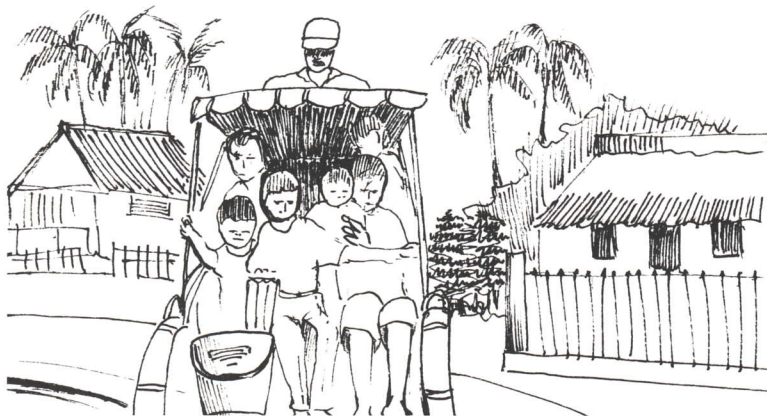


Dit programma hoort bij Molukse speeltijd 1. Lees voor meer informatie de inleiding bij dat programma.



Tetu

1

Veel van de spelletjes die op de Molukken gespeeld worden komen ook in andere culturen voor. Tetu bijvoorbeeld vertoont grote overeenkomsten met bikkelen, dat vroeger veel in Drenthe en andere streken van Nederland werd gespeeld. De materialen, waarmee werd gespeeld verschillen. In Drenthe werden kleine botjes uit het been van een varken als bikkels gebruikt, op de Molukken meestal schelpjes.

Speel dit spel met twee of meer kinderen. Ieder kind krijgt een zestal steentjes of schelpjes die gemakkelijk van de grond op te pakken zijn. De speler die aan de beurt is gooit een bal de lucht in. Legt alle bikkels op de grond. Laat de bal eenmaal stuiteren. Pakt één bikkel van de grond. Vangt de bal. Daarna gooit dezelfde speler de bal weer op. Legt de bikkel neer. Laat de bal eenmaal stuiteren. Raapt twee bikkels op. Vangt de bal. Hierna gooit dezelfde speler opnieuw. Legt de twee bikkels neer. Laat de bal eenmaal stuiteren. Pakt drie bikkels van de grond. Vangt de bal. Enzovoort. Als de speler de bal niet op tijd vangt, een bikkel laat vallen of teveel of te weinig bikkels oprapt is de speler af. De volgende speler is aan de beurt. Wie komt het verst?

Nodig:

- een kleine stuitbal
- zes schelpjes of steentjes

Tip 1: Gebruik schelpjes of steentjes die niet gemakkelijk weg kunnen rollen maar wel gemakkelijk en snel te pakken zijn.

Tip 2: Maak het spel moeilijker door af te spreken dat het gooien en vangen van de bal en het pakken van de bikkels met dezelfde hand moet gebeuren.

2

Molukse motieven stempelen

Al van oudsher hebben mensen de behoefte zichzelf en de voorwerpen die zij maakten te versieren. De motieven die zij daarbij gebruikten hebben vaak een symbolische waarde en geven een beeld van de gebruiken van de betreffende samenleving, haar religie en de kijk op het leven. We gaan een hoofdband maken met Molukse motieven.

Geef ieder kind een paar halve aardappels en een mesje. Ze maken aardappelstempels. Daarvoor snijden ze de stukken aardappel die niet gebruikt worden weg tot de vorm die afgedrukt moet worden overblijft. Als de stempels klaar zijn krijgen de kinderen een band en schoteltjes met verf. Ze stempelen de motieven op de band, laten hem drogen en binden de band om hun hoofd.

Nodig:

- band (stof / rekband) van ongeveer drie centimeter breed
- aardappelen
- mesjes
- textielverf

Tip 1: Textielverf is speciaal gemaakt om NIET uit kleren te kunnen wassen. Zorg dat de kinderen goede schorten dragen. Doe desnoods hun truien en schoenen uit zodat deze niet vies kunnen worden.

Tip 2: Bedek de tafels heel goed met oude kranten. Ook die krijg je later niet meer schoon.

Tip 3: Is werken met textielverf te gevaarlijk voor jouw groep. Werk dan met plakkaatverf en bestempel doosjes, of andere voorwerpen.

Molukse Speeltijd 2

Kasih djalan terus

3

Kasih djalan terus betekent: Geef dat ding eens door. Op de Molukken wordt dit spel met halve kokosdoppen gespeeld. Kokospalmen komen over de hele tropen voor. Ze zijn erg belangrijk. Ze leveren eten en van de bast maken de mensen touwen waarmee allerlei gebruiksvoorwerpen gemaakt worden.

Leer de kinderen het liedje Kasih djalan terus (of een ander liedje). Als de kinderen het liedje kennen ga je met ze om een stevige tafel zitten met een harde ondergrond en geef hen allemaal een tempurung, een halve kokosnoot. Op het ritme van het liedje geven de kinderen de tempurung door naar rechts en zetten hem met een klap voor de buurman en laten hem los. Maar, bij de laatste regel laten ze de tempurung niet los maar schuiven hem heen en weer. Wie de tempurung toch loslaat is af.

Nodig:

- voor ieder kind een tempurung

Tip 1: Is het te duur om voor ieder kind een halve kokosnoot te halen. Gebruik dan een beker.

Tip 2: Als je het spel met bekertjes speelt is het wel leuk om de kinderen een kokosnoot te laten zien en uit elkaar te halen.

Ka - sih dja - lan terus, ja ka - sih dja - lan terus. Ka - sih

dja - lan terus dan dja - ngan sa - lah é.

Ka - sih dja - lan terus, ka - sih dja - lan terus. Ka - sih

Sèkun gelodjo, anak bongso gemuk

4

'De duivel heeft trek in het jongste kind' is de naam van dit spel. Dit spel wordt op heel veel plaatsen ter wereld gespeeld, met kleine verschillen. In Friesland bijvoorbeeld gooide de eerste van de rij kinderen, de mama, een bal in de lucht die door de tikker, de sètan gelodjo, eerst gepakt moest worden, voor hij mocht proberen het achterste kind te tikken.

De kinderen gaan achter elkaar in een rij staan en >>

>>

4

houden elkaar bij het middel vast. Het voorste kind is de mama. Achter haar staan haar kinderen van oud naar jong. De jongste staat achteraan. Hij is de anak bongso, het jongste kind. Een kind speelt de sètan gelodjo, de gulzige duivel en staat voor de mama. De mama beschermt haar kinderen tegen de gulzige duivel. De sètan probeert het achterste kind te tikken. De groep probeert intussen te voorkomen dat de sètan het kind bij kan zonder elkaar los te laten. Wordt het achterste kind getikt dan wordt de sètan de nieuwe mama en de anak bongso de nieuwe sètan gelodjo.

Niets nodig

Hela hela rotan é

5

Dit spel heet in Nederland touwtrekken.

Op de Molukken deed men dat met een stengel van de rotanpalm. Deze groeien daar in het regenwoud. De stengels of lianen van de rotanpalm kunnen een lengte van 100 meter bereiken. Op de Molukken geeft een trommelaar aan wanneer er getrokken mag worden aan het touw.

Maak twee ongeveer even sterke teams. De teams nemen ieder een uiteinde van het touw vast. Aan het midden van het touw hangt een rood lintje. Teken een grenslijn af. Als een persoon of het hele team over die lijn getrokken wordt wint de tegenpartij. Een trommelaar geeft aan wanneer de wedstrijd begint. Eerst trommelt hij langzaam op zijn tifa (trom) maar na ongeveer een minuutje trommelt hij ineens heel snel. Dit is het signaal waarop iedereen wacht en begint aan het touw te trekken.

Nodig:

- een stevig stuk touw
- een rood lintje
- krijt of lint om de grenslijn uit te zetten
- een tifa (trom)