

# Speletjies.

Van hierdie speletjies moet onder die toesig van ouers gespeel word. Ons het dit as kinders gespeel, maar ongelukkig kan kinders seerkry wanneer hulle dit speel.

Ek is nie seker of al die speletjies reg is nie, ek skryf dit uit geheue uit.

## **Kennetjie**

Jy sit 'n stokkie op jou voet, skiet hom in die lug in en slaan hom met 'n ander stok. Almal kry 'n beurt. Jy gaan staan dan waar jou stokkie geval het en sit die stokkie op jou elmboog. Laat van hom en slaan hom weer met die ander stok. Wanneer almal 'n kans gehad het sit jy die stokkie onder jou ken en gooi dit van jou ken af en slaan die stokkie weer met die ander stok.....wie die vêrste slaan wen!

## **Water Bomme.**

Maak 'n balon vol water en knoop hom stewig toe.

Almal staan nou in 'n sirkel en gooi die balon vir mekaar, jy kan gooi vir wie jy wil en het nie nodig om in enige volgorde te speel nie.

Speel totdat die balon bars.

## **Vrot Pampoens.**

Almal sit in 'n kring op die gras. Een persoon vat 'n sakdoek en hardloop om almal. Die persoon laat val dan die sakdoek agter iemand. Indien die persoon dit sien, gryp hy / sy die sakdoek en jaag die ander persoon. Indien hy/sy gevang word moet hy/sy in die middel gaan sit. Indien die persoon reg rondom almal gehardloop het en by die een wie die sakdoek se plek kom gaan sit hy/sy daar en is veilig.

Indien 'n persoon nie sien dat die sakdoek agter hom/haar laat val is nie en die hardloper kom weer by hom/haar moet die hardloper stop, die sakdoek optel en die ander persoon moet dan in die middel gaan sit.

Die speletjie gaan aan totdat almal behalwe die hardloper in die middel is.

## **Fly**

Trek met die voet n streep op die grond.

Iemand staan gebukkend sowat 2 meter weg.

Die ouens hardloop, trap op die streep, duik na die gebukkende, druk liggies op sy rug as jy wyds-been oor hom gaan

Volgende ronde staan hy ietwat verder.

Die een wat elke keer anderkant die streep te lande kom wen.

## **Kleilat Gooi.**

Gewoontlik by 'n dam of rivier gespeel.

Neem 'n Wilger stok en sit 'n stukkie klei vooraan die punt van die stok. Die punt kan ook lekker nat gemaak word voordat jy gooi. Swaai nou die stok en gooi dan soos wat jy met 'n visstok sou doen, onthou om nie die stok te los nie. Die een wie se klei die verste trek wen.

## **Sweep Klap.**

Kyk wie kan 'n sweep die hardste laat klap.

## **Slingervel gooi.**

Maak 'n slingervel van twee stukkie tou en 'n leer velletjie. Plaas 'n klippie in die vel en gooi na 'n teiken. Die een wat die teiken die meeste tref wen.

## **Blikbord.**

Almal sit in 'n kring op die vloer, een neem 'n ronde koekblik se deksel "die blikbord" draai dit en as die blikbord begin kantel roep jy iemand se naam wat dit dan moet gryp voor dit platval.

Dit speel heerlik as dit in 'n saal is waar die outjies bietjie vêr van die middelpunt is waar die blikbord draai. Die vloer word vooraf met meel bestrooi om glad te wees sodat stormende gryper maar eers een of meer kere neerslaan voor hulle die blikbord bereik.

**Blikbord** - Nog 'n weergawe hiervan.

Gebruik 'n blikbord of 'n ou skinkbord.

Almal sit in 'n kring en elkeen kry 'n geheime nommer wat in sy oor gefluister word.

Een persoon spin die bord, roep 'n nommer uit en gaan sit weer.

Die persoon wie se nommer uitgeroep is, moet opspring en die bord probeer vang voordat dit omval. Hy spin hom dadelik weer en roep weer 'n nommer uit.

Wie nie die bord betyds vang nie, is uit.

'n Mens probeer die sterkste opponent uitskakel deur sy nommer so vinnig na mekaar as moontlik te roep.

Die een wat die langste kan uithou, wen die speletjie.

### **Kat en muis.**

Hoe dit gespeel word - Die groep kies twee spelers, een om die kat en die ander om die muis te wees. Die res van die groep gaan staan in 'n kring en hou hande vas. Die kat se taak is om die muis te probeer vang. Die kat en muis moet kruipend beweeg.

Die kat moet aan die binnekant van die kring bly en die spelers wat in die kring staan, moet sorg dat hy nie uitkom nie. Die muis kan egter binne en buite die kring beweeg en die spelers moet sorg dat die muis vinnig uitkom deur hulle hande op te lig en hom sodoende te laat ontsnap. Die speletjie hou aan totdat die kat die muis vang en dan word daar weer twee ander spelers gekies. Daar kan ook een of ander straf uitgedink word vir die muis as die kat hom vang.

### **Middelmannetjie**

Twee spelers uit die groep staan 'n ent van mekaar af weg. Aan weerskante word twee strepe getrek. Die res van die spelers staan in die middel tussen die twee strepe. Die twee wat aan is, gooi (nie hoër as kophoogte) of rol die bal op enige manier na mekaar. Die res moet die bal probeer vang. As iemand die bal vang, moet die gooier in die middel gaan staan en die persoon wat die bal gevang het gaan neem die gooier se plek in en gooi dan weer die bal.

Die bal moet gevang word en nie net geraak word nie. Die spelers of die bal mag nie oor die lyne aan weerskante beweeg nie. As die vanger uittrap, moet hy buite die speelgebied gaan sit.

### **Blindemol**

Een speler word gekies om aan te wees en word geblinddoek. Hy word dan in die rondte gedraai om hom "dronk" te maak. Hy moet dan probeer om die ander spelers in die groep te vang, wat natuurlik net in 'n beperkte ruimte mag beweeg. Slaag hy daarin om iemand te vang, moet die speler doodstil staan sodat die "mol" kan voel wie die speler is. As hy nie daarin slaag nie, moet die persoon wat gevang is 'n geluidjie maak. As die mol nou reg is, moet die gevange speler nou die mol wees.

### **Sakdoekie**

Die groep verdeel in twee spanne en gaan staan sowat 10 treë uitmekaar. Een speler word gekies om in die middel tussen die twee spanne te gaan staan. Aan elke speler van beide spanne word 'n nommer toegeken. Die speler in die middel neem nou 'n sakdoek en laat dit afhang grond toe. Die speler wat die sakdoek hou, roep nou 'n nommer uit, byvoorbeeld Nommer drie! Albei spanne se nommer drie spelers moet nou hardloop om die sakdoek te probeer gryp. Die suksesvolle speler moet dan terughardloop na sy kant, terwyl die ander speler hom jaag en probeer vang. As die jaer daarin slaag om die ander speler te vang, moet die jaer aan sy kant gaan staan terwyl hy op sy beurt weer by die ander span moet aansluit indien hy nie daarin slaag om die persoon te vang nie.

'n Variasie hiervan word "Eggie" genoem, en met 'n tennisbal gespeel, al verskil is dat daar nie twee spanne is nie en dat die spelers in 'n kring staan, met die persoon wat aan is, in die middel van die kring. Elke persoon het dan 'n afsonderlike nommer. Die persoon in die middel roep dan 'n nommer uit en gooi die tennisbal in die lug. Die persoon wie se nommer uitgeroep is moet nou vorentoe hardloop en die bal probeer vang, indien hy daarin slaag moet hy dadelik weer 'n nommer uitroep en terselfdertyd die bal in die lug gooi.

As die speler die bal misvang, moet hy op een been staan. Die speler wat die bal in die lug opgegooi het moet dan weer 'n nommer roep, en indien dit weer die persoon op een been is, en hy vang weer mis, moet hy op sy knieë gaan staan, as hy weer geroep word moet hy na die bal kruip en indien hy misvang moet hy op sy rug lê en die volgende keer wat sy nommer geroep word na die bal toe rol. As hy dan misvang is hy uit. As hy op enige stadium voor hy uit is die bal vang, mag hy weer op albei bene staan.

### **Dryfsand.**

Word gewoonlik op 'n grasperk gespeel. Enige aantal spelers kan deelneem en moet binne 'n afgebakende gebied gespeel word. Een persoon is aan en moet die ander persone probeer vang. Die ander persone moet probeer om uit sy pad te bly. As hulle gevang word (hy hoef net aan hulle te raak), dan moet hulle wydsbeen gaan staan. As 'n speler geraak is en hy staan wydsbeen, kan 'n speler wat nog nie geraak is nie tussen sy bene deurkruip om hom vry te stel. As die vanger een spesifieke speler jaag, mag hy hom nie raak terwyl hy tussen 'n ander speler se bene deurkruip nie. Die vanger mag egter aan die ander kant gaan staan en vir die persoon wag. As die speler wat die vangwerk doen aan almal geraak het, al hardloop daar nog van hulle rond wat vrygestel is, is dit weer iemand anders se beurt om die vangwerk te doen.

### **Slangetjie**

Al die spelers staan in 'n ry, twee persone langs mekaar mag nie in dieselfde rigting kyk nie. Speler 1 en 3, 5 ens se voorkante is in dieselfde rigting en spelers 2 en 4, 6 ens se voorkante is in teenoorgestelde rigting. Die spelers vat mekaar nou stewig aan die gewigte vas. Die voorste speler (kop) begin nou hardloop en die res volg hom sonder om mekaar te los. Sodra almal beweeg, begin die kop draaie hardloop om sodoende die agterste persoon letterlik oor die grond te laat sweef. Die agterste speler mag onder geen omstandighede los nie. As dit gebeur is hy uit. As hy egter val terwyl hy nogsteeds vashou is dit sy beurt om voor te gaan trek. Indien die slangetjie iewers in die middel, breek, moet die agterste groep voor aanlas, sodat die persoon, waar die slangetjie gebreek het, die stert agter in die ry vorm.

Hierdie speletjie word al hoe lekkerder hoe meer mense daar is, glo my! Mens moet natuurlik wilde en gevaarlike swaaie verbied.

### **Blikaspaai**

Die doel van die spel is basies dieselfde as wegkruipertjie. Bepaal vooraf 'n bof, gewoonlik 'n sirkel op die grond getrek. Plaas dan 'n blikkie wat klippies in het in die bof. Terwyl die speler wat aan is met sy oë toe tot honderd tel (gewoonlik sit hy binne die sirkel) kruip die ander spelers weg. Sodra hy die telling voltooi het, begin hy soek. Die soeker skree die naam van die persoon wat hy sien uit (byvoorbeeld Piet) en voeg by 'Blikaspaai vir Piet agter die boom!'. Hy hardloop dan terug na die bof en skop die blik weg en soek haastig 'n wegkruipplek terwyl die speler wat gevind is, die blik moet gaan optel en terugneem na die bof voordat hy begin soek. Wegkruipers kan natuurlik ook die blik wegskop, wat die soeker dan eers moet gaan haal en in die bof terugplaas voordat hy weer begin soek. Elke keer as die blik weggeskop word, skreeu die skopper 'Blikaspaai' wat dan aan die ander spelers 'n aanduiding gee dat hulle beter wegkruipplekke kan gaan soek. Die wegkruiper wat deur die soeker gevind is kan ook probeer om die bof voor die soeker te bereik en die blik weg te skop. Slaag hy daarin, moet hy hardloop en weer gaan wegkruip.

Die spel moet binne 'n afgebakende gebied gespeel word, en die blik moet nie so weggeskop word dat dit onmoontlik is om dit te kry nie.

### **Markus, Pasop vir die groot slag**

Word deur twee persone gespeel en twee vadoeke en 'n waslap word benodig. Die twee persone word geblinddoek. Hulle staan op hulle knieë met hulle gesigte na mekaar en hou 'n waslap styfgetrek met hulle linkerhande op die grond vas. Een speler sê vir die ander "Markus, pasop vir die groot slag!" en slaan dan na die ander speler met die vadoek wat hy in sy regterhand hou. Dan kry die ander speler weer kans om na sy opponent te slaan, maar hulle moet mekaar waarsku deur te sê "Markus, pasop vir die groot slag!"

Dit is gewoonlik baie snaaks, omdat die persone mekaar nie kan sien nie.

### **Koljander, Koljander so deur die bos**

Twee spelers hou mekaar se hande in die lug vas terwyl die ander onderdeur moet loop. Die twee bepaal vooraf wie die lemoen en wie die suurlemoen gaan wees. Terwyl die spelers onderdeur die arms loop, sing die twee wat die arms omhoog hou 'Koljander, Koljander so deur die bos. My ma en pa kook lekker kos, my boetie verstik aan 'n druiwetros, die laaste een se kop word af gekap! Kiep, Kiep, Kiep Kap! Met die noem van Kap laat hulle dadelik hulle hande sak om die persoon wat op daardie stadium daar is toe te vou. Die gevangene word eenkant toe geneem en gevra waarvan hy hou, lemoene of suurlemoene, waarna hy agter daardie speler wat hy kies moet gaan staan.

Die speler wat gevang word, moet sy keuse tussen die twee maak sonder dat die ander spelers mag

weet wat elk van die twee persone voorstel. As al die spelers klaar hulle keuses gemaak het, trek die twee spanne gewoonlik teen mekaar toe, en dit vind soos volg plaas, die twee spelers wat hulle arms omhoog gehou het, vat mekaar aan die voorarms vas terwyl elkeen se spanlede die speler voor hom om die lyf vashou. Die span wat eerste val is die verloorder.

### **Boompie verplant**

Dis verwant aan Derdemannetjie.

Die kinders staan ook twee-twee agtermekaar in 'n kring. Die buitenste kring kan Adams en die binne kring Evas wees (of enige ander name). Daar is ook iemand wat met 'n slaanding regstaan en opdragte uitroep. Hy kan iets uitroep soos: "Evas, drie plekke na regs!" en dan moet al die Evas drie plekke aanbeweeg. Dan weer: "Adams vyf plekke na links" en so aan. As hy skree: "Evas, boompie verplant", moet hulle terughardloop na hul oorspronklike Adam toe en voor hom gaan staan. As hy skree: "Adam, boompie verplant", moet die Adam sy maat soek.

Die kwaaieste deurmekaarspul is as hy net skree: "Boompie verplant", want dan hardloop almal rond op soek na sy oorspronklike maat. Die een wat die skreewerk doen, moet ook die slaanwerk doen. As jy nie gou genoeg by jou regte plek uitgekom het nie, kry jy dit ... natuurlik net speel-speel.

### **Krappe en Krewe**

Kinders word in twee groepe gedeel. Die een groep is die krappe en die ander krewe. Hulle vorm twee rye wat teenoor mekaar staan, gereed om weg te hardloop. Een persoon staan voor die twee rye en skree "krappe" of "krewe". As hy "Krappe" skree, moet die krappe weghol en die krewe moet probeer om soveel moontlik van hulle te vang. Die wat gevang is, gaan dan oor na die krewe toe, of andersom. Die pret kom by die skree, want die woord word so uitgereik .... krrrrrrrrrrrrrr... dat die groep nie kan raai wat hy gaan roep nie.

Die speletjie het ook bekend gestaan as Kraai en Krane.

### **Bok in die hok**

Dis 'n bal speletjie wat versigtig gespeel moet word. 'n Groep kinders staan in die middel (die bokke) en dan is daar twee kinders wat elkeen aan weerskante van die speelveld staan (die jagters).

Die idee is om met 'n tennisbal 'n bok raak te "skiet" terwyl jy die bal vir die ander "jagter" gooi.

Hulle mag nie hoër as die middellyf gooi nie. Die bok wat raakgeskiet word, gaan na die jagter toe wat hom geraak het. Die jagter met die meeste bokke is die wenner.

### **Bok-bok staan styf**

Die kinders vorm 'n lang ry. Die voorste kind buk, bene gebuig en hande op die grond voor hom. Die kind agter hom kom aangehardloop, druk met sy hande op sy rug en spring wydsbeen oor sy rug. Waar hy land, gaan buk hy en die een agter hom spring dan oor die vorige een en oor hom.

Dieselfde gebeur totdat daar naderhand 'n lang ry "bokke" is wat "styf staan" en oor wie gespring moet word. Sodra almal oor jou is, spring jy op en begin met die oorspringery en so hou dit aan en aan totdat almal moeg is.

### **Onder Hand Klap.**

Vorm twee groepe wat teenoor mekaar en ook 'n hele entjie (hardloopafstand) van mekaar af staan.

'n Verteenwoordiger van een van die groepe gaan na die ander groep.

Almal hou hulle hande met palms na onder voor hulle uit.

Die verteenwoordiger loop op die ry af en streekl met albei sy hande oor elke kind se hande.

Dan raak hy skielik iemand se hand aan die onderkant en begin terughardloop na sy groep toe.

Jy moet dan probeer om hom te vang.

As jy dit nie regkry nie, is dit jou beurt om by sy groep dieselfde te doen en weg te hardloop.

Die groep met die meeste lede is die wenners.

### **Wolf, wolf hoe laat is dit?**

Die wolf loop voor en die ander kinders loop agterna en sing-sê:

"Wolf, wolf, hoe laat is dit?"

Die wolf antwoord dan sê maar..."tienuur".

Die kinders sing weer: "Wolf, wolf hoe laat is dit?"

en die wolf antwoord ..."elfuur".

So hou dit aan totdat die wolf skielik omdraai en skree: "etenstyd!"

Hy probeer een van die kinders vang en die word dan weer wolf.

## **Overs**

Vir seuns en meisies.

Twee spanne word gekies en neem stelling in aan die teenoorgestelde kante van 'n gebou met 'n spitsdak.

Een span het 'n tennisbal en skree "overs" terwyl hulle die bal oor die dak gooi.

Die ander span wag daarvoor, uitgesprei en gereed.

Vang hulle die bal mis, skree hulle "overs" en gooi die bal terug dat die ander span dit moet vang.

Indien hulle wel die bal vang, sluip hulle om die gebou en probeer die ander span se lede raakgooi.

Tref hulle 'n speler, moet die speler na die ander kant toe oorgaan.

Die spel hou aan tot 'n span net een speler oor het.

## **Aftrekperd.**

Dis wanneer 'n klomp kinders bymekaar is en die helfte 'n groter geboude maat kry en op sy rug klim. Die spelers beweeg nader na mekaar toe en dan moet die "Ruiters" probeer om mekaar afgetrek of afgestamp te kry. As die "perd" val of die "ruiter" met enige deel van sy liggaam aan die grond raak, is die "perd" en "ruiter" uit die spel. Natuurlik word die "ruiter" wat die langste op die "perd" bly as die wenner aangewys.

## **WOER-WOER**

Neem 'n lekker sterk wolletjie (of gare) lank natuurlik, en 'n knoop. Die wol word dan by die knoop se 2 gate ingeryg, vasgeknoop en dan begin die opwen daarvan. So al in die rondte al in die rondte word dit so voor jou geswaai. Die twee wysvingers word as hakkies gebruik en as die wolletjie lekker goed opgewen is dan word dit getrek.

## **Name, Vanne, Diere, Dorpe.**

Op 'n skoon bladsy is al die letters van die alfabet rond en bont neergeskryf en 'n kring om elkeen getrek.

Iemand het oë toegmaak en die papier is in die rondte gedraai en dan is daar met 'n pen op die papier gedruk (terwyl die speler se oë toe was).

Die letter wat dan raak gedruk was, was die aanduiding van waarmee die woorde moes begin.

So veronderstel ons nou daar is op die letter "S" gedruk, dan was:

Naam=Sannie, Van=Steyn, Diere=Steenbok, Dorp=Steynsrus, Bome=Stinkhout

Daarvolgens is daar punte toegeken, bv, 5 punte vir elke korrekte antwoord, die groep het besluit of jy 'n aanvaarbare woord gebruik het of nie.

Indien meer as een dieselfde woord gebruik is, was die punte verminder na bv 3 toe ens.