

gebleven sinds Requesens op 16 juni 1575 een bevelschrift uitvaardigde, dat het burgerlijk jaar moest beginnen op 1 januari.

Of de Germanen de nieuwjaarsviering hebben overgenomen van de Romeinen, die de dag herdachten met grote feesten en het geven van geschenken, is niet met zekerheid te zeggen. Stellig is het, dat de nieuwjaarsdag behoorde tot het joelfeest. Joelfeest was het winterfeest der oude Germanen na de kortste dag ter ere van Julvatter, de god van de vrolijkheid. Dit feest duurde van 25 december tot 6 januari. De drie eerste dagen benevens jaarsdag en dertiendag - 6 januari - waren de vijf grootste feestdagen in dat tijdperk. En de gebruiken op oudejaarsavond, oudejaarsnacht en nieuwjaarsdag herinneren sterk aan alle gebruiken van het joelfeest. Het lawaai dat de oude heidenen maakten om de boze demonen te verjagen, vinden we nog terug in het klokluiden en in het schieten en het vuurwerk in oudejaarsnacht. Noemt men het nu een vreugdeschot ter begroeting van het nieuwe jaar, het gebruik gaat terug tot de voor-christelijke tijd.

In het decreet van Eligius wordt ook verboden het bakken van koeken die de vorm van mens of dier hebben. Deze oorspronkelijke offerkoeken vinden we niet zozeer meer terug op nieuwjaar als wel op 5 december. In Groningen worden in deze tijd nog vierkante koeken verkocht, die de naam dragen van oude wijven, dus die in hun naam nog aan het oude offer doen denken. De duivekater in de Zaanstreek herinnert daar ook aan.

Het zingen gedurende de oudejaarsnacht was vroeger een algemene gewoonte. Maar al die gebruiken zijn langzamerhand door kerkeraden en stadsbesturen verboden.

In België en in Brabant en Limburg was het nog gebruik dat de kinderen langs de huizen gingen zingen en geen enkele bakker werd overgeslagen.

Oudejaarsavond is toch ook voor ons een heel bijzondere avond gebleven. Misschien mag je wel tot tien of zelfs wel tot twaalf uur opblijven. Dan is het ook een heel lange avond. En het kan ook een heel gezellige avond worden wanneer iedereen zijn best doet.

Zo hebben vader of moeder 's middags al oliebolle gebakken en allerlei hapjes klaargeemaakt en lezen ze straks misschien een mooi verhaal voor. Zo kunnen jullie zorgen voor wat spelletjes en snoeperijen, die je zelf vooraf kunt maken. Iedereen levert dan zo zijn eigen bijdrage om van de oudejaarsavond een fijne avond te maken.

Sjoerd Vreijman

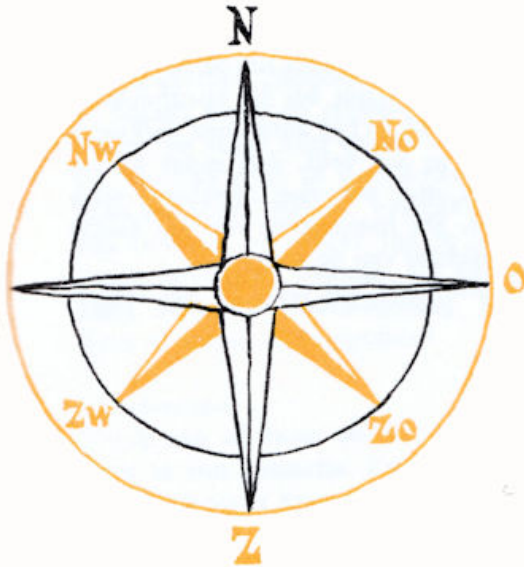
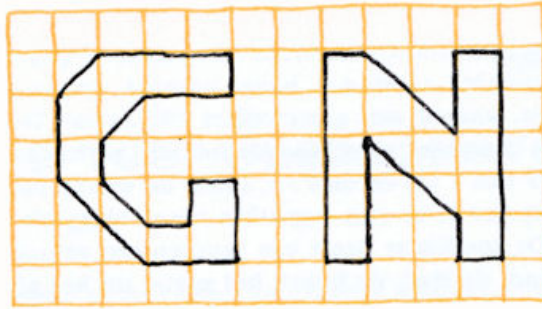
Spelletjes voor oudejaarsavond

Pot en burel

Dit is een heel oud, maar heel gezellig spel en het gaat als volgt. Ieder krijgt twaalf voorwerpen of snoepjes voor zich. In het midden van de tafel is de pot. Ieder legt drie snoepjes voor zich en hiermee is de eigen 'buurt' gevuld. Nu gooit ieder van de spelers om de beurt met twee dobbelstenen. Bij het gooien van 'zes' moet er één snoepje uit de buurt in de pot. Bij het gooien van 'één' moet er één snoepje in de buurt van de linkerbuurman of buurvrouw. Is je buurt leeg, dan mag je bij de volgende gooibeurt proberen de inhoud van de pot, of van alle buurten te veroveren! Wie nu namelijk 'zes' gooit, krijgt de hele pot. En wie nu één gooit, krijgt de inhoud van alle buurten en is winnaar van deze ronde. De gewonnen snoepjes gaan bij de eigen voorraad en het spel begint opnieuw. We vullen onze buurt dus weer aan tot drie uit onze eigen voorraad.

Dit spel kan voortgang vinden zolang er bij de spelers animo voor is. Is bij een van de spelers de voorraad op, dan kan deze weer worden aangevuld. Deze speler krijgt dan echter een 'strafaantekening'.

Is de groep erg groot, dan verdient het wel aanbeveling dit spel in twee groepen te spelen. In elke groep niet meer dan acht spelers.



Tekenspel

Hiervoor hebben we nodig een hoeveelheid ruitjesschriftpapier en schrijfgerei. Geef elke speler een kwart vel papier.

We gaan nu op reis, maar weten niet waar we zullen uitkomen. Hoe doen we dit?

Laat eerst door ieder een windroos tekenen met de acht belangrijkste windrichtingen erop. Dan spreken we af dat elk hokje (horizontaal- of vertikaallijntje) één kilometer is. Ook de diagonaal van een hokje is één kilometer. We spreken daarna niet meer over hokjes of lijntjes maar over kilometers. Bovendien spreken we ook niet meer van 'naar rechts' of 'naar links', maar duiden de richting aan door over een bepaalde windrichting te spreken. Bijvoorbeeld: we gaan twee kilometer naar het oosten, dan drie kilometer naar het noorden, vervolgens twee kilometer naar het noordwesten, enzovoort. Al tekenende krijgen we een bepaalde afbeelding, die eenmaal klaar en goed een nieuwjaarswens inhoudt. De spelleider moet vooraf een voorbeeld hebben klaargemaakt. Bekijk het voorbeeld eens en oefen even goed.

Charades

Hieronder wordt verstaan het uitbeelden van een woord, waarbij elke letter door een handeling wordt uitgebeeld. Elke speler mag zich een paar minuten voorbereiden om een woord te bedenken en te bepalen hoe dit moet worden uitgebeeld. Kiest iemand bijvoorbeeld het woord koets, dan kan hij letter voor letter bijvoorbeeld als volgt uitbeelden:

k = kegelen - o = openen - e = eten - t = tekenen - s = schaatsen.

Naar verkiezing kan ook worden toegestaan dat een letter door twee personen wordt weergegeven. Voor de letter t zou hier dan gelden: tennissen of touwtrekken. Het is de bedoeling dat de anderen raden welk woord wordt bedoeld.

Het spel kan worden herhaald zo vaak als de spelers zelf willen.

Weet je nog? (een nieuw spel van een traditionele oud-en-nieuw-gebeurtenis)

In de kamer, voor ieder duidelijk zichtbaar, hangt of staat, op een groot stuk zachtboard bijvoorbeeld, een vel papier, waarop met grote cijfers 1970 staat. Deze cijfers, aangevende het oude jaar, vormen een baan met verschillende hokjes (zie bijgaande afbeelding). Deze hokjes worden genummerd van 1 tot en met 52, zodat de weken van het jaar hiermee zijn aangegeven. Voor iedere speler is er een bepaalde kleur vlaggetje aan een speld (stukje papier om speld lijmen). De spelleider heeft van tevoren een aantal vragen over gebeurtenissen in de wereld, ons land, de stad, de buurt, het gezin, uit het afgelopen jaar op kleine briefjes geschreven. Elke vraag op een afzonderlijk briefje. Onder elke vraag staat een puntenwaardering (bijvoorbeeld plus 5 of min 6). De eerste speler (volgorde bepalen door loting) trekt een papiertje. Hij leest de vraag hardop voor en mag daarna het antwoord op de vraag geven. Is het antwoord goed, dan mag deze speler (om bij dit voorbeeld te blijven) vijf punten opschuiven. Dan komt hij dus in vakje vijf. Is het antwoord verkeerd, dan moet hij zijn beurt voorbij laten gaan. Stond hij al in het veld, dan moet hij zes plaatsen teruggaan. In het laatste geval kan het briefje met de vraag eventueel weer worden teruggegeven en later opnieuw worden gebruikt. De toekenning van het aantal positieve of negatieve punten is afhankelijk van de moeilijkheid van de vraag. Welke speler weet de meeste antwoorden op de vragen en komt het eerst bij het laatste vakje?

