

Sinte-watte?
Sinte-mette!

HAND- LEIDING

VOOR HET JEUGDWERK



ERFGOEDCEL 
MECHELEN 





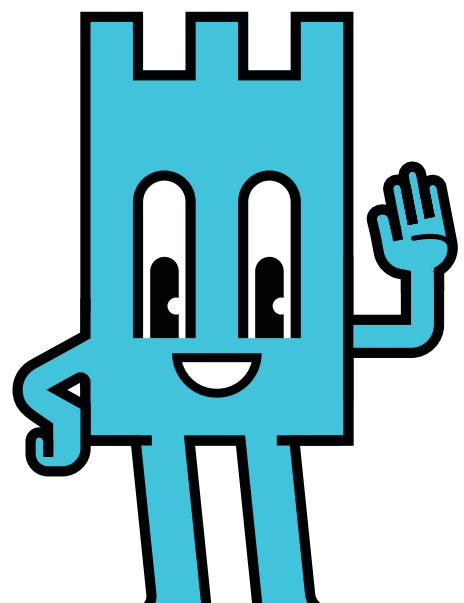
Als de bladeren van de bomen vallen en het kouder wordt, dan weet je dat 11 november eraan komt: Sinte-Mette in Mechelen! Maar hoe gaat dat in jouw jeugdbeweging? Doe jij ook mee?

De jeugddienst en Erfgoedcel Mechelen hebben hun krachten gebundeld om jeugdbewegingen zoals de jouwe te helpen om de Sinte-Mette-traditie levend te houden. We doen dit op een toffe en actieve manier met spelletjes, creatieve activiteiten en – natuurlijk – zingen!

In deze bundel vind je 12 leuke spelletjes, helemaal in het Sinte-Mette-thema. Bij elk spelletje zit een korte uitleg die je kunt gebruiken om de kinderen het verhaal van Sint-Martinus en zijn rode mantel te vertellen. Zo maken we de traditie leuker voor de jeugd.

Daarnaast staan er nog meer leuke ideeën in deze bundel om Sinte-Mette te vieren. Je kunt ook kijken op mechelen.be/sinte-mette voor toffe achtergrondinfo en knutseltips.

*We wensen jullie alvast
veel plezier!*



SPELLETJES

TITEL	Tikkertje aureool
VARIATIE OP	Verstoppertje zwaai
SITUERING	Er worden veel wonderen aan Sinte-Mette toegeschreven. Na zijn dood werd hij dan ook heilig verklaard.
SPELDOEL	Zoeker Sinte-Mette moet iedereen dichtbij zich verzamelen.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>Er is één persoon die de rol van Sinte-Mette speelt en die gaat zoeken. De rest van de spelers verstopt zich. Het spel is het leukst op een groot terrein met veel verstoppelkken.</p> <p>Spelverloop</p> <p>Sinte-Mette telt af van 20 naar 0, terwijl de anderen zich verstoppen. Daarna gaat Sinte-Mette op zoek naar de verstoppers. Zijn zicht is beperkt omdat hij een grote baard heeft (je kan een baard maken met je handen of een verkleedbaard gebruiken).</p> <p>Als Sinte-Mette iemand vindt en zowel de naam als de verstoppelplek noemt, wordt diegene een volgeling en moet achter Sinte-Mette aanlopen.</p> <p>Volgelingen kunnen weer vrij worden als ze een 'mirakel' zien (iets bijzonders). Dit gebeurt als iemand die verstopt zit een aureool boven zijn hoofd maakt (dat is een cirkel om een heilige af te beelden. Maak met je handen een cirkel boven je hoofd). Als een volgeling dit ziet, mag hij of zij weer vrij weg.</p>

TITEL	Heiligenbal
VARIATIE OP	Koninginnebal
SITUERING	In dit spel zijn de rollen geïnspireerd op het leven van Sinte-Mette. Het doel is om, net als Sinte-Mette, heilig te worden. Je moet 397 punten halen, het jaar waarin hij overleed en heilig werd verklaard.
SPELDOEL	Met je hele team heilig verklaard worden.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>Verdeel een rechthoekig terrein in twee delen, eventueel met een net ertussen. De groep wordt opgesplitst in twee teams, en elk team staat in een helft van het terrein.</p> <p>Spelverloop</p> <p>Elk teamlid krijgt een rol uit het leven van Sinte-Mette. Je verdeelt de rollen afhankelijk van hoeveel spelers er zijn, en elke rol moet minstens één keer voorkomen.</p> <p>Rollen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sint = 50 punten • Bisschop = 25 punten • Kluizenaar = 10 punten • Soldaat = 3 punten • Teller = 1 punt <p>De bal wordt van team A naar team B overgegooid. Binnen je team mag je één keer passen. De punten van de spelers die de bal aanraken (de ontvanger en de speler naar wie gepast wordt) worden bij elkaar opgeteld. Als je de bal buiten gooit of niet vangt, begin je weer bij 0 punten.</p> <p>Je hebt 397 punten nodig om heilig verklaard te worden. De teller houdt alle punten bij. Je moet precies 397 punten halen; ga je erover, dan begin je opnieuw te tellen.</p> <p>Variatie</p> <p>Voor jongere spelers kun je lagere of eenvoudigere punten gebruiken.</p>
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> • 6 kegels/ afbakenpotjes om het terrein te markeren • 1 bal • eventueel volleybalnet



TITEL	Mantel scheuren
VARIATIE OP	Vlaggenstok
SITUERING	Martinus geeft een stuk van zijn mantel aan een bedelaar die het koud heeft bij de stadspoort. Hij kan maar de helft van zijn mantel weggeven, omdat de andere helft van het Romeinse leger is. Dus schenkt Martinus alles wat hij zelf heeft.
SPELDOEL	De mantel van Martinus bemachtigen.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>Alle deelnemers vormen een grote kring en doen alsof ze bedelaars zijn die graag de mantel van Sinte-Mette willen krijgen. Eén deelnemer is Sinte-Mette (op dat moment nog Maarten of Martinus) en loopt rond de kring.</p> <p>Spelverloop</p> <p>Sinte-Mette loopt rond de cirkel met zijn mantel, terwijl de bedelaars bedelen. Op een willekeurige plek tussen twee bedelaars stopt Sinte-Mette en steekt de mantel uit. De twee bedelaars moeten in tegengestelde richting rond de cirkel rennen. Wanneer ze elkaar tegenkomen, geven ze elkaar een high-five en proberen zo snel mogelijk bij de mantel te komen. Degene die als eerste de mantel grijpt, wint en wordt de nieuwe Sinte-Mette voor de volgende ronde.</p> <p>Let op!</p> <p>Sinte-Mette mag maar de helft van de mantel weggeven. Hij houdt dus twee stukken vast, en de bedelaar mag maar één stuk pakken. Als hij beide stukken pakt of als het tweede stuk op de grond valt, krijgt de andere bedelaar de mantel.</p> <p>Variatie</p> <p>Voor elke ronde kan een deelnemer zeggen hoe de bedelaars zich moeten gedragen terwijl Sinte-Mette rondloopt (bijvoorbeeld kruipen, zingen of klappen).</p>
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dassen of mantels/capes

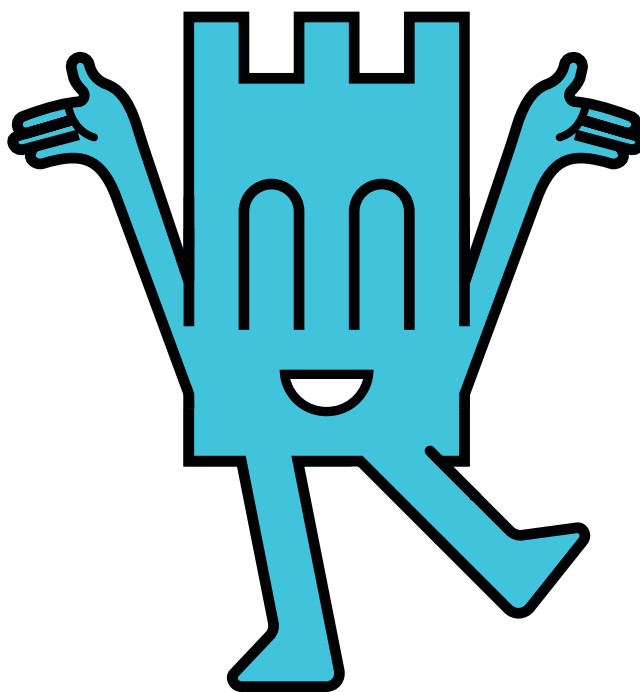
TITEL	Martinus en zijn mantel
VARIATIE OP	Ratten en Raven
SITUERING	Martinus geeft een stuk van zijn mantel aan een bedelaar die het koud heeft bij de stadspoort. Hij kan maar de helft van zijn mantel weggeven, omdat de andere helft van het Romeinse leger is. Zo schenkt Martinus eigenlijk alles wat hij zelf heeft.
SPELDOEL	Maak je team zo groot mogelijk doorheen het spel.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>De deelnemers worden verdeeld in twee teams: de ‘Martinussen’ en de ‘Mantels’. De teams staan tegenover elkaar in twee rechthoekige velden, met 1 meter afstand tussen de velden.</p> <p>Spelverloop</p> <p>Er wordt een verhaal verteld over Martinus en zijn mantel (je kunt dit ter plekke bedenken of inspiratie zoeken op mechelen.be/erfgoedcel/sinte-mette).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als het woord “Martinus” valt, rennen de Mantels achter de Martinussen aan omdat ze aan zijn uniform willen hangen. De Mantels proberen de Martinussen te tikken. • Als het woord “Mantel” valt, rennen de Martinussen achter de Mantels aan omdat Martinus zijn mantel wil uitdelen aan bedelaars. De Martinussen proberen de Mantels te tikken. <p>Beide teams hebben de tijd om de tegenstanders te tikken totdat ze de eindlijn van hun eigen terrein hebben bereikt. Het team met de meeste spelers die nog over zijn aan het einde van het verhaal, of het enige team dat nog over is, wint het spel.</p>
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> • 8 afbakenpotjes/ kegels
OPMERKING	Maak een duidelijke terreinafbakening tot waar elk team telkens weg moet lopen van het andere team.





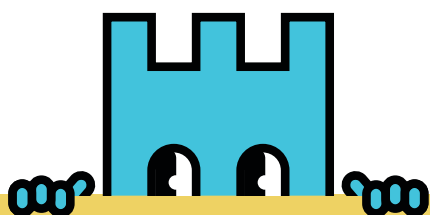
TITEL	Help Martinus, kom mij helpen?
VARIATIE OP	Schipper mag ik overvaren?
SPELDOEL	Als laatste Martinus overblijven (en dus de meeste goede daden doen).
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>Het spel wordt gespeeld op een rechthoekig veld. Alle spelers staan aan één korte kant, en in het midden staat één bedelaar.</p> <p>Spelverloop</p> <p>De soldaten beginnen aan één kant van het veld, en de bedelaar staat in het midden. De deelnemers zingen: “Help Martinus, kom mij helpen. Ja of neen? Moet ik een goede daad verrichten, ja of nee? Wat moet ik doen?”</p> <p>De bedelaar noemt een goede daad die Martinus moet doen om over te mogen steken. Als ze het goed doen, mogen ze oversteken. Als ze het niet goed doen, mag de bedelaar hen tikken. Wie getikt wordt, wordt ook een bedelaar.</p> <p>Mogelijke goede daden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Met z’n tweeën een derde persoon helpen naar de overkant. • Complimenten geven terwijl je oversteekt. • Al knuffelend naar de overkant. • Wandelen met een asielhond (één iemand doet de hond en de ander is het baasje). • Een blinde begeleiden naar de overkant (één iemand doet de blinde en de ander is de begeleider).
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> • 4 afbakenpotjes/ kegels

TITEL	Appel, peer of smeir
VARIATIE OP	Twee is te weinig, drie is teveel
SITUERING	Kinderen gaan langs bij huizen en vragen al zingend om appel, peer of smeir (cf. Sinte-Mette-lied).
SPELDOEL	Tikspel waarbij je best goed oplet!
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>De spelers worden verdeeld in groepjes van drie. De voorste speler is de 'appel', de middelste is de 'peer' en de achterste is de 'smeir'. Daarnaast is er één kind dat lekkers wil verzamelen (de looper) en één boze ouder die het kind probeert terug te halen (de tikker).</p> <p>Spelverloop</p> <p>De boze ouder probeert het kind te tikken. Als dat lukt, wisselen de rollen tussen de tikker en de looper. Als het kind een groepje bereikt, wordt de 'smeir' uit dat groepje de nieuwe looper, en schuift iedereen in het groepje één plaats op.</p> <p>Variatie</p> <p>De spelers kunnen uitbeelden wat ze zijn (appel, peer of smeir). De volgorde blijft altijd hetzelfde. Als iemand bij een groepje komt en iemand anders vertrekt, moet de uitbeelding worden aangepast.</p>



TITEL	Maarten zegt
VARIATIE OP	Simon zegt
SITUERING	Maarten laat de kinderen acties of handelingen uitvoeren die uit zijn leven gegrepen zijn.
SPELDOEL	Zo lang mogelijk in het spel blijven.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein Eén persoon is “Maarten” en staat voor de groep.</p> <p>Spelverloop Maarten geeft opdrachten door te zeggen: “Maarten zegt + actie.” Alleen dan mogen de deelnemers de actie uitvoeren. Zegt hij gewoon een actie zonder “Maarten zegt,” dan mag je deze niet doen. Als je het toch doet, lig je uit het spel.</p> <p>Mogelijke acties</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doe alsof je paardrijdt • Verstop je gezicht • Hak iets in twee • Eet een snoepje • Zing het Sinte-Mette lied • Zwaai met je zwaard • Ril van de kou • Bedel • Krab aan je baard • Zwaai met je cape <p>Variatie Deelnemers die de actie wel doen, maar te langzaam, worden ook uitgeschakeld.</p>

TITEL	Krukkendans
VARIATIE OP	Stoelendans
SITUERING	Wanneer Mechelse kinderen in het verleden Sinte-Mette gingen zingen werd de kleinste van de groep vaak rondgedragen op een draagberrie of kruk. Hij was dan ook meestal degene die de snoep of centjes in ontvangst nam.
SPELDOEL	Zo lang mogelijk een kruk kunnen bemachtigen.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>Er staan krukken in een cirkel, één minder dan het aantal deelnemers. De spelers staan rond de krukken.</p> <p>Spelverloop</p> <p>De deelnemers lopen of dansen rond de krukken terwijl de muziek speelt. Wanneer de muziek stopt, moet iedereen zo snel mogelijk een kruk pakken. Wie geen kruk heeft, mag blijven meedoen als ze een moeilijk woord (zoals een kabaske of een smeir) uit een Sinte-Mette-lied kunnen uitleggen.</p> <p>Na elke ronde wordt er één kruk weggehaald, totdat er nog maar één kruk over is.</p>
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> • Evenveel stoelen als deelnemers-1
SUGGESTIES	<p>Kies verschillende Sinte-Mette liedjes om te gebruiken tijdens het spel. Je vindt ze op soundcloud: soundcloud.com/stad-mechelen/sets/sinte-mette en alle liedteksten op: www.mechelen.be/erfgoedcel/sinte-mette</p>



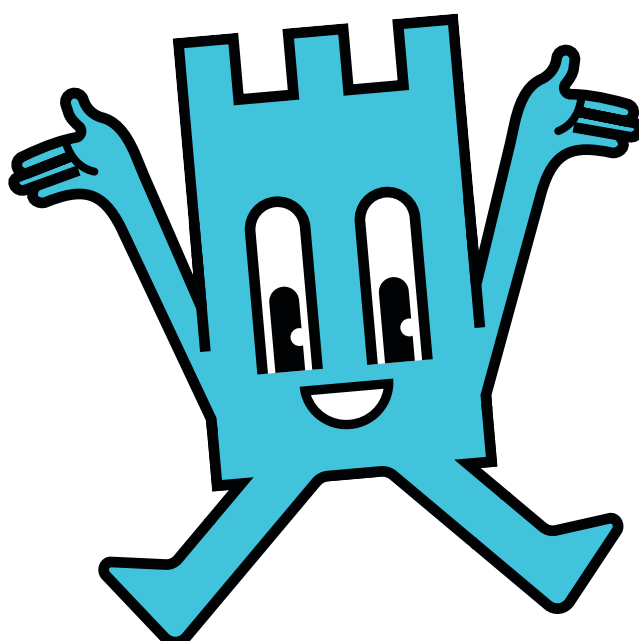
TITEL	Dood of mirakel
VARIATIE OP	Dood of levend
SITUERING	Sinte-Mette staat erom bekend goede daden te verrichten voor zij die hulp nodig hebben. Er worden heel wat mirakels (= een onverklaarbare gebeurtenis) aan Sinte-Mette toegeschreven.
SPELDOEL	Zo lang mogelijk je team in leven houden.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>Het spel wordt gespeeld op een rechthoekig terrein dat in twee delen is verdeeld (je kunt eventueel een net ertussen zetten). De groep wordt in twee teams verdeeld, en elk team staat in één deel van het veld.</p> <p>Spelverloop</p> <p>De spelers gooien de bal naar het andere team en roepen 'dood aan + naam' of 'mirakel voor + naam'.</p> <ul style="list-style-type: none"> Als de bal op de grond valt bij het andere team, gebeurt het volgende: <ul style="list-style-type: none"> 'Dood aan + naam': die speler gaat aan de kant. 'Mirakel voor + naam': die speler mag weer meedoen. <p>Spelers die aan de kant zitten, bedelen voor een 'mirakel' door te doen alsof ze het koud hebben of hongerig zijn.</p>
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> 1 bal Afbakenmateriaal + eventueel net



TITEL	Cape - harnas - zwaard race
VARIATIE OP	blad-steen-schaar race
SITUERING	Maarten ging als jonge knaap van 15 jaar mee in het Romeinse leger. Hij was niet gelovig op dat moment en zag een groot stuk van Europa tijdens de campagnes van de Romeinse troepen.
SPELDOEL	Zo veel mogelijk duels winnen om punten te sprokkelen.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>De groep wordt in twee teams verdeeld. Elk team staat achter een lijn met een kegel. Dit zijn de twee legers. De route naar elkaar wordt aangegeven met kegels of afbakeningspotjes, en die kan verschillen.</p> <p>Spelverloop</p> <p>Na het startsignaal begint de eerste soldaat van elk team te rennen langs de kegels. Wanneer ze elkaar tegenkomen, spelen ze “cape-harnas-zwaard” (een soort steen-papier-schaar). De winnaar mag verder rennen, de verliezer moet terugkeren. Zodra een soldaat verliest, stuurt zijn team meteen een nieuwe soldaat op pad.</p> <p>Een punt wordt verdiend als je de lijn van het andere leger bereikt.</p> <p>Variatie</p> <p>De verliezer blijft staan met zijn benen open. De winnaar moet door de benen van de verliezer kruipen voordat hij verder mag. De verliezer blijft zo staan totdat een teamgenoot door zijn benen kruipt, dan mag hij weer meedoen.</p>
MATERIAAL	<ul style="list-style-type: none"> • 4 afbakenpotjes of kegels om de route te markeren
SUGGESTIES	



TITEL	Goede daden in Geernogi
VARIATIE OP	Het land van geen ID (fopspel)
SITUERING	Maarten doorkruiste verschillende landen en verrichtte daar allerhande goede daden.
SPELDOEL	Achterhalen welke goede daden Maarten mag uitvoeren in het land van Geernogi.
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein De spelers zitten in een kring.</p> <p>Spelverloop Om de beurt zegt elke speler: “Ik doorkruis het land van Geernogi en ik... (goede daad).”</p> <p>De spelleider beslist of je de goede daad mag uitvoeren in het land van Geernogi. Als de goede daad de letter R of I bevat, mag je die niet uitvoeren.</p> <p>De spelleider verklapt niet waarom een goede daad wel of niet mag. De spelers moeten zelf ontdekken wat wel en niet mag in het land van Geernogi, terwijl het spel doorgaat.</p>



TITEL	Op reis te paard
VARIATIE OP	Paardenkoers
SITUERING	Maarten zat bij het leger en reisde zo te paard door o.a. Frankrijk. Bij de stadspoort van Amiens geeft hij een deel van zijn cape aan een bedelaar. De dag erna stopt hij met zijn legerdienst.
SPELDOEL	Energie krijgen!
SPELUITLEG	<p>Groepsverdeling/terrein</p> <p>De deelnemers zitten op hun knieën in een kring. Ze klappen met hun handen op hun knieën om het geluid van een galoperend paard na te doen.</p> <p>Spelverloop</p> <p>De spelers “rijden” op hun paard terwijl de leider verschillende instructies geeft. Deze instructies moeten de spelers meteen volgen. Varieer het tempo om het spel spannend te maken.</p> <p>Tip voor de uitleg:</p> <p>Doe als begeleider actief mee en leg niet elke instructie van tevoren uit. Roep een van de onderstaande woorden en voer de handeling enthousiast uit, zodat de spelers volgen.</p> <p>Instructies:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Galop: Versnel het klappen om het tempo van het paard op te voeren. • Drinken: Buig je hoofd naar beneden en maak slurpgeluiden, alsof je paard drinkt. • Ten strijde: Pak een denkbeeldig zwaard, steek het in de lucht en roep “Ten strijde!” • Bedelaar: Snij denkbeeldig een stuk van je cape af en geef het aan een bedelaar die zich links van je bevindt. • Einde legerdienst: Geef je denkbeeldige wapen af. Dit betekent het einde van het spel.



KNUTSELLEN

Op mechelen.be/sinte-mette vind je een video met instructies om je eigen mijter te maken. Ook het educatief pakket voor de scholen heeft veel knutseltips. Om je alvast een voorsmaakje te geven, zetten we er hieronder al een paar.

EEN MANTEL MET SLUITSYSTEEM

Heel vaak gebruiken kinderen een oud laken als mantel, maar dat is niet altijd mooi of praktisch. Laat de kinderen zelf een alternatief bedenken voor een gewone knoop. Ze kunnen denken aan materiaal of technieken zoals touw, haakjes, ketting, klittenband, plakband, naaien, een sluitspeld of een splitpen om een lap stof rond hun hals vast te maken.

Wat heb je nodig per kind?

- Een stuk stof dat dubbel zo lang is als de breedte (bijv. 60 cm x 120 cm, liefst in het rood)
- een stift en een schaar
- een stuk karton, een potlood en lijm
- goud- of zilverpapier (goudfolie van pralines kan je kopen bij winkelketens zoals AVA)
- een mooi lint of touwtje van ongeveer 40 cm
- twee grote veiligheidsspelden

Hoe maak je het?

- 1.** Vouw het stuk stof dubbel tot een vierkant. Teken twee bogen op de stof zoals op de foto en knip langs de lijnen. Je hebt nu de vorm van de cape.
- 2.** Maak een sluiting zodat de cape niet van de schouders valt. Knoop de uiteinden van het lint vast aan de kleine rondjes op elke sluitspeld.
- 3.** Neem een stuk karton, teken acht kleine rondjes erop en knip ze uit. Plak goud- of zilverfolie op de voor- en achterkant van elk rondje.
- 4.** Prik vier van de rondjes op elke sluitspeld en spreid ze uit. Bevestig de sluitspelden aan de cape. KLAAR!





Het is leuk als je een liedje zingt aan de deur.
Maar het wordt nog veel leuker als je jezelf kan begeleiden met een uniek
slaginstrumentje.

BELLENKRANS MET KROONKURKEN EN ANDER GERINKEL

Wat heb je nodig?

Kroonkurken en andere ijzeren dingetjes waar een gat in zit/kan, een priem of grote nagel,
een hamer, een blok hout en gekleurde wol.

Hoe maak je dat?

Laat de kinderen onder toezien van een volwassene gaatjes maken in de kroonkurken. Hiervoor leg je een kroonkurk op een houten blok. Plaats de priem of grote nagel in het midden van het kurkje en sla er op met een hamer tot er een gat in zit.

Rijg alle ijzeren voorwerpen aan de dikke ijzerdraad. Maak de uiteinden van de draad nu aan elkaar vast. Omwikkel de sluiting met wol. Zo krijg je een zacht en mooi handvat waar je de krans kan vastnemen om te schudden.



SAMBAZAKJES MET RIJST

Wat heb je nodig?

Papieren zakjes, stiften of potloden, een takje of stokje, touw of tape, rijst of iets vergelijkbaars.

Hoe maak je dat?

Maak een mooie tekening op een papieren zakje en schep er daarna wat rijst in. Stop het stokje in de opening van het zakje en bind het geheel samen met wat tape of touw. Trek het goed strak aan, zodat de rijst er zeker niet uit valt. Schudden maar!



LIEDJES

Hieronder vind je een selectie Sinte-Mette liedjes, die je hier ook kan beluisteren:

soundcloud.com/user-492108250/sets/sinte-mette

SINT MAARTEN REED DOOR WEER EN WIND

Strofe 1

Sint Maarten, Sint Maarten, Sint
Maarten reed door sneeuw en wind
Zijn vurig paard droeg hem gezwind,
Sint Maarten reed met licht gemoed
Zijn mantel dekt hem warm en goed.

Strofe 2

Een oude, een oude,
een oude man zat langs de baan
en sprak de ridder smekend aan:
“Ach, help mij toch uit deze nood,
`k vind in deez'harde kou mijn dood.”

Strofe 3

Sint Maarten, Sint Maarten,
Sint Maarten innig aangedaan
blijft voor de arme beed 'laar staan.
Hij trekt zijn slagzwaard uit de schee
en snijdt zijn mantel glad in twee.

Strofe 4

Sint Maarten, Sint Maarten,
Sint Maarten geeft vol medelij
hem 't grootste stuk en rijdt voorbij.
Sint Maarten reed met licht gemoed
Zijn halve mantel dekt hem goed.

Strofe 5

Sint Maarten, Sint Maarten,
Sint Maarten van zijn tochten moe,
legt zich te rusten welgemoed.
Tot loon van 't geen hij heeft verricht,
ziet hij des nachts een helder licht.

Strofe 6

Een oude, een oude,
een oude man verschijnt voor hem
en spreekt met zachte hemelstem:
“Ik ben uw Jezus, gij gaaft mij dees
mantelhelft uit medelij!”

SINTE-METTE VAN DE RUGGENUCHTE

Tekst

Sinte Mette van de ruggenuchte,
Ha me zane grazen baad
Juffrake wilde me kabaske is vulle
En leut ons ni lang ne mie staan
Want he hust a ei en valling
Geft em a pastilleke en 't zal overgaan
Sinte Mette oep de kruk
Geeft nen appel of a stuk
Geeft een peir, of een smeir
Sinte Mette den beideleir
Hij hèn zenne mantel deurgesneeje
Oem an den erreme te geeve
E belofde an z'n vraa
datem koekebakke zou
Ivo, Ivo datem koekebakke zou

Vrije vertaling

Sinte-Mette van de ruggenuchte,
Hij met zijn grijze baard
Juffrouwke wil je mijn tas eens vullen
En laat ons niet lang meer staan
Want hij hoest, hij heeft een verkoudheid
Geef hem een pilletje en het zal overgaan
Sinte-Mette op de kruk
Geef een appel of een stuk
Geef een peer of een smeer
Sinte-Mette de bedelaar
Hij heeft zijn mantel doorgesneden
Om aan de armen te geven
En belofde aan zijn vrouw
dat hij koeken bakken zou
Ivo, Ivo dat hij koeken bakken zou

Dit Sinte-Mettelied wordt vooral gezongen door de kinderen van Mechelen Centrum en van Battel.

Beluister de Sinte-Metteliedjes en kies er eentje uit om aan te leren aan de kinderen van je klas. Laat je verder inspireren door de extra ideetjes tussendoor.

SINT-METTE DEN NIEVE

Tekst

Sinte Mette den nieve,
den âaven ès verteid,
`k zâa zoë geire vureke stoke,
`k weet ni wie dat heit.
Stokt vû, mokt vû,
Sinte-Mettes' dag es hie.
Hie wûnt nog eun goeje vrâa,
die ons nog wa gève wâa,
gèf wa,
hâaf wa,
tot teneuste jaar nog wa.
Bazinneke, ès er niks te geeve?

Vrije vertaling

Sinte Mette de nieuwe,
de oude is verteerd,
ik zou zo graag een vuurtje stoken,
ik weet niet wie dat heeft?
Stook vuur, maak vuur,
Sinte-Mettedag is hier.
Hier woont nog een goede vrouw,
die ons nog wat geven wou,
geef wat,
houd wat,
tot volgend jaar nog wat.
Bazinneke, is er niets te geven?

Dit lied is zeer populair in Hombeek.



SINTE-METTE VAN DE 9 NUSTE

Tekst

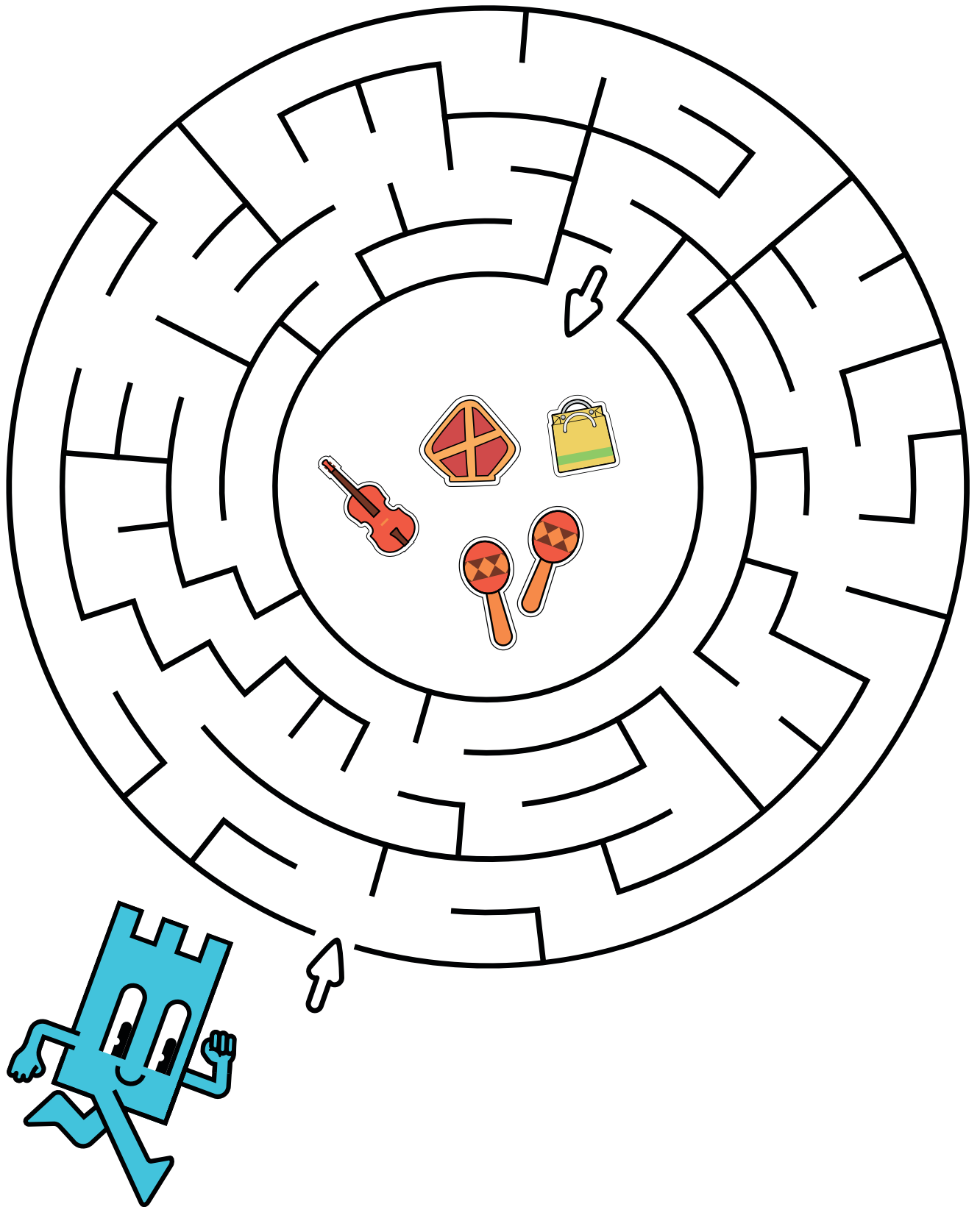
Sinte Mette van de negen Nuste
hij met zijnen grijzen baard
juffrake wilde me kabaske es vulle
en laat ons nie lang meer staan
dan zullen wij eens lustig smulle
O lieve vrouwke
ten ten neste jaar (bis)
We zullen nog es zingen
als 't Sinte Mette is.
Sinte Mette zat op de kruk
had ik een appel, 'k gaf hem een stuk
had ik een peir, 'k gaf hem een smeir
Sinte Mette den bedeleir

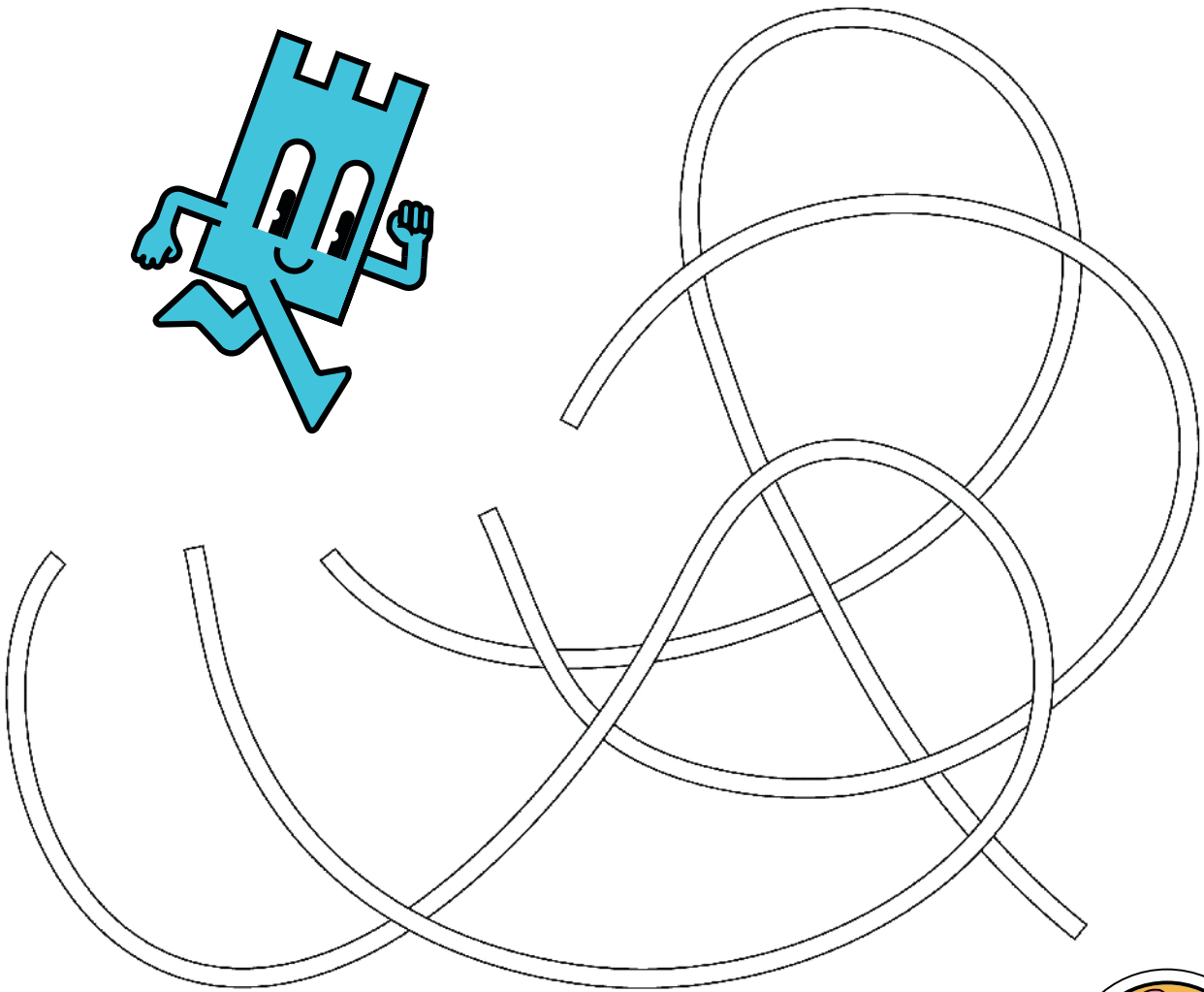
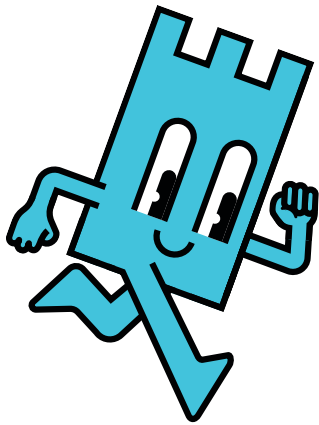
Vrije vertaling

Sinte Mette van de negen Nuste
Hij met zijn grijze baard
Juffrouwke wil je mijn tas eens vullen
En laat ons niet lang meer staan
Dan zullen wij eens lustig smullen
O lief vrouwtje
Tot volgend jaar (bis)
We zullen nog eens zingen
Als het Sinte Mette is.
Sinte Mette zat op de kruk
Had ik een appel, 'k gaf hem een stuk
had ik een peer, ik gaf hem een smeer
Sinte-Mette de bedelaar.

Dit lied is zeer populair in Hombeek.







COLOFON

COLOFON

Dit Sinte-Mettedossier voor het jeugdwerk kwam tot stand met de inhoudelijke steun van enkele bijzondere Mechelse jeugdwerkers. Dankjewel aan:

Ayke Jacques en Julie Voet voor KSA Mechelen

Flore Debatty voor scouts en gidsen Sint-Katrom

Josephine de Chaffoy voor J@m vzw

COÖRDINATIE

Erfgoedcel Mechelen

Stad Mechelen, dienst Jeugd

CREATIE

OETANG Learning Designers

Stad Mechelen, dienst Communicatie, Citymarketing en toerisme

