op het dwarshout komt te staan en strekt de armen daarbij rechttuit.

Bij het hippen kan men nog eenige afwisselingen brengen, die verschillende namen dragen, de halve Maan b. v. Hierbij leunt men met stijve armen op de dwarshouten en brengt zich in schommelende beweging, de beenen worden eerst links vóór de hand over de dwarshouten gebracht, dan terug en achterwaarts links achter de hand. Op dezelfde wijze maakt men de halve maan rechts. Zwaait men met de beenen over de dwarshouten eerst links vóór de linkerhand en van hier naar rechts achter de rechterhand, daarna van rechts vóór naar links achter, dan maakt men het figuur van de slang.

Moeielijker dan de beide bovengenoemde oefeningen is de schaarfiguur waarbij men de beenen eerst naar voren, over elk dwarshout een, en dan naar achteren werpt; wanneer zij achterwaarts zijnde, echter hoog genoeg zijn, zoodat zij zich nog op eenigen afstand boven de dwarshouten bevinden, wendt men het lichaam om, zoodat het rechter been op het linker dwarshout en het linker been op het rechter komt te liggen. Daarna draait men ook het bovenlichaam om en verwisselt de handen, zoodat men met het gelaat naar het andere einde van de dwarshouten komt.

Een geoefend persoon zal nu weldra kunnen omzwaaien. Het gemakkelijkst zal dit gedaan kunnen worden wanneer men de dwarshouten van onderen af aan de buitenzijde aangrijpt, dan de beenen opheft en ze naar voren over het hoofd zwaait. Men maakt aldus een buiteling in de lucht, zoo als men op het zachte gras reeds vroeger gemaakt heeft. Moeielijker wordt deze toer wanneer

men met de armen, van de handen tot aan de ellebogen, op de dwarshouten gaat rusten, dan goed gaat schommelen, totdat men kracht genoeg heeft om achterover te buitelen. Dan laat men de armen over de dwarshouten glijden zoodat men deze omvat, met elken arm een dwarshout, zwaait dan de voeten omhoog, buitelt om en zet de voeten dan weder neder. Om niet met de beenen op de dwarshouten te slaan, moet men deze oefening aan het einde van de dwarshouten volbrengen. Het moeielijkst is deze oefening echter wanneer men deze, met de stijve armen op de dwarshouten rustende, wil uitvoeren. Zeer geoefende personen kunnen alleen dezen toer verrichten, die even zoo veel kracht als moed vereischt; waarom hij ook wel de moedige zwaai genoemd wordt. Ook is hier zeer veel voorzichtigheid bij noodig om geen ongeluk te krijgen.

Het Rek.

De oefeningen aan het rek zijn even zoo versterkend en voordeelig, als die op de dwarshouten; dat eenige daarvan gevaarlijk worden kunnen wanneer die zonder voorafgaande ontwikkeling der spierkracht en zonder de noodige voorzichtigheid volbracht worden, is zeer natuurlijk, gelijk men van een trap of canapé kan vallen, als men de noodige oplettendheid niet gebruikt. Men begint met de gemakkelijkste toeren en gaat allengs tot meer moeielijke over, terwijl men de gemakkelijkste gedurig herhaalt.

Het rek bestaat uit twee sterke palen, die zoo vast in den grond zijn geslagen, dat zij niet kunnen omvallen. Daarop wordt eene ronde gladde lat van 2 tot 2½ duim dikte, zoo hoog bevestigd dat men ze met een kleinen sprong van den grond af met de handen bereiken kan. In het hout van de lat mogen geen kwasten zijn, opdat zij niet breke.

De eerste oefeningen zijn het optrekken en afdalen aan het rek; men grijpt daartoe de lat met beide handen aan, trekt zich dan langzaam zóó hoog dat men over de lat kan zien, daarna laat men zich zakken, zonder met de voeten op den grond te komen. Dit herhaalt men zoo lang als de krachten het toelaten.

Het voortgaan aan het rek of hangende zich voortbewegen wordt eerst met uitgestrekte armen beproefd, daarna met dubbelden greep en met gekromde armen. Hierbij grijpt de eene hand de lat ter linkerzijde, de andere hand ter rechterzijde. Men trekt zich nu omhoog, totdat het gelaat aan de lat raakt, grijpt dan met de handen afwisselend verder en gaat op die wijze voort tot aan het einde van de 5 voet lange lat, en terug. Gemakkelijker dan deze oefening is het hangen aan de ellebogen, waarbij men zich met beide armen afwisselend voorthelpt. Moeielijker daarentegen is het om het lichaam

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

met het midden van de onderarmen, op de lat te steunen en zoo voort te gaan. Het moeielijkste voortgaan geschiedt als sprinkhaan. Daarbij raakt de rug aan de lat en de naar achteren gebogen armen vatten de lat met de handen zoo aan, dat de vingers naar voren, de duimen naar binnen gekeerd zijn.

Het zwaaien of schommelen aan het rek kan op verschillende wijzen gedaan worden. Het gemakkelijkste is het zwaaien aan de knie. Men grijpt daarbij de lat aan en zwaait dan de voeten zoo hoog, dat men een been tusschen de beide armen door over de lat kan brengen. Met het nog vrije been zwaait men nu krachtig terug; daardoor komt het lichaam in de hoogte en zoo rijdt men op de lat. Hij, wien het nog te moeielijk valt om deze oefening te volbrengen door het aangrijpen van de lat van onderen of van boven, beproeve het om te beginnen met den boven vermelden dubbelden greep. Men keert daartoe een paal den rug toe en ziet naar den anderen, men heft zich op en slaat de eene knie over de lat. Met de eene hand grijpt men dan naar de andere zijde van het been en werkt zich dan zoo omhoog.

Eene goede voorbereiding tot het opheffen is het zwaaien aan het rek, waarbij de handen dit van boven vasthouden, terwijl de aaneengesloten beenen het lichaam in eene voor- en achterwaartsche beweging brengen. Heeft men zich hierin behoorlijk geoefend, dan is het opheffen met beide voeten niet moeielijk meer. De handen vatten daarbij de lat van onderen aan en trekken het lichaam met kracht omhoog. Tevens heft men de beenen omhoog, die daarbij gesloten moeten blijven en die nu over de lat gaan, terwijl het bovenlichaam achterwaarts buigt. — Het afdalen naar voren vordert veel minder kracht. De handen vatten de lat daartoe zoo aan, dat de duimen buitenwaarts zijn. Het lichaam rust eerst op de buik en daalt dan af met het hoofd vooruit. Bij het afdalen naar achteren vatten de handen de lat zoo dat de duimen naar binnen gekeerd zijn en de vingers naar voren. Men gaat dan eerst op de lat zitten en laat zich dan langzaam achterover vallen. Bij het springen op den grond moet men er voor zorgen op het voorste gedeelte der voeten neder te komen. Heeft men den grond nog niet bereikt en houdt men zich met beide handen nog vast, dan kan men tevens nog een anderen toer, het doorsteken, volbrengen. Is het hoofd nog naar beneden gekeerd, dan trekt men het lichaam weder langzaam terug, brengt het tusschen de armen onder de lat door, zonder de handen los te laten, en brengt het naar voren. Dit voor- en achterwaarts brengen van het lichaam wordt eenige malen herhaald totdat men het gemakkelijk kan volbrengen.

Tot afwisseling maakt men ook wel eens den hangenden knoop. De rechterhand klemt zich om de lat, het linkerbeen slingert over deze heen, zoodat het kniegewricht over het elleboog-gewricht komt. Het rechterbeen

slaat dan over het linker; de linkervoet wordt tusschen de rechterknie geklemd en de linkerhand grijpt den rechtervoet. Het spreekt van zelf dat deze toer alleen dan gedaan kan worden wanneer de rechterhand kracht genoeg bezit om het geheele lichaam te dragen. Eene andere wijze om zich op te hangen, bestaat in het hangen aan de knieën. Men gaat daartoe eerst op de lat zitten, laat zich dan achterover vallen, houdt zich met gekromde knieën vast en laat de armen vrij naar beneden hangen. De knapen in Zwitserland noemen deze oefening de »geschonden bok», waarschijnlijk omdat men aldaar een geslachten bok aldus ophangt, zoodra men hem de huid zal aftrekken. Men houdt bij hen dengenen ook voor zeer moedig, die zich op deze wijze aan een vooruitstekenden boomtak boven een afgrond ophangt, en de Zwitsersche legenden spreken veel van dergelijke waagstukken. Op de oefenplaats aan het rek is dit hangen aan de knieën niet bijzonder gevaarlijk, zelfs kan men het tot eene verdere oefening bezigen, tot het afspringen als men aan de knieën hangt. De hangende persoon zet zich door middel van zijne armen en van het bovenlichaam in schommelende beweging; komt hij daarbij hoog genoeg met het hoofd, dan glijden de knieën van zelf af en hij springt met het voorste gedeelte van de voeten op den grond. Gevaarlijk is het echter om, als men op de lat knielt, er af te springen. Dit kan alleen door een meester in de kunst gedaan worden.

Gemakkelijk is het zich aan het rek op te hangen, wanneer men zich met het ellehoog-gewricht van een arm en met het kniegewricht van een been van dezelfde zijde des lichaams aan de lat vasthoudt en daarbij de andere helft van het lichaam laat afhangen. Dit kan men zoowel met de rechter- als met de linkerzijde doen. Legt men het rechter- over het vasthoudende linkerbeen, zoodat het eerste over den linkervoet gaat, en steekt men dan de punt van den rechtervoet naar de linkerzijde van de lat door, dan heeft men de dwarshang. De armen kunnen daarbij losgelaten en over de borst te zamengehouden worden. Nu brengt men het bovenlichaam langzaam terug en trekt het weder zoo ver in de hoogte, dat de lat door den schouder wordt aangeraakt. Bij deze oefening moet, even als bij de meesten, de mond gesloten en de adem ingehouden worden. Het spreken en lachen moet men vermijden. Een geoefend persoon kan nu ook aan de teenen en eindelijk aan de hielen gaan hangen, in 't begin door hulp van anderen.

Nu volgen de oefeningen in het zwaaien om de dwarslat. De gemakkelijkste van deze is het omzwaaien aan de knie; deze kan even zoo goed met de rechter- als met de linkerknie volbracht worden. Men hangt zich aan eene knie op en brengt zich door het vrije been in eene krachtige schommeling, zoodat men om den dwarsbalk zwaait. Men moet zich hierbij met de handen vast-

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

houden. Zwaait men achterom, 't welk het gemakkelijkste is, dan houdt men de lat anders vast; men legt de handen boven op dezelve, met de vingers naar voren en de duimen naar binnen. Zwaait men daarentegen voorom, dan houdt men de handen in tegenovergestelde richting. De buiteling is aan den omzwaai aan de knie in zoo ver gelijk, als de eerste ook aan de knie hangende gedaan wordt. Men houdt daarbij echter de dwarslat niet met de handen vast, maar men grijpt er onder door en grijpt het overhangende been. Vele personen volbrengen dezen toer ook met beide beenen. — Om den ruiterszwaai te maken, gaat men op de lat als op het paard zitten. Aan elke zijde hangt nu een been af; beide beenen worden nu stijf aan elkander gehouden. Met de handen houdt men de lat vast, of met beide handen vóór, of met een hand voor en met een achter. Daarna geeft men zich een krachtigen zwaai ter zijde zoodat men aan de andere zijde weder naar boven komt en weder op de lat zit. — Om op den buik liggende om te zwaaien, moet men met den buik op de lat gaan liggen en met beide armen steunen, daarna moet men de armen iets buigen, de uitgestrekte voeten iets naar voren brengen en zich naar onderen een zwaai geven zoodat men om de lat heen weder in dezelfde houding komt. De omzwaai op den rug vereischt eene tegenovergestelde ligging. Men gaat daarloe eerst op de lat zitten, met beide beenen naar eene zijde gekeerd. Nu laat men zich aan de lat neder, terwijl men met den rug er af glijdt en in de gewrichten van de ellebogen hangen blijft. De handen houdt men vast tegen de borst gesloten en zwaait dan met gesloten beenen of naar voren of naar achteren rondom de lat. Om den borstzwaai uit te voeren, steunt men eerst met beide armen op de lat en keert deze de borstzijde toe. Dan laat men zich tot aan de helft van de borst aan de lat neder en legt de armen kruiselings over de lat, waardoor men zich aan deze vaster aansluit. Met de beenen geeft men zich eene schommelende beweging totdat deze van voren hoog genoeg komen, om rondom de lat te zwaaien. De reuzenzwaai, waarbij men zich slechts met de handen vasthoudt en zoo rondom de lat zwaait, kan alleen door oudere en geoefende personen uitgevoerd worden.

De wiplank.

De wip bestaat uit eene gladde, sterke en dikke plank, die men in het midden het best op een doorgekloofden boomstam legt, waarna op ieder einde van die plank een knaap plaats neemt. Is een knaap lichter dan de ander, dan moet men de plank iets meer naar den lichtste toeschuiven. De een heft den ander bij beurten omhoog. Bij het nederdalen moet men er voor zorgen dat de voeten niet onder de plank komen, om ze niet te kwetsen. In Rusland behoort dit wippen tot de volksvermaken; zij die er aan deelnemen gaan echter niet op het einde van de plank zitten maar staan.

Steltenloopen.

Hij die met den ooievaar een weddenschap wil aangaan om de grootste stappen te maken, neme een paar stokken van 2 duim dik, en eens zoo lang als men zelf is. Aan deze bevestigte men klossen, ter breedte van den voet. Voor eerstbeginnenden moeten deze klossen niet hooger staan dan één voet boven den grond; hij zet de stokken dan tegen een muur en stapt zoo op de klossen, waarbij de stokken onder de armen doorgaan en met de handen goed vastgehouden moeten worden. De leerling beproeve dan te stappen en trekt telkens met de hand dien stok vast aan den voet, met welken hij vooruit stapt.

Heeft hij het in het loopen zoo ver gebracht dat hij op de lage klossen marcheeren en zelfs dansen kan, dan mag hij de klossen iets hooger laten slaan. Op deze wijze kan hij zich gemakkelijk een el langer maken en behoort dan tot de »Grooten». Het lichaam moet daarbij goed recht en de borst vooruit gehouden worden. Kan men op hooge stelten loopen en vlug vooruit komen, dan beproeve men om op één stelt hinkelende door de wereld te komen; de andere stelt houdt men daarbij als een geweer op schouder. Een goede steltenlooper kan gehurkt nog verder komen. Kunstiger daarentegen is het huppelen op eene stelt met afwisselende voeten; vervolgens het verwisselen der stelten, om de stelt van den rechtervoet naar de linker kant, en die van den linkervoet naar de rechterzijde te brengen.

Op de heide van Arcachon in Frankrijk loopen de herders en herderinnen dag aan dag op stelten; op deze wijze kunnen zij eene grootere vlakte overzien en de schapen, die aan hunne zorg zijn toevertrouwd, gadeslaan. De vrouw spint daarbij even zoo goed haar vlas of wol, alsof zij op den grond zit en de man rookt zijn pijpje daarbij. Wil hij rusten, dan gaat hij op een stok zitten en vormt zoo een drievoet.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

De levende molen.

Twee knapen van gelijke grootte, zwaarte en sterkte haken met uitgestrekte armen de handen in elkander, plaatsen het voorste gedeelte van de voeten dicht aan een, gaan zoo ver achterwaarts als mogelijk is en trippe-len dan snel met de voeten, terwijl zij steeds sneller rond draaien.

Het werpen met de voeten.

Neem een klein plankje of een oud uitgediend boek, tusschen het voorste gedeelte der voeten, terwijl gij staat. Werp dit nu met de voeten omhoog en zet dit zoo lang voort, tot dat het u gelukt hetzelfde over het hoofd te werpen.

Een kunstje op een krijtstreep.

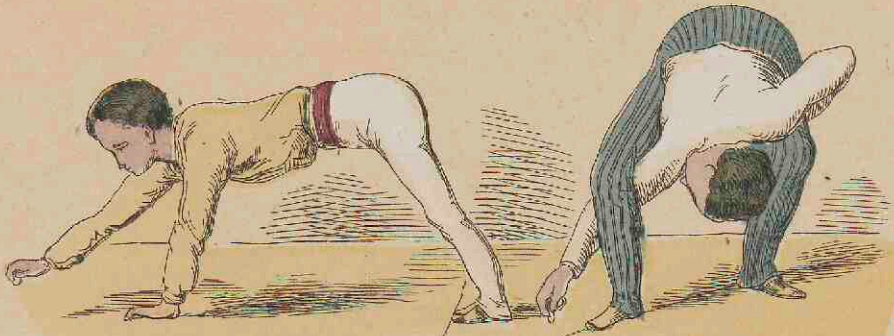
Maak een rechte krijtstreep op den grond, of bezig daartoe in de kamer een streep van een kleed of een naad tusschen de planken. Zet het voorste gedeelte der voeten tegen de streep aan en kniel neder, zonder daarbij de handen te gebruiken. Richt u dan weder op, alles zonder hulp van armen of handen en zonder met het voorste der voeten de streep te verlaten. Leg u dan van hetzelfde standpunt uit op den rug en richt u weder op, doch houdt daarbij de armen steeds op de borst gekruist.

Zet nu nogmaals het voorste gedeelte der voeten tegen de streep aan, laat u op de linkerhand zakken en strek het lichaam zoo ver mogelijk uit. Met de rechterhand maakt gij een streep op het verste punt, 't welk gij hebt kunnen bereiken. Daarna richt ge u weder op. Een hoofdvereischte hierbij is dat de grond met geen ander deel des lichaams mag aangeraakt worden, dan met de linkerhand, en dat het voorste gedeelte der voeten de streep niet verlaten mag.

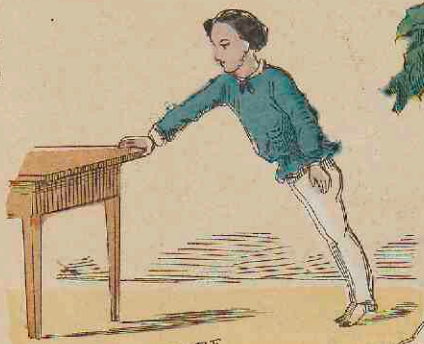
Ga daarna met beide voeten op de streep staan, zoodat de hielen tegen elkander aan komen en de voeten in het lang op de streep staan. Steek een arm onder de knie van dezelfde zijde door en breng de hand nu zoo ver als mogelijk is; maak daar een streep. Hij die bij dit en bij het voorgaande spel het verst komen kan, is overwinnaar.

De Muurstoot.

Ga ongeveer anderhalf el van een muur afstaan, houdt de voeten gesloten en het lichaam stijf; val dan met het lichaam zoo tegen den muur, dat gij u met de vooruit gehouden hand kunt steunen. De andere hand moet gij



KUNSTJE OP EEN KRUISTREEP.



DE DUIMROEF



DE MUURSTOOT.



VAN DE BORST TOT DEN MOND.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

daarbij op den rug houden. Daarna geeft ge u met de hand een krachtigen stoot, zoo dat gij weder recht komt te staan. Gaat het met deze oefening goed, dan gaat ge een weinig meer achterwaarts en beproeft het op dit standpunt, en zoo gaat ge telkens iets meer achterwaarts staan, totdat ge eindelijk bijna de lengte van uw eigen lichaam van den muur verwijderd zijt.

De Duimproef.

Deze oefening is aan de vorige geheel gelijk, doch in plaats van de geheele hand gebruikt men alleen den duim, en men valt niet voorover. Men plaatst een tafel tegen den muur, zoodat hij niet terug kan schuiven. Vervolgens houdt men den duim van de eene hand tegen den rand van de tafel en gaat nu zoo ver terug staan, dat het lichaam in eene schuinsche voorovergebogen houding komt; daarna geeft men zich met den duim zulk een stoot achterwaarts, dat men weder recht staat. De afstand tusschen de voeten en den rand van de tafel wordt ook allengs vergroot.

Twee man dragen.

Wilt ge twee uwer makkers omhoog heffen, die ongeveer zoo groot of iets kleiner zijn dan gij zelf zijt, plaatst u dan tusschen beiden; aan uw rechter zijde staat A, ter linker zijde B. Buk dan, grijp met uw rechterhand achter den rug om en laat B u de rechterhand geven, vat op gelijke wijze met uw linkerhand de linkerhand van A. Verder moeten A en B elkander met de vrije handen aan de bovenarmen vasthouden. Richt u nu langzaam op, en dan zult ge beide personen van den grond opheffen en zonder moeite kunnen dragen. Maak het u tot een wet om bij alle gelegenheden, als gij iets zwaars moet tillen, den adem in te houden en noch te spreken noch te lachen.

De handen op den rug.

Leg de handen met de binnenzijden tegen elkander op den rug, de vingertoppen naar beneden, de duimen naar den rug gekeerd; breng de handen dan allengs hooger, zoodat de vingertoppen eindelijk tusschen de schouderbladen en de duimen naar buiten komen. De vlakten van de handen moeten daarbij steeds tegen elkander aanblijven. Dit is een moeilijke toer, die u niet op den eersten dag zal gelukken; wanneer gij het echter dikwijls beproeft, zult ge daarmede wel klaar komen, terwijl ge daardoor tevens de borst versterkt en de armen buigzaam maakt.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

De Vingerproef.

Houdt de beide wijsvingers met de toppen tegen elkander en leg ze zoo op de borst. Vraag dan een uwer makkers om u het bewijs te geven dat hij sterker is dan gij, door de vingers van elkander te trekken. Maak echter de bepaling dat hij u daartoe aan de armen moet trekken. Hij zal dit echter niet gemakkelijk kunnen doen.

De Schijndoode.

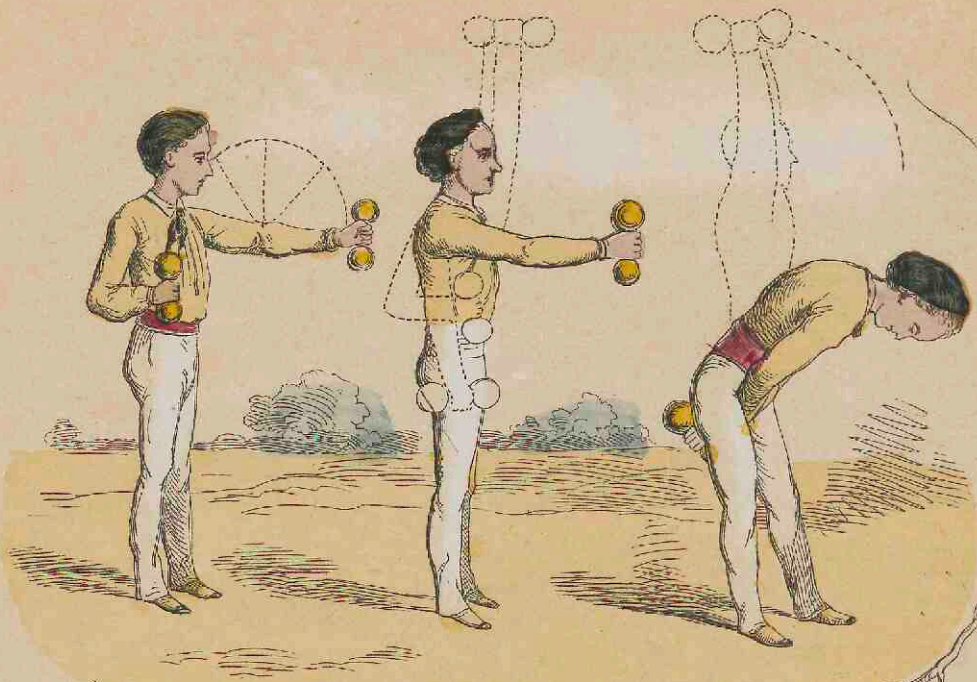
Plaats drie stoelen naast elkander; leg op een stoel het hoofd, op den anderen de hielen, terwijl het overige lichaam op den middelsten stoel rust. Houdt u dan stijf als een schijndoode, sluit de beenen dicht aan elkander, houdt de handen aan de dijbeenderen en de kin ingedrukt. Den adem moet men in — en den mond gesloten houden. Dan moet uw kameraad den middelsten stoel onder u weghalen en gij zoo lang stijf blijven liggen, tot dat de stoel aan de andere zijde weder onder u geschoven wordt.

Een kunstje met een ijzeren staaf.

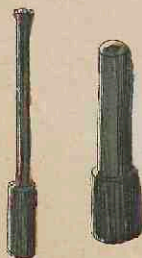
Een ijzeren staaf zoo lang als uw arm wordt met duim en wijsvinger aan het boveinde vastgehouden, terwijl ge den arm daarbij rechtuit houdt. Nu geeft ge aan de staaf eene opwaartsche beweging, zoodat zij iets hooger komt, waarna gij haar weder met duim en vinger vasthoudt. Zoo poogt ge haar steeds hooger te brengen, totdat gij haar aan het onderste einde vasthoudt. Zoo lang gij haar slechts tot de helft hebt opgewerkt, gaat het nog gemakkelijk, doch later wordt het moeilijker. De staaf moet daarbij steeds loodrecht gehouden worden.

Van de borst tot den mond.

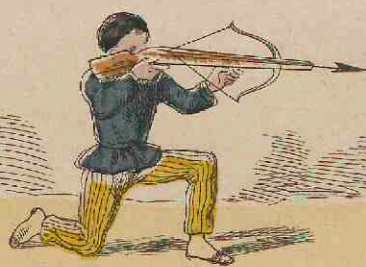
Meet op een stokje den afstand van den elleboog tot aan den top van den middelsten vinger en houdt het eene einde daarvan in de geslotene hand. Deze arm moet daarbij steeds in een rechten hoek gehouden worden, de toppen van de vingers naar boven, de knokkels naar beneden gekeerd, het stokje tegen de borst. De middelste vinger moet juist op het merkteeken liggen dat den bovengenoemden afstand aangeeft. Nu beproeft men om met het vrije einde van het stokje den mond aan te raken zonder het hoofd te buigen. De arm moet steeds in een rechten hoek en de vingers onbewegelijk gesloten blijven; het gewricht van de hand alleen mag zich bewegen.



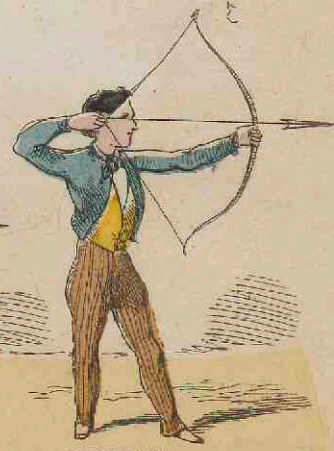
HALTROEFENINGEN.



PROPPENSCHIJTERS.



ARM-BORSTBOOG.



HANDBOOG.

Buigoefeningen.

Deze oefeningen worden het best door een klein gezelschap gemeenschappelijk uitgevoerd, waarover een persoon het kommando heeft. Alle knapen gaan even als soldaten op eene rij staan. De voeten moeten, hiel aan hiel, met het voorste gedeelte naar buiten gekeerd zijn, zoodat zij een rechten hoek maken. De kleederen mogen elkander slechts even aanraken, de beenen worden recht en het bovenlichaam opwaarts gehouden. De schouders houdt men gelijkmatig naar beneden en de schouderbladen zoo veel mogelijk naar achteren, zoodat de borst vooruit komt. Het lichaam rust dan voornamelijk op de ballen der voeten.

De officier kommandeert: »Op het voorste gedeelte der voeten oprichten!» En nu heffen allen zich langzaam omhoog. Op het kommando: »Neer!» laten allen zich weder langzaam zakken. Deze oefening wordt dikwijls herhaald. Op het bevel: »Buigt neer!» buigen allen met stijve knieën zoo ver voorover, dat zij de voeten met de toppen van de vingers kunnen aanraken. Om de armen buigzaam te maken, worden de handen op de heupen geplaatst en de armen langzaam naar achteren gebogen, — allengs zal men het daarin zoo ver brengen, dat de ellebogen elkander kunnen aanraken.

Halteroefeningen.

Een dusgenaamde Halter bestaat uit twee ijzeren kogels, die door een eenigszins gebogen ijzeren staaf vereenigd zijn. Hoe kleiner de knaap is, die de halters gebruiken moet, des te lichter moeten ze ook zijn. Voor elke hand moet een halter wezen. Zij zijn bijzonder nuttig om de kracht der armen en de ontwikkeling van de borst te bevorderen. Wij zullen hier slechts eenige der talrijke oefeningen, die met de halters gemaakt kunnen worden, laten volgen.

Bij het armzwaaien wordt de halter met de hand vastgehouden en dan met den arm een cirkel beschreven; bij het armbuigen strekt men den arm recht uit en buigt den voorarm tot een rechten hoek naar de borst. Bij het armstooten rust de bovenarm eerst tegen het lichaam, terwijl de onderarm in een rechten hoek naar voren gebogen is, daarna wordt de halter naar voren gestooten, zoo dat de arm in eene waterpasse houding komt. Gaat men met wijde beenen staan, houdt men het lichaam eerst recht op, heft men de armen uitgestrekt loodrecht omhoog en slaat men dan met de halters tusschen de beenen door, terwijl men het lichaam daarbij buigt, dan stelt men den dusgenaamden zager voor. Om de halters te doen zwaaien, laat men eerst de armen aan de zijden van het lichaam hangen, trekt ze dan tot aan de hoogte

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

van de borst op, stoot dan recht naar voren en dan omhoog boven het hoofd. Bij het stampen buigt men het lichaam voorover en stoot afwisselend met eene hand naar beneden, terwijl de andere naar boven gaat.

Baden en Zwemmen.

De oude beeldhouwers en schilders stelden het water gaarne als een persoon voor, wiens bovengedeelte eene schoone jonkvrouw geleeke, doch waarvan het onderende een slang of een vischstaart was. Zij bedoelden daarmee: Het water is wel schoon, maar ook gevaarlijk.

Aan al het aangename op aarde is steeds iets onaangenaams verbonden, en naast het genot staat meestal het gevaar even als de schaduw naast het licht. Wanneer men zich de gevaren voorstelt, dan leeren wij de middelen kennen om die te vermijden.

Eene der aangenaamste uitspanningen gedurende den zomer is het baden, terwijl het zwemmen niet slechts een kunst is, maar ook een middel om de gezondheid te behouden. Doch met het een zoowel als met het ander zijn gevaren verbonden, die men vermijden moet, wil men niet verdrinken.

Wilt gij op een schoonen zomerdag gaan baden, doe het dan op zulk een tijd waarop gij twee uren van te voren niet gegeten hebt. Een bad met eene volle maag, niet lang na een overvloedigen maaltijd genomen, heeft reeds menigeen door een beroerte gedood. Ook moet gij het baden nalaten wanneer gij u niet wel gevoelt, of aan een huiduitslag, verkoudheid of diarrhé lijdt. Gevoelt gij u echter gezond, ga dan langzaam naar de badplaats, vermijdt zoo veel mogelijk den zonnegloed en baadt liever des avonds of des morgens dan op den heeten middag. In geen geval moogt gij verhit zijn als gij baden wilt. Zoek bij het uitkleeden zulk een plaatsje waar geen koude luchtstroom uw lichaam treft, wanneer dit nog eenigszins warm is; zijt gij echter niet meer warm, talm dan ook niet zoo lang totdat ge bevroest; dit is even zoo schadelijk en bezorgt u voor 't minst eene goede verkoudheid. Zijt ge in het water, duik dan terstond onder; het is daarom goed om er dadelijk in te springen. Houdt dan het lichaam tot aan den hals steeds onder water. Als ge naakt langen tijd boven het water blijft, wordt ge koud, dewijl het water, als het op de huid verdampt, koude veroorzaakt. In het bad zult ge niet bevrozen. Beweeg u gedurig in het water, zwaai met handen en beenen, werp het water tegen uwe makkers aan en laat u door hen ook eens goed natgooien, doch vertoef niet langer dan 8 minuten in het bad. Dit tijdsverloop is tot versterking van de huid voldoende. Te lang is schadelijk, vooral in 't begin. Is een stortbad of een waterstraal in de nabijheid, laat u dan tot slot nog eens goed afspoelen en droog het lichaam met een linnen doek dan goed af,

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

zoodat de werkzaamheid van de huid wordt opgewekt. Kleed u dan spoedig aan en ga wat loopen. Blijf niet zitten, en wanneer ge tegen den avond een bad hebt genomen, ga dan naar huis en vermijd den avonddamp.

Zijt ge, door meermalen een bad te nemen, aan het water gewend, beproef dan eens om onder te duiken. In het begin moge het een onaangenaam en beangstigend gevoel zijn om het zonlicht vaarwel te zeggen en u door het water te laten bedekken, doch allengs geraakt ge daaraan gewend en verzoekt een makker u te helpen. Gij zoekt op de badplaats een plek, waar het water tot aan de knieën komt, geeft uw kameraad de hand en ge duikt onder. Den adem moet ge inhouden, de oogen kunt ge eerst sluiten, later moogt gij ze openhouden. Het geraas in de ooren zal u eerst vreemd voorkomen, doch heb daarover geen zorg, dat kan geen kwaad. Hebt ge meermalen aan de hand van uwen kameraad gedoken, steek dan een stok in den grond en houdt u bij het duiken daaraan vast, totdat ge moed genoeg hebt om zonder vreemde hulp onder te duiken. Gij moet u gewennen om telkens langer onder water te blijven. Een goede duiker kan het wel twee minuten onder water uithouden, zonder adem te scheppen; ja, er zijn er wel die zes of zeven minuten onder water kunnen blijven. In het laatste geval nemen zij een spons met olie gevuld in den mond.

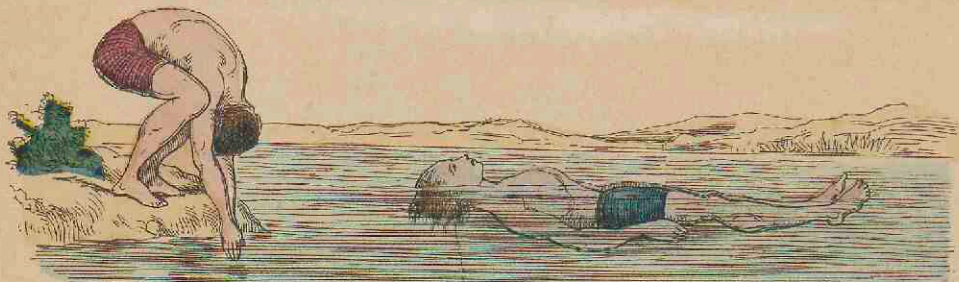
Het duiken is eene goede inleiding op het zwemmen. Hij die zwemmen wil leeren, wordt dikwijls bevreesd dat hij zinken zal, zoodra hij geen grond meer onder zijne voeten gevoelt; hij vergeet dan alle regelen der kunst en maakt zulke bewegingen, die hem eerder doen zinken dan boven water houden. En hiertoe is niet veel noodig; want het menschelijk lichaam is ongeveer even zoo zwaar als water. De borst is lichter dan de even groote watermassa wier ruimte zij beslaat. Armen en beenen daarentegen zijn zwaarder. Geheel verkeerd is het om met de armen uit het water om hulp te roepen; want de last des lichaams wordt daardoor vergroot en men zinkt dieper. Bij volkomen rust zakt het geheele lichaam zoo diep, dat slechts een klein gedeelte van het hoofd uit het water steekt; doch dewijl de neusgaten dan onder het water zijn, zoodat men niet kan ademen, moet men zich eenige moeite geven om iets hooger te blijven. Zoodra men uit ervaring weet dat het water het lichaam draagt, verkrijgt men ook meer vertrouwen en rust. Kies om dit te leeren, zulk een plek op de badplaats waar het water helder is en steeds dieper wordt; ga er dan zoo ver in dat het tot aan de borst komt, en werp dan een gemakkelijk zichtbaar voorwerp vóór u op den grond. Ge kunt daartoe een ei, een zware bal met heldere kleuren bezigen. Duik dan onder en beproef om dit boven te brengen. Ge zult dan ontdekken dat ge u eenige moeite geven moet om tot aan den grond te komen. Het water weerstaat u en begint

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

uw lichaam op te heffen. De ligging van het lichaam in het water hangt geheel van de houding der ledematen af. Bij verkeerde houding geraakt het hoofd soms onder en de voeten boven. Het evenwicht kan men dan herstellen door de beenen in 't lang uit te strekken, de hielen aan een te sluiten en het voorste der voeten van elkander te verwijderen. Houdt men zich geheel stijf, strekt men beide armen onder water langs het lichaam uit, houdt men de gewrichten der duimen aan de heupen en de handvlakten naar onderen, dan rijst het lichaam zoo hoog dat mond en neus boven het water uitsteken. Het hoofd mag men echter hierbij niet te ver naar voren houden, anders zinken de beenen; houdt men het echter al te ver terug, dan stijgen de beenen weder te hoog.

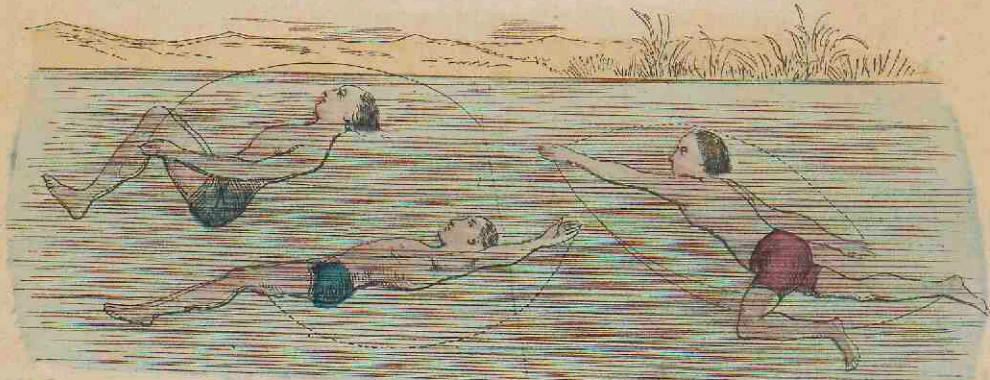
Een der gemakkelijkste wijze van zwemmen is het zwemmen op den rug. Men tracht op de aangegeven wijze eene zooveel mogelijke rustige houding op den rug aan te nemen. Het gelaat is daarbij boven het water, mond en neus zijn vrij en men is voor het water inslikken beveiligd. Door het inslikken van water wordt het lichaam zwaarder en zinkt dus eerder. Hij die vet is heeft met betrekking tot het weggedrongen water een geringer gewicht dan hij die mager is. De eerste zal hooger uit het water komen, de laatste zal dieper zinken. Een hoofdregel hierbij is, even als bij het zwemmen in het algemeen, om de armen onder water te houden. Ligt gij rustig op den rug, trek dan de beenen langzaam naar u toe, strek ze dan met een krachtigen stoot in 't lang uit, terwijl gij ze eenigszins van elkander houdt, en zet de kin dicht op de borst. Wanneer ge nu de armen of de handen daarbij uit het water steekt, dan vermeedert ge daardoor terstond het gewicht van uw lichaam met betrekking tot het water en ge zinkt dieper.

Tot afwisseling kunt ge ook alleen met de handen zwemmen en de beenen uitgestrekt en gesloten houden. De bovenarmen moeten echter vast aan het lichaam gesloten zijn en met de onderarmen, vooral met de vlakke handen, beschijft ge naar elke kant kleine cirkels. Naarmate gij dit voor- of achterwaarts doet, kunt gij met het hoofd of met de voeten vooruit zwemmen. Lichte zwemmers gebruiken bij het zwemmen op den rug de armen, en strekken die, in plaats van ze naar de heupbeenderen te bewegen, van de borst af vooruit en buigen de ellebogen bij de teruggaande beweging der armen. Wil men bij het gebruik der armen alleen met de voeten vooruit zwemmen, dan beschrijft men met van het lichaam afgehouden armen een kwartcirkel in tegenovergestelde richting, onverschillig met de boven- of ondervlakte van de hand. Bij het terugtrekken der armen tegen het lichaam aan, dat snel geschieden moet, houdt men de duimen vooruit. Wanneer ge bij het liggen op den rug de armen onder water naar beide zijden uitstrekt en het hoofd ver



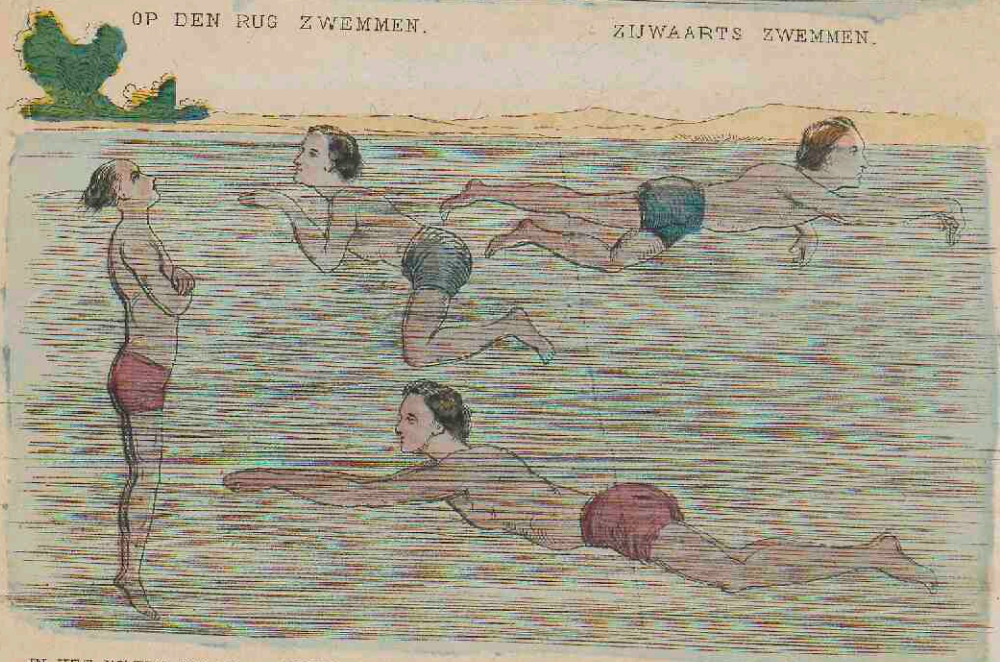
LOODRECHT INSPRINGEN.

OP DEN RUG LIGGEN



OP DEN RUG ZWEMMEN.

ZIJWAARTS ZWEMMEN.



IN HET WATER STAAN.

TEMPO „DRIE!“

EERSTE ZWEMMANIER.

POEDELLEN.

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

terug buigt, dan zal een gedeelte van de borst boven het water uitsteken, en het onderste gedeelte des lichaams recht naar beneden zinken. Drukt ge dan de recht liggende armen naar beneden, met uitgestrekte en gesloten vingers en naar boven gerichte duimen, dan zwemt ge in de richting van het hoofd verder. Na het afstooten trekt gij de armen weder naar de zijde terug, houdt de handen echter zoo, dat deze met de smalle vlakke, de pinken voor-aan, het water snijden, daarna houdt ge de duimen weder opwaarts en drukt opnieuw tegen de heupbeenderen. Wilt ge de armen laten rusten en alleen met de beenen zwemmen, dan houdt ge de bovenarmen dicht aan het lichaam en vouwt de handen voor op de borst, trek dan de van elkander gehouden knieën tegen de borst op en houdt de hielen daarbij tegen elkander. Daarna stoot ge met de beenen krachtig naar onderen en houdt ze daarbij zoo veel mogelijk ter zijde. Wacht eer gij een nieuwen stoot doet, zoolang, totdat ge ten gevolge van den eersten niet verder gaat. Men zal spoediger vooruit komen wanneer men met handen en voeten te gelijk werkt.

Men strekke nu de armen boven het hoofd uit en beschrijve onder water met elken arm een halven cirkel naar de heupbeenderen; daardoor drukt men het water krachtig terug. Te gelijker tijd trekt men de knieën opwaarts en terwijl men de handen weder naar voren brengt, stoot gij met eenigszins van elkander gehouden beenen uit.

Hebt ge u in het zwemmen in zoo ver geoefend, dat ge u in diep water kunt begeven, dan kunt ge bij het inspringen twee manieren bezigen: of met de voeten vooruit of eerst met het hoofd. Wilt ge het op de eerste manier doen, dan springt ge van den oever, of nog beter van een plank boven den waterspiegel, omhoog, houdt het lichaam stijf zoodat het loodrecht komt te staan, sluit de voeten en beenen stijf aan elkander en de armen tegen het lichaam aan. Zoo doorsnijdt ge het water gemakkelijk. Gaat ge met het hoofd vooruit, houdt dan de armen boven het hoofd, leg de handen met de vlakten tegen elkander, de toppen der vingers naar voren; met dezen doorklieft gij het water het eerst. Als het water niet zeer diep is, dan springt ge zoo, dat ge er met een kleinen hoek invalt; bij diep water daarentegen kunt ge u er wel bijna loodrecht instorten, terwijl gij het lichaam zoo ver buigt, dat de neus nabij de punten van de voeten komt. Gewen u er aan om de oogen onder water open te houden. Hoe hooger gij afspringt, des te meer moet gij er op bedacht zijn om of met de aaneengesloten voeten of met de toppen der aaneengehouden handen het water eerst te doorklieven. Valt ge met de borst of met den rug op het water, of springt gij met wijde beenen er in, dan kunt ge u niet alleen pijn veroorzaken, maar ook gevaarlijk kwetsen. — Wilt gij spoedig weder boven komen stoot dan met handen en voeten te gelijk enige

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

malen naar onderen, of sla met de voeten goed uit en stoot met de te zamen gehouden handen naar boven.

Hij die een goed vriend heeft, kan zich door dezen bij het zwemmen-leeren laten helpen en het dan op kunstmatige wijze beproeven, zoo als het in de zwemscholen geleerd wordt. Ge bindt een stevigen gordel zoo breed als een hand, om de borst en laat in het midden van achteren een lang touw daaraan vastmaken. Uw vriend houdt het andere einde van het touw vast, gij springt in het water, hij helpt u met het touw en bindt het aan een balkje, zoodat ge als een visch aan den haak hangt en ongeveer waterpas in het water ligt. Gemakkelijk is het wanneer langs den oever een stijger is, waarop men het balkje of de lat kan nederleggen en door een knecht met de voeten kan vastgehouden worden. Als ge dan rustig ligt, strekt ge de armen recht naar voren uit, de handen met de vlakten tegen elkander. De voeten moeten recht achterwaarts uitgestrekt zijn, met de hielen tegen elkander. De zweмбаас telt gewoonlijk bij de volgende zwemoefeningen.

Één telt hij langzaam, zoodat hij daartoe meer dan eens zooveel tijd noodig heeft dan voor twee en drie te zamen. Bij één plaatst de zwemmer de handen waterpas en beschrijft met stijve armen ook waterpas onder het water een kwart cirkel, tot dat de armen met elkander ongeveer eene rechte lijn vormen. Bij het tempo »twee!» drukt hij met beide armen en de vlakke handen krachtig van zich af, zoodat de borst daardoor ver boven het water komt. De handen komen beneden de heupen bijeen en te gelijker tijd trekt men de beenen op, zoodat handen en knieën elkander bijna aanraken. Het nederdruken der armen en te zamentrekken der beenen geschiedt met een ruk. Bij het tempo »drie!» worden de onder de borst te zamen gelegde handen krachtig naar voren gestooten, totdat de armen rechtuit zijn gestrekt, en te gelijker tijd stoot men met de beenen zoo ver mogelijk van elkander gehouden, terug; waarna men de beenen weder sluit. Op dezelfde wijze worden de drie tempo's gelijkmatig herhaald, zonder daarbij al te haastig te werk te gaan. Heeft de zwemmer zich hierin geoefend, zoodat hij kracht genoeg heeft om het gedurende eenige minuten te herhalen, dan neemt de zweмбаас het touw van het balkje af en houdt het in de hand. De zwemmer schiet bij elken stoot een eind vooruit en de helper vergezelt hem met het touw in de hand. Mocht de eerste zinken, dan kan de laatste hem dadelijk helpen. Eerst wanneer de zwemmer in staat is om gedurende een kwartier uurs zonder ondersteuning te zwemmen, wordt hij van het touw bevrijd en heeft zijn examen als »vrije zwemmer» afgelegd. Geoefende vrije zwemmers maken ook wel eens een zwemtocht, waarbij men naar een verwijderd doel zwemt. Zij scharen zich daarbij in rijen; een bijzonder geoefende zwemmer houdt een vlaggetje in de

hand, waarnaar de anderen zich richten. Vooraan vaart eene boot met muziekanten, die een marsch spelen, achteraan vaart ook eene boot uit voorzorg, om een zwemmer als hij krachteloos of onpasselijk mocht worden, bij te staan.

Dewijl een en dezelfde wijze van zwemmen vermoeit wanneer die gedurende eenigen tijd wordt voortgezet, zoo is het voor den zwemmer nuttig, wanneer hij ook met andere bekend is. Hij zal van zelf er op bedacht zijn om het ook op andere wijze te beproeven, als hij zich in het water meer te huis begint te gevoelen; dan volbrengt hij die bewegingen met gemak, die hij vroeger voor onmogelijk hield. Buigt hij b. v. het hoofd sterk achterwaarts, houdt hij de armen kruisselings over de borst en de voeten naar beneden uitgestrekt, dan staat hij rustig in het water en houdt het gelaat met neus en mond boven den waterspiegel, om ongestoord te kunnen ademen. Zet hij de beenen dan in beweging, als of hij een trap opklimt, dan heft zich het lichaam tot aan de schouders op. Geraakt hij daarbij in slecht water, waar prut of waterplanten de beenen hinderen, dan werkt hij op gelijke wijze met de handen. Daarbij blaast hij de wangen op en ademt diep, waardoor hij betrekkelijk lichter wordt en hooger uit het water komt. Voert hij beide bewegingen met handen en voeten te gelijk uit, dan zwemt hij even als een hond die in het water gesprongen is: hij poedelt. Hij kan daarbij ook schuin gaan liggen en de handen in een hoek naar onderen buigen; de vingers gesloten, bij het vooruit grijpen te zamen getrokken en bij het terugdrukken uitgebreid. Zwemt men op de borst liggende slechts met de beenen, dan houdt men de armen tegen het bovenlichaam en legt ze met vlakke handen voor op de borst. Wil men de beenen laten rusten en slechts met de handen werken, dan laat men de beenen hangen. Het zwemmen op eene zijde is niet bijzonder moeielijk, zoodra men eenmaal het zwemmen op de borst geleerd heeft. Men grijpt daarbij met een hand ver vooruit en beschrijft met de andere een boog.

Wil men in diep water met opzet op den grond komen, dan ademt men eerst goed in, om een behoorlijken voorraad lucht op reis mede te nemen, men gaat loodrecht staan, sluit de armen uitgestrekt aan het lichaam en maakt met de handen een krachtige beweging van onderen naar boven. Om spoedig weder boven te komen, drukt men krachtig met uitgebreide armen en vlakke handen, waarvan de vingers gesloten moeten zijn, naar beneden. Wil men bij het duiken met het hoofd vooruit gaan, dan maakt men te gelijker tijd met de handvlakten eene opwaartsche beweging en laat het hoofd zakken. De beenen maken de zwembeweging naar boven. Men kan ook de handen, waarvan de vingers gesloten moeten zijn, met de wijsvingers tegen het ondergedoken voorhoofd houden en van hier uit naar boven een langen boog

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

tot aan de heupen beschrijven. De teruggaande beweging der handen geschiedt zoo, dat men die van de heupen, met de duimen vooruit, langs het lichaam, weder naar het voorhoofd brengt. Om daarna weder boven te komen, moet men zich natuurlijk eerst weder met het hoofd naar boven richten, daarna met de voeten op den grond komen en de armen dicht aan het lichaam houden of met de binnenvlakte van de handen van zich af drukken.

Wil men onder water verder voortzwemmen, dan maakt men de tempo's zoo, als boven bij het zwemmen op de borst liggende is opgegeven. Men moet daarbij echter met de handen niet naar beneden, maar naar boven drukken. Met de beenen stoot men recht van zich af, in plaats van naar beneden.

Hij die met zwemmen pas begint en dit zonder hulp van anderen wil beproeven, komt in diep water licht in gevaar. Nu eens houdt hij het lichaam verkeerd, dan weder maakt hij met de handen en armen eene verkeerde beweging, die hem dieper in plaats van hooger brengt, en daar er slechts weinig toe noodig is om het lichnam dieper te doen zinken, geraken neus en mond spoedig onder water; hij krijgt water in, als hij wil adembalen, wordt daardoor beangst, maakt allerlei wilde bewegingen en verergert daardoor zijn toestand, in plaats van dien te verbeteren. Voor de zoodanigen heeft men allerlei hulpmiddelen bedacht om het hoofd steeds boven water te houden. Knapen die geen dure toestellen koopen kunnen, nemen wel eens onder elken arm een bosje riet of droge biezen, of binden aan elken schouder een met lucht gevulde blaas.

Een leermeester in de zwemkunst, Bachstroom, slaat voor om een bijzonder zwemkleed te laten vervaardigen. Hij laat 12 pond kurk zoo in linnen naaien, dat daaruit een soort van vest of gordel ontstaat. Een ander, Schaffner, beveelt aan om een zwemkraag om den hals te binden, die uit waterdicht leder bestaat en met lucht gevuld is. De Engelschman Sponcer raadt een zwemgordel aan. Hij liet zulk een gordel uit ongeveer 800 oude kurken stoppen vervaardigen, door ze aan een draad te laten rijgen, welke snoeren hij door koorden onderling verbond. Die kurklagen overtrok hij aan beide zijden met zeildoek en liet dit met olieverb beschilderen. Zulk een gordel doet men om door er de beenen eerst door te steken. Op de borst wordt hij dan met banden bevestigd en zoo houdt men hoofd en hals boven water. Mackintosh stond een zwembuis voor, uit eene dubbelde laag zeildoek bestaande, die door gutha perthja waterdicht gemaakt was. Bij het gebruik moet men die door middel van eene pijp of buis opblazen en door eene kleine kraan het ontwijken van de lucht beletten. Door riemen of koorden wordt die dan aan de schouders bevestigd. De Nederlander Van Houter voerde de zwembussen in. Hij liet vier bussen van zink luchtdicht maken, ieder 21

81

VERMAKELIJKE LICHAAMSOEFENINGEN.

duim lang en 5 duim wijd, twee iets kleiner. Inwendig vulde hij die met droge biezen en overtrok ze uitwendig met zeildoek. De kleine bussen werden in de grootere gestoken, de laatste luchtdicht gesoldeerd en een van dezen op de borst, de ander op den rug vastgemaakt. Voor hen die beginnen het zwemmen te leeren zijn de zwemkegels van den leermeester Roger het doelmatigst. Een zwemmer heeft twee zulke kegels noodig. Zulk een kegel bestaat uit eenige schijven kurk van toenemende grootte. De kleinste is slechts $4\frac{1}{2}$ duim in middellijn, de volgende iets grooter, de grootste heeft een middellijn van 9 tot 10 duim. In het midden van elke schijf is een gat, waardoor een touw van een vinger dikte gaat. Eene knoop aan ieder einde belet het afschuiven van de schijven. Beide kegels zijn door een lus van $2\frac{1}{2}$ voet lengte verbonden, die de zwemmer over den hals doet. Aan elken kegel is een hengel of strik ter dubbelde wijdte van den bovenarm. Nu bindt men de kegels aan de schouders, de spitse einden naar boven, en wanneer nu de zwemmer allengs in het water vertrouwd wordt en zich in hetzelfde op zijn gemak begint te gevoelen, neemt men de eene schijf na de andere weg, totdat eindelijk de laatste ook kan weggenomen worden.

Het is altijd voorzichtig om op zulk eene plaats te gaan baden die door visschers onderzocht is, en zich bij het zwemmen in gezelschap van geoefende zwemmers te bevinden, die u kunnen bijstaan, wanneer u iets mocht overkomen.

De bodem van vele wateren bestaat uit modder of drijfzand, waarin de onvoorzichtige kan wegzinken; zoo bestaan er ook in sommige wateren krachtige stroomen, waardoor de leerling in het zwemmen in gevaar kan komen; voorzichtigheid is dus, even als bij vele zaken, hier dubbel noodzakelijk; want hier is sprake van het leven. De kinderen van zulke vaders, die op eilanden of aan de zeekusten wonen, bijzonder in warme landen, zijn gewoonlijk zeer goede zwemmers, die goed kunnen duiken en er niet tegen opzien om midden in de branding te springen. Zij hebben aan die kunst evenzeer behoefte, als wij aan het loopen en de kinderen van herdersvolken aan het rijden. Eenige zwemmers hebben in Europa een groote vermaardheid gekregen. Zoo verhaalt men dat de visscher Pesce Cola op Sicilië, twee mijlen ver kon zwemmen en langen tijd onder water kon blijven. Hij zou de persoon zijn die door Schiller in zijn lied »De Duiker» bezongen is. Een andere zwemmer Didion Rousseau vervolgde visschen onder water, doch verdronk eindelijk in de Maas. Frans de la Vega van Burgos zou eenige jaren in het water geleefd hebben. Van Paolo Moccia, een priester te Napels, verhaalt men dat zijn lichaam zoo licht was, dat hij slechts tot aan de borst in het water zonk en in het water alles doen kon wat hij wilde.

SCHJETVERMAKEN.

Het schieten met den boog.

Iedere jongen kan zelf gemakkelijk een boog maken. Een tak van een hazelnoteboom ter dikte van den duim en ter lengte van den arm benevens een stukje touw zijn niet moeielijk te bekomen. Het touw wordt om het eene einde van den tak gebonden, dan wordt deze eenigszins gebogen en het touw aan het andere einde bevestigd. Om het afglijden van het touw te voorkomen, snijdt men een kerfje in het hout en tevens is men zoo voorzichtig om het touw goed rondom het einde van den stok te binden. Tot pijlen kan men niets beters gebruiken dan riet, dat dun en tevens licht is. Men snijdt een stuk ter lengte van den arm schuin bij een lid af, zoodat er achter het lid nog een klein gedeelte van twee punten overblijft, waardoor de pijl gemakkelijk op het touw gezet kan worden. De bladscheden worden zorgvuldig van het riet verwijderd, zoodat de gladde oppervlakte van het riet te voorschijn komt. Aan de spits steekt men een stukje van een vliertak, ongeveer ter lengte van een vingerlid. Het merg daarvan is zoo zacht, dat het riet er gemakkelijk kan ingestoken worden. De linkerhand houdt den boog dicht bij het midden vast, terwijl de duim een weinig vooruit gehouden wordt. De pijl rust op den nagel van den duim, de rechterhand trekt het touw en tevens den pijl terug; nu laat hij los en daar vliegt de pijl tot aan de wolken.

Wil men met rieten pijlen naar een schijf schieten, dan moet men deze laatste van papier maken en op een houten raam spannen. Schiet men tegen hout of andere harde voorwerpen, dan breken de zwakke pijlen te spoedig. Tot de eigenlijke schietoefeningen met den boog maakt men boog en pijlen daarom eenigszins anders.

Voor den boog neemt men een hazelaartak of esschen sliet van 2 tot 3 duim dik en van 4 tot 6 voet lang. Deze snijdt men zoo af dat hij in het midden nog $1\frac{1}{2}$ duim en aan de einden nog $\frac{3}{4}$ duim dik blijft. Wil men hem zeer netjes hebben, dan laat men hem polijsten en in 't midden met geel koper beslaan, terwijl men een snaar of anders een goed stuk henniptouw tot koord bezigt. Tot het vervaardigen van pijlen bezigt men takken van pijn- of ahornboomen en voorziet het voorste gedeelte met een stalen punt, die of door een stukje touw of door een koperen bandje vastgehouden wordt. Aan het beneden gedeelte geeft men hem aan twee tegenovergestelde zijden vleu-

SCHIETVERMAKEN.

gels door er sterke vederen van pennen aan te lijmen. Hoe krachtiger de boog en hoe scherper de punt is, des te grooter voorzichtigheid moet de schutter natuurlijk bij het voeren zijner wapens in acht nemen, opdat hij zijn kameraad niet in de oogen schiete of hem op eenige andere wijze kwetse.

De schijf maakt men vervolgens van zacht hout, ongeveer twee of meer voeten hoog en even zoo breed. In het midden boort men een gat, zoo groot, dat de pijl er door kan. Rondom deze opening worden kringen getrokken ongeveer een duim van elkander en door cijfers aangeduid. De schijf wordt ter hoogte van de borst opgehangen; hij die aan de beurt van schieten is, gaat op de aangeduide plaats, ongeveer 10 schreden van de schijf verwijderd, staan. Alle anderen staan één pas achter hem. Hij strekt den linkerarm waterpas uit, houdt den boog bijna loodrecht en schiet. Wordt de schijf op dien afstand door de schutters goed getroffen, dan verplaatst men zich tot op 15, 20 tot 40 schreden achteruit. Schiet men met eenig gezelschap, dan worden de kringen door den pijl getroffen genoteerd. De nummers beginnen aan den buitensten kring en naast het middelpunt staat het hoogste cijfer; hij die het grootste getal punten geschoten heeft, is schijfkoning.

Het schieten met den armborstboog.

Met een goeden armborstboog kan men goed mikken. Zulk een boog kost ongeveer een daalder. Dezelve heeft dan een stalen beugel en een hefboom om te spannen. De inrichting om het koord los te laten moet zoo zijn dat dit weinig kracht vereischt, dewijl dit anders stootend geschiedt en het mikken geheel doelloos wordt.

Gelijk elk schutter zich met zijn wapen genoegzaam vertrouwd moet maken, zoo is dit bij den armborstboog ook een vereischte. Hij moet allengs alle eigenschappen van zijn wapen bestudeeren; of de pijl iets meer ter rechter- of ter linker zijde gedreven wordt, of hij den boog iets hooger of iets lager moet houden, om goed te treffen, en op welke afstanden het rijzen en dalen plaats heeft.

Voor het schijfschieten met den armborstboog bezigt men pijlen die van voren een stalen punt hebben, die door een koperen bandje wordt vastgehouden. De grootste voorzichtigheid moet men hierbij in acht nemen, want een schot met zulk een pijl, door een goeden boog afgeschoten, kan den dood van een mensch ten gevolge hebben. Het schieten met zulke pijlen mag slechts in tegenwoordigheid van een volwassen persoon plaats hebben, die een gestreng toezicht houdt, even alsof er met geweren geschoten werd. Bij de gewone oefeningen bedient men zich van gewone houten pijlen. Sterker dan deze werken dezulken die aan het eene einde met lood zijn opgevuld, nog sterker

SCHIETVERMAKEN.

die met een ijzeren punt. De drie laatsten worden bij het vogel- en sterrenschieten gebruikt. De schutters vergenoegen zich of met de eer dat zij de meeste voorwerpen getroffen hebben, of men stelt op het treffen van sommige voorwerpen een prijs.

De Blaaspijp.

De blaaspijp wordt gewoonlijk door een draaier uit twee gelijke helften vervaardigd en daarna te zamen gehijmd; het is goed, wanneer de binnenzijde glad gepolijst is. Men schiet met kogels van klei, die men of met de hand maakt of, 't geen nog beter is, met een ijzeren kogelvorm van een zakpistool, drukt. Kogels van stopverf, die gedroogd zijn, zijn ook zeer doelmatig; met deze kan men best een vogel van een tak schieten, — als men hem namelijk treft. Zal er met de blaaspijp een gemeenschappelijke schiet-wedstrijd plaats hebben, dan bezigt men kleine steekpennen als projectiel. Deze kan men gemakkelijk zelf maken. Men scherpt de punten van de dusgenaamde ijzeren pennen, waarmede de schoenmaker het leder op den leest bevestigt, men snijdt vervolgens eenige vierkante stukjes katoen van ongeveer $1\frac{1}{2}$ tot 2 duim lang en breed, plukt aan alle vier de zijden de inslagdraden zoo ver weg, dat in het midden nog een vierkant van een halven duim overblijft, legt drie of vier zulke geplukte lapjes op elkander, — het aantal is afhankelijk van de sterkte van het doek en van de breedte van de blaaspijp — en steekt de ijzeren pen er dan midden door. De lapjes worden over den kop van het pennetje omgeslagen en met een draad vastgebonden. De ongelijkheden van de draden worden met een schaar weggenomen. Zulk een projectiel moet de opening van de blaaspijp geheel vullen. Is het te dik, dan gaat het te moeilijk, is het te dun, dan verkrijgt het bij het blazen geen kracht genoeg. De Indianen van Zuid-Amerika maken hunne blaaspijpen van lange, dunne stammetjes van palmboomen, die niet sterker zijn dan onze gewone blaaspijpen. Zij maken die inwendig zooveel mogelijk glad en maken de projectielen van scherpe doorens, die zij ook van den palmboom verkrijgen. Aan het achter-einde van dezelve bevestigen zij een vlokje katoen, de punten echter doopen zij dikwijls in vergif, zoodat een kleine wond, door middel van de blaaspijp veroorzaakt, doodelijk is. Hoewel de projectielen van onze blaaspijp niet vergiftigd zijn, zoo moet men bij haar gebruik, even als bij alle scherpe en puntige wapens, toch zeer voorzichtig zijn. Wanneer er geschoten wordt, mag zich niemand vóór of nabij den schutter bevinden. Het is gebeurd dat zulk een klein projectiel van de blaaspijp het oog van een knaap trof, waardoor hij het gebruik van hetzelfde voor altijd verloor.

Bij het insteken van het projectiel moet men met de blaaspijp niet op

SCHIETVERMAKEN.

den grond stampen, dewijl de onderste opening dan omkrult of barst. Als doel kan men eene schijf of een geteekenden man op hout of papier bezigen, even als bij het schieten met den armborstboog en bij het vogelschieten.

De proppenschieter.

Bij den proppenschieter is de slag de hoofdzaak; om naar een doel te schieten is hij minder doelmatig. Elke knaap maakt zelf zijn proppenschieter, waartoe hij slechts van een vliertak een stuk ter lengte van een span behoeft af te snijden. Hij moet daartoe een geheel recht, gezond sterk stuk zonder knoesten uitkiezen. Het merg wordt door middel van een sterken ijzerdraad verwijderd en het inwendige glad gewreven. Daarna snijdt hij een houten stamper die vrij juist in de opening moet passen, maar toch gemakkelijk op en neder kan gaan. Van onderen laat men er een knop aan en het stuk, 't welk in den schieter gaat, moet ongeveer een halve duim korter zijn dan de laatste. Het voorste gedeelte van den stamper maakt men nat en wordt zoo lang op een zachten zandsteen gestampt, totdat dit gaat omkrullen, waardoor er, wanneer de stamper in den schieter gestoken wordt, eene luchtdichte sluiting ontstaat. Tot proppen kan men het best mangelwortel bezigen. Men snijdt daarvan schijven ter dikte van een vinger, die men in dobbelsteenen verdeelt, die iets grooter zijn dan de opening van den proppenschieter, en van voren afpunt. Nu wordt de prop er op gezet, met den stamper er in geslagen en dan naar het boven-einde van den schieter gestooten. Men moet vooraf onderzoeken of de opening aan het eene einde soms iets wijder is dan aan het andere, en neemt het wijdere gedeelte dan als ondereind. Daarna zet men er de tweede prop op, drijft die eerst langzaam, maar dan met een krachtigen stoot naar de eerste, die er dan met een luiden knal zal uitvliegen.

Kleine proppenschieters kan men ook van sterke, gelijkmatig ronde pennenschachten maken, waarin een gemakkelijk beweegbaar stampertje past. De proppen voor deze schieters kan men van schijven van aardappelen, ter dikte van $\frac{1}{4}$ duim, maken; deze worden er niet ingeslagen, maar met de pennenschacht uitgestoken.

De proppenschieter van vlierhout kan men ook als spuit bezigen. Te dien einde wordt eene houten pen, in het midden van eene opening voorzien, in de voorste opening gebracht, de stamper er in gestoken, de voorste opening in water gehouden en dan de stamper terug getrokken. Het water stijgt dan in de buis, even als bij eene gewone pomp. Wordt nu de stamper nedergedrukt, dan spuit het water er uit. Deze soort van spuit kan men tot verschillende doeleinden bezigen; ook om gedurende den zomer, bij droogte, de bladeren der bloemen en struiken te verkwikken.

SCHIETVERMAKEN.

Het vogelschieten met den stootvogel.

Een sterk koord wordt aan een stang gebonden. Aan het eerste bevestigt men een ijzeren vogel, zoo lang als de hand en met een spitsen snavel tot steken voorzien. Het koord wordt door twee krammetjes op den rug van den vogel getrokken, zoodat deze in rust waterpas hangt. Nu bevestigt men aan eene sterke plank een gewonen houten vogel, zooals bij het schieten met den armborsthoog gebezigd wordt, of ook wel eene ster. De schutter neemt nu het van den stootvogel afhangende vrije touw in de hand, gaat dan op de aangeduide plaats staan, trekt den vogel met het touw terug, zet dien in beweging en laat hem dan tegen den houten vogel los. Heeft de zwaai in de juiste richting plaats, dan stoot de zware ijzeren vogel de stukken van den houten vogel of van de ster af. Het is bij dit spel ook noodzakelijk, dat de medespelenden steeds achter den schutter gaan staan, dewijl het zwaaien van den ijzeren vogel soms pijnlijke wonden kan veroorzaken.

Het werpen met stekels.

De jongens maken ook wel projectielen van scherpe spijkers, die zij in een gewonen kurk steken. In de tegenovergestelde zijde van de kurk worden eenige vederen gestoken om de vlucht te bevorderen. Het werpen geschiedt met de vrije hand naar een houten schijf, die men op een afstand van 10 tot 12 schreden plaatst.

Bij de Russen bestaat een soort van dit spel, dat zij Swajka noemen. Zij bezigen daartoe staven van hard hout van zes tot acht duim lang, die aan het eene einde puntig zijn, zoodat zij bij hunnen val in eene plank van zacht hout blijven steken. Aan het andere einde is een knop ter grootte van een gewonen bal. Bovendien behooren tot dit spel nog zes ringen als doel; de kleinste van deze heeft anderhalf duim in middellijn; elke volgende ring een duim meer. Den kleinsten ring legt men het dichtst bij den speler, ieder volgende ring een el verder op den grond en werpt nu van eene bepaalde plaats zóó, dat de stok in den ring blijft steken. Elke speler mag drie worpen naar den ring doen; treft hij daarbij, dan mag hij naar den volgende werpen; in het tegenovergestelde geval komt zijn kameraad aan de beurt.

Het werpen met spietsen.

In vroeger tijden, toen het werpen met spietsen in den oorlog van even veel belang was als tegenwoordig het schieten, was het voor de jeugd noodzakelijk om zich vroegtijdig bij de spelen daarin te oefenen en ook te leeren

om de geworpen spietsen te ontwijken of met de hand op zijde te slaan. Tegenwoordig biedt het werpen met speeren nog slechts eene aangename oefening en uitspanning op de speelplaats of in de gymnastiek-school aan. In plaats van de scherpe speer bezigt men eenvoudig houten stokken van manslengte. Als doel bezigt men of eene schijf of, 't geen nog heter is, een houten kop, van voren met blik beslagen, die door middel van een scharnier op een paal bevestigd is. Wordt deze getroffen, dan klapt hij terug en kan gemakkelijk weder in de vroegere stelling gebracht worden. De knaap plaatst bij het werpen den linkervoet vooruit, den rechter eenigszins dwars naar achteren. De linkerhand steunt op de heup. De werpstok wordt het best in het midden aangegrepen, den duim naar binnen, de stok boven de hand. Men heft dien tot de hoogte van de oogcn op, de arm wordt teruggetrokken, men mikt en werpt. Behalve den rechten worp kan men bij grootere afstanden ook boogsgewijze werpen. De overige medespelers staan aan de linkerzijde van hem die werpt en eene schrede achter hem. Tot oefening kan men ook met de linkerhand werpen.

Het ringsteken.

In plaats van de spies, op een bepaald punt staande, te werpen, heeft men ook wel beproefd om een houten staf onder een snellen loop, zonder ophouden, in de gaten van eene schijf of in een opgehangen ring te steken. Dergelijke uitspanning wordt niet zelden reeds bij carrousels aangewend. Op andere plaatsen voeren de knapen deze of te voet uit of zij nemen elkander bij beurten op den rug, zooals zij bij hunne ruitergevechten dit gewoon zijn. In het noorden van Duitschland bestaat het ringsteken nog als een overblijfsel van de ridderspelen, b. v. in Sleeswijk, Oostfriesland, henevens in Nederland en in Tyrol. Het wordt dan door volwassenen te paard uitgevoerd. Als doel geldt in het Ditmarsche eene schijf van hout of ijzer, die vrij aan een touw tusschen twee boomen of palen is opgehangen. De ruiter (of de looper) is met een houten stok gewapend. In de schijf zijn vijf gaten, die slechts weinig wijder zijn dan de dikte van den stok bedraagt. Eerst wordt naar de bovenste linker opening gestoken, dan naar de bovenste rechter, vervolgens naar de onderste linker en eindelijk driemaal naar de middelste. Hij die bij vergissing naar de onderste rechter opening steekt, betaalt boete; hij daarentegen die het eerst zijne zes steken gelukkig volbracht heeft, bekomt als overwinnaar den bepaalden prijs.

Bij het steken naar den ring, zooals dit in Zeeland gebruikelijk is, wordt of een ring slechts aan een touw gehangen of wordt door middel van een

TOLLEN EN SNORREN.

stalen veer aan het ondereinde van eene hangende plank vastgehouden. Op deze wijze is dit spel als volksvermaak nog in Tyrol in gebruik.

Het werpen met messen.

Op sommige plaatsen is bij de kinderen een bijzonder spel in gebruik waarbij de stompste en derhalve zeer onschadelijke zakmessen of oude keukmessen gebezigd worden. Het komt er slechts op aan om aan de messen zulk eene beweging te geven, dat zij bij het nedervallen de punten naar beneden hebben en dus in den zachten grond blijven steken. Eene bijzondere orde, waarin de oefeningen moeten plaats hebben, wordt hierbij in acht genomen. Het mes wordt b. v. eerst op de vlakke hand gelegd en dan, zonder het verder aan te raken, omhoog geworpen. — Het mes wordt op den rug van de hand gelegd, met de punt naar de toppen van de vingers; — vervolgens op knokkels van de vingers bij gebalden vuist, — ook wordt het met twee vingers bij den rug vastgehouden en omhoog geworpen; — ook bij het lemmet; bij de punt; en eindelijk wordt het recht op het hoofd gelegd, waarna men het laat vallen.

Het werpen met puntige houten.

De knapen der oude Grieken kenden een werpspel, dat zij Kyndalismus noemden. Zij speelden dit op eene plaats met zachten bodem en bezigden als projectielen korte, zware en spitse houten staven. De eerste speler wierp zijn staf, met het doel om dezen in den grond vast te doen zitten; de volgende speler poogde zijn staf zoo te werpen, dat hij niet alleen den staf van den eerste uit den grond nam, maar ook in den grond bleef steken. Gelukte hem dit, dan had hij één punt gewonnen. Wierp hij den staf van den ander uit den grond, zonder dat de zijne vast bleef zitten, dan telde de worp niet. Acht, tien of twaalf punten, al naar mate er bij het begin bepaald was, golden als eene gewonnen partij.

TOLLEN EN SNORREN.

Tolspelen.

De spelen met den tol zijn zeker van eenen ouden oorsprong en even ver

verbreid als de spelen met den bal. Reeds in den ouden tijd dreven de kinderen der Grieken hunne tollèn, zooals tegenwoordig de knapen in geheel Europa en zelfs in China doen. Een gulden op zijn kant gesteld en door twee vingers in beweging gebracht, verschaft reeds aan den kleinen jongen, die op vaders schoot zit, eene aangename uitspanning. Een dun stukje hout, zelfs een half verbrande lucifer, door het middelste gat van een knoop gestoken en ook door de vingers rondgedraaid, geeft een nog beter speeltuig op de tafel, den Triller namelijk. Men heeft ook trillers van been vervaardigd, die een hoekigen schijf met breeden rand dragen. Op dezen zijn eenige getallen geteekend, en het getal, 't welk bij het stil liggen van den triller boven ligt, duidt het gewonnen getal noten of penningen, of iets anders aan. De gedaante van de eigenlijke tollèn wijkt naar gelang van de landen waar ze gebezigd worden, wel iets af; op de eene plaats geeft men den voorkeur aan lange, op de andere aan korte tollèn; hier worden ze gebezigd met een smallen bovenrand, daar met een breeden; alleen met betrekking tot den hoofdvorm komen alle tollèn met elkander overeen; het zijn omgekeerde kegels, zoo als de geleerden zeggen. Het aantal van de ringen en groeven wisselt af. Op vele plaatsen hechten de knapen een bijzonder gewicht aan het getal van dezelve. Zij beginnen bij den ondersten kring te tellen en noemen dien »Mannetje», den tweeden noemen zij »Vrouwetje», den derden »Straatmaker», dan begint het nocmen weder van voren af. Is de laatste kring »Straatmaker», dan is de tol een bijzonder goede looper. Het loslaten van den tol geschiedt op verschillende wijzen. Geoefende knapen houden den punt tusschen den duim en wijs- of middenvinger van de linkerhand en geven hem dan een ruk. Met de rechterhand kan dit daarom niet geschieden, dewijl de tol dan eene tegenovergestelde richting zou verkrijgen, dan hem met den zweep gegeven wordt; in dit geval moet hij met de linkerhand geslagen worden. Anderen boren hem met de punt eenigszins in den grond, zoodat hij loodrecht staat, en slaan hem dan zonder meer. Beginnenden winden het touw om hem van links naar rechts, in dezelfde richting, als waarin de zweep hem later treft, houden hem dan of in de linkerhand en trekken de zweep met de rechterhand stijf aan, terwijl zij den tol te gelijker tijd loslaten, — of zij leggen hem op den grond en brengen hem door een snellen slag met de zweep tot staan en dansen. Later zullen wij uitvoerig opgeven welke eigenaardige verschijnselen men door het beschilderen van de bovenvlakte van den tol kan doen ontstaan. Het geldt als eene bijzondere vaardigheid in de kunst van tollèn om den tol zóó te slaan, dat hij zoo lang mogelijk danst, en te gelijker tijd twee of meerdere tollèn dansend te houden. De tollèn der Engelschen verschillen in vorm van de onze, zooals men uit de hierbij behoorende afbeelding kan zien.

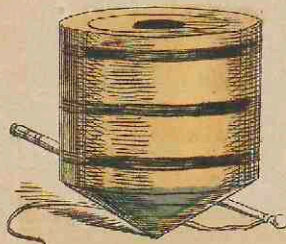
Bromtollen.

De bromtol, wegens zijn gezang ook wel als monnik of non bekend, bestaat uit een hollen kogel, die aan eene zijde eene kleine vierkante opening met scherpe kanten heeft. Inwendig is hij gewoonlijk bepikt, om eene gladde oppervlakte te verkrijgen. Hij danst op een voet, die zoo lang en dun is als een pink. Om hem daartoe te doen overgaan, heeft men een zoogenaamden sleutel noodig, dat is, een stukje hout van een vinger lengte, in welks eene opening is, zoo wijd, dat de voet van den tol er gemakkelijk in kan. Aan de zijde van dezen sleutel gaat eene tweede, kleine opening tot het binnenste van het sleutelgat, 't welk zoo wijd is, dat men er een koord kan doorsteken. Eene gelijke opening bevindt zich ook in den voet van den tol. Een koord, ter lengte van den arm, wordt nu door de kleine opening ter zijde van den sleutel gestoken, doorgetrokken en even door de opening in den voet van den tol gebracht, dan om dezen laatsten in regelmatige kringen gewonden. Heeft men den voet van den tol nu in den sleutel gestoken, dan houdt men dezen laatsten met de linkerhand vast, trekt met de rechterhand het koord snel af en geeft te gelijker tijd aan den tol met den sleutel zulk een zwaai dat hij er uit vliegt. Er zijn ook bromtollen die van boven een tweede punt hebben, om in den sleutel te steken. Is de tol nu losgelaten, dan danst hij op zijn dun been even als een spreekw en bromt even als een jonge beer.

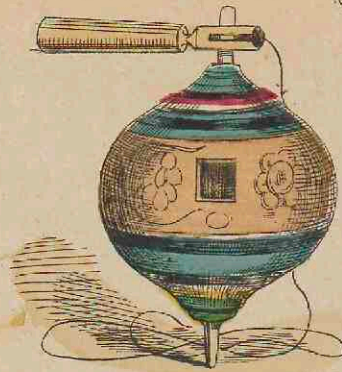
Muzikale tol.

Een bijzonder muzikale tol kan op de volgende wijze vervaardigd worden.

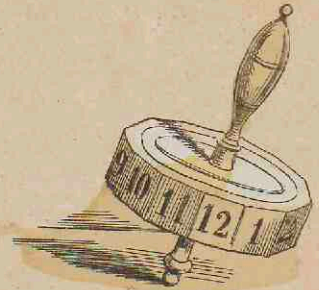
Uit stevig kaartenpapier snijdt men een strook van $9\frac{1}{2}$ duim lang en 3 duim breed. Aan het eene einde, drie strepen van den rand verwijderd, haalt men een streep, met den rand gelijk loopend. De ruimte tusschen deze streep en het andere einde verdeelt men in acht gelijke deelen, zoodat elke lijn negen duim lang en de ruimte tusschen elke twee lijnen 4 strepen bedraagt. In de ruimte tusschen de eerste en de tweede lijn teekent men op gelijke afstanden van elkander 4 vierkanten, die even zoo breed als hoog moeten zijn, en snijdt die met een scherp mes uit. Op gelijke wijze snijdt men, tusschen de derde en vierde lijn 5 gaten, tusschen de vijfde en zesde 6 gaten, en tusschen de zevende en achtste 8 gaten. Dan maakt men van stevig bordpapier twee schijven, ieder van 3 duim middellijn, door wier midden men een rond staafje van 4 tot 6 streep dikte en 6 duim lengte steekt, waarvan het eene einde puntig is. Beide schijven worden nu zoo ver van elkander geplaatst, als de door-



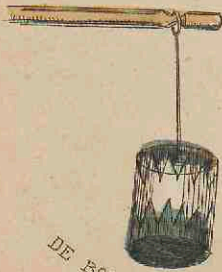
ENGELSCH TOL.



BROMTOL.



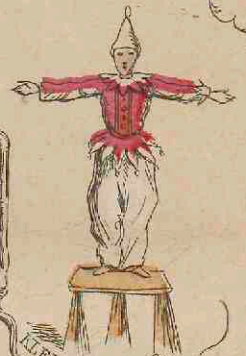
TRILLER.



DE BOSCHDUNNEL.



MUZIKALE TOL.



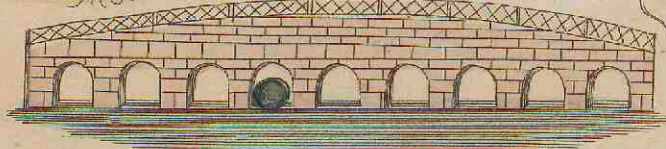
KLEINE DANSEN.



DRIFT TOL.



HET KASTEELTJE.



POORTJE KNIKKEREN.

boorde strook breed is. Eerst bevestigt men de eene schijf aan het stokje ende strook wordt aan dezelve gelijkend, zoodat deze nu een hollen cylinder vormt. De binnenvlakte bestrijkt men een igemalen met lijm, zoodat er eene glanzende vlakte ontstaat; dan maakt men de schijf ook aan het andere einde vast. Het stokje moet, boven slechts 1 tot 2 strepen uitsteken, het overige vormt den voet van onderen. Is alles nu goed droog, dan laat men dezen tol door middel van den sleutel los, even als een gewonen bromtol. Zoodra hij draait, blaast men met een blaaspijp tegen denzelfen aan en naarmate men dit in de nabijheid van de meerdere of mindere openingen doet, zal het geluid ook verschillend zijn, zoodat men op deze wijze het een of ander deuntje kan spelen.

Punt-tollen.

Ieder medespeler heeft een half dozijn van deze tollen. Men teekent op een harden grond een cirkel van ongeveer 3 voet middellijn, en op 2 voet afstand van dezen nog een tweeden. Op dezen laatsten gaan de knapen staan en een van hen werpt nu zijn tol af, zoodat hij in den kleinen cirkel komt te draaien. Spoedig daarna werpt een tweede knaap zijn tol ook af en poogt met dezen den tol van den eersten uit den cirkel te brengen. Gelukt hem dit, dan heeft hij den tol gewonnen. Valt er een tol om, zonder door een anderen getroffen te zijn, en blijft hij in den cirkel liggen, dan dient hij voor den volgenden worp toch als doel; rolt hij echter uit den binnensten cirkel, dan neemt de eijenaar hem op en werpt hem opnieuw af. Peervormige tollen met lange punten zijn voor dit spel het best.

Snorren.

In den herfst, wanneer de noten rijp zijn, vervaardigen de knapen, door middel van dezen een klein speeltuig, dat veel overeenkomst met den bromtol heeft, maar veel eenvoudiger is. In de schaal van een grooten hazelnoot of van een okkernoot wordt boven en onder eene opening gesneden, de kern er uitgehaald en gegeten. Door de zijden van de schaal wordt dan verder eene kleine opening geboord, zoo groot, dat een koordje er door kan. De noot gelijkzoo op den sleutel van een bromtol, slechts heeft zij geen steel. Door de beide groote openingen steekt men nu een rond stokje, zoo lang als een potlood. Een sterk koordje wordt dan door de kleine opening ter zijde van de noot gestoken en aan het stokje vastgemaakt, daarna zoo ver opgerold, dat er nog slechts een gedeelte om vast te houden overblijft. Aan het onderste gedeelte van het stokje steekt men nu een enigszins zwaar en rond voorwerp, een aardappel b. v. of een kleinen appel, en trekt het koordje dan met de rechterhand sterk aan, terwijl de linkerhand de noot vasthoudt. Het stokje

TOLLEN EN SNORREN.

draait dan trillend rond, loopt echter niet alleen zoo ver, als het einde van het koordje het trekt maar draait nog langer rond en wikkelt het koordje, dat men na het trekken weder los laat hangen, weder in tegenovergestelde richting op, zoodat bij voortgezette trekking het omdraaien naar de andere zijde plaats heeft. Dit kan zoo lang gespeeld worden, totdat het koordje breekt.

Een ander soort van snorren kan men van een schijfje bordpapier, een radertje, een rond stukje hout, lood, ijzer, een grooten beenen knoop vervaardigen, waarin links en rechts nabij den rand eene opening geboord is. Door elke opening steekt men een draad, bindt de einden te zamen en houdt dien tusschen de vingers vast. Men draait het radertje nu rechts of links eenige malen rond, zoodat de beide draden om elkander gaan, trekt den draad dan aan en laat dien daarna weder vrij. Er ontstaat daardoor eene zelfde afwisselende beweging, als bij den bovenvermelden nootsnor. Tevens hoort men een luid snorren.

Het rolradje.

Dit kleine speeltuig heet ook wel Sjoesjoe, wegens het geluid dat het veroorzaakt. Het bestaat uit een houten radje van ongeveer 3 duim middellijn, en een halve duim dikte. Hetzelve is in twee helften verdeeld, die in het midden door een as van een halven duim middellijn verbonden zijn. Hieraan is een koord van twee ellen lang vastgemaakt. Aan het andere einde van het koord bevindt zich eene lis, om er den vinger door te steken. Men wikkelt nu het koord rondom de as en laat het radje dan vallend afloopen. Is het genoegzaam afgeloopen, dan moet men het door eene bijzondere beweging van het koord weder zoo ver weten te brengen, dat het in tegenovergestelde richting weder naar boven oprolt. Door eenige oefening zal men het spoedig zoo kunnen doen, dat men het radje met den duim en wijsvinger kan grijpen.

De boschduivel.

De samenstelling van dit eenvoudig muziek-instrument berust hierop, dat het verwekte geluid naar een hol voorwerp geleid wordt, waardoor het als door een zangbodem versterkt wordt. Het bovenste gedeelte van een stokje wordt met gesmolten hars overdekt. Hierop hangt men een lossen strik, het beste is van paardenhaar, en bevestigt het einde aan den bodem van een open ronden bus van bordpapier, den trommel. Zoodra men het stokje draait, draait ook de trommel rond en de strik brengt door het wrijven op de hars een knarsend geluid voort. Dit wordt door den trommel belangrijk versterkt en klinkt des te dieper en brommender, hoe grooter deze is.

KNIKKERSPELEN.

De kleine danser.

Van eene kleine kurk kan men een aardigen danser maken. Het hoofd kan men van kurk en wol, de kleederen van kleine lapjes zijde of papier vervaardigen. Onder in de kurk steekt men nu vier varkensborstels en maakt die met een schaar gelijk, zoodat het mannetje staan kan, zonder vallen. Zet men het mannetje nu op den zangbodem van eene piano en speelt men daarop, dan begint het heen en weder te draaien, alsof het danst. Het richt zich daarbij geheel naar den aard der muziek. Vroeger zag men in de speelgoed-winkels ook wel een berenleider met zijn beer op een plankje, die ook vier borstels in plaats van pooten had. Zulk een beer werd dan op een tafel geplaatst, op welke men dan met de vuisten trommelde, om den beer te doen dansen.

KNIKKERSPELEN.

De knikkers.

Knikkers zijn op de meeste plaatsen een geliefd speelgoed der kinderen en dragen dan ook even zooveel verschillende namen, als er tongvallen en talen zijn. Eer men echter de kunst van het vervaardigen van knikkers had uitgevonden, speelden de kinderen reeds met ronde steentjes, die zij aan den oever van een meer of aan het strand der zee in menigte vonden. De meeste knikkers zijn van gewone klei vervaardigd. Zij zijn zeer goedkoop, doch springen spoedig van elkander. Knikkers van steen en marmer zijn fraaier en sterker. In den laatsten tijd heeft men ook knikkers van glas vervaardigd, die inwendig allerlei figuren vertoonen. In sommige ziet men zelfs eekhoorentjes, haasjes, mannetjes of andere voorwerpen. Met deze kan men verschillende spelen uitvoeren, waarvan wij de voornaamste hier zullen laten volgen.

Het knikkeren.

Jan en Frits willen met elkander knikkeren. Zij leggen een steen neder als standplaats of maken op eene bepaalde plaats een streep in den grond. Hier gaat Jan staan en rolt zijn knikker op de vlakke zoo ver, als hij wil.

KNIKKERSPELEN.

Nu rolt Frits zijn knikker naar dien van Jan. Raakt hij dien, dan behoort die hem toe, en nu rolt hij op zijne beurt uit. Treft hij niet, dan neemt Jan zijn knikker terug en mikt van de standplaats af naar dien van Frits. Op deze wijze kunnen ook meer dan twee knapen met elkander knikkeren. Ieder wint dien knikker, dien hij met den zijne geraakt heeft. Sommige knapen nemen den knikker eenvoudig tusschen den top van den duim en wijsvinger, andere daarentegen leggen hem tegen de zijde van den middenvinger, houden dien met den wijsvinger vast en schieten hem met den nagel van den duim voort.

Mikken.

Een knikker wordt door een der spelers als doel op een bepaald punt gezet en de overigen schieten na elkander met hunne knikkers naar dien. Hij die dezen raakt, wint hem. De verliezer zet nu een anderen uit als doel. Naarmate er vooraf bepaald is, wordt de knikker ook dan reeds gewonnen, wanneer de rollende knikker bij het stil liggen een span van den uitgezotten knikker verwijderd is.

Voorts wordt ook door elk speler een gelijk getal knikkers, drie, vier of meer, op eene rij geplaatst, zoodat er tusschen de knikkers genoegzaam ruimte overblijft. De spelers schieten nu na elkander naar die knikkers, waarvan de getroffen en gewonnen zijn. In Engeland noemen de knapen dit spel »Pruimen plukken.»

Kuiltje knikkeren.

Wordt er bij het knikkerspel een kuiltje in den grond gemaakt, dan verkrijgt het spel daardoor meerdere afwisseling. De standplaats bevindt zich op eenige schreden afstand van het kuiltje. De eerste speler rolt zijn knikker naar de opening; rolt hij hem er in, dan volgt zijn kameraad en poogt zijn knikker ook er in te rollen. Gelukt hem dit ook, dan wint hij den knikker van den eerste, en rolt nu op zijn beurt uit. Op deze wijze gaat men voort, totdat een zijn knikker niet in het kuiltje rolt. Hij, wiens knikker zich in het kuiltje bevindt, moet nu met den gekromden wijsvinger de knikkers die zich buiten het kuiltje bevinden (bij een grooter getal spelers kunnen er ook vele knikkers buiten liggen) in het kuiltje rollen. Hij moet dit echter bij den eersten proef volbrengen; gelukt het hem niet geheel, dan komt de volgende aan de beurt. Hij die den laatsten knikker gelukkig in het kuiltje rolt, wint alle die zich daarin bevinden.

Op sommige plaatsen spelen de kinderen ditzelfde spel met boonen. De

KNIKKERSPELEN.

boonen kunnen echter niet gerold, maar moeten van de standplaats af naar het kuiltje geworpen worden.

In plaats van een enkelen knikker naar het kuiltje te werpen, worden er ook wel eens vele te gelijk daar heen gerold. Die knikkers, welke in het kuiltje geraken, moeten door de tegenpartij met een gelijk aantal beloond worden, terwijl allen die er buiten blijven liggen verloren zijn.

Vijf kuiltjes.

De knapen draaien wel eens, gewoonlijk ten voordeele van den schoenmaker, met den hiel van den schoen kuiltjes in den grond van de speelplaats, vier in 't vierkant en een in 't midden. Elke knaap legt evenveel knikkers of fiches als winst uit, zoodat in elk kuiltje een stuk komt en de overschietenden in het middelste. Nu rolt men van de standplaats af met een knikker naar de kuiltjes; hij die dezen in een kuiltje brengt, bekomt datgene als winst wat er in is. Is een kuiltje echter reeds door een voorganger geledigd en rolt een volgende speler zijn knikker daarin, dan bekomt hij niet alleen niets maar moet nog bovendien tot straf een knikker of fiche in het ledige kuiltje leggen.

De lange rij.

De eerste knaap zet zijn knikker op een eenigszins verwijderd punt uit, de tweede plaatst den zijne wat naderbij en beiden gaan dan op zulk een plek staan, welke met de beide knikkers in dezelfde richting ligt en even zoo verwijderd is, als de beide knikkers dit zijn. De eerste speler poogt nu op die plek eerst den naasten knikker te treffen en, wanneer hem dit gelukt, den meer verwijderde. Den knikker, welchen hij raakt, heeft hij gewonnen. Mist hij den tweede dan moet hij de meer nabijzijnde plaats weder bezetten.

De drie kuiltjes.

Men maakt drie kuiltjes op eene rij in den grond, elk vier tot zes voet van het andere verwijderd. De standplaats wordt ook in dezelfde richting gekozen en de eerste speler rolt nu zijn knikker naar het eerste kuiltje; van hier, wanneer het hem gelukt is, naar het tweede en dan naar het derde. Mist hij eenmaal, dan blijft zijn knikker in het kuiltje liggen, 't welk hij het laatst bereikt heeft, en de volgende speler komt nu aan de beurt. Hij die het eerst het verste kuiltje bereikt, wint van elken medespeler een knikker.

Het kasteeltje.

Een speler gaat op den grond zitten, houdt de voeten van elkander en

KNIKKERSPELEN.

teekent een kleinen cirkel vóór zich. Midden in dezen cirkel plaatst hij drie knikkers dicht bij elkander en zet een vierden daar op. De standplaats, van waar de tegenpartij naar het kasteeltje schieten moet, wordt op vier voet afstand gesteld. Raakt hij het, dan wint hij de vier knikkers; mist hij daarentegen, dan vervalt zijn knikker aan den ander.

Het knikkeren naar den dobbelsteen.

Aan een knikker slijpt men eene kleine vlakke, zoo dat daarop een gewone dobbelsteen staan kan. De onderzijde van den knikker wordt dan in den grond vastgedrukt, de dobbelsteen daar op geplaatst, onverschillig met welke zijde naar boven gekeerd. Op eenige schreden afstand schiet men dan naar den dobbelsteen. De speler, die mist, verliest zijn knikker aan hem die den dobbelsteen opzet; raakt hij echter den uitgezette knikker en werpt hij daardoor den dobbelsteen af, dan moet de dobbelsteen-zetter zoo veel knikkers betalen, als de dobbelsteen aanwijst.

Poortje knikkeren.

Als doel plaatst men een stukje van een plank, in welks ondersten rand negen halve cirkelvormige openingen, even als kleine bogen aan bruggen, uitgesneden zijn. Deze zijn juist zoo groot dat zij een knikker kunnen doorlaten, en boven elk is een nommer geteekend. De wijze van nummeren verschilt. Men schijft of 5, 0, 1, 2, 0, 3, 0, 4, 0, of 0, 6, 4, 2, 0, 3, 1, 7, 8. enz.

Een speler is de bruggewachter. De overigen rollen op eenigen afstand verwijderd hunne knikkers tegen de brug. Elke knikker, die niet door een poortje gaat, vervalt aan den bruggewachter; gaat hij er echter gelukkig door of komt hij er in, dan bekomt hij die geworpen heeft zoo veel knikkers van den wachter, als het getal boven het bedoelde poortje geschreven, aanwijst.

Kringknikkeren.

Op den vasten, effen grond van de speelplaats wordt een kleine kring getrokken, van ongeveer zes duim middellijn; rondom dezen een grootere van minstens zes voet middellijn. De knikkers worden in den kleinen kring geplaatst; ieder speler zet er een of twee, en wel óf in den kring óf op de kringlijn zelve. De spelers gaan op den buitensten kring staan en beproeven nu met hunne knikkers de in den kring liggende knikkers zoo te treffen, dat zij buiten den cirkel rollen. Al wat den kring verlaat, is winst voor hem die wierp; blijft daarentegen zijn eigen knikker in den kring liggen, dan moet die daar ook blijven totdat die door een ander er uitgeschoten wordt. Naar

mate men overeengekomen is, schiet hij, die geraakt heeft, óf nogmaals óf men doet dit op de beurt.

Het oogschieten.

Ieder speler plaatst een knikker in een kleinen kring die in den grond getrokken is. De schutter plaatst zich daar vóór en laat nu uit de hoogte van de oogen een knikker op den liggenden vallen. Raakt hij hem zoo, dat de knikkers uit den kring rollen, dan behooren die hem toe; mist hij daarentegen en blijft zijn eigen knikker ook in den kring liggen, dan moet die daar blijven en tot doel dienen.

Het rollen met knikkers op eene plank.

Eene plank van eenige voeten lengte wordt schuins geplaatst. Een knaap laat zijn knikker van deze afrollen. Zoodra deze stil ligt, laat de tweede zijn knikker ook rollen en poogt zoo den eerste te treffen. Gelukt hem dit, dan bekomt hij dien; mist hij, dan dient de zijne ook tot doel en de eerste, of, wanneer er meer spelers zijn, de volgenden komen dan aan de beurt van rollen.

Knikkers raden.

Een knaap neemt een zeker aantal knikkers in de hand en vraagt dan aan zijne tegenpartij: »Hoe veel knikkers heb ik in mijne hand?» of, zoo als de Engelsche knapen: »Hoe veel eieren liggen er in het bosch?» De gevraagde raadt. Raadt hij het juiste getal, dan bekomt hij al de knikkers; raadt hij echter mis, dan betaalt hij zelf zoo veel knikkers aan den vrager, als hij te weinig of te veel geraden heeft. Hield de vrager b. v. drie knikkers in de hand en raadde de gevraagde vijf, dan moet hij twee betalen. Raadde hij twee, dan moet hij er één geven.

BAL SPELEN.

Het balspel.

Het balspel is een der meest algemeen verbreide spelen. Het kind van den Groenlander speelt met zijn makkers gedurende den kortstondigen zomer even hartstochtelijk met den bal als de Nederlandsche jeugd gedurende de lente.

BALSPLEN.

De Indianen van Amerika beminnen het balspel evenzeer als de bewoners der eilanden in den Grooten Oceaan. Het kleine kind begint daarmede, zoodra het de handjes leert gebruiken en oefenen; in vroegeren tijd hield zelfs de man zich daarmede bezig. Op vele plaatsen zijn de balspelen onder de volwassenen nog in gebruik.

Een geworpen steen was het eerste wapen om een vijand uit de verte te treffen. Het naderende roofdier kon men daarmede uit eene schuilplaats wonden, het wild van het graanveld verwijderen. Verschillende volksstammen van Occanië nemen tegenwoordig nog steenen in hunne kano's mede, wanneer zij den vreemdeling, die zij te ontmoet varen, niet volkomen vertrouwen. Den juiststen steenworp leerde men door het balspel; dit laatste werd daardoor eene voorbereiding voor oorlog en jacht. Hij die den geworpen bal vlug kon ontwijken, ontweek ook later in den heeten strijd met gemak den naar hem geslingerden steen.

Voorbeelden daarvan verhaalt Homerus in zijn *Odyssea*; de mannen speelden in Sparta en op Kreta in vroegeren tijd tot aan hun dertigste jaar en waren dan in bijzondere afdeelingen verdeeld, waarop ervaren spelers het opzicht hadden. De Athcners richtten zelfs voor den balspeler van Alexander den Grooten, Aristonicus, een standbeeld op, nadat zij hem het burgerrecht verleend hadden. Dionysius, de dwingeland van Syracuse, was een hartstochtelijk balspeler, en de Arabieren onder den kalif Harun al Raschid waren even groote liefhebbers van het balspel. Aan den vederbal gaven zij echter de voorkeur.

Onze oude en jonge Germaansche voorvaderen speelden op de grazige weiden voor de stadspoorten met den bal. Zij dreven daarbij den bal met een slaghout door een opgehangen ring, en dit vermaak verbreidde zich zelfs tot op IJsland. In Vlaanderen noemde men het »de kloosterpoort slaan», op IJsland »Smakbal». Met het balspel werd bij de meeste gelegenheden gezang en dans vereenigd. In lateren tijd hebben deze drie uitspanningen zich van elkander gescheiden, heden echter heet een dansvermaak een Bal en een lierdicht eene Ballade.

De balspelen van Fröbel.

De paedagoog Fröbel, een leerling van Pestalozzi, die bij zijne opvoedingsmethode aan de lichamelijke ontwikkeling van den jeugdigen mensch met recht even groote opmerkzaamheid wijdt als aan de geestelijke, beveelt den bal als eerst speelgoed voor het kind aan. Een tweejarig knaapje kan reeds op zijne wijze met den bal omgaan en daarin een groot vermaak vinden.

Hij beveelt daartoe zachte en lichte ballen van wol aan en vooral dezul-

BALSPELEN.

ken met heldere, eenvoudige kleuren. Spelen de kinderen volgens Fröbels opgave in dusgenaamde kindertuinen met elkander onder toezicht van ervaren leermeesteressen, dan gebruiken zij zes ballen van verschillende kleuren; rood, licht geel, blauw, oranje, groen, violet.

Het eenvoudigste balspel met een klein kind bestaat hierin dat de moeder het den bal op tafel of op den grond toerolt. Later kan de bal aan een draad worden gebonden en verschillende zaken helpen voorstellen. Hij kan als een klok heen en weder slingeren, als een luchtballon rijzen en dalen, het dorschen op den dorschyloer nabootsen, als windmolen een cirkel beschrijven, enz. Bij al deze spelen moet een eenvoudig liedje gezongen worden, waardoor men het kind vervrootlijkt en tevens zijn spraakvermogen oefent. — Men besluit met de vang oefeningen, als het moeilijkst. De bal wordt of door de moeder het kind toegeworpen en door dit weder naar de moeder, of het kind werpt den lichten bal tegen den wand en vangt dien zelf.

Vangbal: het vuile ei.

Bij alle balspelen komt het aan of op het werpen en slaan van den bal, of op het vangen en op het ontwijken van dien. Elk kind beginne er dan mede om zich in het vangen te oefenen, en werpt den bal daartoe of tegen een genoegzaam hoogen en breeden wand, of laat dien door andere knapen naar zich toewerpen. Vele knapen vergenoegen zich met de eenvoudige vang oefeningen en stellen hunne eer slechts daarin, dat zij den bal zoo dikwijls mogelijk na elkander geworpen en gevangen hebben, zonder dien te hebben laten vallen. In Zwitserland is een soort van dit eenvoudig spel onder den naam: »Het vuile ei”, bij de kinderen in gebruik. Zij tellen bij elken worp: »Een ei, twee eieren”, enz.; valt de bal op den grond, dan is dit een »vuil ei” en zoo veel malen de vangende knaap den bal op den grond heeft laten vallen, eer het vastgestelde aantal worpen gedaan is, even zoo veel worpen met den bal op den rug moet hij zich tot straf laten welgevalen. Door anderen worden, in plaats van het eiertellen, de dagen der week als telwoorden gebezigd.

De vangschool.

Balvangers, die zich niet met het eenvoudige vangen vergenoegen, maar het tot eene meesterschap in de kunst willen brengen, gaan daartoe op de volgende wijze te werk:

1. De bal wordt met de rechterhand tegen den wand of in de hoogte geworpen en met beide handen gevangen;
2. men werpt met de rechterhand en vangt met de rechterhand alleen;

BALSPELEN.

3. men werpt met de rechterhand en vangt met de linker;
4. men werpt met de linkerhand en vangt met de rechter;
5. men werpt met de linkerhand en vangt met de linker;
6. de bal wordt onder het been door met de rechterhand geworpen en met de rechter gevangen;
7. de bal wordt op dezelfde wijze geworpen en met de linkerhand gevangen;
8. de bal wordt met de linkerhand onder het been door geworpen en met de rechterhand gevangen;
9. de bal wordt op dezelfde wijze geworpen, maar met de linkerhand gevangen;
10. de bal wordt met de rechterhand tegen den wand geworpen en bij het terugstuiten weder teruggeslagen; nadat dit eenige malen gedaan is, wordt hij gevangen;
11. dezelfde toer wordt met de linkerhand uitgevoerd;
12. twee ballen worden onafgebroken met de rechterhand tegen den wand geworpen, met de linker gevangen en dan aan de rechterhand weder teruggegeven;
13. twee ballen worden afwisselend met de rechterhand omhoog geworpen en gevangen en twee ballen evenzoo met de linkerhand.

De gewone ballen waren vroeger van stukjes leder gemaakt en met werk of houtzaagsel opgevuld, anderen met wol. Beide soorten waren echter niet veerkrachtig genoeg. Beter waren die reeds die inwendig van kurk waren. Het best zijn echter de ballen van gutta-pertja, welke zeer veerkrachtig zijn.

Werpt men met meerdere ballen te gelijk, dan vat men den te werpen bal met de toppen van de vingers, den tweede houdt men in het midden van de hand. De eerste wordt vrij hoog geworpen, en terwijl hij valt, werpt men den tweede, vangt den eerste en werpt dezen weder omhoog, eer de tweede aankomt. Zoo kan men het bij behoorlijke oefening hierin zoo ver brengen, dat men met vier, vijf of meerdere ballen speelt, waarvan er eenige omhoog zijn. Dit kan dan of met slechts eene hand geschieden of met beide handen, die elkander de ballen toewerpen en vangen.

Het vangen van steentjes.

Men zoekt zes gladde keisteentjes ter grootte van groote boonen. De speler houdt die in de hand, werpt ze omhoog en tracht die op den rug van de hand te vangen. Blijven alle zes steentjes daarop liggen, dan begint hij het spel, en zijn kameraad ziet dan goed toe dat hij geen fouten begaat. Vangt hij minder, dan werpt de tweede de steentjes omhoog, en hij begint die de meeste steentjes gevangen heeft.

De steentjes worden in de hand genomen en op een steenen plaat of tafel zoo geworpen, dat zij uit elkander rollen. De speler neemt dan één daarvan tot vangsteen weg en kiest daartoe een van de twee, die zeer nabij elkander liggen. Dezen werpt hij omhoog, neemt een der liggende steentjes weg en vangt den nedervallenden vangsteen met dezelfde hand. Hij mag den laatsten noch op den grond laten vallen, noch bij het opnemen een van de andere daar liggende steentjes aanraken. Heeft hij alle vijf steentjes op deze wijze opgenomen, dan is de eerste toer geëindigd en gaat hij tot een volgenden over.

De steentjes worden weder uitgeworpen, dan drie en twee opgenomen, daarna vier en één, en eindelijk alle vijf te gelijk. Het opwerpen en vangen van den eenen vangsteen blijft hetzelfde. Nu herhaalt men dit nog eens, waarbij de vangsteen echter met den rug van de hand wordt opgeworpen. — Nu volgt het zoogenaamde eierleggen. De speler neemt alle steentjes in de hand, werpt één omhoog en legt, eer deze nedervalt, telkens één op den grond; daarna legt hij er twee neder enz., eindelijk alle vijf. — Nu volgt de afwisseling van het nederleggen en opnemen; de steen wordt omhoog geworpen, één neergelegd en een ander opgenomen; dit wordt dan weder voortgezet tot vijf.

Hij die een fout begaat moet ophouden en zijn kameraad laten beginnen. Hoofdfouten zijn: het laten vallen van den vangsteen of van een der in de hand gehouden steentjes, het aanraken van een der liggende steentjes, het niet opnemen van dat steentje dat opgenomen moet worden of het laten vallen van dit. Vangoefeningen met den rug van de hand komen hier ook bij. Eerst wordt daartoe een steentje omhoog geworpen en met den rug van de hand gevangen, dan twee enz., eindelijk alle vijf.

De bewoners van de Zuidzee-eilanden hebben een dergelijk spel, dat zij Lafo-litupa noemen. Twee personen spelen met elkander om een weddenschap. Ieder heeft 50 of 60 boonen voor zich liggen, en neemt telkens vier van deze weg, werpt die omhoog en poogt die met den rug van de hand te vangen. Hij die het eerst op deze wijze 100 gevangen heeft, heeft het spel gewonnen.

Van den arm in de hand.

Leg een geldstuk of een ander klein voorwerp op het onderste gedeelte van den opgeheven arm, zoo als uit de hierbij behoorende figuur (107) te zien is, sla den arm dan snel naar onderen en vang het geldstuk met de hand van denzelfden arm. Met eenige oefening zult gij het hierin zoo ver brengen, dat gij niet alleen het geldstuk, maar meerdere op elkander liggende guldens kunt vangen, zonder dat er een op den grond valt.

Groote vangbal en oud-grieksche Harpastum.

Een der spelers werpt den bal loodrecht omhoog, de anderen wedijveren met elkander om dezen te vangen eer hij op den grond komt, en springen dan naar den nedervallenden bal op. Men bezigt hierbij zoowel kleine als groote ballen. De laatste bestaan uit een goed opgeblazen varkensblaas. Men kan daartoe ook groote gutta-pertja ballen bezigen, die, als zij tegen den grond geworpen worden, bij het naar boven springen worden gevangen. Met zulk een bal kan men een zeer onderhoudend spel uitvoeren. De spelers plaatsen zich in een cirkel en drijven den bal door het slaan met de hand tegen den grond. Naar gelang van de richting van de slaande hand, springt hij naar den tegenover staanden speler en blijft zoo in een voortdurende beweging. De Chineezzen, die in 't algemeen altijd iets bijzonders hebben, houden ook een grooten bal met de bloote voeten in beweging. Bij een oud grieksch spel met een kleinen bal stonden de knapen ook in een grooten kring en wierpen elkander den bal toe. Hij die wierp poogde de aandacht van den ander af te leiden. Hij hield zich alsof hij den bal naar een bepaalden speler werpen wilde, doch wierp dien dan naar een ander, die weinig opmerkzaam was. Hij die den bal liet vallen, ontving straf.

De wandbal.

Dit spel speelt men gewoonlijk door een kleinen bal tegen den wand te werpen, die minstens tien schreden lang, drie of viermaal hooger is dan een man en geen vensters moet hebben. Twee el boven den grond wordt met krijt een dikke rechte streep op den wand getrokken. Langs den wand is de grond een span, bij acht schreden breedte, hooger dan het overige gedeelte der speelplaats. Deze hoogte vormt de eerste plaats, het overige gedeelte de tweede plaats. De spelers verdeelen zich in twee partijen; de eene partij gaat op de eerste plaats, de andere op de tweede plaats staan. Op hunne plaatsen scharen zij zich op een rij. De spelers van de eerste plaats stellen onder elkander een volgorde vast. De eerste van hen is de opslaander; deze plaatst zich voor het



VAN DEN ARM IN DE HAND.



BILBOQUET.

GROOTE



VANGBAL.



BALSPELEN.

midden van den wand en werpt den bal met de hand tegen dezen, zoodat hij boven de streep komt en naar de tweede plaats terugvliegt. De spelers van de tweede plaats slaan den bal of in de hoogte of bij het eerste omhoogspringen weder boven de streep van den wand terug, kan 't zijn zóó, dat hij bij het terugspringen op de eerste plaats valt en de aldaar staande spelers tot slaan noodzaakt. Die partij, welke den bal te diep slaat, zoodat hij of den wand niet raakt of onder de bedoelde streep komt, of hij die het verzuimt om dien bij het eerste opspringen te treffen, verliest één punt. Zulk een punt, dat de tweede partij verliest, komt ten bate van de partij die zich op de eerste plaats bevindt.

Verliest daarentegen de partij van de eerste plaats een punt, dan moet de opslaander zijn ambt aan zijn buurman overgeven, ook dan wanneer hij zelf de fout niet begaan heeft, maar een die tot zijne partij behoort. Hebben alle spelers van de eerste plaats op deze wijze hun ambt verloren, dan gaan zij op de tweede plaats staan en zij die zich aldaar bevinden komen zoo lang op hunne plaats, totdat het hun even zoo gaat. Wanneer beide partijen beide plaatsen hebben bezet, is een gang van het spel geëindigd; ook is dit het geval wanneer een bepaald aantal punten, bij het begin vastgesteld, gemaakt is. Die partij welke bij een zeker getal gangen de meeste punten heeft bekomen, heeft het spel gewonnen.

Balkegelspel.

Negen gewone kegels, die echter klein en licht moeten zijn, worden nabij een muur in een kring opgezet. Den bal werpt men tegen dien muur, zoodat hij bij het terugspringen tusschen de kegels komt en deze omwerpt. Die speler, die met zijn bal de meeste kegels omgeworpen heeft, is koning.

Stok en balspel (Bilboquet).

Dit spel, dat alleen dient om één kind bezig te houden, behoort juist niet tot het meest geliefde, en toch is het verder over de aarde verbreid, dan men oppervlakkig wel zou meenen. Het wordt op Groenland door de kinderen der Eskimo's even zoo gespeeld, als op Anamoka door de vrouwen. In Frankrijk is het meer in gebruik dan in Duitschland, en men weet dat koning Hendrik III zich er reeds mede bezighield. Het hiertoe behoorend speeltuig is een houten of beenen kogel. Aan de eene zijde is deze aan een koord bevestigd, aan de tegenovergestelde zijde bevindt zich eene opening. Het koord is in het midden van een stokje vastgebonden. Aan het eene einde van dat stokje bevindt zich een kleine beker, juist zoo groot dat de kogel er in past; het andere einde is puntig. Dit spel kan men op tweeërlei wijzen spelen: men vangt den op-

BALSPELEN.

geworpen kogel of met den beker, of de kogel wordt zoo geslingerd dat deze bij het nedervallen met de opening naar beneden komt en met het spitse einde van het stokje gevangen wordt.

Staanbal.

De staanbal is een onzer belangrijkste werpspelen, het oefent even zoo goed in het mikken als in het springen, loopen en plotseling stilstaan. De kleine bal, dien men hierbij bezigt, mag niet te hard zijn, opdat het treffen met dezen niet te veel pijn veroorzaakt. Hoe meer kinderen aan dit spel deelnemen, des te aangenamer is het. Wij zullen nu eens aannemen dat de eerste knaap Anton heet, de tweede Bernard, de derde Christiaan, enz. Allen gaan nu zonder bepaalde orde voor een muur staan, Albert werpt den bal zoo hoog mogelijk tegen den muur of op het dak en roept bij het werpen den naam van een der medespelers, ditmaal Bernard. Dewijl niemand vooraf weet, wie geroepen zal worden, brengt het belang van allen mede om zich zoo nabij mogelijk den werpenden speler te plaatsen. Wanneer Bernard nu geroepen is, loopen de anderen naar alle kanten heen, zoo mogelijk ver van elkander. Hierbij moet men echter nog voorzichtig zijn en maar niet wild voortloopen, want wanneer Bernard zoo gelukkig is om den nedervallenden bal te vangen, eer deze op den grond komt, dan heeft hij het recht den bal nogmaals omhoog te werpen en een anderen speler te roepen. Natuurlijk kiest hij dan diegene, die het verst verwijderd is. Wij zullen nu eens aannemen dat Bernard den bal niet gevangen heeft; en dat deze op den grond is gevallen en verder voortrolt. Bernard moet dien nu zoo spoedig mogelijk pogen te grijpen. Zoodra hij hem in de hand heeft, roept hij: »Blijft staan!» Heeft hij hem echter nog niet in de hand, dan mag ieder speler loopen; zoodra hij echter roept, moet ieder stil blijven staan. Ziet Bernard dat er een nog een stap verder gaat, dan kan hij verlangen, dat hij weder terug ga. Hij kiest nu als doel Christiaan, die het dichtst bij hem staat en werpt dezen met den bal. Op sommige plaatsen is het bij de spelenden een wet, dat de tot doel dienende knaap zich niet mag bewegen; op andere plaatsen is het echter geoorloofd om door allerlei bewegingen den worp te ontwijken, zonder echter van plaats te veranderen. In het laatste geval wordt het treffen dan moeilijker. Zoodra de bal geworpen is, maar ook niet eerder, mogen de anderen hunne plaatsen verlaten. Vangt Christiaan den bal, of wordt hij getroffen en neemt hij den bal van den grond op, dan roept hij nogmaals: »Blijft staan!» en doet dan even als Bernard. Dit gaat zoo lang voort totdat er een mist. Op vele plaatsen is het den werpenden speler ook geoorloofd om naar hem, die tot doel dient, een sprong te doen. Evenzoo wordt het aan slechte werpers, die op te grooten afstand van de an-

BALSPELEN.

dere spelers gekomen zijn, toegestaan om den bal tot vangen toe te werpen, wanneer de betrokken persoon daarmede tevreden is. Heeft hij eenmaal zijne toestemming tot deze verandering gegeven, dan neemt hij ook alle verplichtingen van zijn voorganger op zich en draagt de schade, wanneer deze den bal niet vangt. Hij die mis gooit, ontvangt straf. Deze bestaat gewoonlijk hierin, dat de tot straf veroordeelde speler gebukt tegen den muur gaat staan en dat ieder der medespelers op een bepaalden afstand naar hem een worp doet, dien de eerste echter ontwijken mag. Die afstand wordt ook wel eens hierdoor bepaald dat de speler, die bestraft zal worden, zelf den bal tegen den muur werpt en dat de straffenden zich dan om te werpen daar plaatsen moeten, waar de terugstuitende bal den grond aanraakt.

Naar gelang van plaats wordt het bovengenoemde spel wel eens gewijzigd. Is er b. v. geen geschikte muur of huis nabij de speelplaats, dan maakt men voor elken speler een kuiltje in den grond en teekent dit zoo dat men den eigenaar herkent. Hij, die het spel begint, rolt den bal naar een kuiltje en de eigenaar daarvan moet dan werpen. Mist de eerste een kuiltje, dan rolt een ander den bal. De kuiltjes zijn of op een rij of in een bocht gemaakt. Sommige knapen bedienen zich van hunne petten, leggen die op eene rij en hij, die door het aftellen tot koning is gekozen, legt de zijne het verst, gaat dan tegenover de petten staan en werpt den bal in een pet, om daardoor den speler aan te duiden die werpen moet. Mist hij bij het werpen naar de petten drie maal, dan wordt zijn pet aan het ondereinde van de rij gelegd en zijn buurman verkrijgt het recht om den bal in de petten te werpen.

Eene afwijking van den staanbal is het koningsspel. De bal wordt dan eerst in een kuiltje geworpen, rondom hetwelk alle medespelers gaan staan. Men telt af en telkens wordt de tiende speler verwijderd; hij die het laatst overblijft is koning. Deze neemt den bal en zingt:

De koning neemt zijn bal,

Waarnee hij gooien zal.

Inmiddels loopen allen weg, de koning werpt naar een speler, en hij die getroffen is moet daar blijven staan, waar de bal ligt. Van die plaats af werpt hij naar den koning. Treft hij dezen, dan is hij zelf koning; mist hij, dan bekomt hij straf.

De cirkelbal.

Dit spel is bijzonder voor een groot aantal spelers geschikt. Zij vormen een cirkel, waarvan de middellijn een gewone worp bedraagt, en ieder duidt zijn plaats door een streep aan. De spelers verdeelen zich op den cirkelstreep zoo mogelijk op gelijke afstanden en nu werpt de een den bal naar

BAL SPELEN.

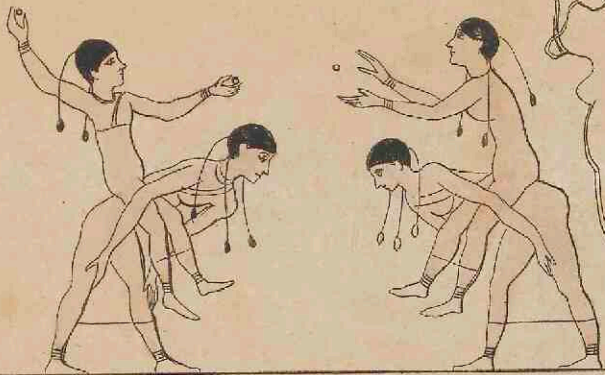
den ander, niet alleen naar den naastbijzijnde, maar naar elk ander, zoo als hij wil. Hij die den geworpen bal niet vangt, moet tot straf zijn plaats verlaten en in den cirkel gaan staan.

Nu moet de bal nog wel verder geworpen worden, doch ieder heeft het recht om ook naar den in den cirkel staanden speler, dien wij Anton zullen noemen, te werpen. Hij die daarbij mist, moet tot straf zelf in den cirkel gaan staan en tot mikpunt dienen. Is Anton getroffen, dan vlieden allen van hunne plaatsen, totdat een speler den bal in de hand heeft en »stilstand" beveelt. Hij mag binnen den cirkel gaan staan, waar hij wil, maar dien niet verlaten. Van hier uit werpt hij naar den speler, die het naast bij hem is. Treft hij hem, dan moet de getroffen speler ook bij hem in den cirkel plaats nemen. Was de bal soms buiten den cirkel gevlogen, dan mag Anton dien wel halen, doch moet weder in den cirkel terug. Mist Anton, dan bekomt hij geen verdere straf. Allen komen dan naar hunne plaatsen terug, laten den bal op nieuw rondgaan, werpen dien naar hem die het dichtst bij de in den cirkel staande spelers staat, en deze werpt nogmaals naar de in het midden staanden. Is er van de op den cirkelomtrek staande personen nog slechts één over, dan heeft deze het recht om van de eene plaats van den omtrek naar de andere te loopen en naar de in de midden staande spelers te werpen. Van deze laatsten mag slechts diegene werpen, die getroffen is; zijne makkers moeten hem echter zooveel mogelijk helpen, om hem den bal zoo spoedig mogelijk in handen te geven en hij stilstand kan bevelen. Wien de overblijvende treft, is mat of dood en moet den cirkel verlaten. Heeft hij op deze wijze allen er uitgedreven, dan is hij koning; mist hij of wordt hij getroffen, dan moet hij ook in den kring; in elk geval begint men dan een nieuw spel.

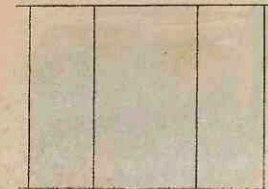
Op sommige plaatsen wordt dit spel door acht knapen gespeeld. Vier van hen nemen plaats op de vier hoeken van een vierkant, een worp van elkander, de vier anderen in het midden. De buiten staanden hebben zes vooruit, de binnenstaanden drie, d. i. zij mogen zoo vele malen mis werpen. Hebben zij dit getal overschreden, dan moeten zij hunne plaats verlaten. Het overige van dit spel is aan dat van den cirkelbal gelijk.

De rijd-bal.

De rijd-bal was, zooals uit oude muurschilderingen te zien is, in den grijsen voortijd reeds een spel bij de Egyptenaren, zooals het dit in Zwitserland en op andere plaatsen nog is. Bij dit spel is het een vereischte dat elk paar der medespelers even sterk en zwaar is, dewijl ieder gedurende het spel bij afwisseling paard en ruiter zijn moet. De spelers verdeelen zich in twee partijen, gelijken tegenover gelijken; het lot beslist welke partij eerst paard moet



EGYPTISCHE ROND-BAL.



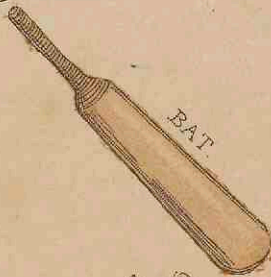
HET WERPEN MET DEN GROOTEN BAL.



ROND-BAL.



BATSMAN.



BAT

EENVOUDIG CRICKET

A BALSPEL MET VRIJPLAATSEN.

o o
d.
a o
b. o o

zijn. Elk paard neemt zijn ruiter dan op den rug, allen vormen een cirkel en de ruiters werpen elkander den bal toe, terwijl de onrustige paarden hun best doen om door allerlei wendingen het vangen moeilijk te maken. Wanneer een ruiter den bal laat vallen, moeten alle ruiters zoo spoedig mogelijk afstijgen en vluchten. Het vlugste paard grijpt den bal en roept: »stilstand!» De vluchtende ruiters moeten dan staan blijven en het paard, 't welk den bal heeft, werpt den meest nabijzijnden. Mist de bal, dan stijgen alle ruiters weder op en beginnen weder te vangen. Wordt de ruiter getroffen, dan moet zijne geheele partij paard worden en zij die paarden waren mogen rijden.

De drijfbal.

De bal wordt bij dit spel als een gier gedacht, die in een tuin, dien men bewaken moet, wil indringen (gierspel), of als een wild zwijn, dat er in dringt en afgewend moet worden. Een kuil zoo groot als een schotel duidt op de speelplaats de plek aan, naar welke de bal gedreven moet worden, als naar den ketel van het zwijn. Een of twee schreden van den middelsten kuil verwijderd worden zoovele kleine kuiltjes min één gemaakt, als er spelers zijn. Elke knaap heeft om te jagen een stok van ongeveer anderhalf el lengte; het is een groote schande om den bal, dit onreine dier, met de hand aan te grijpen of met den voet aan te raken. Eerst wordt de bal in den ketel gelegd, alle medespelers steken hun stok ook daarin, een eenigszins verwijderd punt wordt als loopperk aangeduid, men telt één, twee, drie en allen loopen naar dit punt, slaan daarop met hunne stokken en loopen dan zoo spoedig mogelijk weder terug om met den stok een kuil te bezetten en tevens den bal uit den ketel te slaan. De laatste vindt geen vrijen kuil meer en moet nu den bal in den ketel trachten te drijven. Hij mag den bal met zijn stok op alle mogelijke wijzen aanraken, maar niet met zijn handen of voeten. De anderen daarentegen pogen den aanrollenden bal terug te slaan. Wanneer zij daartoe hunne stokken uit de kuilen doen, poogt de drijver met zijn stok een der laatsten te bezetten en de voormalige oppasser, die misschien den bal ver had weggeslagen, geniet dan het plezier om drijver te worden en den bal weder naar den kuil te brengen. Gelukt het den drijver den bal weder in den ketel te brengen, dan loopen alle oppassers naar de aangeduide plek, om die met hunne stokken aan te raken; de drijver bezet inmiddels een der kuilen en de laatste der terugkomenden neemt zijn ambt over.

Hier en daar speelt men dit spel met eenige afwisseling en noemt het dan Boombal, waarbij de bal naar een bepaalden boom gedreven moet worden en de medespelers in plaats van hij kuiltjes bij boomen staan gaan. Bij het terugdrijven van den bal mag niemand zijn boom geheel verlaten, hij moet

BAL SPELEN.

dien steeds met eene hand aanraken, gelijk bij het boven vermelde spel niemand zich van zijn kuiltje verwijderen mag, maar ten minste een voet daarnaast (niet daarover) hebben moet.

Het voetbalspel met grooten bal.

De bal welke bij dit en bij het volgende spel gebezigd wordt is zoo groot als een hoofd, van binnen met haar opgevuld en met leder overtrokken. De spelers houden elkander aan de handen vast en vormen een kring. Een moet als baldrijver in het midden staan. Hij houdt de armen op den rug en stoot den bal met een voet, met den rechter of linker, zooals bij het begin van het spel bepaald is. Hij moet echter gedurende het geheele spel steeds denzelfden voet gebruiken en de anderen moeten den bal met den anderen voet afweren. Gebruikt de baldrijver dan den rechter voet, dan moeten zij den linker bezigen. Hij die anders doet, wordt tot straf baldrijver. Deze poogt door een juist schop den bal tusschen de medespelers door te brengen; gelukt hem dit, dan neemt die speler zijn plaats in, die den bal heeft laten doorgaan. Keeren de spelers den bal met den linker voet af, dan is hij het, naast wiens linker voet de bal is voorbijgegaan. Was de schop daarentegen zoo krachtig, dat de bal hooger dan de helft van het lichaam der spelers vloog, zoodat die over de handen of hoofden geraakt, dan wordt niemand daarvoor gestraft; de drijver moet dan den bal weder in den kring trachten te brengen. Ditzelfde moet ook hij doen door wiens schuld de bal den kring is uitgevlogen. Zijn er vele spelers bijeen, dan kunnen twee of meerdere ballen te gelijk door even zooveel drijvers gedreven worden. Is de bal buiten den kring en moet die weder daarin gedreven worden, dan keeren de in een kring staande spelers zich om.

Het werpen met den grooten bal.

De spelers verdeelen zich in twee even groote partijen en maken op de speelplaats voor ieder dezer een merk, 't zij door het trekken van streepen in den grond, 't zij door het leggen van steenen of plaatsen van takken. In het midden van de speelplaats blijft eene ruimte van ongeveer 30 schreden, aan wier zijden de lijn van de binnenste plaats van elke partij in 't lang getrokken is; op ongeveer 15 schreden van de lijn van de binnenste plaats wordt, buitenwaarts, de lijn van de buitenste plaats voor elke partij getrokken (fig. 113). Men kiest nu een tamelijk grooten bal. Elke partij gaat dan, over de geheele lijn verdeeld, op de binnenste linie staan; het lot beslist welke partij het eerst zal werpen. Hij die werpt slingert den bal zoo ver mogelijk naar de andere partij; deze poogt den bal het verder rollen te beletten, of door hem te vangen, of door hem met de voeten tegen te houden. Op de

plek waar de bal is blijven liggen, moet dan de betreffende partij hare nieuwe plaats nemen en dan van daar werpen. Het is den werper echter daarbij veroorloofd om even ver ter rechter- of ter linkerzijde te loopen. Hij poogt nu in de linie van de tegenpartij eene opening te maken of zulk eene plaats te ontdekken, waar zich onhandige, onopmerkzame spelers bevinden, en den bal door de vijandelijke linie en zóó achterwaarts te brengen. De partij die op deze wijze het eerst over hare buitenste grensline gekomen is, heeft het spel verloren. De oude Grieken vermaakten zich reeds met dit spel en noemden het Episkurus.

In Engeland werd de groote bal met de voeten gedreven. De bal was óf van gomelastiek gemaakt en met leder overtrokken, óf van een overtrokken koeblaas, waarin zich eenige erwten bevonden, om geraas te veroorzaken. De stelling van de spelers was geheel dezelfde als bij het bovengenoemde spel. Elke partij poogde den bal door een krachtigen schop over de vijanden heen te brengen. Soms kreeg de bal dan zulk een vaart dat hij zeer hoog vloog en langzaam door de lucht zweefde.

De snorbal.

Een kleine bal wordt aan een lang touw bevestigd, waarvan men het andere einde aan een stok vastmaakt, die uit een venster van de eerste verdieping gestoken wordt. De bal moet zoo laag hangen, dat men dien nog behoorlijk bereiken kan. Dit spel kan het best door twee personen worden gespeeld. De een geeft den bal met een eenigszins afgeplatten stok een krachtigen slag, zoodat hij eens, nog beter tweemaal, rondom den uitgestoken stok vliegt, waarbij de andere den nederdalenden bal poogt te vangen. Slaat de eerste niet goed, of vangt de tweede den bal, dan worden de rollen verwisseld.

De bewoners van de Samoa-eilanden in den Grooten Oceaan hebben een spel dat aan den beschreven snorbal herinnert. In plaats van een bal wordt een oranje-appel aan een draad midden in een vertrek opgehangen, zoodat deze ongeveer twee voet boven den grond zweeft. De spelers zitten in een kring en ieder houdt een klein puntig stokje in de hand. De oranje-appel wordt nu rond geslingerd en zoodra deze voorbij de spelers komt, poogt elk dien met zijn stokje te spitsen, de een door een snellen stoot, de ander door behoedzaam te mikken. Al de spelers hebben zich in twee partijen verdeeld. De partij welke den oranje-appel het eerst het bepaalde getal steken heeft toegebracht, bekomt den prijs, wanneer het door volwassenen gespeeld wordt, gewoonlijk een gebraden varkentje. Tot slot wordt dit door beide partijen gemeenschappelijk genuttigd.

BALSPELEN.

De slag of loopbal.

Bij sommige balspelen wordt de bal met een slaghout geslagen. Men bezigt daartoe het best een ronden stok, ongeveer twee voet lang, omwikkelt het handvat met dik garen en bestrijkt dit met dunne lijm, opdat de stok des te beter kan vastgehouden worden. Zulke stokken, die van voren breed zijn, treffen de bal wel gemakkelijker, maar de slag zal zelden zoo krachtig zijn, dewijl zij de lucht niet gemakkelijk doorklieven.

Hoc meer spelers er zijn, des te onderhoudender en belangrijker wordt het spel, doch mag het getal van acht of tien niet te boven gaan.

Een enkele knaap kan zich hoogstens in het juiste slaan oefenen, nadat hij zelf den bal omhoog heeft geworpen. Met twee spelers zijn er reeds eenige afwisselingen mogelijk. De een slaat den bal, welken de ander hem toewerpt, tegen een hoogen muur of op het dak van het huis, de tweede poogt hem te vangen; — of de een slaat den bal zelf, slaat dien zoo hoog mogelijk op de vrije speelplaats, terwijl zijn kameraad dien poogt te vangen of, wanneer dit hem niet gelukt, dien zoo spoedig mogelijk te grijpen. Hij die slaat mag driemaal naar den bal slaan, wanneer hij dien soms bij de twee eerste slagen niet treft. Gelukt dit hem bij den derden slag nog niet, dan komt zijn kameraad op zijne plaats. Vangt de tegenpartij den omhoog geslagen bal, dan verwisselt men ook van plaats. Vangt hij dien niet, dan moet hij daar blijven staan, waar hij dien stil doet liggen; hij die slaat gaat dan wijdbeens staan, houdt den stok recht voor de opening, en nu moet de tegenpartij van zijne plaats af den bal door eene der beide openingen werpen. Gelukt hem dit dan mag hij slaan.

Balspel door drie knapen.

Zoodra drie knapen met den bal spelen, wordt de lengte van de loopbaan door steenen aangeduid, gewoonlijk een goeden worp van elkander. Aan ieder einde neemt een knaap als opgooier plaats, de derde slaat. Gewoonlijk wordt het door de knapen door middel van het slaanhout spoedig beslist wie die bevoorrechte persoon zijn zal. Een knaap werpt dit naar zijn kameraad, deze vangt het met een greep van de hand, de tweede speler plaatst zijne hand boven die van den ander en omspant den stok, en daarna ieder volgende; is er van het hout nog iets over, dan gaat hij voort hetzelfde te omspannen, wiens hand het onderste is. Blijft er nog een klein gedeelte boven de bovenste hand over, dan geldt dit nog, wanneer de volgende speler het hout achter het uitstekende gedeelte met twee vingers grijpen en omhoog werpen kan. De bovenste mag dan slaan. Hij die slaat en hij die opgooit staan twee schreden

van elkander af. De laatste werpt den bal recht omhoog, en bij het nedervallen slaat de ander naar dien. Is de bal slecht geworpen, dan heeft hij die slaat het recht van niet te slaan. Heeft de slaander den bal getroffen of drie-maal gemist, dan moet hij naar het andere einde van de baan loopen. De opgooier aan het andere einde poogt den geslagen bal te vangen, of wanneer dit hem niet gelukt, dien spoedig op te rapen en den slaander daarmede te treffen, eer deze het einde van de baan heeft bereikt. Treft hij hem, dan mag hij zelf slaan en de laatste komt op diens plaats. Deze zelfde afwisseling heeft er plaats, wanneer hij den bal vangt. Hij die slaat moet telkens zijn stok medenemen; werpt hij dien onmadenkend weg, dan verliest hij zijn ambt aan den-gene, die het slaghout in zijn bezit heeft.

Balspel door vier knapen.

Wij willen nu eens aannemen dat vier knapen door het grijpen aan den stok of door aftellen aldus op elkander volgen: Albert, Bernard, Karel, Jan. De beide eerste zijn slaanders, de derde moet opgooien en de vierde staat aan het eind van de loopbaan, dat even als de plaats waar men opgooien moet door een steen is aangeduid. Elk slaander mag tweemaal missen, na de derde maal misgeslagen te hebben geeft hij het slaanhout aan zijn opvolger, loopt naar het einde van de loopbaan en weder terug. Karel gooit dan op, d. i. hij werpt den bal omhoog en gaat dan een schrede terug, opdat hij zelf niet getroffen wordt. Albert slaat. Treft hij den bal goed, zoodat deze ver genoeg vliegt, dan werpt hij den stok op den grond en loopt naar Jan. Deze heeft tevens beproefd den geslagen bal te vangen, gelukt dit hem niet, dan moet hij trachten dien spoedig te grijpen, en Albert, die van het einde van de loopbaan weder naar zijne plaats terug moet om op te gooien, daarmede te treffen. Vangt hij den bal, of treft hij Albert, dan gaat de laatste op de plaats van Jan staan, Jan wordt opgooier en Karel, die tot dusver opgegooid had wordt tweede slaander. Heeft Albert den bal echter bij den eersten slag niet goed getroffen, dan behoef hij niet te loopen, maar kan den bal terug verlangen, om dan beter te slaan. Na den derden slag moet hij echter loopen en zijn buurman Bernard neemt het slaanhout. Neemt Albert dit bij vergissing mede, dan moet hij het eerst terugbrengen en dan nogmaals uitloopen. Een slag geldt dan nog, wanneer de opgooier den slaander op de een of andere wijze bedrogen en den bal in 't geheel niet opgeworpen heeft.

De loopbal.

Zoodra meer dan vier spelers zich tot balslaan vereenigen, kan de loopbal gespeeld worden. Dit spel heeft met het vorige veel overeenkomst; de afwij-

BALSPELEN.

kingen ontstaan slechts door het grooter getal spelers. Zoo stelt men behalve het eene einde van de loopbaan nog een tweede, dat nog eens zoo ver verwijderd is. Een knaap gaat daarop staan, een tweede plaatst zich op de middelste plek en de derde gooit op; de anderen slaan. Hij, die slaan moet, mag slechts eenmaal naar den bal slaan, is echter niet verplicht om dadelijk naar de uiterste plek te loopen, zoo lang er nog een volgende slaander aanwezig is. Eenige schreden van de slaanplaats verwijderd heeft men door een steen het inwendige van de loopbaan aangeduid. Hier gaan allen staan, die geslagen hebben. Zij wachten hier de gunstige gelegenheid af om naar de uiterste grens van de baan en weder terug te loopen, zonder dat zij door een worp met den bal getroffen kunnen worden. Ieder slaander moet den loop heen en terug volbracht hebben, eer hij weder slaan mag. Is de laatste slaander aan de beurt van slaan, dan mag hij drie slagen doen; is de derde slag gedaan en bevinden alle vroegere slaanders zich nog op de binnenste plek, dan kunnen zij met den bal geworpen worden en verliezen daardoor hun ambt. Zij moeten den loop dan op alle manieren doen. Hij die opgooit moet zijne aandacht voortdurend zoowel bij dengene bepalen, wien hij den bal toewerpt, als bij al die slaanders, welke loopen moeten.

Is een der laatsten uitgelopen, en schijnt het mogelijk te zijn dat hij getroffen kan worden, dan werpt de opgooier of zelf naar den vluchtende of hij werpt den bal naar zijn kameraad op de eerste of tweede grensplaats, opdat deze den vluchtende zou kunnen treffen. Op gelijke wijze zijn de beide spelers aan de grensplaatsen er op bedacht, om den bal altijd spoedig bij den opgooier terug te brengen. Wordt een geslagen bal door een opgooier of door een op de grensplaatsen staanden speler gevangen, dan is dit voor dezen even voordeelig als een gelukkige worp. De slaander, die den slag gaf of die getroffen werd, verliest dan zijn ambt, en gaat aan de uiterste grensplaats staan. Hij die daar stond, gaat naar het middelste punt; hij die hier was wordt opgooier en de opgooier wordt slaander. De slaanders stellen er van hunne zijde een bijzondere eer in, om den bal een krachtigen slag te geven, opdat deze met een grooten hoog ver heen vliegt en de slaanders de gelegenheid geeft om naar het verste punt heen en terug te loopen.

De poortbal (Cricket).

De poortbal (Cricket) is oorspronkelijk wel een Engelsch nationaal spel, doch is in den laatsten tijd ook op andere plaatsen ingevoerd. Eerst in Engeland slechts bij de lagere klasse der bevolking in gebruik, vonden de hoogere standen later daarin ook genoegen, en dewijl het niet alleen door de jeugd, maar ook door volwassenen gespeeld wordt, is het een beroemd nationaal

BAL SPELEN.

spel geworden. De hartstochtelijke cricket-spelers laten bijzondere kleedingstukken voor dit spel vervaardigen. Tot hoofddeksel bezigen zij of eenvoudige stroochoeden of dunne flanellen of katocnen mutsen. De broeken zijn gewoonlijk van flanel, als opperkleed draagt men gewoonlijk dunne jakken of hemden, die of van tricoot of van een veerkrachtigen wollen stof gemaakt zijn. Deze hemden, waarover de broeken met een breeden gordel worden opgehouden, zijn dikwijls lichtblauw, scharlaken of van andere heldere kleuren. Tot bescherming van de handen draagt men handschoenen; sommige spelers bezigen ook bijzondere scheenbedekkingen.

Het woord »cricket» doelt op eene kleine poort, die bij dit spel van vijf houtjes gemaakt wordt. Drie stokjes worden zoo in den grond gestoken, dat zij 27 duim boven den grond zijn; boven zijn zij van een kerfje voorzien, waarin twee dwarshoutjes, ieder 4 duim lang, liggen. Men heeft twee soorten van crickets, het eenvoudige cricket en het dubbelde. Bij het laatste plaatst men twee zulke poortjes op een afstand van 66 voet tegenover elkander. Deze gelden als vestingen, welke de eene partij der spelers tegen de andere moet verdedigen. Als projectiel ter verovering van deze vestingen bedient men zich van een harden, met leder overtrokken bal, die ongeveer 7 duim in omtrek, 3 duim middellijn heeft en 5 a 6 ons zwaar moet zijn. De bal wordt op bijzondere wijze, bijna even als een kegelbal, naar een poort geworpen. Hierbij geldt echter als wet, dat de hand niet hooger dan de schouders mag opgeheven worden. Bij de gewone wijze van den bal te werpen, beschrijft dezelve eerst een hoog, raakt op een afstand van 9 tot 15 voeten vóór de poort den grond en rolt dan verder naar zijn doel. Moeielijker is een tweede manier van werpen, waarbij de bal zoo geworpen wordt als de meisjes dit gewoon zijn.

Vóór elke poort staat ter linkerzijde een zoogenaamde Batsman, d. i. een speler die den geworpen bal afwenden en zoo de poort beschermen moet. Zijn wapen bestaat uit een balhout (Bat) van 38 duim lang en 4½ duim breed. Het onderste gedeelte is eenigszins hol en aan het einde afgerond. Het smalle handvat is met draad omwikkeld. Op een afstand van 3 voet vóór het middelstokje van de poort maakt men een teeken, hetwelk de batsman met het einde van zijn staf moet aanraken, eer hij slaat om den aankomenden bal af te weren. De batsman poogt echter niet alleen te beletten, dat zijne poort getroffen wordt, maar slaat den bal ook zoo ver mogelijk verder. Hij moet trachten de tegenpartij geen gelegenheid te geven, om den bal te vangen, ten minste niet voor dat dezelve den grond heeft aangeraakt. Hoe hij zich daarbij gedragen moet, hangt geheel af van de wijze waarop de bal aankomt. Inmiddels wordt de laatste alleen door het voorhouden van het balhout afgeweerd; voordecliger is het echter wanneer den bal een slag ter zijde kan gegeven

BALSPELEN.

worden, waardoor hij eene andere richting en nog eenige snelheid verkrijgt.

Bij den dubbelden poorthal behooren tot elk der beide partijen elf personen. De eene partij, aan welke door het lot is aangewezen de poort te verdedigen, laat eerst slechts twee harer personen aan het spel deelnemen; een van deze plaatst zich naast eene poort. De elf personen der tegenpartij verdeelen zich op verschillende plaatsen. Hun voornaamste doel is om den bal, zoodra die geslagen is, of te vangen of tegen te houden. Een speler moet voor het werpen van de ballen zorgen en werpt 4 of 6 ballen na elkander. Hij staat nabij de eene poort en mikt naar de tegenoverstaande. Gelukt het hem, die met zijn bal om te werpen, dan moet de verdediger aftreden en zijne plaats aan een ander van zijne partij overlaten. Is de bal daarentegen weggeslagen, dan loopen de slaanders voortdurend tusschen de poorten heen en weder, totdat de tegenpartij hen verzoekt om wegens het afweren van de ballen, daarmede te eindigen. Voor elke maal, dat die beide spelers van de eene poort naar de andere liepen, ontvangt hunne partij een punt en van het aantal van deze punten hangt het winnen van het spel af. De enkele personen van de tegenpartij pogen een bal echter zoo spoedig mogelijk te grijpen; gelukt het den- gene, die den bal gegrepen heeft, aan de poort te komen, eer de beschermer van dezelve op de 4 voet van haar verwijderde linie aankomt, dan kan hij het dwarshoutje van de poort of met de hand afstooten, of, wanneer de beschermer nadert, hetzelfde met een bal afwerpen. In elk geval bekomt de partij een punt. Heeft een der tegenpartij den bal gevangen, of is de laatste spoedig bij den werper gerold en is het hem gelukt daarmede een poort te verwoesten eer de beschermer dit beletten kon, dan mag de laatste niet meer aan het spel deelnemen. Een van de geoefendste spelers gaat dan achter een poort staan. Hij is de zoogenaamde poortwachter en geeft zijne manschappen de noodige wenken en bevelen. Aan zijne rechterhand staat gewoonlijk een werper, aan zijne linker een onpartijdige, een ander scheidsrechter neemt tegenover hem plaats. De »onpartijdigen» moeten de poort stellen en er op toezien dat niemand tegen de regels van het spel zondigt. Zij beslissen, welke ballen of loopen niet gelden, en of voor de tegenpartij goed geschreven wordt. Nadat de werper 4 of 6 ballen tegen de poort heeft geworpen — het aantal hangt van vroeger gemaakte bepalingen af — moeten allen, die tot de aanvallende partij behooren, op bevel van den onpartijdige van plaats veranderen en zich naar de tegenovergestelde zijde van de ruimte begeven. Hier nemen zij met betrekking tot de andere poort dezelfde stelling aan, als vroeger met betrekking tot de eerste poort. Van hier wordt nu hetzelfde aantal ballen geworpen, of door denzelfden speler die vroeger de poort beschermde, of door een ander van zijne partij. Zoo gaat het afwisselend verder. Zijn alle spelers van eene partij

op een na nitgetreden, dan komen zij aan de beurt van werpen en gaan daarmede voort totdat de tegenpartij op gelijke wijze verminderd is. Wanneer elke partij nog slechts twee of één speler heeft, dan wordt de overwinning aan die partij toegekend, die de meeste loopen heeft kunnen maken.

Bij den eenvoudigen poortbal (single wicket) komen verschillende willekeurige veranderingen voor. Gewoonlijk bestaat elke partij uit slechts vijf spelers en op den gebruikelijken afstand van 66 voet van de poort wordt slechts een stok in den grond gestoken. Van hier werpt de werper zijn bal tegen de poort, naast welke de beschermer met zijn balhout staat. Heeft de laatste den bal weggeslagen en meent hij tijd genoeg te hebben, dan loopt hij naar den stok en slaat dien met zijn balhout om. Elke gelukkig volbrachte loop geeft aan zijn partij één punt. De poort geldt als gedekt, zoodra de beschermer het balhout op de bepaalde lijn 3 voet 10 duim van dezelve verwijderd, plaatsen kan.

Behalve de reeds genoemde regels, zullen wij nog eenigen van de voornameste hier laten volgen. De partij van den poortbeschermer verliest ook nog een punt, wanneer de beschermer met het balhout zijn plaats verlaat, om het vangen van den bal te beletten; wanneer zijn kameraad den bal geslagen heeft en hij dan nog eens slaat, of wanneer de aldus geslagen bal zijn poort aanraakt; verder wanneer hij zijn eigen poort door onvoorzichtigheid met de hand of met het balhout aanraakt of omwerpt; eindelijk wanneer hij den bal met den voet tegenhoudt of dien met de hand aanraakt, eer dezelve geheel stil ligt. Zoodra de werper den bal werpen zal, roept hij den beschermer toe: »Geef acht!» Deze moet het balhout dan van den grond opheffen en met het voorste gedeelte van hetzelfde een krachtigen en juisten slag naar den bal doen, daarna echter het slaghout weder op de bedoelde plaats, 4 voet van de poort verwijderd, laten rusten.

Het balspel met vrijplaatsen (Base ball).

Dit spel wordt in Engeland veel gespeeld. Het daarbij gebruikelijke slag-hout is $1\frac{1}{2}$ voet lang en zeer licht, aan het breedste einde is het 4 duim breed. De spelers verdeelen zich in twee partijen van even groot getal: de slaanden en de dienenden of werpenden. De eerste worden als bevoorrechten beschouwd. De fouten die een enkele speler begaat, komen voor rekening van zijne partij. De bal-opwerper die tot de dienenden behoort, staat 5 a 6 schreden van den slaanden verwijderd, en werpt dezen den bal in een slauwen hoog toe. De bal wordt op die plaats geslagen, die in de hierbij behoorende afbeelding (121) door de kromme lijn A. B. is aangeduid. In plaats van loop- en vangplaatsen zijn er ter zijde zoovele vrijplaatsen door stokken aangeduid, als het getal medespe- lers van de eene partij bedraagt. De slaanplaats geldt ook als vrijplaats. Zij

BALSPELEN.

zijn 10 a 12 schreden van elkander verwijderd. Hij die slaat mag drie slagen doen; is de bal weggeslagen, of zijn de drie slagen allen zonder gevolg gedaan dan moet de slaander door al de aangeduide plaatsen loopen, alvorens hij weder naar de slaanplaats mag terugkomen. Hoe meer spelers er aanwezig zijn, des te langer wordt dan de loopbaan. De leden der tegenpartij zijn in de tusschenruimten van de vrijplaatsen gaan staan, pogen den bal spoedig te grijpen en een loopenden slaander daarmede te treffen. Op elke vrijplaats mag een slaander rusten, zoodra een ander van zijne partij tot slaan bereid is; men mag echter slechts zoolang loopen, tot dat de bal weder op de slaanplaats is teruggekomen. Zoodra dit laatste plaats heeft, moet de loopende slaander slechts tot aan de naaste vrijplaats loopen, hoewel hij reeds meer dan de helft van de tusschenruimten afgelegd had; in het tegenovergestelde geval moet hij naar de vorige vrijplaats terug. Verder moet hij onder het loopen elken stok van de vrijplaatsen aanraken, vergeet hij er een en wordt dit door een van de tegenpartij opgemerkt, dan kan deze zich den bal laten geven en daarmede over de voerbijgegane vrijplaats werpen. Deze heet dan »verbrand" en de partij der slaanders heeft haar ambt verloren. Het werpen naar de vrijplaats geschiedt echter zoo, dat de bal den stok slechts aanraakt en dan zoo mogelijk nog verder vliegt. Te gelijk roept de werpende: »Naar binnen!" en alle spelers van zijne partij moeten dan naar de slaanplaats loopen. Wordt de bal bij deze gelegenheid door een der slaanders gevangen of opgenomen, dan heeft deze het recht naar de loopenden te werpen; treft hij een van hen, dan worden de rollen nogmaals verwisseld. De bal mag door hen die naar de slaanplaats vluchten niet derwaarts medegenomen worden; heeft alzoo een der dienenden dien gevangen, dan roept hij: »Naar binnen!" loopt met zijne kameraden naar de slaanplaats en werpt eerst kort vóór deze den bal over het hoofd terug. Dit laatste wordt bepaald, opdat de bal niet al te ver zou geworpen worden. Wanneer een slaander bij het uitloopen op eene vrijplaats komt, waar nog een ander slaander staat, dan moet de laatste óf naar de naaste vrijplaats verhuizen, indien deze vrij is, óf de aankomende moet weder naar zijn vorige plaats terug.

Balspel in de kaatsbaan.

Het balspel in de kaatsbaan was tot aan het midden van de vorige eeuw eene uitspanning der burgers en zelfs van voornamen personen. Elke groote stad had haar eigen kaatsbaan, d. i. een rechthoekig, vierkant gebouw, ongeveer 35 voet breed, 100 voet lang en 30 voet hoog. De grond was, zoo mogelijk met steenen platen gedekt, terwijl het dak uit planken bestond. De muren waren niet tot aan het dak opgetrokken, maar lieten rondom in plaats van vens-

ters een open ruimte, tot doorlating van het licht. Het dak rustte op palen. Vóór de opene ruimte waren netten gespannen en ter afwering van de zonnestralen hing men er ook wel zeilen voor. De netten moesten het uitvliegen van den bal beletten. Langs de muren liep eene galerij rondom het gebouw. De wanden waren zwart geschilderd, opdat men den witten bal des te beter zou kunnen zien. Op den grond was door eene dikke zwarte streep, in 't lang en dwars, een kruis geteekend, waardoor deze in 4 gelijke deelen verdeeld werd. In het midden hing een dwarszeil, dat lossen of strakker kon gespannen worden. Hieraan hing een net tot op den grond. Dit deelde de ruimte in het »boven" en »beneden" spel. Op regelmatige afstanden waren er strepen getrokken, die parallel liepen met de middelste dwarsstreep; deze strepen noemde men springlijnen. Sommige van dezen liepen tot aan den wand door, andere slechts tot aan de helft van de ruimte. Deze dienden om de plaats aan te duiden waar de bal voor de tweede maal op den grond sprong, wanneer de speler dezen niet in de vlucht of ten minste na het eerste opspringen met het slaghout teruggeslagen had. Bij de galerij van den eenen dwarswand liep nog een korte streep, »de Pijl" genaamd, in gelijke richting met de middelste streep. Zij duidde de plaats aan, waar de bal bij het uitslaan komen moest.

Bij het eenvoudige heen- en terugslaan traden er slechts twee spelers op, een bij de bovenste en een bij de onderste dwarsgalerij. Zij sloegen den bal, terwijl zij er voor zorgden, dat hij niet op den grond kwam.

Werd er eene eigenlijke partij gespeeld, dan ging een speler als »Markeur" in eene poort der galerij staan en weerde met zijn plak (raket) de ballen af, die naar hem toevlogen. De speler aan het beneden-spel sloeg uit. Deze sloeg den bal tegen het dak der galerij van het boven-spel, zoodat dezelve vandaar aan gene zijde van de eerste springlijn en links van den pijl ter aarde kwam. Trof de bal niet op deze wijze, dan verloor de uitslaande speler 15 punten. Vloog de bal tegen de palen of tegen de netten der openingen, dan verloor hij ook 15 punten.

De andere speler van het bovenspel moest den bal naar het beneden-spel terugslaan, eer deze na het eerste opspringen den grond aanraakte. Hij poogde den bal of dadelijk te treffen, wanneer deze hem door zijn tegenpartij toegeslagen werd, of wanneer dezelve van het dak der galerij of voor de eerste maal van den grond opsprong. Raakte de bal den grond voor de tweede maal aan, dan verloor hij 15 punten en de tegenpartij sloeg hem een anderen bal toe. — Het was niet onverschillig, op welke plaats de bal den grond voor de tweede maal aanraakte. Twee dwarslijnen van het beneden-spel duidden de plaats aan, boven welke de bal gebracht moest worden.

De speler in het boven-spel won 15 punten, wanneer het hem gelukte,

BAL SPELEN.

den bal door eene opening in de galerij te slaan; hij kon dit doen óf door een rechten slag, óf door den bal tegen den hoofdmuur aan te slaan, of door schuin naar een hoek van het gebouw te werpen. Eene partij bestond gewoonlijk uit 60 punten.

Dit spel was in Frankrijk tot aan het jaar 1789 in gebruik en werd te Parijs in verscheidene kaatsbanen onder den naam *Paume* veel gespeeld. Men kende twee soorten: *Korte-Paume* en *Lange-Paume*. Het gebouw, waarin *Korte-Paume* speelde was op de boven beschreven wijze ingericht. Aan een der eindwanden bevond zich eene vooruitstekende plaats, »het dak" genaamd, en aan het einde van dit dak was eene opening, welke »de Maan" heette. Het middelste zeil met het net werd zoo hoog opgehaald, dat de spelers juist den bovensten kant van den tegenoverstaanden muur konden zien. Men bezigde sterke plakken en gewone ballen. De afstanden, welke de vallende ballen bereikten, werden jachten (*chasses*) genaamd en de markeur moest deze uitroepen en noteeren. Zij werden naar de reeds genoemde strepen en vierhoeken (*carreaux*) berekend. Dit spel werd gewoonlijk door twee spelers gespeeld, doch 4 konden er ook aan deelnemen. De partij werd ook tot 60 punten geteld, 15 te gelijk.

Het *Lange-Paume*-spel speelde men in de vrije lucht, in een lange en breede straat of laan. De spelers verdeelen zich in twee gelijke partijen, aan elke zijde twee tot 5 personen. Men had bovendien nog een groot planken-dak noodig, dat tegen een muur door 4 palen gedragen werd. Dit dak had onder aan een der zijden eene plank van 12 tot 14 duim breed, 4 duim van het dak verwijderd. In het midden van deze plank was eene opening. Deze plank werd boven door een stok vastgehouden, die twee duim over de plank uitstak. Deze heette de *Passe*. Hij, die het spel begon, poogde den bal met de hand door die opening te werpen; vloog deze over de plank heen, dan verloor hij 15; ging hij echter door de opening dan won hij 15 punten. Bereikte hij het doel in 't geheel niet, dan verloor hij ook 15 punten. De tegenpartij poogde met plakken den bal weg te slaan, twee spelers bevonden zich daartoe bij die plank. De afstanden waarop de bal voor de tweede maal den grond aanraakte, werden genoteerd; bij het eerste opspringen kon hij geslagen worden.

Een dergelijk balspel is tegenwoordig nog bij de Italianen onder den naam *Giucco del Ballon grosso* als een nationaal spel in gebruik. Hierbij worden echter groote ballen, opgeblazen koelblazen met leder overtrokken, gebezigd. Men slaat dezen met de hand, doch weert dien met een plat hout af. De spelers, gewoonlijk 3 tot 4 op elke partij, kiezen eene vrije plaats, waarvan het middelpunt de grensscheiding voor de beide partijen vormt, 't welk echter gedurende het spel verandert. Een speler werpt den bal naar een ander toe en deze slaat hem naar het veld van de tegenpartij; de laatste poogt hem dan

BALSPELEN.

terug te slaan en deze beweging wordt zoo lang voortgezet totdat de bal op den grond valt. De plaats waar die blijft liggen, wordt van het middelpunt af berekend en voor elke tien voet één punt genomen. Een partij telt gewoonlijk 60 punten.

Slaanbal.

Het aantal spelers, dat aan dit spel wil deelnemen, is geheel onverschillig; een is slaander, de anderen behooren tot zijne tegenpartij en pogen hem zijn ambt te doen verliezen. In het midden van de speelplaats wordt een korte paal geslagen, om het slaghoutje op te leggen, 't welk aan het eene einde eene kleine diepte heeft, waarin de bal gelogd moet worden. De slaander geeft nu met een sterken stok een harden slag op het vrijliggende einde van het slaghoutje en brengt daardoor den bal hoog in de lucht. De overige spelers zijn, ongeveer 10 schreden van den paal verwijderd, in een kring rondom dezen verdeeld en hebben hunne plaatsen of door stokjes, door kleine kuiltjes of steenen aangeduid. Zoodra de bal geslagen is, pogen zij dezen te vangen. Hij wien dit gelukt is slaander. Terwijl de spelers naar den bal loopen, moet hij, die sloeg, alle plaatsen die ledig zijn geworden, met zijn slaghout aanraken. Zelfs kan hij zijn ambt nog verliezen, wanneer een zijner kameraden den bal niet gevangen, maar van den grond heeft opgenomen, en hem met dezen treft. Bij een krachtigen slag wil het slaghoutje ook wel eens omhoog vliegen; om te voorkomen dat iemand daardoor gekwetst wordt, wordt het met een touwtje aan den ingeslagen paal bevestigd.

De vederbal.

Het spel met den vederbal kan het best in eene groote kamer gespeeld worden, dewijl in de vrije lucht de wind wel eens hinderlijk is. De zeer lichte ballen hebben ongeveer 2 duim middellijn en aan de eene zijde een bos vederen van $2\frac{1}{2}$ duim lang. Dit laatste vormt den staart, wanneer de bal den vliegende vogel voorstelt. De slag vordert geen bijzondere krachts-inspanning; dezelve wordt door middel van een bijzonder slaghout (Raket) toegebracht, die uit een ovalen houten rand met een handvat voorzien bestaat, die óf met een netje van snaren, óf nog beter met perkament overtrokken is. De spelers verdeelen zich in een kring, en de een slaat den bal naar den ander, zoodat dezelve boogsgewijze omhoog stijgt. Bij het nederdalen komt de bal steeds vooraan en kan dan weder geslagen worden. Het doel van de spelers is, te voorkomen dat de bal op den grond valt.

Het Balslaan.

Bij een van hunne meest geliefde spelen gebruikten de Franschen ballen

BALSPELEN.

van hard hout vervaardigd. Dit was het Maliespel, 't welk in de vorige eeuw daar zoo hartstochtelijk gespeeld werd, dat elke aanzienlijke stad hare bijzondere baan daarvoor had. Deze moest van 4—500 schreden lang, zoo mogelijk effen en met fijn zand bedekt zijn. Aan de zijden waren meestal boomen geplant en aan elk einde stond een poortvormige, kleine ijzeren boog, door welke de bal eindelijk geslagen moest worden. Tot slaan bezigde men een houten hamer met langen steel, wiens kop aan beide zijden met een ijzeren ring omlegd was. Er speelden óf twee spelers óf twee partijen om de weddenschap en poogden met zoo weinig slagen mogelijk den bal van het eene einde der baan door de poort aan het andere einde te brengen. Inmiddels speelde men dit spel ook op het vrije veld en duidde dan bij dit balslaan met hindernissen een verwijderden boom of eenig ander voorwerp als doel aan, 'twelk men bereiken moest.

Dit malie-spel zou door een Duitschen ridder in Europa zijn ingevoerd, die het in het Oosten had leeren kennen. Bij de Perzen en Arabieren was het reeds vóór lang in gebruik.

SPELEN EN UITSPANNINGEN IN DE KAMER.

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

De dubbele wijsvinger.

Een kind dat niet veel speelgoed koopen kan, heeft het zon- en daglicht toch om niet en bij de duistere dagen van den winter zal het wel een stukje kaars kunnen bekomen. Waar de zon schijnt en waar een kaarsje brandt, daar is licht, en waar licht is, daar is ook schaduw; door licht en schaduw kan men veel tot uitspanning en vermaak verrichten.

Een ongeloovige Thomas onder de speelmakkers heeft misschien bij het een of ander verhaaltje wel eens gezegd: »Eerst moet ik eens hooren wat ge mij zult mededeelen, alvorens ik het geloof.» — Ge kunt hem dan vertellen dat hij drie wijsvingers heeft en dit door bewijzen zult staven. Hij zal ze werkelijk zien. Laat hem dan den wijsvinger van zijne rechterhand recht voor den neus houden, op ongeveer een voet afstand, en den wijsvinger van zijne lin-

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

kerhand in dezelfde richting op twee voet afstand. Laat hem dan strak naar den rechter wijsvinger zien, en vraag hem : hoe veel linker wijsvingers hij ziet. Hij zal dan moeten antwoorden : »Ik zie er tot mijn verwondering twee!» Laat hem daarna naar den meer verwijderden linker wijsvinger kijken, dan zal de meer nabij zijnde rechter wijsvinger zich ook dubbel vertoonen.

De dubbele naald.

Wanneer uw vriend meent dat het bovenvermelde kunstje door den stand van zijne vingers of door het zien met beide oogen veroorzaakt wordt, dan heeft hij niet zoo geheel ongelijk; ge kunt hem echter bewijzen dat hij zelfs met één oog een voorwerp nog dubbel zal zien, als hij het maar goed aanlegt. — Prik dan met een naald eene kleine opening in een kaartenblad, en ter rechterzijde van deze opening eene tweede op een streep afstand. Beide openingen zijn niet zoo ver van elkander verwijderd, als het zwart plekje in het oog (de pupil) breed is. Houdt men nu de beide openingen dicht voor een oog en ziet men naar een klein voorwerp, een naald b. v. die niet al te ver af is, dan zal men zeer duidelijk twee naalden zien. Men moge de naald in alle richtingen bewegen, er zullen er altijd twee blijven; wanneer men die echter verder houdt, dan naderen de beide beelden van de naald elkander meer en meer, totdat zij eindelijk zich tot een vereenigen.

De verdwenen vlek.

De beide vorige proeven hebben bewezen dat men, met betrekking tot het aantal der voorwerpen, zijne oogen niet altijd vertrouwen kan, en dat men onder zekere omstandigheden meer ziet, dan er werkelijk is. Als iemand op deze wijze den inhoud van zijn spaarpot bekijkt, dan bezorgt hij zich een aangenaam bedrog. Er kunnen echter gevallen voorkomen, waarbij iemand, die gezonde en goede oogen heeft en die gewoon is goed toe te zien, een aanwezig voorwerp toch niet ziet. Zet b. v. een punt op een stuk papier, en drie duim daarvan verwijderd een ander punt. Ge kunt daartoe ook twee gekleurde ouwels op denzelfden afstand plakken. Houdt het papier dan ongeveer een voet van het gezicht verwijderd en zie onafgewend naar het linker punt, dan zal het rechter punt als verdwenen zijn. Ziet ge met het linker oog naar het rechter punt, dan ontdekt ge het punt links niet meer. Het beeld van de beide verdwenen vlekken valt op de aangegeven afstand op eene plaats in het oog, 't welk den ontvangen indruk minder sterk schijnt te gevoelen.

De verdwenen schijf.

Bevestig eene schijf van wit papier, van ongeveer twee duim middellijn,

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

ter hoogte van de oogen aan een donkeren wand. Bevestig verder eene tweede schijf, die drie duim middellijn hebben kan, twee voet rechts daarvan verwijderd, die echter een weinig dieper dan de eerste staan moet. Ga dan recht voor het papier staan, houd het linker oog dicht en zie met het rechter oog strak naar het kleine papier. Gaat ge daarbij langzaam terug en komt ge tot op zeven voet afstand daarvan of iets verder, dan zal de grootere papieren schijf rechts voor uw oog verdwenen zijn.

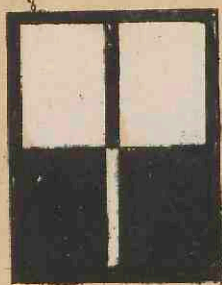
Zwart en wit.

Met betrekking tot de grootte, breedte en hoogte der voorwerpen is het oog ook dikwijls aan dwaling onderworpen. — Daar op de tafel staat de hoed van uw vader. Zeg mij: is de hoogte daarvan grooter dan de breedte, of omgekeerd? Hoe oordeelt ge daarover? — Ge zult zeggen, dat hij meer hoog is dan breed. Overtuig u daarvan door meten en ge zult ontdekken dat de hoogte en breedte gewoonlijk even groot is.

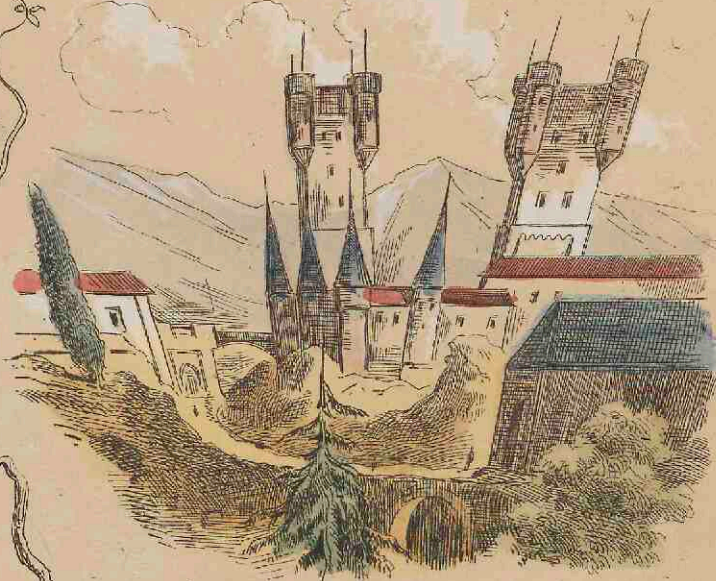
Teeken dan een vierkant in den vorm van een venster op wit papier; laat de bovenste helft wit en maak de onderste zwart. Teeken in het midden van de witte helft eene scherp begrensde zwarte streep, ongeveer één streep ($\frac{1}{10}$ duim) breed, en trek als verlengstuk daarvan eene witte streep door het midden van de zwarte helft. Ge hebt beide juist afgemeten en even breed gemaakt; beziet gij die echter, dan zal de witte streep op het zwarte veld veel breeder schijnen, dan de zwarte streep op het witte veld. Dit verschil zal u nog grooter toeschijnen, wanneer gij het papier op een der bovenste vensterglazen bevestigt en zoo tegen het licht ziet. De witte streep maakt op het oog een levendiger indruk dan de zwarte, en schijnt daarom breeder te zijn.

Een goedkoop vergrootglas.

Een goede microscope is voor vele jongens veel te duur; de kosten van een eenvoudig vergrootglas, gaan zijn kapitaal soms nog ver te boven; gelukkig voor hem dat er nog een middel bestaat om eene vergrootings-machine te maken, die hem niets kost dan — een naaldeprik. Hij moet namelijk met eene naald eene kleine opening in een kaartenblad of in dik schrijfpapier maken en die opening dicht voor het oog houden; kleine voorwerpen, die hij bezien wil, zullen dan belangrijk grooter verschijnen, wanneer die kort bij de opening gehouden worden, ongeveer één duim daarvan verwijderd. Het oog alleen kan op zulk eene nabijheid niets onderscheiden; door die opening echter worden de kleinste letters van een boek belangrijk grooter en kan men een klein insect met al zijne deelen juist beschouwen, vooral dan wanneer men hetzelfde op een stukje glas of op de punt van eene naald met gomwater be-



WIT EN ZWART.

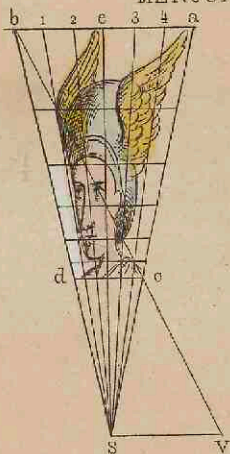


VERONGELUKT LANDSCHAP.



WERKTUIG OM VERONGELUKTE
BEELDEN TE HERSTELLEN.

MERCURIUS - KOP.



vestigd heeft. Hierbij moet men zorg dragen, dat het voorwerp, dat men beschouwen wil, goed verlicht is. Men houdt het daarom of tegen den helderen hemel of tegen de doorschijnende ballon van eene lamp, of men stelt een spiegel onder een hoek van 45 graden, zoodat deze het daglicht opvangt, en ziet daarin.

Nog beter zal de vergrootings-machine zijn, wanneer men in plaats van een kaartenblad een dun plaatje tin neemt, den voet b. v. van een tinnen soldaat, waarin men met een stopnaald een gaatje boort en dan door middel van eene nieuwe pen een druppel helder water daarop brengt. Dit instrument moet natuurlijk recht gehouden worden. De schuin gestelde spiegel zal men hierbij, ter verlichting, met goed gevolg aanwenden.

Uitspanningen met den microscoop.

Een knaap zal een zeer sterk vergrootenden microscoop zelden onder zijn bereik krijgen, misschien wel eens zulk eenen die 20 tot 100 maal vergroot. Wilde men alles optellen, wat door middel van zulk een vergrootglas beschouwd kan worden, om daardoor eenig genoeg te smaken, dan zou men daarmede niet zoo spoedig gereed zijn; want eigenlijk kan men alles door een vergrootglas zien en zich daarover verheugen. Mocht gij soms verlegen zijn, niet wetende waarmede te beginnen, dan wil ik u wel eenige zaken opgeven, waarmede gij een proef kunt nemen.

Een vlieg die u gestoken heeft, hebt gij b. v. gedood. Deze geeft u, na pijn genot. Ge onthoofdt haar en ziet dan onder den microscoop den schoonen verderbos en den vreeselijken snuit van den kop. Daarna beziet ge een vleugel en vervolgens een poot. Hebt ge eene groote vlieg gedood, dan kunt ge een oog ter beschouwing nemen en de vele vlakten daarop tellen. De poot van eene spin toont u de kamvormige klauwen, waarmede het dier de draden van hare webbe regelt en haren buit aangrijpt. Zeer verbaasd zult ge zijn, wanneer ge een weinig stof van een vleugel van een gouden vlinder op een stukje glas onder den microscoop brengt. De stofdeeltjes veranderen dan in sierlijke, dakpanvormige, vlakke schubben van de prachtigste kleuren, die op rijen over elkander liggen en met een fijn steeltje aan de doorschijnende vleugelhuid bevestigd zijn.

Wanneer ge een levenden kikvorsch nabij den microscoop vastbindt, zoodat gij het zwemvlies, dat zich tusschen de teenen bevindt, tusschen twee stukjes glas kunt brengen om dat te bezien, dan zult ge het bloed in de aderen van het zwemvlies zien loopen. De lensvormige bloedlichaampjes zult ge dan zich voorwaarts zien bewegen.

Zeer veel genoeg zal een druppel water u bezorgen, dien gij des zomers

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

uit een modderigen sloot of uit een bloemenmand genomen hebt, waarin de bladeren begonnen te rotten. In zulk water wemelt het van infusie-diertjes en van kleine wormen, die voor het bloote oog verborgen bleven.

Ge kent de vruchtknoppen van het schaafstroo, die in het voorjaar op de velden te voorschijn komen. — Klopt ge hiermede op een stukje glas, dan zal er een grauw stof afvallen. Onder den microscoop zult ge zien dat elk stofje een kogelronde kleine cel is, die vier draadjes met eenigszins verdikte einden heeft. Blaast men nu op het glas, terwijl ge het onder den microscoop beziet, dan schijnen al die balletjes wel levend geworden te zijn. De draadjes rollen te zamen, strekken zich uit en gaan op deze wijze verder. Zij zien er uit als kleine spinnen die druk aan het werk zijn. Het mos laat zich ook goed onder den microscoop bezien; dan, zeer dunne stukjes kurk, hout, enz. Hoe meer een microscoop vergroot, des te kleiner en doorschijnender moeten de voorwerpen zijn die men er onder brengt. Bij matige vergrooing kunt ge ook ondoorschijnende voorwerpen bij een sterk opvallend licht bezien, b. v. de vleugels van een kever, de schalen van verschillende eieren, fijn krijt enz.

Stereoscoopbeelden.

Ge hebt reeds geleerd hoe men het aan moet leggen, om een vinger dubbel te zien, en zult daarbij reeds hebben opgemerkt, dat elk der oogen afzonderlijk ziet. De beide beelden, die wij zien, smelten echter allengs te zamen, zoodat wij gewoonlijk van elk voorwerp slechts één beeld waarnemen. Bezieet gij een boek, een beeldje of iets anders, dat voor u op tafel staat, eerst alleen met het linkeroog en dan met het rechter, terwijl gij het linker oog sluit, dan zult gij opmerken dat het voorwerp u telkens eenigszins anders toeschijnt. Eerst ziet ge een weinig meer van de linkerzijde, en dan iets meer van de rechterzijde van het voorwerp. Het is moeielijk om een voorwerp juist zoo te teekenen, als het zich aan elk afzonderlijk oog voordoet; een photograaf, die zijn vak goed verstaat, zal het echter zonder moeite kunnen doen. Hij neemt van eenig voorwerp een beeld eenigszins links, dan een tweede beeld, iets meer rechts. Legt men nu beide photographiën naast elkander in een kastje, in welks bovenste gedeelte het licht valt, en beziet men die door twee in de tegenovergestelde zijde van het kastje gezette glazen met beide oogen te gelijk, dan vertoonen er zich op het eerste oogenblik misschien nog twee afzonderlijke beelden; zoodra de oogen daaraan echter een weinig gewend zijn, smelten de beide beelden tot een te zamen, en tot uwe verbazing ziet ge geen beeld meer, maar een werkelijk lichaam.

Ge zult in verzoeking komen om er naar te grijpen, zoo bedriegelijk verschijnt het. Het best bezigt men glazen die eenigszins vergrooten, zoodat de

voorwerpen in hunne natuurlijke grootte verschijnen, of deze althans meer nabij komen. Zulk een kijkkastje heet een stereoscoop, waardoor ge alle rijken der wereld en hunne heerlijkheden nauwkeurig kunt leeren kennen, want de stereoscoopbeelden worden tegenwoordig door de fotografen in alle deelen der wereld genomen en ter verkoop aangeboden. Zoo kunt ge op de tafel van uwe kamer een gedeelte van Egypte met woestijnen, tempelruïnen en Bedouïnen voor u zien, dan weder een paleis van den Sultan, of een gletscher van den Mont-blanc, of een palmbosch op het eiland Java, enz. Alles verschijnt zoo duidelijk, alsof gij zelf daar zijt. Ge hebt daarbij het voordeel dat gij noch voor de hitte der zon, noch voor wervelwinden, noch voor duizeling, noch voor koorts iets te vreezen hebt, terwijl uw reisgeld tevens niet vermindert.

Het herstellen van een verongelukt landschap.

»Een wonderlijk landschap!» zult ge zeggen, wannecr gij het hierbij behoorende plaatje beziet, — het ziet er uit alsof het zoo even door eene vreeselijke aardbeving bezocht is en of het kramp in de spieren heeft. Alle lijnen die recht moesten zijn, zijn schuin en de meeste voorwerpen onnatuurlijk lang. Maar op de wereld verschijnt zooveel verkeerd en scheef, dat echter in de werkelijkheid niet zoo erg is; een caricatuur kan zich zelfs nog zeer goed voordoen, wannecr men de juiste plaats maar weet te vinden, waar het bezien moet worden. Ik zal u nu eens zeggen hoe gij het juiste punt van observatie voor het verongelukte landschap vinden kunt.

Maak eene ronde opening ter grootte van een erwt, in een reep kaartenpapier (A), meet den afstand A B op het kaartenpapier af en buig het onderste gedeelte (B C) in een rechten hoek om, zoodat de strook alleen staan kan. Nu verleng men twee lijnen van het verongelukte landschap, die recht moesten zijn, naar onderen, totdat zij elkander snijden, en plaats het kaartenpapier dan daar, zoodat de opening loodrecht boven het kruispunt komt. Wanneer ge het verongelukte landschap dan door de opening in het kaartenblad beziet, dan zal het zich geheel anders vertoonen; alles is dan recht even als bij eene andere goede afbeelding.

Wanneer ge zelf soms meer zulke platen wilt vervaardigen, dan wil ik u twee verschillende wijzen opgeven waarop gij die herstellen kunt.

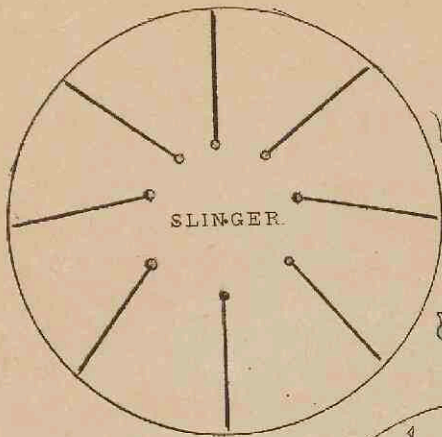
Neem uit uwen voorraad plaatjes zulk een dat gij tot een verschoven beeld wilt veranderen, snijdt in een vierkant stuk dun bordpapier een opening zoo groot als het plaatje en plak dit laatste in de opening. Buig het bordpapier dan tot een cylinder samen, dien gij boven en onder door een draad bijeen houdt. Plaats dan in den cylinder een helder licht, — hoe kleiner de vlam is, des te

beter. Dit licht schijnt dan op den rug van het plaatje en de omtrekken der figuren op het laatste zullen zich op de tafel verbogen vertoonen. Leg daar dan een stuk papier, teekenen de omtrekken af en werk het dan verder bij. Wilt ge dat het verschoven beeld zich weder goed zal vertoonen, dan moet gij het uit het punt bezien, waar vroeger de vlam van het licht was.

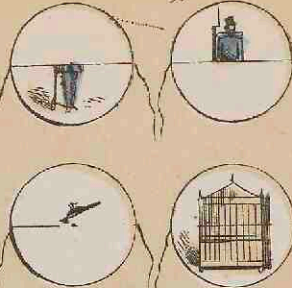
Nu wil ik u ook met de tweede manier bekend maken. Het door u gekozen plaatje — laat het een Mercurius-kop zijn, verdeelt ge in kleine vierkanten. Elke zij-linie verdeelt ge in gelijke deelen, in zes b. v., en vereenigt die punten door dwarslijnen, zooals op eene voorgaande figuur is aangeduid. De bovenzijde van het beeld A B teekent ge op een stuk papier, a b, en verdeelt dit in even zoo vele en even groote deelen als A B. Onder het midden van deze lijn, e, plaatst ge een punt s, ongeveer twee- of driemaal zoo ver als het oorspronkelijk beeld hoog is. Van dit punt uit trekt ge dan lijnen, als stralen, naar de deelpunten van a b. Voorts trekt ge evenwijdig met a b van s uit, eene lijn, s v, die kleiner is dan a b; hoe korter deze is, des te meer zal het beeld in de lengte uitgetrokken verschijnen. Trek dan van v uit eene rechte lijn naar het tegenovergestelde punt van a b, hier b. De plaatsen, waar de lijn v b de stralen snijdt, geven de punten aan waar de overige dwarse lijnen getrokken moeten worden. Ge hebt nu een onregelmatig vierkant a b c d verkregen, 'twelk in even zoo vele onregelmatige vierkanten verdeeld is, als het oorspronkelijk beeld in regelmatige. Nu brengt ge zonder veel moeite de teekening van elk klein vierkant van het oorspronkelijke beeld op het daarmede overeenkomende vierkant van uw werk over en richt u daarbij naar de groote verhouding van het laatste. — Hebt ge uw verschoven beeld afgewerkt, dan plaatst gij de bordpapieren strook zoo, dat de opening om door te zien juist boven s komt, en wel zoo hoog boven s, als de lengte van de lijn s v bedraagt. Veel vermaak zal het u geven, wanneer gij het portret van een bekend persoon op de boven beschreven wijze verandert en het uwen vrienden door de opening in het bordpapier in zijne ware gedaante laat zien.

De wonderbare draaischijf.

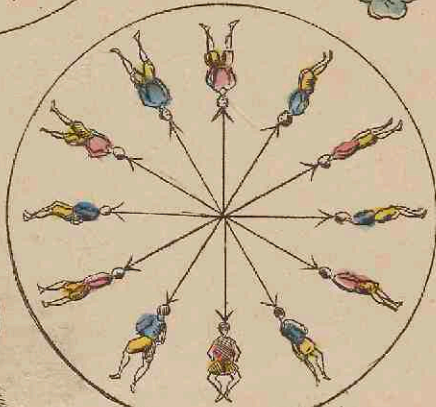
»Vlugheid is geen heksen!» zoo zeggen de duizendkunstenaars, maar toch kan men alleen door vlugheid vele zaken verrichten, die zeer wonderlijk schijnen. Het oog heeft om te zien zelfs een zekeren tijd noodig. Zweeft een voorwerp sneller voorbij, dan het oog noodig heeft tot zien, dan ziet men het niet, en de beroemde heer baron Von Munchhausen moet wel zeer bijzondere oogen gehad hebben, dat hij de kanonkogels duidelijk kon zien om zich daarop te zetten. Draaien sommige voorwerpen zeer snel rond en worden zij slechts op een oogenblik helder verlicht, dan schijnen zij stil te staan. Men weet, dat



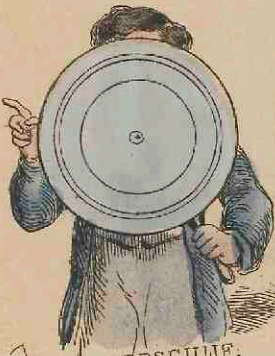
SLINGER.



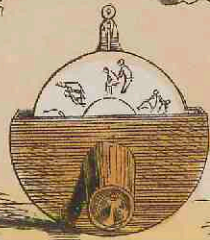
WONDERBARE DRAAISCHIJF.



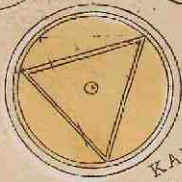
DANSENDE BEELDEN.



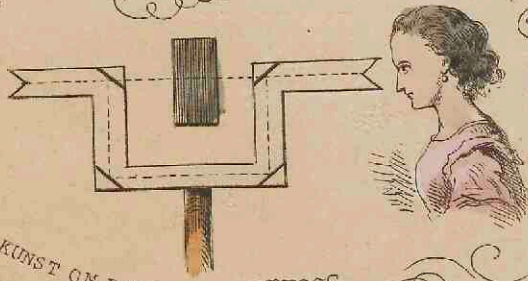
WONDERSCHIJF.



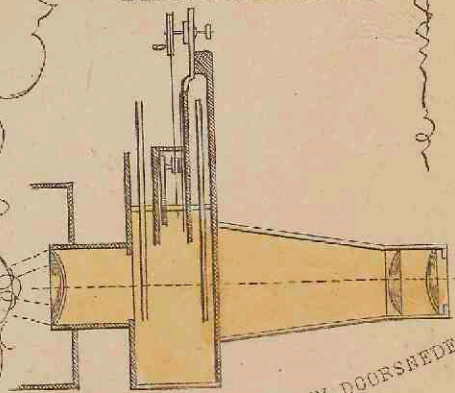
PHENAKISTOSCOOP.



KALEIDOSCOOP.



DE KUNST OM DOOR EEN STEEN TE ZIEN.



PHENAKISTOSCOOP IN DOORSNEDEN.

bij een snel loopenden spoortrein de spaken van de wielen zoo snel draaien, dat het onmogelijk is er een te zien; zij vertoonen zich slechts als een heldergrauwe sluier. Snelt nu een trein bij een duisteren nacht langs de rails voort en verlicht een bliksemstraal de wagens voor een oogenblik, dan is het alsof deze met hare raderen stil staat en ge zult de spaken daarvan dan duidelijk zien. Het zonderlinge beeld ziet ge nog voor u, terwijl uw oor u duidelijk zegt, dat de trein reeds lang voorbij is. Het oog kan den levendigen indruk, dien het ontvangen heeft, niet zoo spoedig verliezen en behoudt het beeld nog, hoewel het voorwerp niet meer aanwezig is. Zoo kan men ook twee beelden, die spoedig op elkander volgen, tot één vereenigen en dat wel zonder kunstige werktuigen.

Snijd een stuk wit karton cirkelrond, ongeveer 3 duim middellijn, bevestig aan de beide tegenoverstaande zijden een draad, of ook wel eene gladde stift, ten einde de schijf spoedig rondom hare rechte middellijn tusschen de vingers te kunnen doen draaien.

Teekent gij nu op de eene zijde van de schijf eene dikke horizontale streep, op de andere zijde een perpendiculaire en draait gij dezelve dan spoedig om, dan zult gij een zwart kruis op een witten grond ontdekken. Neem vervolgens een papieren soldaat en knip dien midden door, alsof een kanonskogel hem door midden geschoten had. Plak dan de bovenhelft van den armen strijder op de bovenhelft van de eene zijde van de schijf, de onderhelft op de andere onderhelft van de keerzijde der schijf. Draait ge de schijf dan snel rond, dan verschijnt de gedeelde soldaat weder in zijn geheel, en zoo hebt ge een kunststuk volbracht, waarover menig veldheer u benijden zal. De figuren op de schijf kunt ge naar goedvinden veranderen. Teeken b. v. op de eene zijde der schijf, in het midden, een vogelkooi, op de andere zijde, doch in omgekeerde richting, een vogel, dan zult ge bij het omdraaien den vogel in de kooi zien zitten. Zoo kunt ge ook een paard en een ruiter, een beer en een aap, het hoofd van een man en een hoed, een kandelaar en een brandend licht en andere figuren teekenen; ge moct hierbij echter zorgen dat het tweede beeld telkens omgekeerd en juist op de rechte plaats komt, waar het zou moeten staan, wanneer het beeld van de andere zijde ook daar geteekend was.

Levende beelden op de wonderschijf.

Een ferme jongen stelt er zijn eer in, dat hij zelf zijn speelgoed maakt en niets voor geld in den speelgoedwinkel koopt. De wonderschijf maakt hij dan ook zelf, want hij bezit een pennemes, een stuk bordpapier en een stukje ijzerdraad, vervolgens een potlood en penseel — wat zou hij meer verlangen!

Met een passer, die 3 of 4 duim open is, trekt hij een cirkel op het witte,

gladde karton en knipt de schijf dan zuiver uit. Vervolgens trekt hij een tweeden cirkel daarop, $\frac{1}{4}$ duim van den rand af, en dan nog een derden, waarvan de middellijn nog een halven duim kleiner is. Daarna wordt de schijf, door rechte lijnen, die elkander in het middelpunt snijden, in acht gelijke deelen verdeeld. Op elke lijn wordt dan met een pennemes een vierkant venstertje uitgesneden, juist tusschen de beide kleinere cirkels, die vroeger getrokken zijn. Ieder venstertje is alzoo drie streep van den buitensten rand verwijderd, vijf streep hoog en $2\frac{1}{2}$ streep breed. De moeder of zuster van den knaap zal hem wel een ledig garenklosje willen geven; ter belooning daarvoor mag zij later, als de wonderschijf gereed is, naar de levende beelden kijken. Een der uitstekende randen wordt dan van dit klosje afgesneden en dan in eene opening, midden in de schijf gemaakt, gebracht. In zulk een klosje is altijd een doorgaande opening; hierdoor steekt hij een sterk ijzerdraad dat van voren iets omgebogen wordt, opdat het klosje bij het snelle ronddraaien er niet afvliege. Aan het achtereinde wordt het ijzerdraad ook omgebogen, zoodat men een geschikt handvat bekommt, om de schijf perpendiculair te kunnen houden.

Nu moeten de levende beelden gemaakt worden. Beginnen wij met een gemakkelijk beeld. Met een passer en zwarte verf teekene men een rad op de schijf, welks middelpunt op het middelpunt van de schijf komt. Aan dit rad geve men zeven spaken en teekene deze even als de rand, goed zichtbaar. Dan ga men voor een spiegel staan, keere dezen de beschilderde zijde van de draaischijf toe en brenge deze door het aanslaan met de hand in eene snelle ronddraaiende beweging. Men kijke dan door de gaten van de schijf naar het beeld in den spiegel en daar zien wij duidelijk het rad met al zijn spaken. Doch terwijl men de schijf snel rechtsom draait, draait het rad in den spiegel langzaam linksom. Draait men de schijf tot afwisseling linksom, dan zal het rad in den spiegel rechtsom draaien.

In de bijgaande figuren ziet men nog eenige andere voorbeelden van levende beelden voor de wonderschijf. Op ieder van deze is dezelfde figuur zoo veel malen geteekend, als de draaischijf kijkgaten heeft. De geheele beweging, die eenig beeld maken moet, is in even zoo veel verschillende op elkander volgende stellingen geteekend. De slingers schijnen in den spiegel heen en weder te slingeren, even als bij een uurwerk, en wel sneller, naarmate men sneller draait. Het is noodzakelijk dat elk der acht voorwerpen op de schijf juist zoo geteekend en gekleurd is als het ander, opdat het voor het oog altijd hetzelfde voorwerp schijne te zijn.

In plaats van acht kijkgaten, kan men er ook wel tien of twaalf uitsnijden, maar dan moet men ook een gelijk getal figuren teekenen. Elk nieuw beeld teekene men of op een afzonderlijke kleinere schijf, die men tegen de grootere

aandrukt, of men teekene het op papier en make dit met een draad aan de groote schijf vast.

Moet eene figuur op de schijf teruggaan, dan moet men er één minder teekenen, dan het getal kijkgaten bedraagt. De figuren teekene men op gelijke afstanden van elkander. Teekent men echter eene figuur meer dan er kijkgaten zijn, dan beweegt die zich in de richting van de draaiende schijf.

Deze wonderschijven, die men in de geleerde wereld Phenakistoscopen noemt, zijn door een Duitscher, professor Stammer te Weenen, uitgevonden. Een Franschman, Duboscq te Parijs, heeft die door aanwending van een kunstig werktuig gebezigd, om de levende beelden, met een tooverlantaren, op den wand te vertoonen, zoodat vele personen te gelijk die konden zien. Dezen toestel voorzag hij aan de eene zijde met een lens (een brandglas B) waardoor het licht (a) van den vlam op eene zijde van de draaischijf viel. De beelden waren op een glazen schijf (c) geschilderd en dus doorschijnend. De grootere schijf (d) was van hout en bevatte vier aan beide zijden bol geslepen lensglazen, op gelijke afstanden van elkander geplaatst. Beide schijven waren aan dezelfde as bevestigd en werden door een klein raderwerk en kruk (e) in beweging gebracht. Vóór het onderste beeld, tegenover het invallende licht, is een buis met twee vergrootglazen, waardoor de figuren aan den wand vergroot verschijnen. De hierbij behoorende figuren vertoonen zulk een werktuig in doorsnede en van voren.

Men heeft nog meerdere zulke interessante uitspanningen bedacht, die dergelijke verschijnselen opleveren, als onze eenvoudige wonderschijf. Zoo kan men ook twee gelijkvormige tandraden op dezelfde as met gelijke snelheid in verschillende richtingen ronddraaien en het oog zal dan in plaats van twee ronddraaiende raderen slechts één stilstaand rad ontwaren. Zijn bij de raderen de tanden in tegenovergestelde richting schuins geplaatst, dan ziet men aan het schijnbaar stilstaande rad, het schijnbeeld, de tanden recht staan. Laat men twee schijven in tegenovergestelde richting even snel ronddraaien, teekent men op de achterste eenige figuren en maakt men in de voorste regelmatige openingen, dan kan men de zonderlingste veranderingen in de schijnbeelden waarnemen, naarmate men het aantal en den vorm der openingen verandert (Rosc's Kalotroop). Al de werktuigen echter, die eene tegenovergestelde omwenteling der schijven vorderen, zijn te moeielijk om te beschrijven, dewijl zij een kunstig raderwerk vereischen. Wij zullen ons daarom met de beschrijving daarvan niet verder bezighouden, maar tot meer eenvoudige zaken overgaan.

De eidelooze galerij.

Misschien hebt ge u reeds menigmaal den scherts veroorloofd om met een

stukje spiegelglas het zonlicht op te vangen en zoo iemand de oogen te verblinden, die tot uwe vrienden of vriendinnen behoorde, zoodat ge niet voor een bestraffing bevreesd behoeftet te zijn. Wannoe men deze grap dikwijls herhaalt, dan wordt dezelve voor hem, die ze uitvoert, even zoo vervelend, als lastig voor dengenen wien het heldere zonlicht in de oogen schittert. Ik wil u daarom een kunstje leeren, waarbij gij uwe stukjes spiegelglas beter kunt gebruiken, dan tot het verblinden der oogen.

Misschien heeft uw vader wel een langwerpige sigarenkistje. Bij gebrek hiervan kunt ge zulk een kistje wel maken van 18 duim lengte, 8 duim hoogte en 12 duim wijdte. Ge kunt het ook wel grooter of kleiner maken, naarmate uw spiegelglas groot of klein is; het is echter goed wanneer gij de opgegeven grootte behoudt. De bovenzijde van het kistje blijft open. Tegen de beide smalle einden plaatst men spiegelglas, zoodat het met de gladde zijden tegenover elkander komt. In het midden van het eene spiegelglas maakt gij een rond kijkgaatje, ter grootte van een duim middellijn, door het kwik weg te nemen. Daarna bestrooit ge den bodem van het kistje of met fijn, wit of geel zand of belegt dien met papier, dat gij met strepen of ruiten hebt beschilderd. Dit is afhankelijk van het beeld dat gij wilt voorstellen. Nu plaatst ge aan elke zijde van het kistje twee boompjes van uw speelgoed. Hebt ge die niet, dan kunt ge zelf die wel maken, door een bosje mos aan dunne takjes te binden of door in een strookje groen papier te knippen, dit met den rug van een mes om te krullen en om een houtje te winden. Bedek dan de bovenzijde van het kistje met dun gaas en zie dan door het gaatje in het spiegelglas. Gij hebt natuurlijk of de eene smalle zijde van het kistje weggenomen of daarin eene even groote opening gemaakt als in het spiegelglas. Ge zult dan in uw kastje eene eindelooze laan van boomen zien. Hebt ge zooveel spiegelglas in voorraad, dat ge daarmede ook de lange zijden van het kistje bezetten kunt, dan zal het landschap zich schijnbaar ook ter rechter en linkerzijde uitbreiden en als een groot veld verschijnen, dat met boomen beplant is.

Naarmate gij de figuren verandert, zal de vertooning ook veranderen. Zet ge er in plaats van boomen zuilen in, dan ziet ge een eindelooze galerij; bezigt ge vier soldaten, dan ziet ge een strijdbaar leger. Zet ge er schapen in, dan kunt ge even als een nomaden-koning uwe kudde nauwelijks overzien.

De kunst om door een steen te zien.

Door middel van vier stukjes spiegelglas kunt ge door een steen, en alzoo ook door een muur zien, zonder daarin eene opening te maken. Het vroeger gebezigde kistje kan hierbij ook gebezigd worden. De bovenzijde wordt echter gesloten en aan de beide open einden worden twee andere kistjes zoo opgezet

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

dat er een koker ontstaat, die aan elk einde in dezelfde richting in een hoek opwaarts gaat. De aan de zijden geplaatste kistjes kunnen ook nog verlengd worden, waardoor het kunststuk des te verrassender wordt. Tot beter begrip van deze zaak moet men de hierbij behoorende figuur in doorsnede even bezien. In elken hoek bevestigt men een stukje spiegelglas onder een hoek van 45 graden (de helft van een rechten hoek) zooals op de figuur door F E D is aangetoond. Het donkere vierkant R stelt een steen voor. Bevindt zich nu rechts bij A een bloem of eenig ander voorwerp, dan zal deze in den spiegel C terugkaatsen. Het spiegelbeeld wordt echter in den daaronder zijnde spiegel D opgevangen, wederom verder gekaatst naar E en vanhier naar F. Het oog van den persoon die ter linkerzijde in de buis ziet, ziet het beeld in den laatsten spiegel, en het is dan alsof het in dezelfde richting rechtuit het weerkaatste beeld zelve ziet.

Plaatst men twee spiegels hoeksgewijze bijeen en een niet te groot voorwerp tusschen beide, dan vermeedert het getal der spiegelbeelden naarmate van de grootte van den hoek door de spiegels gevormd. Bedraagt de opening van den spiegelhoek het derde gedeelte van een cirkel, dan ziet men twee beelden. Bedraagt de spiegelhoek slechts een vierde deel van een cirkel, dan zal men drie beelden zien; is de hoek slechts een vijfde van een cirkel groot, dan zal men vier beelden ontwaren enz., zoodat men telkens één beeld minder zal zien, dan het gebroken getal van den cirkelomtrek, tusschen de spiegels gelegen, opgeeft.

Bezit ge twee smalle strooken spiegelglas, dan kunt ge daarmede een aardig speeltuig vervaardigen. Ge plakt die namelijk met de lange zijden onder een hoek van 60 graden (het zesde gedeelte van een cirkel) door middel van een strookje linnen of papier aan elkander. De opene kant sluit ge door het aanplakken van een strookje zwart bordpapier. De grondvorm van de buis, die ge alzoo verkregen hebt, is een driehoek. Nu teekent ge een cirkel, in welken de driehoek juist past, en vervaardigt dan een papieren koker, iets langer dan de spiegelglazen en brengt den spiegeldriehoek daarin. De eene opening van den koker sluit ge door middel van een rond papieren deksel, waarin zich eene opening bevindt om door te zien en in het andere zet men een rond stukje gewoon glas vast. Op dit laatste strooit ge dan verschillende kleine, fraai gevormde en helder gekleurde voorwerpen, b. v. pareltjes en kraaltjes, en leg er daarna nog een tweede rond stukje glas over, doch zoo, dat er voor de kleinere voorwerpen nog genoegzame ruimte overblijft, om zich te bewegen. Als alles nu goed droog is, moet ge eens door de opening aan het eene einde van den koker zien en dan zult ge de voorwerpen in schoone zeshoekige, regelmatige figuren geordend zien liggen. Bij elke nieuwe draaiende beweging van den

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

koker veranderen de pareltjes en kraaltjes van ligging met betrekking tot elkander en vormen dan nieuwe figuren. Een rekenmeester heeft berekend, dat, wanneer er zich 20 verschillende voorwerpen in den koker bevinden en men dezen zoo dikwijls draait, dat dezelve in iedere minuut 10 nieuwe richtingen verkrijgt, men toch 462, 880, 899, 576 jaren en 360 dagen leven moet, om de voorwerpen alle mogelijke veranderingen te laten maken.

Zulk een spiegelkoker noemt men een Kaleidoscoop.

De Debuscoop.

Onlangs heeft een dergelijk instrument een tijd lang veel opgang gemaakt, 't welk de uitvinder naar zijn eigen naam Debuscoop genoemd heeft. Dit bestaat ook uit twee strooken spiegelglas, door een bordpapier zóó te zamengehouden, dat een daartusschen liggend voorwerp zich achtmaal vertoont. Hiertoe bezigt men eenige stukjes kaartenpapier met glaspareltjes omzet, of waarop men bonte zijden draden, veertjes en dergelijke zaken plakt, die men dan op tafel legt, de beide spiegels perpendiculair daarop plaatst en dan ter zijde daarin ziet. De figuren vertoonen zich daarin nog meer vermenigvuldigd en nog fraaiër dan in de kaleidoscoop en kunnen ook zeer goed tot voorbeelden om na te teekenen gebezigd worden.

Het onzichtbare door Water zichtbaar maken.

Leg een geldstuk in eene witte schaal nabij den rand van den bodem, zoodat men goed kan zien of het verschuift of niet. Laat uw vriend dan zoo ver van de schaal verwijderd gaan staan, dat hij over den rand van de schaal slechts een klein gedeelte van het geldstuk ziet, of in 't geheel niets meer. Zeg hem dat hij op dezelfde plaats moet blijven, en giet de schaal dan langzaam vol met water, uw vriend zal het geldstuk dan geheel en duidelijk zien. Het is dan alsof het grooter is en hooger ligt. Ge kunt u beiden echter er van overtuigen, dat het niet van plaats is veranderd, maar dat die verandering alleen door het ingegoten water ontstaan is. Dat het aanzien van alle dingen door water iets verandert, dit ziet men reeds aan een stok, dien men schuin in het water houdt. Op de plaats waar hij in het water gaat, schijnt hij gebroken te zijn en het onder water zijnde gedeelte schijnt eene andere richting te hebben als dat, 't welk boven water is, terwijl de stok in werkelijkheid toch recht is.

Het brandglas en de kijkkast.

Heeft uw grootvader tot lezen misschien een bril of een vergrootglas noodig, vraag dit van hem dan eens ter leen. Houdt ge zulk een glas boven klein schrift, dan zullen de letters belangrijk vergroot, langer en dikker verschijnen. Bekijk dit glas eens goed van terzijde: het midden is dikker dan de rand, het loopt naar beide zijden eenigszins rond af (convex). Houdt ge zulk een glas tegenover de zon, dan vertoont zich daarachter eene donkere vlek in de gedaante van het glas. In het midden bevindt zich echter een helder punt. Brengt ge dit punt op uwe hand, dan zult ge weldra eene stekende pijn gevoelen, even alsof eene vonk u brandt. Brengt ge dit punt, dat men het brandpunt noemt, op een stukje zwam, dan zal dit weldra vuur vatten. Met zulk een glas zoudt ge uwe kleederen, misschien wel het gheele huis verbranden kunnen; men moet derhalve op het gevaar, aan het misbruik van dit glas verbonden, bedacht zijn. Er is toch reeds menigmaal brand ontstaan, wanneer de zon door een flesch met water scheen, en hare stralen brandbare stoffen, die daar achter in het brandpunt lagen, hebben doen ontbranden. Te Parijs heeft men een brandglas tot eene aardigheid gebezigd. In een Park aldaar heeft men een klein geladen kanon geplaatst en een brandglas zóó daarboven gesteld, dat de stralen der zon juist op den middag in het zundgat van het kanon vallen en het doen ontbranden, waardoor ieder in dien omtrek weet, wanneer het middag is.

Bezit gij een langwerpig houten kastje, dat niet al te klein is, plaats dit dan perpendiculair op eene der einden, de opene zijde naar achteren. In den bodem van het kastje, die nu naar u is gekeerd, maakt ge eene opening omhoog, zoodat gij er goed kunt inzien; ge maakt het zoo groot dat het brandglas er juist in past. In het kastje bevestigt ge tegenover het brandglas, dat hier als vergrootglas dient, een stuk gewoon spiegelglas onder een hoek van 45 graden (d. i. de helft van den hoek waaronder de planken van het kastje aan elkander bevestigd zijn). Onder den spiegel, op de zijde van het kastje, op welke het staat, legt ge eene teekening en plaats het kastje zoo, dat het licht goed op die teekening valt. Nu kijkt ge door het vergrootglas naar den spiegel en dan ziet ge het landschap vergroot en in de juiste houding voor u. Wilt ge op een regenachtigen Zondagmiddag te huis eene voorstelling geven, dan moet ge natuurlijk voor de noodige platen of teekeningen zorgen, want deze zijn hierbij eene hoofdzaak. De daarbij behoorende geschiedenis moet ge dan deftig voordragen en, wanneer ge aanleg hebt voor muziek, kunt ge in de pauze eenige aria's op een harmonika spelen.

De kijkkasten voor groote menschen heeft men »kosmorama" genoemd

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

en deze zijn zorgvuldig vervaardigd. In plaats van een gewoon brandglas bezigt men daarvoor goed geslepen vergrootglazen; in plaats van een kastje richt men eene bijzondere kamer daarvoor in en hangt dan tegenover het vergrootglas A eene schilderij B, welke op bijzondere wijze door C verlicht wordt.

Het vermeerderen van geld.

Ge hebt slechts één dubbeltje in uw spaarpot en wilt uw schat gaarne vergroot zien. Dit genot kunt ge u gemakkelijk verschaffen. Vraag aan uwe moeder een wijnelk. Leg uw dubbeltje dan op den bodem van dit glas, schenk dit half vol met water en dek het met een schoteltje dat goed daarop sluit; uit voorzorg kunt ge daarop eerst een paar bladen vloeipapier leggen. Keer het glas en het schoteltje dan snel om, zoodat het glas met water omgekeerd op het schoteltje staat, en zie, uw dubbeltje, dat op het schoteltje ligt, is grooter geworden, het is zoo groot als een tienstuiverstuk, en een weinig daarboven ziet ge een tweede dubbeltje in het water. Zoo hebt ge het genoeg om, in plaats van één dubbeltje er drie te zien — waarmede ge u echter zult moeten vergenoegen, want de waarde van uw spaarpot is daardoor niet vermeerderd.

Het vermenigvuldigglas.

Ge hebt nu reeds geleerd hoe men door middel van twee spiegels van een paar soldaten een geheel leger maken kan; dit kunstje kan men ook door een enkel glas volbrengen, waarvan de eene zijde zoo geslepen is, dat die een groot aantal kleine effen vlakken bezit. Zulk een glas noemt men ook wel een Facetglas. Ziet ge hierdoor naar eene vlieg, dan zult ge in plaats van die eene een geheelen zwerm ontdekken. Draait ge dan het glas een weinig rond, dan beginnen die allen te dansen. Bezieet ge uw dubbeltje door dit glas, dan zult ge u over uw grooten schat wel verblijden.

De heldere kamer (Camera lucida).

Door den naam »Heldere kamer,” »Camera lucida” of »Camera Clara,” duidt men een wel eenvoudige, maar toch zeer gemakkelijke uitspanning aan, die bijzonder voor zulke knapen geschikt is, die gaarne teekenen en eenige voorwerpen uit de natuur willen nabootsen. Het bestaat uit een stuk zuiver, helder glas, eene kleine glaszuil (Prisma) met vier rechte zijvlakken. Twee daarvan vormen een rechten, de anderen een stompen hoek, en vormt dus een onregelmatig vierkant. Dit glas is horizontaal aan een beweegbaren stang bevestigd, zoodat het gemakkelijk hooger of lager kan gesteld worden. Een der rechthoekzijden C staat perpendiculair en wordt naar dat voorwerp gericht, dat

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

men teekenen wil, een huis, een boom of iets anders; de tweede rechthoek-zijde B ligt horizontaal en naar boven gekeerd. Het oog van den teekenaar A ziet nu hier door; de beide andere zijden, D E, liggen schuin naar onderen. Het beeld van het te teekenen voorwerp spiegelt zich op de vlakke D af en komt daardoor naar de vlakke E, op welke het zich nogmaals afspiegelt en zoo door het oog A van den teekenaar duidelijk gezien wordt. Het beeld schijnt in de richting A F te liggen en het is nu als of het zich beneden op het papier bij F bevindt. Daar kan men het met een potlood gemakkelijk nateekenen. Den naam »Heldere kamer” heeft dit werktuig eigenlijk slechts in tegenstelling met de »Donkere kamer,” ontvangen, waarvan ik u thans iets zal mededeelen.

De donkere kamer (Camera obscura).

Wees maar niet bang, me jongen, de donkere kamer waarover ik u iets wil mededeelen, is niet zulk eene waarin een ongehoorzame knaap wordt opgesloten; het is een allerliefst klein kastje, ongeveer een el lang, een halve el breed en acht duim hoog; men maakt dat ook wel eens kleiner, maar dan altijd in dezelfde verhouding. In het midden van de eene zijde is een koker geplaatst, waarin zich of een enkel of een dubbel gewelfd glas (lens) bevindt. Deze koker richt men nu op het voorwerp, dat naar de donkere kamer moet overgebracht worden, en het beeld daarvan wordt door het glas zoo verkleind, dat het juist in het kastje past. Het inwendige van het kastje is zwart en tegen de zijde tegenover de glazen, ligt een stuk gewoon spiegelglas onder een hoek van 45 graden (een halven rechten hoek). De bovenzijde van het kastje is zoo ingericht, dat de eene helft, juist boven den spiegel, geopend kan worden. Het door de glazen verkleind beeld wordt door den spiegel weder teruggekaatst naar de opening K. L. Deze wordt dan met een stuk matglas bedekt en hier ziet men dan het geheele beeld van die voorwerpen, waarop de koker gericht werd. Hebt gij op uw verjaardag zulk eene donkere kamer gekregen, stel dan aan uwe zuster voor, om zich door dit werktuig eens te laten portretteeren; zij moet daartoe op een stoel in het heldere licht gaan zitten, waarna gij den koker van het kastje juist op haar richt, totdat gij den omtrek van haar gelaat duidelijk in het matglas ziet. Hierop legt gij dan een stukje zeer dun papier en teekent den omtrek met een potlood na.

Zeer schoone en dikwijls zeer wonderlijke dingen ziet men, wanneer eene donkere kamer in 't groot is ingericht. Hiertoe behoort een kamertje, ook wel eene ondoorschijnende tent, die elk licht volkomen buitensluit. De deur zelfs moet nauwkeurig gesloten kunnen worden. In het dak bevindt zich een koker B en in dezen een lens. Boven deze bevindt zich een schuins staande spiegel A. In dezen spiegelt zich het landschap uit den omtrek des te schooner af,

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

naarmate het helderder door de zon verlicht is. Het spiegelbeeld wordt door de lens B verkleind en in de donkere kamer gebracht, waar het zich op eene witte tafel C zoo schoon in alle natuurlijke kleuren vertoont, alsof het daarop geschilderd was. Voor eene schilderij heeft een stil landschap echter de voorkeur boven eene druk bezochte plaats, dewijl alle levende voorwerpen zich bewegen en zeer moeielijk nageteekend kunnen worden.

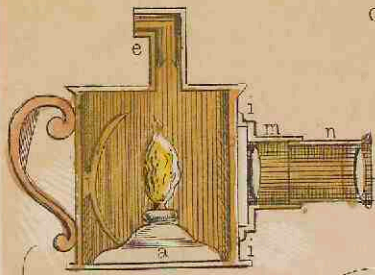
Een natuurlijke Camera Obscura.

Er zijn reeds zeer vroeg donkere kamers geweest die de voorwerpen uit den omtrek weerkaatsten, nog vóór dat een mensch er aan dacht om die te vervaardigen. Elk oog is een kleine Camera Obscura en ge kunt u gemakkelijk daarvan overtuigen, wanneer ge bij den slager slechts om een koe- of kalfsoog vraagt, dat gij wel zult krijgen, dewijl hij aan de oogen niets heeft. Hebt ge zelf geen zeer scherp mes, vraag dan aan uw vader om met een scheermes in het bovenste gedeelte van het oog eene kleine opening te maken, waardoor ge in het inwendige van het oog, naar de achterste deelen van hetzelfde namelijk, zien kunt. Bij het snijden is echter eenige voorzichtigheid noodig, want de huid, die het oog omringt, is zeer hard en taai; zij heet daarom hoornhuid en de inhoud van het oog is zoo weinig vast, dat die spoedig wegvloeit. Ziet ge nu door de gemaakte opening in het oog, dan zult ge tot uw verbazing alle voorwerpen, die zich vóór het oog bevinden, afgespiegeld zien, doch omgekeerd en verkleind, even als in eene goede camera obscura.

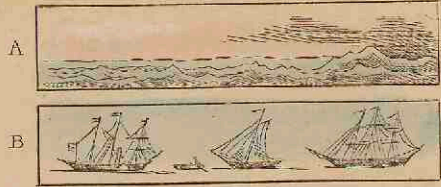
Kunt ge het oog van een geslacht wit konijn bekomen, dan behoeft ge er geene opening in te snijden. De oogen van de witte konijnen zijn, zoo als ge weet, rood, en missen die zwarte kleurenlaag, waardoor andere oogen een donker aanzien verkrijgen. Het achterste gedeelte is dan zoo doorschijnend, dat men de beelden, die zich daarop afspiegelen, gemakkelijk zien kan. Gebruikt ge dit oog niet meer, dan kunt ge u er duidelijk van overtuigen, dat in hetzelfde ook een lensvormig, tamelijk vast lichaam aanwezig is, dicht achter den dusgenaamden pupil, waardoor de beelden zoo verkleind worden, dat zij in den oogappel plaats konden vinden.

De tooverlantaren (Laterna Magica).

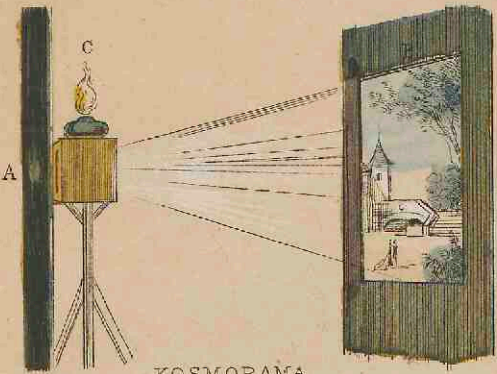
Het zal u eenigszins moeielijk zijn om zelf eene tooverlantaren te maken; ge hebt daartoe, even als bij de camera obscura, een paar bol geslepen glazen noodig, die door middel van een koker vereenigd zijn en zóó vooruit of achteruit geschoven kunnen worden. Dewijl er in de lantaren een helder brandend licht A geplaatst moet worden, maakt men ze gewoonlijk van blik, van boven met een schoorsteentje E voor den rook, maar dit ook zoo gedekt, dat er geen



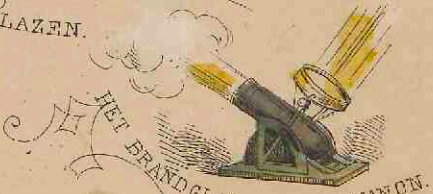
TOOVERLANTAARN.



BESCHILDERDE GLAZEN.

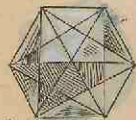


KOSMORAMA.

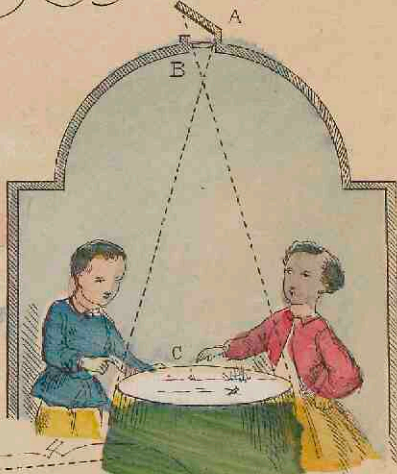


HET BRANDGLAS OP HET KANON.

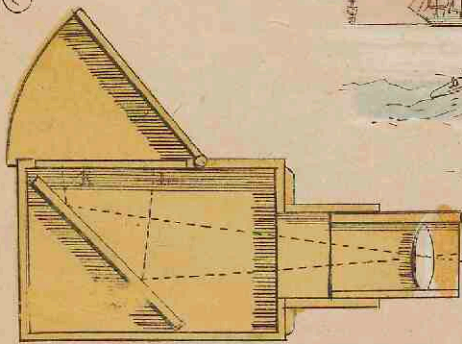
CAMERA LUCIDA.



FASETGLAS.



IN DE DONKERE KAMER.



DE DONKERE KAMER IN DOORSNEDE.

licht kan uitstralen; dit laatste moet alleen door de glazen van de buis M N schijnen. Om het schijnsel van het licht te versterken, plaatst men achter het licht een helderen hollen spiegel, welke de naar achteren vallende lichtstralen ontvangt en naar de glazen van de buis werpt. Hebt gij uwe lantaren aangestoken en in eene donkere kamer gebracht, dan zal er aan den wand een groot helder cirkelvlak zichtbaar zijn, terwijl het overig gedeelte van de kamer donker is. Tusschen de vergrootglazen en het licht bevindt zich eene smalle opening I, juist groot genoeg om smalle strooken glas door te laten. Op deze laatsten zijn doorschijnende figuren geschilderd, die zich dan op het helder cirkelvlak aan den wand vertoonen. Hoe verder de tooverlantaren van den wand verwijderd gehouden wordt, des te grooter vertoonen zich de figuren, maar daarom ook minder duidelijk.

Bij de tooverlantaren, die men in den speelgoedwinkel koopt, bevinden zich altijd eenige beschilderde glazen; maar hij die eenigen lust in schilderen heeft, kan zelf nog meerdere maken. Met een fijn penseel teekent men op zulke strooken glas met zwarte oliëverf de omtrekken van figuren. Heeft men eenige gedrukte figuren, dan kan men die gemakkelijk nateekenen, door het glas daarop te leggen. Zoo kan men het gelaat van bekende personen door middel van hunne photographiën nateekenen. Wanneer de zwarte omtrekken droog zijn, vult men de daartusschen liggende vakken met de vereischte verven aan, daarbij eenige schakeering aanbrengende, zoo veel als men dat noodig acht. Bij het insteken van de glazen moet men er steeds aan denken, om dit zoo te doen, dat de figuren het onderste boven hebben, opdat het beeld aan den wand zich recht vertoone.

Hij die zijn vrienden door middel van de tooverlantaren een vroolijken avond wil bezorgen, moet de kunst verstaan om de toeschouwers door eenige gesprekken in eene vroolijke stemming te brengen. Hij die zelf de bekwaamheid niet bezit om een sprookje uit de oude doos te verhalen, zal best doen, door zijn figuren, naar aanleiding van eene bekende geschiedenis, te schilderen, van Robinson Crusoë b. v.. Wil hij onder anderen de schipbreuk van dezen voorstellen, dan bezige hij daartoe twee verschillende glazen. Op het een schildere hij ter rechter zijde de zee en de lucht, alles is nog helder en stil; ter linker zijde begint de lucht een donker aanzien te verkrijgen en toekene hij onweerswolken, terwijl de zee onstuimiger moet worden. Eindelijk wordt het zeer donker, waarbij een heldere bliksemstraal op de schuimende golven schiet. Dit laatste kan men vertoonen door met de punt van een mesje een streep te krabben, door welke het licht helder schijnt. Het tweede glas bevat het geschilderde schip, en dit schuift men nu aan de heldere zijde van het eerste glas in. Wanneer het schip allengs door storm beloopt wordt, beweegt men

de glazen heen en weer; eindelijk verdwijnt het schip en Robinson verschijnt op hetzelfde glas in het water zwemmende. De golven dragen hem verder, totdat hij de rotsen van het eiland bereikt. — Door middel van twee glazen kan men ook twee personen of dieren tegen elkander laten loopen, en wanneer op het eene glas een groot gelaat geteekend is en op het andere de daarbij behoorende oogen en mond met tanden, dan kan de groote kop aan den wand de oogen zoo vreeselijk verdraaien en zoo met zijn tanden werken, dat men er bang voor wordt. Voorts kan men met twee glazen, zon, maan en sterren over een landschap laten opgaan, heksen en spoken door de lucht laten vliegen, bloemen op iemand laten regenen en meer zulke schrikkelijke of schoone zaken als men maar weet te bedenken.

Nevelbeelden.

Ééne tooverlantaren kan reeds veel genoeg veroorzaken, maar twee nog meer, waardoor men die wonderlijke nevelbeelden kan vertoonen, die uit elkander schijnen te ontstaan en in elkander schijnen over te gaan. Nu eens ziet ge eene prachtige stad, in het midden daarvan een hoogen toren. Een heldere zonschijn verlicht alles, en eene honte menigte beweegt zich op de straten. Allengs verduistert het beeld, de omtrekken worden flauwer, onduidelijker. Een nevel schijnt over huizen en menschen neder te dalen; het licht wordt minder, en eindelijk vertoont alles zich als in een dikken mist gehuld, alleen de toren in het midden vertoont zich nog duidelijk. Maar terwijl het oog nog op dezen staart, ontdekt het, dat er links en rechts takken ontstaan, die zich met loof bedekken. Te gelijker tijd worden er in den omtrek nog andere boomen zichtbaar. Eenige huizen die men vroeger ter linker zijde zag, zijn nu in rotsen veranderd. Een woest landschap ziet men nu voor zich. Hier, waar men vroeger eene breede straat zag, ziet men nu een bergstroom; daar, waar de menigte zich vroeger bewoog, ontwaart men dan eene rooverbende rondom den donkerrooden gloed van een kolenvuur. De maan schijnt door de donkere takken der boomen, de overige omtrek is in duister gehuld. — Opnieuw worden de scherpe omtrekken van sommige partijen flauwer en nogmaals ontstaan daaruit andere beelden. De boom in het midden wordt eene kolom, zijne takken veranderen in kruisgewelven van eene kloostercel, de maan verandert in eene hanglamp en in plaats van de roovers komt de eerwaardige gestalte van een grijzen monnik, die zijn avondgebed doet.

Het vervaardigen van zulke beelden, vordert eenige vaardigheid en kunstzin. Twee gelijke tooverlantarens zijn op hetzelfde punt gericht, zoodat hare lichtvelden elkander bedekken. Om deze inrichting voor de oogen der toeschouwers te verbergen en de verrassing te vergrooten, worden de tooverlantarens

achter een gordijn van doorschijnend, gevernisd gaas verborgen, waarop de beelden dan zichtbaar worden. Door middel van eene klep, die zich aan de openingen van de lantarens bevindt, wordt het lichtveld van de eene lantaren verduisterd, wanneer dat van de andere zich vertoont. Bij openbare voorstellingen, die door sommige personen met zulke nevelbeelden gegeven worden, hoort men gewoonlijk bij de verschillende beelden ook die muziek, die bij eenig beeld het meest past.

Geestverschijning.

Ge zegt aan uw broeder en zuster dat ge u tegenwoordig met de geheimen der tooverkunst bezig houdt en dat ge in het bezit van een groot geheim zijt. Door bijzonder gelukkige omstandigheden zijt gij in het bezit van een oud perkament gekomen, waarop het middel vermeld staat om geesten te bezweren en hen over de toekomst te ondervragen. Het is hetzelfde middel waardoor Ulijsses vroeger de schimmen van de in den Trojaanschen oorlog gevallen strijders heeft laten opkomen en tot spreken bewogen, en waardoor de profetes van Endor aan Saul zijn lot heeft aangekondigd. Ge zegt dat ge bereid zijt om uit liefde voor uw broeder en zuster, uwe kunst te vertoonen, doch dat het noodzakelijk is dat beiden het diepste stilzwijgen daarover bewaren.

Hierop richt ge, na verlof van vader of moeder ontvangen te hebben, eene kamer die weinig gebruikt wordt voor uw doel in en verdeelt die door middel van een gordijn of Spaanschen wand (A A) in twee afdeelingen. Bevindt zich een venster in een wand, dat op eene andere kamer uitziet, dan is dit nog beter; zoo niet, dan bevestigt ge in den aangebrachten wand eene lijst van eene schilderij of spiegel, met gewoon glas daarin. Het gedeelte van de kamer 'twelk zich daarachter bevindt, moet geheel duister zijn; achter het glas, dat nu in den wand geplaatst is, bevindt zich een groote spiegel (B) in een hoek van 45 graden geplaatst, waardoor het glas in den wand er als een spiegel uitziet. Dit is dan de beroemde tooverspiegel, vervaardigd volgens de opgave van den grooten Babylonischen heksenmeester Nabobonasser. Vervolgens maakt ge van groote stekrapen eenige doodshoofden, terwijl ge u zelve met een beddelaken omhangt, waaraan ge eenige strooken papier vastmaakt, die eenige vreemde figuren moeten bevatten, ge maakt een grooten baard van werk of vlas en hangt dien aan uwe kin, zet eene spitse papieren muts op uw hoofd, waardoor ge er uitziet als een Persische Derwisch en beweegt een tooverstaf in uw rechterhand.

Achter het gordijn (A A) hebt ge een goed vriend met de tooverlantaren (C) verborgen. Vroeger hebt ge met hem de proef reeds eenmaal geno-

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

men, om te zien of alles goed ingericht is. De lantaren heeft hij nu zoo gericht dat haar licht en het beeld juist in het midden van den schuins staanden spiegel valt. Deze laatste werpt het dan door het glas in de kamer, zoodat het is alsof het op den schijnbaren spiegel, d. i. op het glas bestond. Het gelaat van uw broeder en zuster hebt ge dan naar photographiën op glas nagetekend en dit zóó veranderd als voor de voorstelling noodig is. Wilt gij uw broeder profeteeren dat hij eens majoor van de huzaren zal worden, dan geeft ge zijn portret een grooten snor onder den neus, benevens eene uniform met eenige ridderorden en wat daartoe meer behoort. Het zal goed zijn dat gij de strook glas geheel zwart schildert of met papier beplakt en slechts dat gedoelte helder laat, waar het beeld geteekend moet worden. Nu vraagt ge het gezelschap om u naar de tooverkamer te volgen. Alle lichten zijn verwijderd en een diep zwijgen is noodzakelijk, opdat het tooveren mogelijk gemaakt en een groot ongeluk voorkomen worde. Vervolgens brengt ge een komfoor met een paar gloeiende kolen in de kamer en plaatst dit nabij den schijnbaren spiegel op den grond en blaast daarin, opdat er zoo een flauw schijnsel in de kamer ontsta. Dan plaatst ge uw broeder juist tegenover den spiegel, legt rondom hem eenige van de door u vervaardigde doodshoofden, of eenige oude wapens, een zandlooper of eenige andere ouderwetsche zaken, die bij zulk eene vertooning den indruk van het oogenblik vergrooten. Bezit gij een oud boek in perkament gebonden met oud schrift daarin, dan kunt ge dit ook gebruiken. Ge slaat dat open en leest daarin. Dan strooit ge wat fijne kamfer en wierook op de gloeiende kolen, waardoor zich een heldere damp vóór den spiegel zal vertoonen, en ge spreekt eindelijk de bezwerings-formule uit: »Hokus, pokus, filiax, ataba, ratabara!" Moet er nu eerst een geest verschijnen, dan laat uw vriend na het vernemen van de formule een spooksel in den spiegel zichtbaar worden. Ge vordert nu van dien geest, dat hij u uw broeder en zuster zal vertoonen en wel zoo dat hunne toekomst daardoor bekend wordt. De geest verdwijnt en in plaats van dezen vertoont zich dan de deftige huzaren-majoor, zooals gezegd is, met het gelaat van uw broeder. Hierdoor is uw zuster moedig geworden en waagt zich ook op uw verlangen in den toovercirkel. Zij hoopt misschien dat zij zich zelve als eene voorname dame zal zien. Nu ziet zij vol verwachting naar den spiegel; een onduidelijk beeld vertoont zich daar, dit wordt allengs helderder, naarmate uwe helper de vergrootglazen van de tooverlantaren beweegt, en nu staart uwe zuster op haar portret als dat van eene oude vrijster met een grooten bril op den neus, waardoor een algemeen gelach van de toeschouwers zal ontstaan. Nu laat een plotselinge donderslag zich hooren, die uw helper kan doen ontstaan door met een hamer op een vat te slaan of door met een groot stuk blik te rammelen; het beeld is verdwenen

en tot straf voor het verbroken zwijgen bevindt het publiek zich in de diepste duisternis.

Ge hebt nu geleerd op welke wijze men vroeger aan bijgeloovige personen geesten liet verschijnen; heden, nu elk kind de tooverlantaren en de werking van spiegels kent, dient zulk eene verschijning slechts tot vermaak, en de heksenmeesters van beroep moeten zich nu met tafeldans, somnambulisme of met andere zaken bezig houden.

Wil men de geestverschijningen vereenvoudigen, dan verbergt men de tooverlantaren in een kastje, uit hetwelk een daarin schuins geplaatste spiegel het beeld door eene opening in het deksel naar buiten werpt, zoodra men de gesloten opening opent. Nabij deze plaatst men een komfoor met gloeiende kolen, waarop men fijne kamfer en wierook strooit. In de damp, die hierdoor ontstaat, ziet men den geest.

Het spreekt van zelve dat men dergelijke vertooningen nooit bezigen moet om iemand te verschrikken of om jonger broertjes of zusjes vreesachtig te maken — maar dat men die slechts moet aanwenden om een gezelschap te veraangenamen. Zoodra de heksenmeester zijn baard heeft afgelegd, geeft hij aan het geëerd publiek eene verklaring van de schijnbaar vreemde zaken.

Luchtbeelden.

Wanneer ge soms in het bezit van een brandspiegel zijt, dan kunt ge daarmede eene zeer verrassende vertooning maken. Brandspiegels waren in de vroegere tijden reeds beroemd; door middel van deze gelukte het een beroemd wiskundige, Archimedes, de vijandelijke schepen in brand te steken, die zijne vaderstad Syracuse belegerden. Een brandspiegel heeft, wat de wijze van werken betreft, veel overeenkomst met dubbeld gewelfde lensen, met dit onderscheid echter, dat de brandspiegel de lichtstralen onder zekere hoeken naar voren zendt, terwijl de lensen dezelve doorlaten. Bij het ophangen van een brandspiegel moet men derhalve even veel voorzichtigheid in acht nemen, als bij rond geslepen glazen voorwerpen, die ook als een brandglas kunnen werken. Tot het verrichten van het kunststuk, waarbij wij onzen brandspiegel gebruiken willen, hebben wij ook het helder licht van een rondom gesloten lamp noodig, even als bij de tooverlantaren. Deze laatste kunnen wij gebruiken, zoodra wij er den koker met de glazen hebben uitgenomen. De lamp (B) zal haar licht door de opening naar eene bepaalde plaats werpen en de verdere omgeving in het donker laten.

Voor den brandspiegel plaatse men een wand of een raam met zwart doek overtrokken (C). Den afstand van den spiegel neme men ongeveer $4\frac{1}{2}$ maal zoo groot als de middellijn van den laatste bedraagt. Verder make men in den

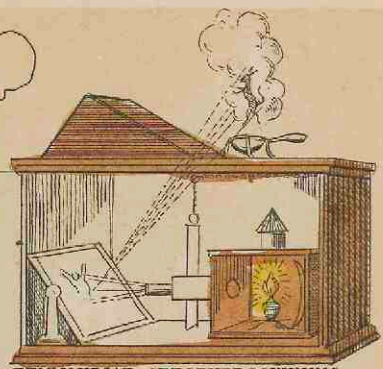
wand eene vierkante of ronde opening, ongeveer zoo groot als de spiegel. Een weinig onder deze opening bevestige men een plankje aan de zijde tegenover den spiegel gekeerd, waarop men een klein voorwerp kan plaatsen. Nu plaatst men aan de buitenzijde van den wand onder de opening een tafeltje en daarop eene vaas, die met haar boveneinde bijna tot aan de opening komt, dan plaatst men nog op het plankje aan de binnenzijde een ruiker, doch omgekeerd, die men ook wel aan een draad kan hangen, — dan zal deze zich zoo afspiegelen dat het spiegelbeeld in het oog van den toeschouwer zich recht en boven de vaas vertoont. De ruiker moet, zoo als gezegd is, goed verlicht worden; door de kunstenaars wordt dit het best met electrisch licht gedaan en door het aanwenden van glazen, die aan de eene zijde vlak, aan de andere bolrond zijn, (B) ook is het noodig dat de toeschouwer op eene bepaalde plaats recht voor de opening in den wand sta, die men door proefneming vinden kan. Maar dan ziet men den bloemruiker ook zoo bedriegelijk voor zich, juist in de vaas, dat men in verzoeking komt om met de handen daarnaar te grijpen. Doet men dit, dan grijpt men in de lucht. Neemt men in plaats van een bloemruiker een bierglas, dan ziet men dit, vooral dan wanneer men den wand iets meer naar den spiegel plaatst, omgekeerd in de lucht zweven. Giet iemand, die achter den wand staat, een straal water in het glas (nog schooner is het als men in plaats van water kwik bezigt), dan zal de toeschouwer tot zijne verbazing aan het luchtbeeld een waterstraal van onderen naar boven zien vloeien en het water zich boven in het glas verzamelen, zonder er uit te vallen.

Kunstmatige regenbogen.

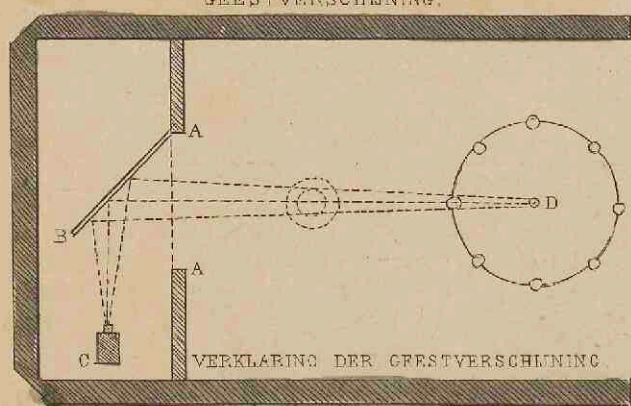
Een glasstaafje van zuiver, helder glas, ongeveer een vinger lang of iets langer, in doorsnede driekant, dus met drie gladde, effene zijden, noemt men gewoonlijk een driehoekig glasprisma. Hebt gij zulk een stukje glas en ziet ge daar door, dan verschijnen alle voorwerpen voor uw oog als met de schoonste kleuren van den regenhoog omringd. Ge kunt u een prachtig schouwspel verschaffen, wanneer er zich in het vensterluik van eene kamer eene opening bevindt, waarin het glasprisma past. Alle andere openingen van het gesloten luik moeten dan zorgvuldig dicht gemaakt worden, zoodat er nergens een lichtstraal door kan en de kamer geheel donker is; het prisma plaatst men echter zoo, dat een heldere zonnestraal er door valt. Aan het andere einde van de kamer zal dan een prachtig gedeelte van een regenhoog verschijnen. Bij die gelegenheid kunt ge ook juist meten, hoeveel de breedte van de afzonderlijke kleuren bedraagt. Deelt ge den hoog b. v. in 50 deelen, dan verkrijgt ge voor het violet 11 deelen, voor het donkerblauw 6, lichtblauw 8, groen 8, geel 7, oranje 4 en rood 6.



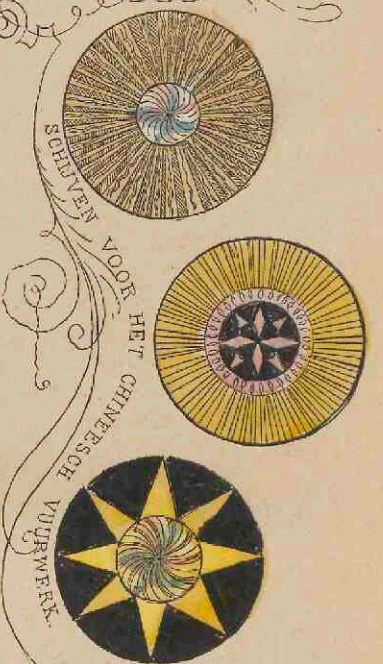
GEESTVERSCHIJNING.



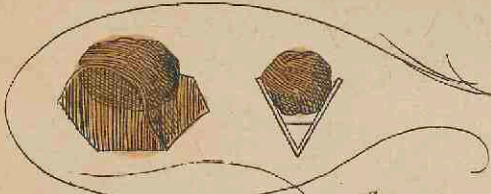
EENVOUDIGE GEESTVERSCHIJNING.



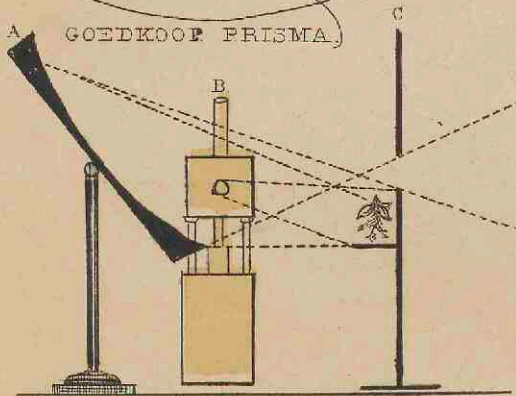
VERKLARING DER GEESTVERSCHIJNING



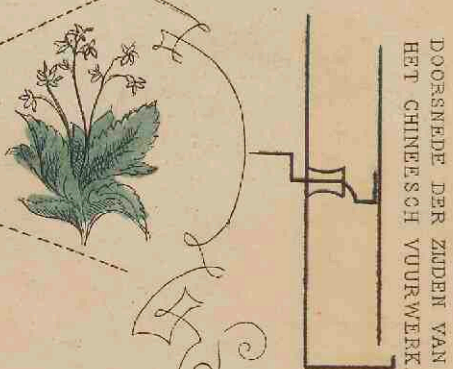
SCHIEVEN VOOR HET CHINEESCH VUURWERK.



GOEDKOOPE PRISMA.



LUCHTBEELDEN.



DOORSNEDE DER ZUDEN VAN HET CHINEESCH VUURWERK.

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

Hebt ge echter zulk een glasprisma niet, dan kunt ge zelf gemakkelijk zulk een maken. Ge neemt twee heldere stroken glas, zooals ge bij de tooverlantaren gebruikt, verwarmt een stuk was en drukt de beide glasstroken onder denzelfden hoek daaraan, als de zijden van een prisma tot elkander staan, zoo namelijk, dat zij een gelijkzijdigen driehoek zouden vormen, wanneer de opene zijde ook aangevuld was. Voorts moet ge zorgen dat de kanten goed aan elkander sluiten, zoodat ge er een weinig water kunt ingieten, zonder dat het wegvloeit. Valt er een zonnestraal door het water, dan zult ge ook een gedeelte van een regenboog ontdekken. Karaffen en glazen met water vertoonen onder gunstige omstandigheden ook fraaie kringen. — Een glaskegel (suikerbroodvorm), met het spitse gedeelte in de opening van een gesloten luik gestoken, vormt, wanneer een zonnestraal hier doorvalt, een volkomen zevenkleurigen cirkel op den wand. Vangt men het bonte licht 't welk door het prisma in het vensterluik dringt, met een facetglas op, dan is het alsof de kamer met de prachtigste edelgesteenten versierd is. Laat men dan nog den uit het prisma komenden lichtstraal over een met brandewijn gevuld glas vallen, 'twelk twee voet van het prisma verwijderd staat, dan ziet men aan den wand de verschijning van een kunstmatig noorderlicht.

De gekleurde tol.

Beschildert ge de bovenzijde van een tol met strepen, die van het middelpunt naar den rand loopen, dan kunt ge verschillende belangrijke zaken zien, naarmate ge de kleuren kiest. Wanneer ge soms met de verf van uwe kleuroos niet goed op het hout van den tol kunt schilderen, dan moet ge de kleuren op een rond stukje wit papier brengen en dit dan op den tol bevestigen. Teekent ge afwisselend gele en blauwe strepen en laat ge den tol draaien, dan zult ge geen geel noch blauw ontdekken, maar groen; teekent ge de strepen geel en rood, dan ziet ge oranje; maakt gij ze blauw en rood, dan ziet ge violet. Laat ge de gekleurde strepen zoo op elkander volgen, als het beeld van den regenboog met het prisma zich vertoonde, en kunt ge de kleuren ook zoo helder en fraai maken, dan zal de bovenvlakte van den tol zich wit vertoonen. Doch dewijl onze schoonste kleuren de pracht van de kleuren van den regenboog niet bezitten, ziet men in zulk een geval slechts eene grauwe oppervlakte.

Chineesch vuurwerk zonder buskruit.

Wilt ge bij uwe poppenkast eene bijzondere prachtige vertooning maken, of den geboortedag van mama door een schitterend vuurwerk verheerlijken zorg dan voor een plat kastje, dat geen deksel en slechts drie zijwanden noodig

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

heeft. Ge plaatst het op de smalle zijde en bevestigt in het midden van de achterzijde een ledig doorboord garenklosje, even als bij de wonderschijf. Aan de opene voorzijde bevestigt ge een dun papier, waarop met zwarte en gele kleuren eene groote zon geschilderd is. Dit papier bestrijkt ge met een weinig olie of vet, waardoor het geheel doorschijnend wordt. Deze zonneschijf blijft onbewegelijk staan, achter dezelve maakt ge eene tweede schijf, die draaien kan. Die draaitoestel is als volgt: maak die tweede schijf in het midden aan een ijzer- of koperdraad vast, die met dubbelden hoek gebogen is. Breng dit ijzerdraad dan door het klosje en maak er achter het kastje een kruk aan om te kunnen draaien. De tweede schijf is van dun karton gemaakt. Op deze teekene men, van het middelpunt naar den rand, boogvormige strepen, waarvan de tusschenruimte wordt weggesneden. Op die weggesneden plaatsen plakt men dan dun papier, kleurt de aldus verkregen vakken als volgt: het eerste vak geel, het tweede blauw, het derde laat men wit, het vierde rood, het volgende weder geel enz., plaatst dan achter deze draaischijf een paar lichten, waardoor de verschillende kleuren voor de toeschouwers zichtbaar worden. Wordt deze gekleurde schijf nu omgedraaid, dan kruisen zich hare honte gebogen stralen met de gele, rustende stralen van de voorste zon en geven aan het geheel het voorkomen van een vuurwerk, dat van het middelpunt uit, naar alle zijden, uit elkander springt.

Op gelijke wijze worden ook wel kleine ronde glazen schijven gemaakt, die men door een tooverlantaren verlicht. De gekleurde beelden veroorzaken dan door hunne bewegingen en veranderingen van vorm eene wonderlijke vertooning. Dergelijke schijven noemt men gewoonlijk Chromatropen.

Bellenblazen.

Wie heeft als kind wel niet eens bellen geblazen en die omhoog laten gaan? Niets is dan ook gemakkelijker en eenvoudiger dan dit, men heeft daartoe toch niets anders noodig dan eene kom met zeepwater en eene steenen pijp, zelfs kan hij, die deze niet bezit, zich met een stroohalm behelpen, die aan het ondereinde in vieren gespleten wordt, waarna die deelen eenigszins worden omgebogen, zoodat die een kruis vormen.

Menig volwassen persoon heeft ook wel eens bellen geblazen, niet alleen tot vermaak, maar ook om de verschillende kleuren van den regenboog te bestudeeren, die zich daarop vertoonen. De beroemde natuurkundige Newton hield zich in het bijzonder daarmee bezig. De bellen die men buiten laat opstijgen, zijn tot zulke waarnemingen minder geschikt, zij stijgen òf te hoog òf barsten. Eene zeepbel blijft reeds langer bestaan, wanneer men die onder een ruim glas blaast. Men ziet daar de verschillende kleuren van den regenboog, die van het

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

bovenste gedeelte van de zeepbel beginnen, naar alle zijden afdalen. Eindelijk vertoont zich aan het toppunt een zwart vlekje en de zeepbel barst uiteen.

Nog langer blijven de zeepbellen in een glas bestaan, wanneer men op de volgende wijze te werk gaat: men lost eene hoeveelheid zeep in zuiver regen- of gedistilleerd water op, door beide in een medicijnfleschje te verwarmen. De warmte vermeedert men allengs, totdat het water begint te koken. Dit kan men doen, door het fleschje in een ketel met water te hangen, dat men aan het koken brengt. Het fleschje bindt men aan een stokje, dat men op den rand van den ketel legt. Begint het zeepwater in het fleschje, dat voor een vierde gedeelte daarmede gevuld is, te koken, dan neemt men het uit den ketel en sluit het met eene kurk. Om het indringen van de lucht te voorkomen wordt de kurk gelakt. Wanneer het fleschje nu geheel koud is geworden, kan men door schudden zeer schoone zeepbellen doen ontstaan en aan deze de kleurveranderingen zeer goed volgen, dewijl zij eenige dagen lang staan blijven, eer zij barsten.

Gedurende den winter kan men de zeepbellen ook laten bevroren en op hare oppervlakte sneeuwvlokken zien ontstaan. Het zeepwater laat men tot dit doel zoo koud mogelijk worden, zoodat er zich aan den rand kleine ijskristallen beginnen te vertoonen; dan eerst doet men den gespleten stroohalm of pijp er in en vormt door langzaam blazen een zeepbel zoo groot mogelijk. Op hare oppervlakte verschijnen dan weldra eenige sterretjes en andere wonderlijke figuren, die zoo lang op de zeepbel zich bewegen, totdat deze zelve bevroren is. Men laat de zeepbel of op de pijp zelve bevroren, of brengt die voorzichtig op een koud droog voorwerp.

Regenbogen op glas en water.

Zoodra de lucht tusschen vaste lichamen in zeer dunne lagen verdeeld is, vertoonen er zich even zulke schoone kleuren van den regenboog als bij een regenwolk of glasprisma. Dunne glazen bolletjes, die de glasblazer op dezelfde wijze maakt, als wij een zeepbel vervaardigen, bezitten ook dien zevenkleurigen glans.

Men kan ook twee vlakke heldere strooken glas nemen, zoo als tot het schilderen van figuren voor de tooverlantaren gebezigd worden. Aan het eene einde bedekt men den rand, ter breedte van $\frac{1}{2}$ duim met plakgoud, legge dan de strooken zoo op elkander, dat het goud-blaadje tusschen beide komt en drukke de beide glazen vast aan elkander. Terstond zal men gekleurde strepen even als van den regenboog zichtbaar zien worden. Heeft men ronde plaatjes glas tot deze proef gebezigd, dan zal men cirkelvormige regenbogen zien verschijnen.

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

Oude vensterruiten van slecht glas, dat aan het weder niet goed weerstand biedt, verkrijgen door hitte en koude, regen en zonschijn ontelbare fijne krasjes op de oppervlakte, waardoor een weerschijn van verschillende kleuren ontstaat, gelijk aan die van paarlemoer, dat ook uit zeer dunne laagjes (kalk) bestaat.

Brengt men een druppel terpentijn op de oppervlakte van water in een emmer, dan breidt deze zich daarop zoo dun uit, dat de kleuren van den regenboog daardoor ontstaan.

De veranderlijke strook papier.

Leg eene smalle strook grauw papier op licht groen papier en kijk daar een poos naar, dan zal die strook zich niet meer grauw, maar roodachtig vertoonen. Legt gij die strook echter op licht rood papier, dan vertoont zij zich groenachtig. Op blauw papier zal zij er oranje uitzien en op geel papier zal zij zich blauwachtig voordoen. Wordt aan ons oog gedurende eenigen tijd slechts eene kleur aangeboden, dan verlangt het onwillekeurig naar eene andere. Vindt het dan eene eenigszins donkere plek in de nabijheid, dan verkrijgt de laatste het voorkomen van de nog ontbrekende kleuren, zoo als boven is aangetoond.

Gekleurde schaduwen.

Wanneer kinderen een stukje gekleurd glas vinden, dan bezorgen zij zich een vermaak door er door heen te zien, waardoor de verschillende voorwerpen van kleur veranderen. Is het stukje glas geel, dan ziet de geheele wereld er zoo uit, alsof het een groote feestdag is en iedereen illumineert. Door rood glas verkrijgt het landschap het voorkomen alsof alles in brand staat en alsof er een vulkaan in de nabijheid is. Blauw en groen glas geeft aan de menschen zulk eene kleur, alsof zij dood ziek zijn, enz.

Plakt ge nu in het midden van een stukje rood glas een klein stukje papier en laat gij de zon er door schijnen, zoodat de schaduw daarvan op een helderen wand zichtbaar wordt, dan zal de schaduw van het stukje papier een groenachtig schijnsel vertoonen, met groen glas een rood schijnsel, met geel glas blauw en met blauw glas geel.

Schaduwen met twee lichten.

Bij den schemeravond, wanneer het daglicht met de invallende duisternis in strijd is, kunt ge den strijd tusschen dag en nacht met voordeel voor u zelve aanwenden. Ge hebt de lamp of kaars reeds aangestoken en wilt de luiken sluiten; rechts staat de kaars op tafel, links valt het verflauwende daglicht naar binnen. Leg dan een vel wit papier op tafel, houdt uw vinger of

een potlood daarop, en zie, ge ontdekt dan eene dubbele schaduw: eene, door het licht veroorzaakt, valt naar binnen, de tweede, door het kaarslicht teweeggebracht, is naar het venster gekeerd. De schaduw naar het venster, zal zich dan, hoe langer ge daarop ziet, des te helderder lichtblauw vertoonen; die naar de kaars, oranje.

Zeer aardig vertoonen die gekleurde dubbele schaduwen zich ook bij maan- en lamplicht, wanneer men namelijk het voorwerp zoo tusschen beide plaatst, dat de schaduwen even sterk verschijnen.

Bonte dubbele schaduwen.

Zijt gij wellicht in het bezit van een rond stukje gekleurd glas, dan kunt ge met een gewonen priem of puntige boor een gaatje in het midden boren, als gij de punt van het werktuig in terpentijn doopt. Omspant ge dan het glazen schijfje zoo met duim en wijsvinger, dat deze een raam vormen, en laat ge een zonnestraal of bij avond het lamplicht er door schijnen, dan zult ge aan den wand eene dubbelde tweekleurige schaduw ontdekken. Is het glas rood, dan verschijnt het doorboorde midden groen en omgekeerd; hebt ge blauw glas, dan is het midden geel, bij geel glas daarentegen blauw, bij violet oranje.

Laat ge een zonnestraal door een glas schijnen, waarin eene met zwavelzure indigo gekleurde vloeistof is, dan vertoonen zich twee zonnebeelden: een rood en een blauw. Neemt ge in plaats van de indigo oplossing, eene oplossing van chromaluin, dan vertoont zich een rood en een groen zonnebeeld.

Kleine illuminatiën.

Reeds weet de kleine Frits, die pas drie jaren oud is, maar reeds eenige vaardigheid bezit, eene kleine illuminatie te vervaardigen. Zijn oudste broeder Adolf, een goed teekenaar, schets voor hem met het potlood den omtrek van een paleis of van eene kerk met hoogen koepel, of van eene fontein met schoone waterstralen, of van een zwaan met gebogen hals. Frits vraagt nu een stopnaald en prikt dan met deze langs die plaatsen, welke goed verlicht moeten zijn, groote gaten, terwijl hij voor die vakken, welke minder verlicht moeten zijn, eene fijne naald bezigt. Hij zorgt er voor dat de gaten even ver van elkander komen en even groot zijn. Het papier, waarop de teekening geschetst is, legt hij op een groot speldekussen, om zoo te voorkomen, dat de naald te diep gaat en dat het papier scheurt. Is alles nu doorgeprikt, dan plaatst hij de teekening voor een licht en dan zal de kleine kunstenaar zich zeker over het werk van zijne handen verheugen.

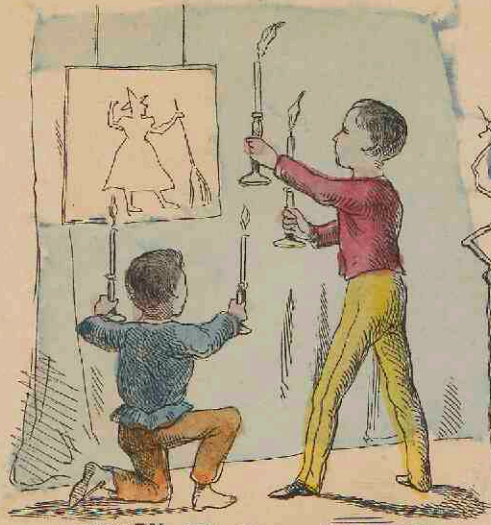
Halfdoorsneden figuren.

Adolf wil bij zijn broertje in het illumineeren niet achter staan. Frits had voor den verjaardag van zijne moeder haar naam te midden van een bloemkrans geprikt, en Adolf besloot om voor dien feestdag een fraaien lichtscherm voor de lamp te maken. Nadat hij aan het papier den vereischten vorm heeft gegeven, teekent hij daarop eene fraaie guirlande. De bladeren en bloemen kleurt hij dan met heldere kleuren, legt den scherm, die nog uit een vlak stuk papier bestaat op eene plank van zacht hout, en snijdt met een scherp pennemes de plaatsen van de figuren door, welke de lichtzijden begrenzen. Natuurlijk doet hij dit zoo, dat geen figuur er uit valt of al te los hangt; zoo moet hij er zich ook voor wachten om op zwakke plaatsen met het mes te trekken, maar moet de punt daarvan dan nederdrukken en den nagel van den duim of wijsvinger van de linkerhand altijd dicht achter het mes houden om het scheuren der figuren te voorkomen. Is alles nu op de beschreven wijze doorgesneden, dan moet hij zorgen dat de insnijdingen bij het buigen van het papier een weinig gapen, en bevordert dit, waar het nog niet gelukken wil. De binnenzijde bedekt hij dan met dun zijde-papier, naar verkiezing gekleurd, 'twelk helder moet doorschijnen, buigt het scherm dan te zamen en lijmt de beide einden aan elkander. Het licht schijnt dan door de insnijdingen, en verlicht de figuren, zoodat zij het voorkomen van verheven arbeid hebben.

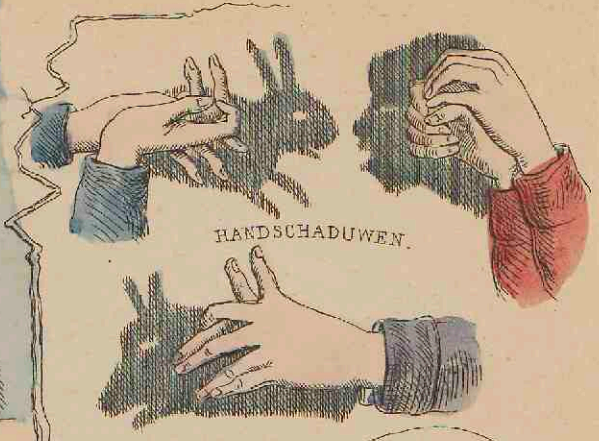
Dooden- en heksendans.

Tusschen de kamer en de alkoof bevindt zich eene glazen deur met groote ruiten en een dun wit gordijn. Deze beide zaken worden door Willem gebezigt, om op een avond, wanneer een groot gezelschap bijeen zal zijn, eene voorstelling uit de geestenwereld te geven. Zijn' vriend Anton heeft hij het geheim bekend gemaakt en beiden hebben nu eenige schaduwbeelden vervaardigd.

Alle schaduwbeelden kunnen van tweeërlei aard zijn: men laat of den grond donker verschijnen en de figuren helder, of den grond helder en de figuren daarop donker. De beide vrienden hebben de eerste methode gevolgd; zij namen een vel bordpapier, en teekenden daarop de gedaante van eene heks, die op een bezem rijdt; op een tweede stuk bordpapier een geraamte, op een derde stuk een gelaat, op een vierde een wild zwijn enz. Aan het gordijn lieten zij eene plaats vrij, het overige behingen zij met donkere doeken. Toen nu het oogenblik gekomen was, waarop de geesten zouden verschijnen, verzochten zij het geëerde publiek om gedurende eenige oogenblikken in donker te willen vertoeven; ieder der kunstenaars nam twee van de aanwezige kaarsen en verdween daarmede in de alkoof. Gedurende een' korten tijd heerschte er duisternis en



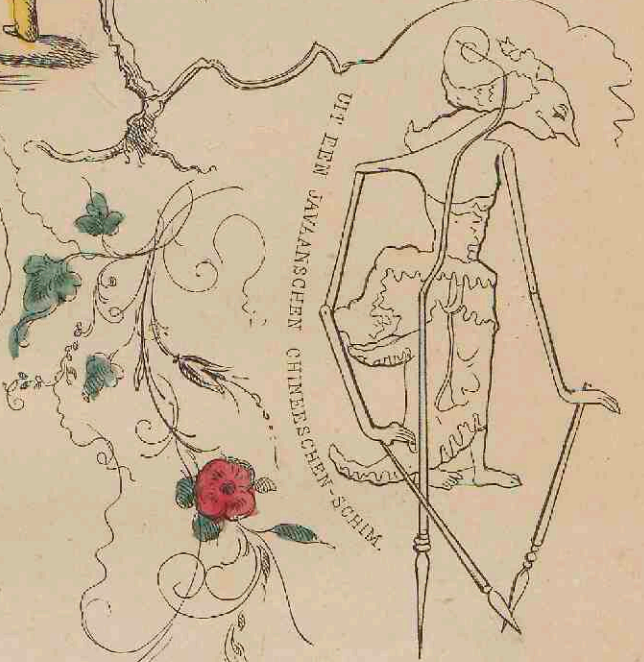
DOODEN- EN HEKSENDANS.



HANDSCHADUWEN.



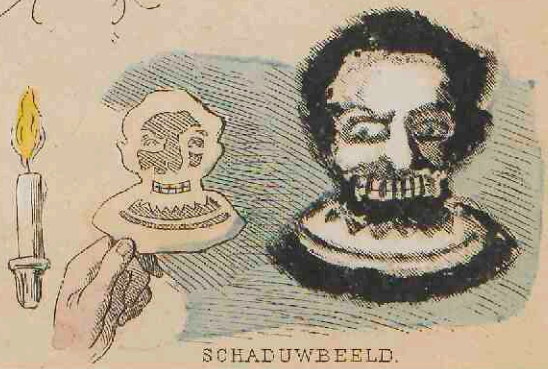
SCHADUWBEELD.



Bij den JAVANSCHEN CHINEESCHEN SCHIM.



FIGUREN VOOR SCHADUWBEELDEN.



SCHADUWBEELD.

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

stille, daarop hoorde men twaalf slagen, als van eene verwijderde kerkklok, en zoo nu en dan het gekras van een uil, waarop Anton eenigen tijd gestudeerd had. Nu verschijnt er op het doorschijnende gordijn een wit geraante, dat langzaam uit den grond opstijgt. Eerst was het klein, als ware het verwijderd, allengs werd het grooter en grooter en scheen dus naderbij te komen. Kort daarna vertoonde zich een tweede geraante in de verte en kwam ook iets nader, en zoo kwamen er nog twee bij, die nu allen gingen dansen, grooter en kleiner werden, rechts en links sprongen, en voorwaarts en achterwaarts gingen. IJij die lust had om bang te worden, kon dit naar goedvinden doen.

En toch hadden de kunstenaars, achter het gordijn slechts eene enkele figuur, die daar stil hing. Alle veranderingen veroorzaakten zij door de lichten. Elk licht werpt zijn eigen schijnsel af en veroorzaakt zijne bijzondere schaduw. Twee lichten veroorzaken daar ook twee figuren, vier lichten vier, enz. Hoe nader het licht bij de uitgesneden figuur gehouden wordt, des te grooter en nader verschijnt deze; hoe verder het licht zich bevindt, des te kleiner wordt ook de verschijning. De kunstenaars hadden zich eerst behoorlijk geoefend en wisten nu hoe zij de lichten moesten houden en bewegen om de dooden goed te kunnen laten dansen. — Nauwelijks waren deze verdwenen of de heksen vertoonden zich, vervolgens de wilde zwijnen enz. De figuren toonen u links het papier, rechts de vergrootte schaduw.

Chineesche schimmen.

Wil men een schimmenspel met een helderen achtergrond en donkere figuren maken, dan kan men de verschijningen zeer vermenigvuldigen. Men kan daartoe of een alkoofdeur bezigen of bij gebrek daarvan een vierkant raam gebruiken, ongeveer 4 voet lang en 2 voet hoog, en dit met papier beplakken. Men kieze een bepaald stuk om op te voeren, een sprookje b. v. Naar den inhoud daarvan worden de decoraties en personen vervaardigd. Het landschap of de kamer, waar de handeling moet voorvallen, wordt op het papier van het raam geteekend; voor elk ander tooneel moet dan ook een ander papier vervaardigd worden. De figuren worden van dun karton gemaakt en de ledematen zóó, dat die bewogen kunnen worden. Aan de beweegbare deelen bevestigt men dan dunne draadjes, die van onderen in een ring eindigen. In dezen ring steekt men den vinger van de rechter hand. De linker hand houdt de figuren aan een anderen draad omhoog. Die dunne draden, door de figuur zelve gedekt, werpen geen schaduw, blijven dus voor de toeschouwers onzichtbaar en zoo schijnen de schimmen zich zelve te bewegen.

Hoe sterker het licht is, dat achter het scherm geplaatst is, des te duidelijker zullen de schaduwen van de figuren zich ook op het scherm vertoonen.

UITSPANNINGEN MET LICHT EN SCHADUW.

De figuren worden natuurlijk tusschen het licht en het scherm gehouden; hoe nader aan het papier des te kleiner vertoonen zich de schaduwen; hoe verder van het papier verwijderd en dus hoe nader bij het licht, des te grooter zullen deze schijnen. Beweegt men eene figuur hoogsgewijze voorbij het licht, dan is het alsof deze ergens over springt en zoo verdwijnt. De figuren kunnen ook zoo gemaakt worden, dat men eenige deelen daarvan kan afnemen, een hoed b. v. gereedschap of iets anders. Moeten zij iets dragen, dan maakt men aan de hand een klein haakje van dun koperdraad. Een vlugge jongen zal voorts veel middelen uitvinden om talrijke zaken te kunnen vertoonen, de avonturen van den Baron von Munchhausen b. v. de grappen van Uilenspiegel en van Hans Worst. Wil men eene figuur vermenigvuldigen, dan kan men dit door meerdere lichten teweegbrengen, waarvan ieder zijne bijzondere schaduw veroorzaakt.

Dergelijke schimmenspelen zijn bij vele volken als uitspanningsmiddel in gebruik, en de Chineezzen, die de vuur- en lichtkunsten goed verstaan, zijn daardoor beroemd geworden. De hierbij behoorende figuur stelt een beeldje voor, zoo als die op Java gebruikelijk zijn; in plaats van draadjes bezigt men daar dunne stokjes.

Op de Londensche tentoonstelling bevond zich een Chinesche schimmenkast, waarbij hydro-oxygeen-licht gebezigd werd. Daar deze lamp wegens haar helder licht meer dan vier voet van het papieren raam af kon staan, verschenen de figuren, wanneer men die nabij het licht hield, als ware reuzen.

Menigeen die geen goed geweten had, is reeds voor eene enkele schaduw doodelijk geschrikt; een ander was bang voor eene schim, dewijl hij bijgeloovig was, — maar hem die daarmede niets te maken heeft, zal de schaduw, die stiefzuster van het licht, veel genoeg kunnen veroorzaken, vooral dan wanneer hij eenige zaken die hiertoe behooren zelf kan vervaardigen.

Handschaduwen.

Sommige knapen, die niet bang voor schimmen zijn, bezigen deze om zich er mede te vermaken, ook dan wanneer zij geen figuren van karton bezitten. Met de beide handen kan men reeds vele aardige vertooningen maken. Haasjes en zwanen, grenadiers en ezels, joden en ossen, geiten en kameelen, kunnen aan den wand verschijnen, wanneer men de beide handen slechts op de juiste wijze tusschen het licht en den wand houdt. De verschillende houdingen van de handen worden beter afgebeeld dan beschreven, waarom wij eenige van de voornaamste figuren hebben afgebeeld, opdat men die zou kunnen navolgen.



HANDSCHADUWEN.

