

Spelletjes

Bij Roma duurt de echte kindertijd maar tot ongeveer 12 jaar. Daarna leren de jongeren al snel op eigen benen staan en bereiden ze zich voor op het volwassen leven. Maar dat wil niet zeggen dat Roma geen spelletjes spelen. Integendeel! Hier vind je een beschrijving van enkele spelletjes die Romakinderen graag spelen. Probeer ze zeker ook eens uit!



BOJTSI (Kleuren)

- *Spel voor een grote groep spelers*
- *Zo gaat het spel:*

Eén speler is de baas van een fruitkraampje. Een andere speler is de klant. De rest van de spelers zijn fruitjes. De kinderen die een stuk fruit moeten zijn, kiezen samen met de baas van het kraampje welk soort fruit ze zijn (banaan, sinaasappel, druif...). Let op: de klant mag dit niet horen!

Als iedereen een fruitnaam heeft, mag de klant een fruitsoort zeggen. Als er een speler is met die naam, moet de baas de klant tien tellen vasthouden. Intussen rent de speler met de fruitnaam weg. Als het fruitje terug naar het kraampje kan rennen zonder dat de klant het kan pakken, moet de klant weggaan en het opnieuw proberen met een andere fruitnaam. Als de klant het fruit wel heeft kunnen pakken, wordt het fruitje klant en de klant fruitje.

Noemt de klant een fruitnaam die er niet is, dan roepen alle fruitjes **“Eta e wudar!”** wat betekent: “Deze fruitsoort hebben we niet”. De klant moet dan een andere fruitnaam noemen.

KRAAJA (Koning)

- *Voor minstens vijf spelers*
- *Dit heb je nodig: een holle stok die je in de lengte in twee snijdt (vraag hiervoor hulp aan een volwassene!) en grote zakdoek met een dikke knoop erin*
- *Zo gaat het spel:*

Een speler is de koning, een andere is de beul en de rest zijn de slachtoffers.

Een slachtoffer neemt in elke hand een stuk van de stok en wrijft de stukken over elkaar. Dan laat hij of zij ze vallen. Ze kunnen op drie manieren vallen:

- Eén met de platte kant naar boven, het andere met de bolle kant naar boven: De koning mag zeggen hoeveel tikken de beul aan het slachtoffer mag geven met de zakdoek op de hand van het slachtoffer.
- Twee ronde kanten naar beneden: Het slachtoffer wordt beul en de beul wordt slachtoffer. Het nieuwe slachtoffer gooit opnieuw met de stukken stok.
- Twee platte kanten naar beneden: Het slachtoffer wordt koning en mag zelf kiezen hoeveel slagen er door de beul gegeven worden aan welk slachtoffer.

POEM, POEM, TALA TSJIRO NAK

- *Spel voor een grote groep spelers*
- *Zo gaat het spel:*

Twee spelers steken hun handen naar elkaar uit en houden ze omhoog, zodat de andere kinderen er onderdoor kunnen gaan. Terwijl de andere spelers één na één onder hun armen doorlopen, zingen ze "**poem, poem, tala tsjiro nak**". Af en toe doen ze hun armen omlaag en vangen zo een speler. Ze moeten nu proberen de gevangene aan het lachen te brengen door grapjes te maken. Als dat lukt, wordt de gevangene een duivel. Als de gevangene niet lacht, wordt hij of zij een engel. Zo worden de spelers één voor één bij een groep ingedeeld.

Als de twee groepen verdeeld zijn, moeten de duiveltjes de engeltjes tikken. Wie getikt wordt, wordt ook een duivel. Aan het einde van het spel blijft er nog één engel over en dat is de winnaar van het spel!

Met dank aan Wout Vanreusel, die deze spelletjes optekende bij Rom-kinderen uit Leuven.