POPPENSPE/E/LMUSEUMPAMFLET

Een museale poppentheaternotitie
Nummer 67

*P*oppenspe(e)lganzenbord

Het ganzenbord moet al heel oud zijn. De oorsprong ligt in het duister. In de tweede helft van de zestiende eeuw kreeg het bekendheid toen een lid van de beroemde familie De Medici uit Florence een ganzenbord cadeau deed aan Philips II van Spanje. In 1597 kreeg het spel in Engeland als 'The new and most pleasant game of the Goose' (Het nieuwe en vermakelijke ganzenspel) een officiële erkenning! Bijna vierhonderd jaar later realiseerde het Poppenspe(e)lmuseum een *Poppenspe(e)lganzenbord*.

De plaatjes van het ganzenbord hebben naar alle waarschijnlijkheid de bedoeling de *levensloop* van de mens uit te beelden. De getallen op het bord hebben een betekenis. Bij vak 26 bijvoorbeeld begint de volwassenheid en bij vak 63 eindigt het spel, omdat de toenmalige gemiddelde levensduur van de mens niet hoger dan 63 jaar was.

Het spel werd meestal door volwassenen gespeeld. Pas in de loop van de negentiende eeuw komt daar verandering in en gaan kinderen het spel spelen. Bij veel van de ganzenspelborden moet het begrip 'levensloop' ruim worden opgevat, want je hebt er over avonturen, reizen, fabels en zelfs over de politiek.

De spelers leggen met hun pionnen een *spiraalvormig* traject af, waarbij zij behalve een aantal hindernissen, om de zoveel hokjes een *gans* tegenkomen. Bij een tocht door de seizoenen (afgebeeld op een spelbord van een bekend speelgoedmerk) is een ontmoeting met een gans echt op zijn plaats.

*G*eschiedenis

Bij een thema als de Franse Revolutie of de Eerste Wereldoorlog is de relatie met de gans zoek. Toch had je daarover ook ganzenborden. Maar alla, het gaat tenslotte om de spanning, en zo leer je nog eens wat over de geschiedenis. Een rijwielfabrikant liet een spelbord ontwerpen waarop de ganzen vervangen zijn door letters die samen de merknaam van zijn tweewielig fabrikaat vormen. Hier diende het spelbord als reclame.

*J*an z'n ganzenbord

Op het door *Hetty Paërl* gemaakte gezelschapsspel *Jan z'n ganzenbord* hebben de waakzame, waggelende en gakkende hoenderen plaats gemaakt voor de *stok*, het favoriete slagwapen van onze nationale poppenkastheld *Jan Klaassen*. Het veelkleurige 'Poppenspe(e)lganzenbord' bevat verder oud-Hollandse poppenkastscènes, en heeft een formaat van 44 x 61 cm.

Bestaat er, afgezien van de woordspeling, enig verband tussen Jan en ganzen?
We zullen proberen er een draai aan te geven. Lang hoeven we niet te zoeken.
De figuur van Jan Klaassen is ontstaan uit de Italiaanse *Pulcinella* (spreek uit: poeltsjienella, een streep onder de klinker geeft aan dat daar de klemtoon moet liggen).

*K*uikentje

En zie: Pulcinella betekent *kuikentje*. Pulcinella heeft nóg een aantal hoenderachtige kenmerken: een kwakende stem, een snavelvormige neus en een hanige tred.
Volgens de mythe is Pulcinella uit een ei gekropen dat door een kalkoen was uitgebroed. Die vogelachtigheid van hem, met name het hanige, heeft een symbolische betekenis. De geboortegrond van Pulcinella ligt bij Napels. In het volksgeloof van die streek is de haan verbonden met de dood, een verband dat je trouwens tegenkomt in verschillende antieke culturen. Ook trekt de haan kwaad aan dat de gemeenschap treft. Als Pulcinella in de poppenkast vecht – met een *boef*, met een *agent*, met de *beul*, het *monster* (als personificatie van de angst), de *duivel* en de *Dood* – bestrijdt hij het onheil.

*N*eus en stem

En zo is het ook met onze Jan. Het hoenderachtige van zijn voorvader zie je nog duidelijk terug in zijn *neus*. Vroeger had hij bovendien een kwakende stem, veroorzaakt door een *keelfluitje*. Mag Jan dan niet direct iets met een gans te maken hebben, dan toch wel met een hoen. De scènes in de poppenkast en op 'Jan z'n ganzenbord' vormen de levensloop van de gesjochten man.

*S*pelbord, dobbelsteen en pion

Hier volgt de toelichtende tekst die bij het spel geleverd wordt. Het 'Poppenspe(e)lganzenbord' wordt gespeeld met een *spelbord*, zoveel *pionnen* als er spelers zijn (maximaal 6!), *fiches* voor in de pot en een *dobbelsteen.*

*G*een gans maar stok

Jan heeft weer eens wat uitgehaald: hij heeft de *knuppel* in het hoenderhok gegooid. De *gansjes* moeten plaats maken voor de *stok*. Op *Jan z'n ganzenbord* is het dus geen 'gak-gak', maar 'tak-tak'. Vanzelfsprekend maakt Jan er weer een poppenkast van. Kom, doe mee!

*S*pelscènes

Twaalf karakteristieke spelscènes uit het volkspoppenspel.

De 1ste scène: Jan en Katrijn
Jan roept zijn vrouwtje *Katrijn* en vleit haar met lieve naampjes: 'M'n pieterselie, m'n snuifneusie'. Maar kijk nou toch wat hij uithaalt als hij op hun *baby'tje* moet passen!

De 2de scène: Jan als soldaat
Jan Klaassen wordt soldaat. 'Geef acht!' roept de *generaal*, maar Jan geeft er negen.

De 3de scène: Jan in de kroeg
Tijd voor een neutje, vindt Jan. Toevallig nét op het moment dat de *huisbaas* zijn woninkje binnengaat. Katrijntje jammert: 'Ik heb geen centjes voor de huur, ik kan niet eens eten betalen voor m'n bloedjes van kinderen.' Toe, lieve speler, help Katrijn en haal Jan uit de kroeg. Maar weet wel dat hij op zíjn manier afrekent met de huisbaas.

De 4de scène: Jan en de agent
Van zulk 'afrekenen' komt 'inrekenen'. Daar staat de *agent* al voor Jans neus. Jan is niet bang. Hij grijpt de stok. Het vervolg laat zich raden.

De 5de scène: Jan en het kistje
Drie lijkjes telt Jan en jij telt met hem mee. Twee mikt hij er uit de kast. Alleen de generaal krijgt een nette begrafenis. Het *doodskistje* is wel niet op maat, maar dubbelgevouwen ligt de generaal er toch knap bij. Onder het zingen van 'Zo gaat Japie naar de bliksem toe', draagt Jan hem naar zijn laatste rustplaats.

De 6de scène: Jan en het gevang
Je was gewaarschuwd, maar toch heb je Jans spelletje meegespeeld. Je wordt gepakt en in 't *gevang* gestopt. Het kan lang duren voor je daar weer uit bent.

De 7de scène: Jan en de duivel
Intussen gaat Jan rustig door met zijn streken. Hij zet een kistje neer. Iemand nieuwsgierig? Pas op, maak het niet open. Er zit een *duivel* in. Die pakt je bij je neus en trekt je zo naar binnen.

Jan houdt pauze
Een korte pauze. De manser gaat met het *mansbakje* rond.
De poppenspeler verdient 't om goed beloond te worden.

De 8ste scène: Jan en het monster
Onze held maakt een ritje op zijn *zeekakelobbes*. Voor zeekakelobbesen moet je uitkijken, vooral als ze honger hebben. Dat weet Jan ook. Daarom voert hij het monster met iedereen die in zijn buurt komt. Oei, au, de kaken klappen dicht.

De 9de scène: Jan en de beul
Net is het beest in de diepte gedoken, of daar heb je de *beul* met de galg. Hij gaat Jan straffen voor zijn daden. Jan siddert: 'Hange heb geen haast.' 'Schiet op, geen flauwsies,' zegt de beul. Tergend langzaam steekt Jan zijn kop eerst links en dan rechts van de strop.
'Ik weet niet hoe 't moet', roept hij onnozel. 'Kom nou,' zegt de beul, 'zo moeilijk is het niet, ik doe 't wel even voor.' Jan is slim: hij trekt het koord gauw aan.

De 10de scène: Jan met de drietand
Plots verschijnt de duivel en valt Jan met zijn *drietand* aan. Jan vecht wat hij kan, maar hij wordt verslagen. Levenloos zakt hij ineen. Duiveltje, dacht je winnaar te zijn? Haha, Jans slapte is maar schijn. Hij richt zich op, rukt de duivel zijn wapen uit handen en neemt hem op de spiets.

De 11de scène: Jan en Pierlala
Jan wordt geen rust gegund. Daar rijst iets wits naast hem omhoog en zegt met holle stem: 'Ik ben de Doood van Pierlalaaa, ik kom je haaalen.' 'O, kom je me betaaalen,' roept Jan en hij trekt onder het tellen van *een-twee-drie* de langhals omlaag. Als je niet heel hard meetelt, schiet *Pierlala* telkens weer omhoog. Ziezo, Jan heeft weer eens gewonnen van het kwaad dat hij ontmoet; van het slechte dat in hem, maar ook in ons schuilt. Zeg eens: heeft ie 'm dat niet fijn gelapt?

De laatste scène: Jan maakt een dansje
Jan Klaassen pakt zijn Katrijntje bij de hand voor een *dansje*. Tot slot dankt hij het publiek en roept: 'Dag allemaal, tot de volgende keer.' Applaus!

Spelwijzer

Als besluit van dit pamflet vermelden we nog de spelregels en de opdrachten die je moet uitvoeren als je op een bepaald vakje komt.

Krenten
Iedere speler krijgt 25 *fiches* (krenten!) en een *pion* in eigen kleur. Alle pionnen worden op het bord opgesteld naast de bel van de poppenspeler. We spelen met een *dobbelsteen*. Wie het hoogst gooit, mag beginnen en net zoveel vakjes met zijn pion vooruit als hij ogen gegooid heeft. Daarna werpt ieder op zijn beurt.

Stok
Kom je op een *vakje* met alleen maar de *stok* van Jan Klaassen, dan mag je nog een keer het aantal punten dat je gegooid hebt vooruit.

Gevangenis
Komt een ander op jouw plaats, dan moet jij naar zijn of haar oude plaats terug. Word je uit de *gevangenis* bevrijd, dan mag je weer verder als je aan de beurt bent.

Rood cijfer
Kom je op een vakje met een *rood cijfer*, dan krijg je een *opdracht* te vervullen.
[De vakjes 2, 12, 14, 19, 29, 35, 37, 38, 41, 45, 48, 58 en 63.]
Moet je fiches betalen, dan doe je die in de *pot*.

Winnaar
Als je meer punten gooit dan voor het bereiken van vakje 63 nodig is, dan tel je weer terug. Kom je daarbij op een vak met de stok, dan moet je nog eens evenveel plaatsen terug als je ogen gegooid hebt. Bij de volgende beurt mag je weer vooruit. *Winnaar* is degene die precies op vakje 63 belandt. Deze krijgt de pot als beloning. Bravo!

Opdrachten

[2] Jan heeft je gevraagd Katrijn te roepen. Je deed het niet hard genoeg. Een beurt overslaan en dan opnieuw roepen.

[12] Jan zit in de kroeg. Betaal zijn borreltje met twee fiches.

[14] Trijn heeft geen centjes voor de huur. Een beurt wachten tot Jan uit de kroeg is om af te rekenen met de huisbaas.

[19] Je mag Jan helpen met lijkjes tellen. Ga drie plaatsen vooruit.

[29] Je wordt in de gevangenis gestopt wegens medeplichtigheid. Betaal vier fiches en wacht tot een ander je bevrijdt.

[35] Je hebt in het kistje gekeken; nu moet je voor je nieuwsgierigheid boeten. Terug naar het begin.

[37] Pauze. Een ronde voorbij laten gaan.

[38] Stop drie fiches in het mansbakje (de pot).

[41] Je vangt de baby op, die door Jan uit de kast was geworpen. Breng het kind terug naar Katrijn op vakje 6.

[45] Jan voert jou aan de krokodil. Ga naar vakje 31 om uitgebraakt te worden.

[48] Je moet hangen. Doe net als Jan en vraag aan de beul of hij ’t voordoet. Geef zes fiches voor het advies.

[58] Je hebt niet met Jan meegeteld om de hals van Pierlala omlaag te krijgen. Betaal vijf fiches en ga terug naar het begin.

[63] Gewonnen. Je krijgt de pot. Hoera!

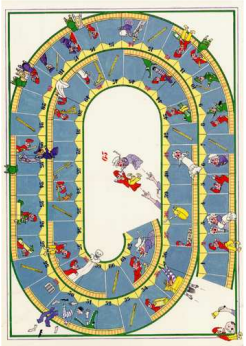
Poppenspe(e)lmuseumbibliotheek

Wilt u meer te weten te komen over de in Jan z’n ganzenbord voorkomende ‘acteurs’ en spelsituaties? Werken over dit onderwerp zijn, als ze niet tentoongesteld worden, in de bibliotheek te raadplegen. Wilt u nog meer geïnformeerd worden over het (volks)poppenspel en aanverwante kunsten? Raadpleeg dan eens het *poppentheater-abc* op onze websites *www.poppenspelmuseum.nl* en *www.poppenspelmuseumbibliotheek.nl*.

Citaat: ‘Liefde tot het poppenspel’

Ter illustratie van deze uitleg, een kort curieus citaat uit een van de publicaties die zich in de bibliotheek bevinden. We gebruiken hiervoor een fragment uit *Die ene mens*. De auteur van dit in 1961 verschenen werk is Willem Brakman.

‘Na het eten sleepten ze de poppenkast in de kamer voor een inaugureel optreden wanneer de visite zou zijn gekomen, dat, daar ze op grote bijval rekenden, in Ernstje met één slag de liefde tot het poppenspel zou doen ontwaken.’



Poppenspe(e)lmuseumwinkel

Wilt u het spel thuis eens spelen? Jan z’n ganzenbord is in de *Poppenspe(e)lmuseumwinkel* verkrijgbaar. Ook kunt u daar terecht voor zeer fraaie briefkaarten en andere gezelschapsspelen op poppentheatergebied, zoals *Le Saut des Barrières par le Célèbre Polichinelle* (De hindernisloop van de beroemde Polichinelle), een *Poppenspe(e)l-kwartetspel* en nog heel veel meer.
Lees nog eens goed de spelregels. Werp de dobbelsteen.
Veel plezier en ‘gak-gak’, eh sorry, ‘tak-tak’.

Afbeelding: ‘Jan z’n ganzenbord’. Illustratie: Hetty Paërl, Amsterdam (1992).
Poppenspe(e)lmuseum/Oostelijk Kunstbedrijf, Vorchten. Nr. 92 080.
Briefkaartnr.: 98 004. Bijlage: Afbeelding ‘Jan z’n ganzenbord’.
Zie ook Doepaknr. 101. Tekst: Otto van der Mieden.

Poppenspe(e)lmuseum ©
Kerkweg 38 8193 KL Vorchten NL Tel.: +31(0)578 - 63 13 29 Fax: +31(0)578 - 56 06 21
www.poppenspelmuseum.nl www.geheugenvannederland.nl/poppenspel2
www.poppenspelmuseum.nl/onderwijs www.poppenspel.info
www.poppenspelmuseumbibliotheek.nl info@poppenspelmuseum.nl