

Dierenlimericks



De beste

Dierenlimericks

voor paps, mams en de kinderen

Eric van Dusseldorp

Colofon

Auteur en vormgeving:	Eric van Dusseldorp
Uitgever	Bookmundo
Eerste druk	November 2025
ISBN	9789403804323

© E. van Dusseldorp, Jomtien, Thailand, 2025
eric@ericdamsite.com

Limericks

Aan welke regels moeten limericks voldoen en hoe kun je ze zelf maken?

Schrijvers van limericks kun je verdelen in 'rekkelijken' en 'preciezen', net zoals dat vroeger in de kerk was, en soms nog steeds is. Vroeger had je de 'poplimericks' die in het radioprogramma de 'Avondspits' door Frits Spits werden voorgelezen. Luisteraars konden limericks – althans, wat zij als limericks beschouwden – insturen, met popmuziek als onderwerp. De meesten hielden zich aan het bekende rijmschema a-a-b-b-a en daar bleef het dan bij. Spits vond alles best, hij had weer een stukje programmavulling.

Rekkelijken en preciezen

Dat waren dus de rekkelijken. Daarnaast heb je de preciezen. Dan denk je meteen aan zo'n vervelende leraar van vroeger, met een kalende kruin en een stok in zijn hand. Zo iemand van wie niks mocht en alles moest. Dacht je een leuk rijmpje gemaakt te hebben, dan werd dat afgewezen op basis van allerlei futiliteiten. Of... was hij gewoon een liefhebber van een klassieke, loepzuivere limerick?

Een echte limerick, zoals die ooit bedoeld is, dient aan een aantal regels te voldoen en niet alleen het rijmschema a-a-b-b-a. Laten we ze op een rijtje zetten.

1. Het rijmschema a-a-b-b-a.
2. De eerste regel begint met de persoon of het dier waarover het gaat. Dit is overigens niet echt verplicht.

3. Het laatste woord van die eerste regel is een plaatsnaam of andere geografische aanduiding. Ook dat is niet echt verplicht.
4. De tweede regel vertelt nog iets meer over die persoon of dat dier. Ook hier kan van worden afgeweken.
5. De regels drie tot en met vijf vertellen het verhaaltje met de clou of het grapje op het eind, dikwijls gerelateerd aan het laatste rijmwoord. Het is leuk als die drie regels een lange zin vormen, maar dat hoeft niet.

Lettergrepen en metrum.

Zijn we er nu? Nee, we zijn er nog helemaal niet. Waar de super-rekkelijken alleen regel 1 in acht nemen, hanteren de half-rekkelijken / half-preciezen de overige vier regels, maar dan vinden ze het best. Maar daar nemen de super-preciezen geen genoegen mee. Nee, voor hen begint het dan pas.

Want:

6. Het aantal lettergrepen per regel moet consistent zijn. Meestal heeft de eerste regel negen lettergrepen, maar het kunnen er ook wel acht of tien zijn. Alleen moeten de regels 1, 2 en 5 hetzelfde aantal lettergrepen hebben. Iets soortgelijks speelt bij de regels 3 en 4, die meestal vijf, maar soms zes (of meer) lettergrepen hebben. Kan beide dus, maar ook hier moet het consistent zijn.

Zijn we er nu dan eindelijk eens een keer?

Helaas, nee. Het moeilijkste komt nog.

7. Het metrum. Denk je een mooie limerick te hebben gemaakt waarbij de rijmwoorden en het aantal lettergrepen lijken te kloppen, dan klinkt het opeens nergens naar als je het hardop voorleest. De klemtonen kloppen niet! Zo rijmt bijvoorbeeld 'banaan' niet op 'vreemdgaan'.

Het is net als met het schrijven van een liedje. Zit het metrum fout, dan is het liedje feitelijk onzingbaar. De Nederlandse komiek André van Duin heeft er wel eens de draak mee gestoken met het liedje 'De Heidezangers'. Nee, een limerick moet rampetampen!

Zelf limericks maken.

Al die Spartaanse regels maken het natuurlijk wel wat lastig om een goede limerick te maken, zeker omdat het versje ook nog een beetje leuk moet zijn. Maar oefening baart ook hier kunst.

Een goede limerick schrijf je niet van regel 1 tot en met 5, maar je begint met het noteren van een of meer 'eigenaardigheden' van het gekozen thema. Vervolgens bedenk je een plaats- of andere geografische naam, bij voorkeur in combinatie met de laatste lettergre(e)p(en) van een van die

eigenaardigheden. Het leukst is het vaak als de laatste lettergre(e)p(en) wat buitenissig is/zijn. Daar verzin je een verrassend rijmwoord op waar de laatste regel mee eindigt. Met die twee woorden in gedachte bedenk je een verhaaltje dat er tussen past.

Het is een puzzeltje waarbij je net zo lang een stukje opschrijft en weer uitgumt, totdat het rijmt en het metrum klopt. Ofschoon het maar vijf regels zijn, kan het best een uur duren voordat het resultaat bevredigend is. Vergelijk het met Sudoku, maar de getalletjes zijn dan lettergrepen.

Het moet ook nog leuk zijn.

Het 'leuk zijn' van een limerick is een kwestie van smaak. Bedenk wel, dat een limerick een voorbeeld van rijmelarij is en niets te maken heeft met poëzie. Het heeft in principe geen zin om er een te maken over een

ondergaande zon of iets dergelijks fraais. Een limerick mag een gekkigheidje bevatten, een beetje fout, stout of schuin zijn. Wat je normaal niet kunt zeggen, kan in een dergelijk rijmpje wel, er gelden immers andere regels. Dus: “Ja, hallo zeg.” en “Zo kan ie wel weer.” zijn normale reacties op het lezen van een limerick.

De lezer heeft nu genoeg bagage om mijn dierenlimericks te duiden. Of ze leuk zijn, is aan de lezer; technisch kloppen ze wel, op een Spartaanse manier zelfs. De kalende leraar met de stok kan tevreden zijn.

Tot slot.

Drie belangrijke opmerkingen tot slot.

1. Voor dit boekje heb ik me aan de ‘verplichting’ van de geografische naam meestal niet gehouden. Met een dierennaam

én een plaatsnaam (of iets dergelijks) zijn er teveel verplichtingen om er nog iets leuks van te maken.

2. Je kunt stoeien met het aantal lettergrepen. In de eerste plaats kun je het tweelettergrepige ‘het is’ vervangen door het eenlettergrepige ‘t is’. Of ‘ik vind’ door ‘k vind’. Of ‘een mens’ door ‘n mens’. Dit geeft de limerickschrijver wat meer mogelijkheden als het wat lettergrepen betreft niet goed uitkomt. Andersom kan het ook. Woorden als ‘murw’, ‘vork’ en ‘zorg’ worden met gemak uitgesproken als ‘murruf’, ‘vorruk’ en ‘zorrug’, dus twee lettergrepen in plaats van een.

3. Waar je regels met twee verschillende intonaties kunt uitspreken, heb ik een accent (of meer accenten) toegevoegd zoals ik het qua klemtoon wil hebben omdat dan het metrum klopt. Dat is prettig bij het (voor)lezen.

Aap



*Een aapje dat sprong op een band,
dat dacht "Er is niets aan de hand".*

Maar 't zat hem niet mee,

hij viel naar benee,

en kwam met zijn kont op het zand.

Een aap is een slim en grappig dier dat graag in bomen slingert. Er zijn veel soorten apen, zoals kleine doodshoofdaapjes en grote chimpansees. Ze eten fruit, bladeren en soms insecten.

Apen gebruiken vaak hun handen én staarten om dingen vast te pakken. Ze leven in groepen en maken veel geluiden om met elkaar te praten. Apen lijken een beetje op mensen en kunnen soms zelfs leren trucjes te doen of gereedschap te gebruiken.

Antilope



Wat sierlijk ben jij, antilope.

Je kijkt om je heen, mag ik hopen.

Want zie je een leeuw,

dan wacht je geen eeuw,

maar zet 'm meteen op een lopen.

Een antilope is een sierlijk dier dat lijkt op een hert en leeft in warme landen zoals Afrika. Ze hebben dunne, sterke poten waarmee ze heel hard kunnen rennen om te ontsnappen aan roofdieren zoals leeuwen.

Veel antilopes hebben mooie hoorns en een bruine of gestreepte vacht. Ze eten gras en bladeren en leven vaak in grote groepen. Door samen te blijven, kunnen ze beter gevaar zien aankomen en elkaar waarschuwen.