

HERBERGEN

Onder deze titel brengen we in ons tijdschrift een reeks artikels van bestuurslid Luc Swerts. Graag reacties, verbeteringen, aanvullingen.

Aflevering 9: AMUSEMENT

Dansen

Dansen in een café was helemaal uit den boze, trouwens met wie? Het woord emancipatie kende men nog niet, dus vrouwen en jonge meiden die op café gaan was taboe. Enkel bij uitzonderlijke gelegenheden werd dat oogluikend toegestaan.

Toen de fanfare van Kasterlee eens een bal gehouden had in 'De Grimstee', met veel succes overigens, was pastoor Rommens (1928-1937) zo woedend dat hij er in de zondagsmis de week daarop de fanfare er van langs gaf, ze bovendien verbood in de processie nog te spelen en het Te Deum niet in de kerk maar wel erbuiten te houden. Nooit was het zo'n triestige processie als die keer dat de fanfare niet mocht meedoen, het leek wel een begrafenisbegankenis.

In Houtem woonde Neumke, een echte 'dansmeester'. Zijn grootste specialiteit was het dansen, en hij leerde dit dan ook aan de jeugd aan. Het was een speciale kerel. Hij woonde op de Zwaardendijk in de eerste boerderij achter café 't Voske'. Zijn geld bewaarde hij in een boek, maar soms durfde hij het ook eens onder de patatschillen te steken in den "temst". Zijn broer Jef was al erg oud en sukkelachtig en die had hij dan ook in een zetel vastgebonden opdat hij er niet zou uitvallen. Men herkende hem aan zijn speciale haarsnit: hij had namelijk een dotteke bovenop zijn hoofd. Bovendien had hij een zware snor. Bij een van de kiesperiodes had hij ook zijn eigen slogan gelanceerd:

'Stemt onder nummer vier
Afslag van bier!'

Als hij zijn kop koffie gedronken had, draaide hij zijn kop ondersteboven, zodat ze netjes bleef en dus niet afgewassen moest worden.

In 'In den hinnehoek', nu het gerestaureerd boerderijtje, Isschot 18, was Sus Michielsen de herbergier. Zijn echtgenote was Melanie Bogaerts. Men noemde Sus 'Dikke Sus' of 'Kleinen Dikken'. Hij kon nogal goed omgaan met krachttermen en was een hevige sikker. Hij had ook een orgeltje en de jeugd trok er dan ook graag naartoe om te dansen.



De stamineebezoekers van "den hinnehoek", allemaal volk uit Terlo en Isschot, vermoedelijk tussen 1915 en 1920 gefotografeerd.

Hanekraaien

Bij Sooiken Eelen in 'De Grimstede' (K) was het clublokaal gevestigd van de hanekraaiers, eerst in het café zelf, later in een zaal. Dit was zo rond de jaren 35-36-37, even voor de tweede wereldoorlog. De haan, een krieltje, zat in een bakje, waar hij juist in kon en er zich niet kon in omdraaien. Daar werd dan een zwart doek over gelegd, zodat het haantje geen licht kon zien. Ze konden noch mekaar, noch hun eigen baas zien. Men moest dan 'uitleggen', d.w.z. een inschrijvingsgeld betalen. Men moest dan ook zeggen hoe dikwijls men dacht dat het haantje zou kraaien, b.v. 70 maal. Bij de start werd het doek weggetrokken en een licht op het bakje gericht. Dan begonnen de haantjes te kraaien. Er zat

een jurylid per 3 à 4 hanen. Hij plaatste een streepje, een 'mètje', op een lei, met krijt, telkens een haan kraaide. Zelf mocht de eigenaar niets zeggen, zodat hij de haan niet zou kunnen beïnvloeden. Sommige haantjes kraaiden tot 80 keer. Indien er één een keer te veel kraaide werd hij uitgeschakeld. Soms namen er tot 30 hanen deel. Soms werd er onder mekaar gewed, zonder bookmakers. Het ging eigenlijk nooit om veel geld. Het gebeurde ook wel eens dat men na de eigenlijke wedstrijd nog eens wedde welke haan het dikwijlst kon kraaien. Echte 'heurzak', bedrog, of deugnietrij gebeurde wel niet. Als iemand een goede haan had, kwam men wel eens 'biejen', bieden, om hem af te kopen. Haantjes waren dikwijls echte lievelingsdieren van hun baas. Zo had Jan Van Laer (K) ooit een haantje dat zelfs bij hem thuis op tafel kwam zitten als hij zat te eten. Af en toe ging men ook wel eens in een andere herberg spelen of trok men naar de omliggende gemeenten, tot in Geel toe. De cafébaas zelf sponsorde nogal, want hij had er een goed café mee.

Boogschieten

We hadden het al over het boogschieten bij Jos Donkers. Een fel bezocht lokaal voor boogschutters was ook 'De Handboog' op de Kattenberg (K).

Jefke Wuyts, herbergier, moest achter een luik gaan staan naast het doel en de punten noteren. Dan mocht er uiteraard niet meer geschoten worden. Jefke Wuyts ging te vroeg kijken en kreeg een pijl dwars door zijn neus.

Met Kermis was er in het 'Schuttershof' op de Retiebaan van Kasterlee een prijsschiëting. Dan werd er niet met normale kogeltjes geschoten, maar met bolletjes waaraan een 'pluchke' hing. In het café zelf kon je naar een plank schieten waarop een 'blazoen' geplakt was met getallen.

Duivenmelken

Duivenmelkers konden terecht bij 'Den Halve' (K). De duiven werden ingekorfd. In het begin van de eeuw waren duiven nog niet geringd. Als hun duif toegekomen was, moesten de spelers nog met het dier vierklauwens naar het lokaal lopen. Later kwamen er gummirekken en vervolgens horloges, constateurs genoemd.



Bovenstaande foto (in de jaren 50 getrokken) toont de boogschuttersclub van Lichtaart voor de café van Sus Claes in de Leistraat tegenover de kerk . De mannen met de boog in de hand zijn van links naar rechts Louis Claes, Staf Van Eyck en Denis Van den Dorpel. Herbergier Sus Claes bevindt zich rechts van de deuropening.

Biljarten

Waar er een biljart stond werd er al eens een partijtje gespeeld. Op sommige plaatsen waren er biljartclubs. In Kasterlee was dat onder meer bij den Donkers, in 'Den Bonten Os', 'Den Halven', 'De Kroon' en 'Den Leeuw'. Daar pronkte overal een grote biljart midden op de vloer. Toch waren er wel niet zoveel die erop speelden. Vooral 'Den Bonten Os' was gekend als een uitgelezen biljarteroord.

Voor de herbergiers waren biljarters niet de interessantste klanten. Er waren er die na de mis uit de kerk kwamen gestormd, 1 schamel pintje bestelden en voor de rest tot de middag biljarten, zonder anderen eens een kans te geven.

Sus Dockx had ook een biljart. Een gezegde van hem was: "Goed spelen komt zo nauw niet. Als ge maar goed kunt schrijven."

BILJARTSPEL

Reglement

JEAN THYS
Leopoldstraat, 1 Turnhout

1. — Dit spel wordt door 2 of 4 spelers gespeeld. In het tweede geval, door ploegen van 2. (Dus 2 tegen 2).
2. — Ieder speler of ploeg, beschikt over 5 witte of 5 rode ballen.
3. — Ieder speler of ploeg, speelt altijd met de ballen van éénzelfde kleur (hetzij de rode, hetzij de witte).
4. — Bij het begin, worden de 5 ballen van éénzelfde kleur geplaatst als volgt :
 - :-: één bal voor het gat, op ongeveer 10 cm., teneinde een bal van de tegenpartij door te laten,
 - :-: de 4 overige ballen : 2 aan beide kanten, tussen de tap, geplaatst bij het gat, en de buitenkant (op ongeveer dezelfde afstand) en op ongeveer 10 cm. van de achterkant.De 5 ballen van de andere kleur worden geplaatst op dezelfde wijze aan de tegenover gestelde kant.
5. — Ieder speler speelt om beurt op een bal van zijn kleur.
6. — Het spel bestaat hierin, dat een speler al zijn ballen, in het tegenover gelegen gat, vanwaar hij begonnen is, moet spelen.
7. — Men speelt het eerst met de bal, dewelke zich vóór het gat bevindt.
8. — Het caramboleren (een bal tegen een ander spelen) is toegelaten, hetzij om zich goed te plaatsen, hetzij om een tegenstrever te verjagen.
9. — Het caramboleren met zijn eigen ballen is eveneens toegelaten.
10. — Wanneer een speler in het gat kan spelen, heeft hij recht op een extra-stoot.
11. — Wanneer een speler, een bal van de tegenpartij in een gat speelt, (hetzij door caramboleren, of onrechtstreeks) is deze bal gewonnen voor de tegenpartij, welke mag spelen, en de stoot is verloren voor de ongelukkige speler.
12. — Wanneer een speler zijn eigen bal, in het gat van de tegenpartij speelt, ('t is te zeggen, het gat hetwelk zich bevindt aan de kant vanwaar hij begonnen is) mag de tegenstrever 2 van zijn ballen uit het spel halen, zonder te moeten spelen.
De ongelukkige speler laat zijn beurt voorbijgaan, en het is aan de tegenpartij om te spelen.
13. — Wanneer een bal uit het spel gaat ('t is te zeggen op de grond, of op de tafel valt) wordt hij in het midden geplaatst, tussen de tappen. De volgende stoot is met deze bal te spelen.
14. — De winnaar is deze, die het eerst geen enkele bal van zijn beurt meer op het tapijt heeft.
15. — Voor het spel met 4 (dus 2 tegen 2) spelen de spelers om beurt, ('t is te zeggen : eerste speler wit, eerste speler rood, tweede speler wit, tweede speler rood).

Behendigheids spellen

Tussendoor, dikwijls gewoon uit 'perdzakkerij', om iemand voor het lapje te houden of om iemand anders te laten opdraaien voor de volgende tournee, speelde men wel eens even een behendigheids spel met lucifers. 15 solferstekjes werden op tafel gelegd. Men mocht er 1, 2 of 3 nemen. Die het laatste oprapte was verloren. Wat sommigen niet doorhadden, 'niet in de mot hadden', was, dat het eigenlijk een truc was, die men altijd kon winnen. Je moest ervoor zorgen dat je de 6de

lucifer kon pakken en dan de 10de. Zo kon je bekomen dat de partner altijd de laatste moest nemen.

Een ander heel eenvoudig luciferspelletje was het 'vuisten'. Iedere speler kreeg 3 'stekskes' (lucifers). In zijn vuist moest elke speler 0, 1, 2 of 3 lucifers nemen. De eerste nam er minstens 1 in de hand. Men moest de som van de lucifers 'grajen', raden. Als men juist raadde, viel men uit. De laatst overgeblevene (soms ook de twee laatsten) moesten betalen.

Kaarten

In sommige herbergen werd druk gekaart: Het Varken, Den Leeuw ... In 'Den Leeuw' was het elke zondag hetzelfde ceremonieel: tijdens de hoogmis van half tien legde de cafébazin de leien borden al klaar, op elke tafel 1, en daar een stukje krijt bij. Iedereen had zijn vaste tafel en ook een vaste maat. Als er iemand uitviel door ziekte of overlijden, dan pas werd een andere maat gezocht. Er werd gekaart tot ongeveer 13 uur. De laatste kaarters in Den Leeuw waren: Vic Boer (Victor Van den Putte), Wiezeke (Wies Noyens) en Nonk (Ludovicus Franciscus Helsen), Jef De Ceuster, Suske Leysen en Achilles Praet. Als Wiezeke (90 jaar oud!) wat veel drukte maakte, riep Nonk wel eens: "Zwijg, gij snotaap!". Nonk was namelijk enkele jaren ouder. De twee, Nonk en Wiezeke, waren bijna altijd samen. Ze gingen samen naar het voetbal, maar stapten dan, vreemd genoeg, nooit naast mekaar, maar achter mekaar.



NONK



WIEZEKE

Het meest gangbare spel in de herbergen was het 'zetten'. Soms werd er nogal wat drukte gemaakt. Na elk uitgespeeld spel 'pakte' men iets, een pint. Men betaalde 1 pint minder dan men gedronken had. De verliezer betaalde 1 meer. Dus, ook al werden vele spelletjes gespeeld, men verloor hoogstens 1 pint. Als men noch won, noch verloor, dan 'stond men op z'n zaad'.

In alle stilte zat men ook wel eens te 'banken'. Bij dit gokspel speelden de kaarters tegen een bankier: op een bepaalde kaart werd er geld geplaatst en men hoopte met de gok een veelvoud van de inzet te verdienen. Dikwijls werden er zeer hoge bedragen mee verloren. Toch gebeurde het banken maar zeer weinig in de Kastelse cafés, het was te riskant.

Slagen halen: Reglement:

1. Ieder deelnemer speelt voor zich en er wordt gespeeld om het meeste slagen.
2. Men speelt aan tafels met 4 personen.
3. Er worden 2 beurten gespeeld en elke beurt bestaat uit 2 giften per speler.
4. Men geeft om beurt en de volgende speler komt uit.
5. Op elke tafel ligt een spel kaarten. Dit spel dient op dezelfde tafel te blijven liggen.
6. Voor de aanvang van de prijskamp wordt er troef gemaakt. Deze troef blijft gans de avond van toepassing en geldt voor alle deelnemers;
7. Kopen en afkopen is verplicht als men niet kan bekennen.
8. Aan elke tafel schrijft een deelnemer het aantal slagen per gift op (in totaal zijn er dertien), elke slag geeft 1 punt. Na de beurt worden de punten opgeteld.
Het totaal per speler is de som van de beurten.
9. Indien twee of meer spelers eindigen met hetzelfde totaal is deze winnaar die in de eerste beurt het hoogst aantal punten behaalde.
10. Onvoorziene voorvallen worden door de inrichters beslecht.
In Tielen was er een kaartersclub gevestigd in "In A la Belle Vue". Ze heette: "Maatschappij Vermaak na Arbeid".

Pitjesbak

En dan had je ook nog de 'pitjesbak'.

Het werd wel niet zo geweldig veel gespeeld. Na WO II kende het heel even een rage. Nodig waren uiteraard een pitjesbak: een houten zeshoekig bakje, aan de binnenzijde bekleed met groene biljartstof, 3 teerlingen en krijt.

Hoe ging men tewerk?

Op de boord van het bakje zette elke speler 12 streepjes met krijt. De bedoeling was zo vlug mogelijk alle streepjes kwijt te raken. Gewoonlijk werd er voor een pint gespeeld. Men wierp drie teerlingen, om beurten, zonnerichting. Diegene die het hoogste aantal punten gooide, mocht 1 streepje vegen. Dat deed hij met een vinger, die hij eerst met was speeksel bevochtigde. Indien er nog iemand na u gooide, kon je tegen hem 'stoeffen'. Won je, dan mocht je dubbel vegen. Zoniet moest je er nog een streepje bijzetten.

De waarde van de punten:

elk oog op de teerling was 1 punt	
slechts 1 oog:	100 punten
6 ogen:	60 punten

Indien op alle teerlingen hetzelfde aantal ogen was, 'zand' dan mocht

Casterlé Kermis

Met de welwillende medewerking en de gelijke ondersteuning van het gemeentebestuur en enkele bijzonderen zullen aldaar de volgende feesten gegeven worden.

Zondag 26 September : Groote prijschieling op de doelen bij J. Donkers. Borgerhout.

Maandag, 27 Sept. : In den voormiddag prijschieling met den handboog en het geweer voor de gilden van St-Sebastiaan en St-Antoonius.

In den namiddag groote velokoers voorbehouden aan « De Kabouters » en al de inwoners van Casterlé. In te schrijven bij Wed. Laer, Kattenberg. Vertrek stipt om 2 uren. Minstens 20 fr. vooruit. Uitleg 0,75 fr.

Weg : Turnhout-Rethy Gheel. Aankomst aan Fr. Dockx.

Van 2 tot 3 uren. Knapenkoers. In te schrijven en aankomst bij K. Van Laer 4 fr. prijzen. Vertrek begin van den Kattenberg.

Aankomst der baankoers. Soffens daarna, ballonkoers aan Kind. De Motié achter de kerk. Prijzen 3 fr. inleggeld.

Zelfde spel aan Kind. Beersmans.

Uitdeelen der prijzen daarna bij Fr. Op de Beeck.

Dinsdag 28 September : In den voormiddag : zakloopen, naalden vadenen en andere volksspelen langs den steenweg op Lichtaert en elders.

In den namiddag : Vogelpik per velo. Vooruit 10 fr. Inleg 0,50 fr. Begin stipt om 2 1/2 uren. In te schrijven bij de Wed. Otten. Uitdeelen der prijzen bij J. Donkers.

Woensdag en Donderdag : In den voormiddag verschillende spelen aan het dorp.

In den namiddag : ballonkoers, zakloopen, patattenrapen enz., aan den steenweg op Turnhout, Mertenhof, K. Biermans, Jef en Fr. Hermans en Brug.

Bijzondere feesten zullen ook ingericht worden 's Maandags met Goorkermis.

(Een Kabouter)

men dubbel vegen, 69 'Soixante-neuf': drie vegen. 3 maal 1 oog was '3 apen', en dan was je meteen gewonnen. Indien 2 spelers hetzelfde gooiden 'gelijk', dan werd er voor het hoogst aantal ogen geworpen. Voor het werpen, als het erg spannend was, gebeurde het nogal eens dat de werper even op de vingers die de teerlingen vasthielden, blies of lichtjes speekte.

Sjoelbak

In sommige cafés stond een sjoelbak waar men met loden schijven op kon werpen.

Vogelpik

In omzeggens alle herbergen hing een vogelpik. Sommige hadden ook een vogelpikclub. Na de hoogmis werden er vogelpikwedstrijden gespeeld. Een wedstrijd duurde gewoonlijk een tweetal zondagen. Er werden drie of vier pijlen geworpen, en dit vanaf een afstand van minimum 1,90 meter. Met een koord trok men met krijt een halve cirkel. Elke ring op 'het blok' telde voor 5 punten: 5, 10, 15, 20, 25 punten. Deze laatste was de 'roos'. Het kleine middenpunt noemde men 'de gerde' en telde voor 50 punten. Op plaatsen waar echt zeer goede spelers zaten paste men het reglement aan, werd er zeker met 4 pijlen geworpen en moest men b.v. eerst 5 gooien, dan 10, enz. Op het einde de 50 2 x gooien en dan terug naar beneden: 25, 20,

Paapgooien:

De schijven zijn van lood en wegen ongeveer 800 gram. Vanaf acht meter moeten acht werpers in acht beurten met hun schijven van 800 gram projectielen zo dicht mogelijk naar een paap gooien, dat is een paaltje van 8 centimeter hoog, waarop 8 geldmunten liggen.

Verder kon je nog kegelen, mètje schieten, met schijven werpen en werden er soms door herbergiers wielerkoersen ingericht.

Luc Swerts