

Het is zaterdagmiddag.
Vandaag geeft Borre
een verkleedfeestje.
Hij heeft zijn vriendjes uitgenodigd
om spelletjes te komen spelen.
Borre heeft zich verkleed
als cowboy.

h
hoed



Dingdong. Daar gaat de bel.
Daar zal je ze hebben, denkt Borre,
en hij doet de deur open.
Youri komt binnen, verkleed als
astronaut en Gary als indiaan.
Er zijn ook een ridder, een piraat
en een marsmannetje.

b
borre



Papa gaat het eerste spelletje uitleggen. Hij heeft gekke kleren aangetrokken en een mevrouwenpruik opgezet. Papa zegt dat hij verkleed is als hippie, maar Borre ziet eigenlijk helemaal niks hips aan hem. 'Het eerste spel,' zegt papa, 'heet oud-Hollands spijkertjepoepen.'

S
spijker



In de tuin staan zes lege flessen.
Papa bindt alle feestgangers
een touw om hun middel
met een spijker eraan.
'Het is de bedoeling,' zegt hij,
'om de spijker in de fles te krijgen.
En je mag niet met je handen
het touw of de spijker aanraken.
De eerste die hem erin krijgt,
heeft gewonnen.'

f
fles



Met hun tong uit de mond proberen ze allemaal de slingerende spijker in de fles te krijgen.

'En we hebben een winnaar!' roept papa.

'Eh... het eh... marsmannetje heeft het spijkerpoepen gewonnen!'

t
tong



Het volgende spel is een wedstrijdje zaklopen. Hippie papa staat bij de eindstreep en roept: 'Klaar... af!'

Puffend gaan Borre en zijn vrienden in hun juten zakken van start.

Z
zak



Met het zweet op hun
voorhoofd hobbelen ze vooruit.
Het is nog best wel moeilijk en
de piraat gaat er zelfs bij liggen.
Alleen het marsmannetje beweegt
zo vlot dat het wel lijkt alsof hij vliegt.

En hij gaat als eerste
over de eindstreep.

p
piraat

