**SPORT EN SPEL IN HET BAARDEGEMS**

**KINDERSPELEN**

Tot ongeveer de helft van de 20ste eeuw werd binnenshuis niet zo veel gespeeld. Toch trof je in een doorsnee plattelandsgezin ook gezelschapsspellen aan. Dikwijls het ganzenbord, het lottospel, het vlooienspel en de klassieke bouwdoos. Of het legspel met dominostenen. Echt zeldzaam waren echter dam- en schaakspel. Populairst was het kaartspel. Maar … kinderen moesten bùiten spelen. Omwille van de gezonde lucht? Of uit noodzaak? In elk geval was het aanbod aan kinderspelen buitenshuis ruimer dan binnen en – vooral! - waren de spelbenodigdheden minder duur. Buiten was creativiteit belangrijk. Die creativiteit zorgde tevens voor een overvloedige woordenschat.

Tollen noemden we **doppen**, de tol zelf was **nen dop**, meestal een peervormige priktol met onderaan een ijzeren pin. Die tol, van hout, moest je omwikkelen met een touw. Om hem in beweging te brengen gooide je hem naar de grond en snokte er onderwijl het touw af. Als je bovenarms gooide, dat moest met harde hand, spraken we van **kappen** in plaats van gooien.

Om een drijftol, **ne kletsdop** of **djekdop,** in beweging te brengen, gebruikten we geen touw maar een zweepje, **e zwipken**, ook **nen djek** geheten.

**Bikkelen** gebeurde officieel door het opgooien en opvangen van ‘hielbeentjes van een schapenpoot’, maar in Baardegem behielpen we ons met iets wat erop leek, en dat waren gewoon kiezelsteentjes.

Bij verstoppertje spelen, **loeke stoppen,** staken de spelers zich op één na weg. Die ene moest de anderen zoeken. Vond hij iemand dan sloot hij hem denkbeeldig op in zijn al even denkbeeldig ‘**kot’**. Daar paste de uitroep bij “een twee drie pjeireken”,

Voor het hoepelspel had men de velg – zonder naaf en spaken - van een fietswiel nodig. Die brachten we aan het rollen. Daarna bewogen we hem voort met een stokje dat in de ronding van de velg paste. **Rieëpen** heette dat, of ook **slijpen**.

Er bestond ook een heel assortiment gooi-spelen. Bij het **stopselke** of **foefke** **schieten** mikte je een geldstukje naar een kurk met een ander geldstuk erop. Doel: het stopsel om te gooien.

Bij **pitteken bollen** rolde je een bal naar een kuiltje (**e pitteken**); het opzet was dat hij erin bleef liggen. Nogal flauw.

Bij **potten smijten** ging het er roekelozer aan toe. In dat spel moest je een blikken pot omver pogen te kegelen. De stenen vlogen in het rond. En potten waren er niet op overschot.

Zo’n pot, twee zelfs, had je ook nodig voor een **walkie talkie**. Daarbij werden de twee blikjes door een touw met elkaar verbonden.

Ook voor een variante op het **steltlopen**. De stelten bestonden twee stevige potten waardoorheen een touw zat, dat diende om je voort te bewegen.

Bokspringen of haasje-over heette **pjeireke springen.**

Hinkelen, meestal **perkhinkelen** genoemd, gebeurde op een met krijt afgebakend speelveld. Er kwam fysiek (springen!) en handigheid (het met de voeten voortschuiven van het hinkelblokje, ook **kalleke** genaamd) aan te pas. Een meisjesspel.

**Ringelo rangelo**, ook een meisjesspel, was het spel met de ring. De speelsters vormden een cirkel, zittend, met gevouwen handen. Eén meisje liep met een ring rond en liet hem ongemerkt in iemands handen vallen al zingend: “Ringelo Rangelo, ring, ring, rangelo, ik moet zenden een ring naar Amerika. Is hij niet hier, hij is daar. Hij zit in Amerika maar ik weet niet waar...” En dan maar raden wie de ring had!

**Scherrebekken** ook. Twee meisjes grepen kruiselings elkaars handen en trokken de armen ritmisch heen en weer.

Ook **qui a la balle?** was niet echt iets voor jongens. Eén meisje van de groep stond met de rug naar de anderen, gooide de bal over de schouder, draaide zich naar de groep en poogde dan te raden wie de bal gevangen had en achter de rug verborgen hield. Vaak een psychologische test.

Het populaire touwtjespringen noemden we **koeëreke springen**. Momenteel staat het als *rope-skipping* bekend en is het een fitnessprogramma geworden in plaats van een kinderspel.

Zakdoekje leggen, **neesdoeksken leggen**, was een kleuter- en meisjesspel. De vooral jeugdige spelers zaten in een kring. Een van hen liep met een zakdoek in de hand om de cirkel heen. Er werd gezongen: “Zakdoekje leggen, niemand zeggen …" Op een zelf gekozen moment liet de loopster de zakdoek vallen maar rende door. Als het liedje uit was, keek iedereen om. Het kind achter wiens rug de zakdoek lag, stond meteen recht en liep de loopster achterna. Het kwam erop aan haar voorbij te steken om te verhinderen dat zij de lege plek innam.

Een **mik,** een zelfgemaakte katapult, bestond uit een gevorkte stok en een rubberen elastiek. Met een mik kon je naar de mussen schieten. Wat volgens de vogelbescherming ook toen al niet mocht.

Iets minder gevaarlijk was de proppenschieter, de **flokbus.** Dat schiettuig werd vervaardigd uit vlierhout, waaruit het zachte merg (de Oudnederlandse benaming daarvan is **flok**) verwijderd was.

Om te vliegeren was een vlieger, **ne wouer** (waaier), nodig. Die maakte je zelf, liefst met speciaal, ook in buurtwinkels verkrijgbaar, waaierpapier. (Het stond erg chick om crêpepapier te bezigen.) Van essentieel belang was stevige lijm. Zeer gegeerd was **koekoek**, Baardegems voor honingdauw, een sterk plakkerige stof door bladluizen achtergelaten op bomen en planten.

Er waren ook seizoensgebonden activiteiten. In de kersentijd: paar of onpaar **(pour of onpour).** Je graaide een handvol kersenpitten (**kèzzestieënen**) uit je broekzak en liet je tegenspeler raden of het om een even of oneven aantal ging.

Na een regenvlaag met overvolle grachten en beken werd soms geprobeerd om een dam met een molenrad - een raap met een stok erdoorheen en **mosselschelpen** als schoepen - te bouwen.

Of we hielden een vaartuigrace met schoensmeerdozen, **blinkdoeëzen**, die de bootjes voorstelden.

Bij landjepik (**landeke kappen**) verdeelde men een terrein in zoveel delen als er spelers waren. Die werpen hun mes om de beurt in het aangrenzend gebied van de tegenstander. Een lijn werd getrokken door de snijlijn van het mes, en het zo gewonnen gebied bij het eigen vlak gevoegd.

Er waren ook bezigheidsspelletjes. Uit een garenklos een bewegende **tank** bouwen.

**OP DE SPEELPLAATS VAN DE SCHOOL**

Hier kwam vooral het **tikkertje** spelen aan bod. Het sleutelwoord was **katje**, dat best van Engelse oorsprong kan zijn: ‘catch me’ betekent ‘vang mij’. Bij **barejagen**  moest je de speelplaats over trachten te steken; wie aangetikt werd diende daarna mee aan te tikken. Bij **katje jagen** moest je gewoon iemand achternazitten en hem vangen door hem aan te tikken. Bij **katje aaneen** kon je enkel aangetikt worden als je je niet aan een andere speler vasthield. Bij **katje achtereen** moest de speler achter je zijn handen op je schouders leggen. **Katje doorsnijden** betekende iemand aantikken tussen twee anderen door. Bij **katje de laatste** moest je de achterste van de rij aantikken. Bij **katje ijzer**  kon je niet aangetikt worden als je iets van ijzer vasthield, bij **katje hout** iets van hout, bij **katje hoog** als je op iets hoger dan de begane grond stond (een dorpel bijvoorbeeld), bij **katje gebrek** als je je gebrekkelijk voordeed en bijvoorbeeld hinkte.

Een variante op het barejagen was **schipper-mag-ik-overvaren**. Bij dat spel hoorde het gelijknamige liedje: “Schipper mag ik overvaren, ja of nee, moet ik dan een cent betalen, ja of nee?”

**KNIKKERSPEL**

Bij de jongens was knikkeren (**merbollen** of **knippen**) zeer geliefd. Het spel vergde vaardigheid om, zoals het echte knikkeren vereist, alleen de vingerkootjes te bezigen en de hand niet te verroeren. Deed je dat laatste toch dan was je een **stoemper.**

Vooral het **rondeke schieten** was populair. In een cirkel lagen een bosje knikkers die je van op een afstand met een andere knikker, liefst je beste (je **bieken**), eruit moest schieten; het spel werd ook **boske schieten** genoemd. Bleef je knikker in de cirkel liggen dan was je **kaad,** dialect voor ‘koud’ in de betekenis van ‘gevangen’.

Ook **scheten leggen** (scheet komt van schot of scheut) was populair. De eerste speler schoot zijn knikker vooruit en trok een streep, waarvandaan de tweede speler met zijn marbel de knikker van de eerste speler moest proberen te raken. Lukte dat, dan riep hij **tèkkes** (getikt).

Bij **slangske schieten** moest je knikkerend een ondiep gegraven slangvormige gleuf volgen. Je knikker mocht niet buiten het parcours belanden, anders moest je van voren af herbeginnen.

Er waren nog andere knikkerdisciplines. Bij **pitteke schieten** moest je je marbel in een putje trachten te schieten.

Bij putje stuiken (**pitteke stouëken)** gooide je een handvol knikkers naar een putje. Het kwam erop aan dat ze in het putje bleven liggen.

Je scheut overdoen heette **herdoensj** of **erremet**. Bij discussie over wie het dichtst bij een doelwit lag, werd er gemeten. Het bevel daartoe was **grijpes.**  De standaardmaat was de afstand tussen duimpunt en middelvingertop. Meten gebeurde met de gespannen hand. **Grijpen** heette dat. Het meten leidde niet zelden tot trammelant.

Er waren diverse soorten knikkers, van uitzicht en formaat. Een **citroenkalle** was een marbel uit een limonadefles, een **kalle** een groot model, een **slèk** had een slangachtig motief.

Je begon elk spel met een pak knikkers, dat was je zaad (dialect **zout**), waarvan je oogst verwachtte. Sommigen waren al blij als ze op het einde van het spel hun ‘zout’ terug hadden. Was je al knikkers kwijt dan was je blut of platzak. Of krot (dat woord komen we ook tegen in ‘krot en compagnie’).

Specifieke knikkertaal zijn de termen die met het verder onbekende woord **volbe**  beginnen. Die termen zijn eigenlijk afspraken dat iets bij het spel verboden is. **Volbe grijp** betekent dat er niet grijpend mag gemeten worden, **volbe kosj** (komt van kuisen) dat het knikkerveld niet mag schoongeveegd worden, **volbe rèng** (van rank = kromming) dat het verboden is van de schietlijn af te wijken, **volbe stoemp** (= stamp) dat het verboden is de hand te bewegen bij het schieten.

**OP DE KERMIS**

Naar de kermis gaan was niet goedkoop. Gelukkig waren er maar twee per jaar, de grote en de kleine, vaak met dezelfde attracties.

Voor de kleuters was de carrousel (de **pjeiremelen** = paardenmolen) de koningin van de kermisattracties. Voor de iets oudere kinderen waren dat de **boiës** (= bijs), de hooggaande luchtschommel (waaghalzen eindigden ondersteboven, benen in de lucht, hoofd naar beneden) en de zweefmolen (**zwierekesmelen**). Voor de pubers begon de kermis in de rupsmolen (de **rips**) pasals het dekzeil dichtschoof, hét moment om zijn kermislief een kus te ontfutselen. Misschien het populairst van al was de autoscooter (de **ottebotjserkes**).

Even fijn was het om aan het oliebollenkraam een pak smoutbollen (**smaarbollen)** te mogen kopen.

Er was ook een kraam (het **ballenkot**) waar je een prijs kon winnen door vijftien in een driehoek gestapelde blikken potten in drie keer met een bal om te gooien.

In de **schiettent** probeerden pseudocowboys witte krijten pijpjes stuk te schieten.

Voor de volwassenen was er een **spiegeltent**. Op de tonen van een kermisorgel werd er gedanst. De kinderen keken toe: jong geleerd, oud gedaan.

Een kermis in het klein was een bezoek aan een herberg met speeltuin, ook lusthof geheten. Dat paradijs was weinig meer dan een boomgaard met een schommel, een zandbak en een glijbaan (**nen afrijzer)**. Die schommel, de bijs (**de boiës)**, bestond eigenlijk uit niet meer dan een tweemaal om een stevige tak gewonden touw. Een plankje ertussen diende als zitje. En dan maar schommelen, **biezeboiëzen**.

**SPORT EN SPEL VOOR VOLWASSENEN**

Een spelletje spelen? In de Faluintjes vonden ook volwassenen, rond 1950 althans, volop hun gading: kaarten, bakschieten, vogelpikken, boogschieten, biljarten en dies meer. Ook elk van die spelen bracht een uitgebreide woordenschat voort. Daaronder termen die bij het spelen in het algemeen pasten. En nog altijd gangbaar zijn. Verliezen heet **afgedroeëgd** (= afgedroogd) worden. Het spel beginnen: **opgoun** (opgaan). Boffen in het spel: **pak emmen** (= hebben) of **piet emmen.** Aan de winnende hand zijn: **zjou emmen**. Het spel spelen zonder materiële inzet: **verkwoud**, mét inzet: **vergoed**.

In bijna alle gevallen ging het om binnenhuisspelen: op café, in een zaal of in een loods. **Bakschieten** bijvoorbeeld, waarbij met speciale stuivers naar een houten bak – met slechts één gat - werd gegooid. Bij **sjoelbakken**, dat meer openingen had, gebeurde hetzelfde**.** Een ander stuiverspelletje dat binnen werd gespeeld was **egdeke schieten**: op de vloer tekende men met krijt een driehoek - die misschien de vorm van een eg had – en verdeelde hem in segmenten. Je moest je stuiver naar de driehoek schuiven, niet gooien; elk segment waarin je stuiver bleef liggen leverde een eigen aantal punten op.

Buiten, vaak op de binnenkoer van de herberg, deed men aan meetschieten (**mette schieten)**. Dat gebeurde met stuivers of met nikkelen munten.

Het bolspel werd binnen en buiten gespeeld. Het kende twee varianten. Bij **krulbollen** moest je de afgeronde houten bol, die door de afronding een ellipsvormige baan volgde, zo dicht mogelijk bij een houten stokje (**stek**) – vandaar ook de naam **stekbollen** – doen belanden. Bij het **gerrebollen** moest je de bol door twee dicht tegen elkaar opgestelde stokjes proberen te loodsen. Die opening was niet breed, nauwelijks een garre, in het dialect **gerre**, synoniem voor spleet.

Het **kegelspel** werd vooral binnen gespeeld.

**KAARTSPEL**

Kaarten (**kouten**) gebeurde zo een beetje overal. Binnenshuis was het patiencespel populair, **twieënvèftigen** genoemd. Maar kaarten was toch meer een caféspel. Ook het kaartspel creëerde een eigen woordenschat.

Rond 1950 waren de voornaamste spelen whist (**wiezen)**, bieden (**biejen**), pandoeren, hartenjagen (**èttere jougen**) en zwartepieten (**zwèttepieën**).

De kaartkleuren waren schoppen (**schipperen**), klaveren (**klouveren**), ruiten (**koekeren**), harten (**ètteren**).

Een boek kaarten bestond uit dertien kaarten, drie beeld- of figuurkaarten, en tien cijferkaarten. De beeldkaarten, **billekes,** waren: de koning (**’n ieër**), de vrouw (**de dam**), de boer (**de zot**). Van de tien cijferkaarten, was de 1 speciaal, dat was de aas (**‘n ous**).

De kaarten delen heette **geven**. De kaarten schudden **kappen**. Het bevel tot herschikken van de geschudde kaarten heette: **langt af**. De kaarten stiekem ordenen: **steken**.

Wiezen. Drie azen betekende **troel**. Abondance – soms verbasterd tot **halvendans** - was een bod van negen slagen die de speler in zijn eentje moest halen. Bij miserie (**mizere**) mocht hij geen enkele slag halen. Bij **blote mizere** moest hij zijn kaarten bovendien op tafel leggen, dat heette dan ook **mizere op toufel**. Meedoen met de bieder was **meegoun.** De troefkaart (**taroef**) tonen was **blikken**. Jacht maken op troefkaarten: jagen (**jougen**). Troef spelen: kopen (**koeëpen**). Met opzet zijn hoogste kaart niet spelen: **slijpen**. De vijfde speler was de **afzitter**.

Bieden (ook roepen genoemd) en zijn variangte pandoeren. Troef heer en dame: mariage of **pieës**. De enige kaart in een bepaalde kleur: bloot (**bloeët**) of **not**. Roemen was een serie opeenvolgende kaarten tonen (**toeënen)**; drie opeenvolgende heetten **nen derden**, vier **ne vierden**, enz. Dezelfde kleur spelen was **volgen**, dat niet doen vertijgen (**vertoiën**). Beginnen heette uitkomen (**ouëtkommen**).

Een slecht kaarter was een kantkaarter (**kantkouter**) of **ne plansierkouter.**

**BOOGSCHIETEN OP LIGGENDE WIP**

Rond 1950 was het boogschieten erg populair, ook bij kinderen. Voor hen waren de benodigdheden eenvoudig: een boog, een pijl en iets om naar te schieten. De boog maakten ze meestal zelf, met een tak van soepel hout. Een gleufje boven- en een onderaan diende om het touw (de **pees**) op zijn plek te houden. Ook pijlen maakten we zelf.

De volwassenen schoten natuurlijk met geschikter materiaal. Tot 1950 was dat meestal hout, daarna deden de stalen bogen hun intrede; nu durft geen enkele schutter het nog aan om zonder katrolboog op een schieting te verschijnen. Alles is nu van kunststof. Ook de pees, die in het midden getrensd is op de plek waar de pijl past.

Een pijl bestaat uit een dop, een schacht en een nok. De dop, de top van de pijl, heet ook bout (**baat)**. De pijlschacht noemt men de **buis**. Die was vroeger bol en van vol hout, nu hol en van kunststof. De nok, het onderste punt van de pijl, noemt men de **meet** (**mieët**). De meeste nokken klikken vast als ze haaks op de pees geschoven worden. Men spreekt dan ook van **klikmieëten**. Op een pijl zijn **veren** gelijmd, meestal drie. Een ervan, de index of **wijsveer**, verschilt van kleur met de twee andere.

Er wordt geschoten naar een schietvork, wip genaamd, een horizontale metalen prang met een reeks pinnen om de vogels (een pluimpje op een blokje hout) op vast te pinnen**.** De deels met rubber omwikkelde moederstang van de wip wordt de **moijer** genoemd. Op het puntig uiteinde ervan past de hoogvogel, de oppergaai, **’n oeëgen**. De pinnen voor de zijvogels (**de zoiën** en de **kallen**) zijn in gaffelvorm op de moederstang gemonteerd. Op drie ook met rubber omwikkelde dwarslatten zitten pinnen voor de kleine vogels (**de klèntjens**). Een pin, alias  **pinne**, wordt ook **spille** genoemd of **tint**. Schiet men twee kleintjes tegelijk, dan schiet men een **kadoebel**. Een erevogel heet **panache.**

Leuk: een schutter die niets schoot is een **bosman.** Het Oudnederlands geeft aan het woord bos onder meer de betekenis ‘blut’ = alles verloren. Dat ‘alles’ betekent hier eigenlijk alleen maar: zijn deelnamebijdrage, ‘zijn **inleg’**.

**VOETBAL**

Voetballen was rond 1950 een echt jongens- en mannenspel. Voetballen heette **shotten**, een wedstrijd was een **match**. Het voetbalveld heette **plein**. Was er een scheidsrechter, een arbiter, dan noemden wij die man **’n albitter**. Een grensrechter heette **linnekesman**.

We voetbalden graag. Als we maar met zessen waren om een match te spelen, in de ouderlijke tuin bijvoorbeeld, dan verdeelden we ons: drie tegen drie. Een van die drie was **vliegende keeper**; hij mocht in het doelgebied de bal met de hand tegenhouden en voor de rest met zijn maats **oploeëpen** (als veldspeler fungeren).

Het echte voetbal was iets anders natuurlijk. We keken er graag naar en bakkeleiden er graag over De ontwikkeling van onze voetbalwoordenschat werd sterk beïnvloed door de moedertaal van de sport: het Engels. En, in het midden van de vorige eeuw, ook door het sterk aanvallend systeem van het toenmalige voetbal.

Een elftal paste de 5-3-2-opstelling toe: 5 voorspelers, 3 middenspelers en 2 achterspelers. Plus een doelwachter.

Van de 5 voorspelers heette de middelste de midvoor, de **cèntervee**. Hij werd geacht de beste van de ploeg te zijn, of tenminste de meeste doelpunten, **gools**, te kunnen maken. Een goal maken heette ook **een kas maken**.

Links en rechts van hem speelden de links- en rechtsbinnen, de insides, uitgesproken als **insaait** of **inseit.** De vleugelspelers waren de **extreem links** en **extreem rechts**. Centraal in de middellijn speelde de stopper, of **cènteralf**. Links en rechts van hem opereerden de **half backs.** De twee achterspelers heetten de **backs**. De doelwachter, de **keeper**, diende om het doel te verdedigen, te **kieperen**  dus.

Een hoekschop was **ne corner**. Een voorzet versturen naar het midden vóór doel: **cènteren.** Met de bal aan de voet lopen heette dribbelen **(trippeleren),** hem vooruit shotten was drijven **(droiëven)**.

Een gelijkspel was een draw (**nen droun**), een zware nederlaang **een pille**.

Een agressieve speler heette **nen broetj** (een bruut). Op een overtreding eenfoul (**foelj**) volgde een vrije schop. Gebeurde de overtreding in de kleine backlijn dan volgde een strafschop, alias penalty (**pellantie**). Het trappen van een vrije schop en een strafschop heette **geven.** “Hij geeft de pellantie.”

De bal met het hoofd spelen heette **koppen.** Hem opzettelijk met de hand raken: hands (**èns**).

Soms ging de bal buiten. Dan volgde een ingooi, een throw-in. Lang geleden noemden we dat in ons edelste steenkoolengels:  **nen trouw-in**.

**KAATSSPEL**

Ooit was kaatsen de meest beoefende sport van de Faluintjes. Reden: je had er nauwelijks een infrastructuur voor nodig. Kaatsen gebeurde bij voorkeur op straat. Voetbal leidde tot een op het Engels geïnspireerde woordenschat, bij kaatsen domineert de Franstalige inbreng; de beste ploegen kwamen dan ook uit de Walen.

De wedstrijd, **de lutte**, begint met de opwarming. De kaatsers spelen elkaar gemakkelijke ballen toe; **balleken-op** heette dat.

Het kaatsterrein bestaat uit twee delen. Ze zijn gescheiden door een lijn, de rooilijn (**de roeën**, andere naam: **’n ouët**). Het voorste van de twee is trapeziumvormig, het andere rechthoekig. Er werd opgeslagen van in het trapezium, waar een aanloopzone voorzien was, ook wel de **tamis** geheten.

Kaatsen wordt met vijf man gespeeld. Twee van hen opereren meestal aan de rooilijn. Ze worden **korte** en **lange** **rooiman** geheten, of **korte** en **langen ouët**. De andere drie zijn de **keerders**, zij moeten de bal terugkaatsen, **kieëren**. Achteraan: de **achterman**, vóór hem de **grote keer** en daarvoor de **kleine keer**, ook de **kleinmidden** geheten.

De bal opslaan heet **leveren.** Een kaatser met een solide opslag beschikt over **e goe slag**. De opslagbal moet tot voorbij de rooilijn geraken, anders is hij **binnen**. Komt hij naast het terrein terecht, dan is hij **movèès** of **vèès**. Komt van het Franse mauvais. De bal met een kort effect opslaan heet **snikken**. Een lage opslagbal is **ne steker**, een opslagbal tot net over de rooilijn **ne strieëper**.

De bal terugslaan heet dus keren. De bedoeling is de bal tot voorbij het kaatspunt (**de kotsj**) te krijgen. De plaats van de kaats wordt gemarkeerd door de kaatsenlegger. De keerder probeert de bal helemaal het terrein over te keren. **Over** levert een winstpunt op, **buiten** een verliespunt, **quinze** genoemd. Keren gebeurt meestal bovenarms, maar kan ook wel onderarms. De bal met een schepbeweging terugslaan heet **scheppen**, hem kort naar de grond terugkaatsen **kappen**.

Voor het keren gebruiken de kaatsers een speciale handschoen. Die is versterkt met een **talon**. Toch is de palm van de hand van de kaatser soms **doorgeslagen (deegeslougen**). Dan is medische bijstand vereist. Of een goed medicament. Dat van boer Pol bijvoorbeeld: verse koemest.