

Kinderen van 10 tot en met 12 jaar zijn nieuwsgierig naar hun leeftijdgenoten. Hoe leven zij en wat doen zij in het dagelijks leven? Wat voor spelletjes spelen zij. In dit programma staan verschillende spelletjes beschreven die de Molukse kinderen graag spelen. Dit programma bestaat uit twee delen Molukse speeltijd 1 en 2. In deel 1 staat een verhaal dat je kunt voorlezen om het thema in te leiden. Het verhaal gaat over twee Molukse leeftijdsgenoten. Hierdoor kunnen de kinderen zich snel in het thema inleven. Met deze twee programma's kun je meerdere bijeenkomsten vullen.

### Wereldkaart: De Molukken en Nederland

Kinderen spelen overal, zo ook op de Molukken. Ze spelen wel heel anders dan de Nederlandse kinderen. Voor hen geen Barbies of elektronische auto's of computerspelletjes. Daar heeft bijna niemand geld voor. Voor veel spelletjes op de Molukken is geen materiaal nodig of worden materialen gebruikt die ze in de natuur vinden: hout, bamboe, schelpjes, en dergelijke. Of spullen die ze bij het afval hebben gevonden: van blik kun je bijvoorbeeld prachtige auto's bouwen. Een ander verschil is, dat de kinderen op de Molukken bijna altijd buiten spelen. De zon schijnt er veelvuldig, al kan het in de regentijd enorm hard plenzen.



### De fiets van Oom Stoom

In 1951 kwamen de Molukkers naar Nederland. Ze mochten in het begin niet werken, maar kregen huisvesting en eten van de overheid en ook wat zakgeld om kleren te kopen. Er bleef dus maar weinig geld over om speelgoed voor de kinderen te kopen.

Het was een week voor de verjaardag van Max. Hij wilde heel graag een fiets voor zijn verjaardag hebben. "Maar ik denk niet dat ik hem krijg", zei hij tegen zijn vriendjes Anis en Marco: "hij is vast veel te duur. Mijn vader heeft zelf niet eens een fiets en hij zou hem goed kunnen gebruiken om naar zijn werk te gaan." Al pratend liepen ze verder en daar zagen ze voor een huis de nieuwe fiets van Oom Stoom staan. Oom Stoom heette niet echt zo, maar hij werkte in het ketelhuis, waar van kolen stroom werd gemaakt. "Wat een gaaf karretje", zei Marco, "daar zou ik wel even op willen rijden." "Ach joh, daar ben jij veel te klein voor. Je kunt niet eens bij de trappers", pestte Anis. Dat kon Marco niet op zich laten zitten: "Oom Stoom is familie en hij vindt het vast wel goed, dat ik zijn fiets even leen. Ik zal je wel eens wat laten zien!"

Marco pakte de fiets. Die was eigenlijk veel te groot. Maar hij wist er wel wat op: hij stak zijn been onder de stang door en stapte op. Het ging prima, hij reed recht op de bushalte af. 't Was wel een gek gezicht: zijn hoofd danste nu eens boven, dan weer onder het stuur. Na een poosje kwam hij weer aanrijden. "Dat was te gek", zei hij. Nu wilden de andere twee ook graag. Anis eerst, hij kon net bij de trappers komen en zelfs bijna op het zadel zitten. En daarna Max, hij was de beste fietser en dat wilde hij laten zien ook.

Eerst stak hij net als Marco zijn been onder de stang door, maar al fietsend slingerde hij zijn been over het zadel en zette er de vaart in. Hij suisde het kamp door.

"Toe Max, zet hem op", schreeuwden zijn vrienden. Max rondde de paal van de bushalte, dreigde in de struiken te belanden, maar 't ging nog net goed. Daar kwam hij alweer. Hij was al vlak bij hen, toen er een grote hond de weg opvloog. Te laat zag Max het gevaar en hij knalde in volle vaart tegen de hond op.

Max viel met een smak op de grond >>

## Molukse speeltijd 1

&gt;&gt;

en kwam onder de fiets terecht. De hond ging te keer en blafte en jankte. Langzaam krabbelde Max overeind. Zijn hand en zijn knieën bloeden, zijn wang was geschaafd. Hij beet op zijn lip om niet te huilen. De fiets was er slecht aan toe. Het stuur was krom, het voorwiel verbogen en de kettingkast aan flarden.

Marco zei beduusd: "We zullen hem moeten terugbrengen." En toen zette de stoet zich in beweging, om de beurt namen ze de fiets en half tillend half rijdend naderden ze het huis van Oom Stoom. "Waar halen we het geld vandaan om de fiets te laten repareren?" zei Anis. Max keek bedrukt, waar kwam hij aan zoveel geld? Opeens lichtten zijn ogen op, hij was immers volgende week jarig. Hij zou thuis vragen of ze geen cadeautjes wilden kopen en het geld wat ze daarmee bespaarden aan Oom Stoom wilden geven...

Oom Stoom stond hen op te wachten, hij had het verhaal al gehoord. Hij was woedend, maar toen hij de beteuterde gezichten van de jongens zag, en de gehavende Max, hield hij zich in. "En, hoe dachten jullie dit op te lossen?" zei Oom Stoom. "U kunt het geld van mijn verjaardag krijgen", stotterde Max. "En als dat niet genoeg is, dat wil ik er wel voor werken." "Ok", zei Oom Stoom, "dan heb ik een goed idee. In het ketelhuis werkt een man die heel goed fietsen kan repareren en ook allerlei reserve-onderdelen heeft. Ik vraag hem om de fiets te repareren en jullie komen mij helpen. In het ketelhuis moet hoognodig geveegd en opgeruimd worden. En jullie, ja jullie alledrie, want Max heeft dan wel het ongeluk gehad, maar jullie zijn alledrie in de fout gegaan. Jullie komen mij helpen, net zo lang tot het ketelhuis brandschoon is." De jongens haalden opgelucht adem, ook Max. Wel jammer, geen verjaardagscadeautjes en wel een fors corvee, maar 't had allemaal veel erger gekund.

### Bandjir (overstroming)

In de regentijd kan er op de Molukken in korte tijd zoveel water vallen, dat de rivieren het water niet kunnen afvoeren naar de zee en een bandjir (overstroming) ontstaat. Dat betekent veel overlast: voetpaden worden drassig of zelfs onbegaanbaar, bruggen worden weggeslagen, en wegen en gewassen beschadigd. Het volgende spel wordt bandjir genoemd. Het is een knikkerspel. Wanneer de knikkers geraakt worden door een andere knikker vliegen ze in de rondte, als water bij een overstroming.

Teken op de grond een slang met een kop en een staart, met de kop links en de staart rechts. De kop is een cirkel met een doorsnede van ongeveer 8 centimeter. De staart is een rechte lijn die aan de kop vastzit.

&gt;&gt;

1

&gt;&gt;

Teken op ongeveer twee en een halve meter afstand een werplijn. De spelers spreken af om hoeveel knikkers ze spelen. Ze leggen evenveel knikkers in de kop als in de staart. De knikkers in de staart liggen tegen elkaar op een rechte lijn. De knikker bij het begin van de staart, het dichtst bij de kop heet de kepala (hoofd). Vanaf de werplijn gooien of rollen de spelers hun gatjo (werpknikker) naar de kepala. Wie de kepala raakt wint alle knikkers. Wie een knikker rechts van de kepala raakt, krijgt die knikker en verder alle andere knikkers ter rechterzijde. Wie een knikker in de kop raakt wint niets. Als de kepala geraakt is begint het spel opnieuw. De spelers zetten opnieuw in.

*Nodig:*

- krijt om een kop, een staart en een werplijn te tekenen
- knikkers

*Tip:* Maak het spel moeilijker door de werplijn op een grotere afstand te tekenen.