Danskernes Historie Online
Danske Slægtsforskeres Bibliotek

## Dette værk er downloadet fra Danskernes Historie Online

**Danskernes Historie Online** er Danmarks største digitaliserings-projekt af litteratur inden for emner som personalhistorie, lokalhistorie og slægtsforskning. Biblioteket hører under den almennyttige forening Danske Slægtsforskere. Vi bevarer vores fælles kulturarv, digitaliserer den og stiller den til rådighed for alle interesserede.

### Støt vores arbejde – Bliv sponsor

Som sponsor i biblioteket opnår du en række fordele. Læs mere om fordele og sponsorat her: https://slaegtsbibliotek.dk/sponsorat

### Ophavsret

Biblioteket indeholder værker både med og uden ophavsret. For værker, som er omfattet af ophavsret, må PDF-filen kun benyttes til personligt brug.

### Links

Slægtsforskernes Bibliotek: https://slaegtsbibliotek.dk
Danske Slægtsforskere: https://slaegt.dk

# GAMLE LEGE FRA ØLGOD-EGNEN

# GAMLE LEGE

# FRA

# ØLGOD-EGNEN

FORORD.

De følgende sider indeholder 19 lege fra Ølgod-egnen indsamlet af folkemindesamleren Evald Tang Kristensen omkring århundredskiftet. Legene er sandsynligvis noget ældre.

Med hensyn til indløsning af pant, der er en selvfølgelig bestanddel af mange lege,henvises til pantedomme i "ILLUSTRERET LEGEBOG" (Uddrag gengivet i samme forbindelse som nærværende hæfte.)

"Blindebuk efter numre."

Deltagerne sætter sig i en rundkreds undtagen én, der skal være blindebuk. Deltagerne får så et nummer fra 1 og opad alt efter deres antal, og blindebukken anbringes midt i kredsen. Han nævner nu to numre, og disse skal så bytte plads, mens blindebukken forsøger at fange én af dem. Lykkes det de to at komme uhindret på plads, klapper alle i hænderne, og blindebukken må atter nævne to numre, men fanger blindebukken en af de to og gætter, hvem vedkommende er, skal denne være blindebuk i stedet.

Indendørs.

Min. deltagerantal: 10

"Bejlelegen."

Denne leg kræver et lige stort antal drenge og piger. Der udpeges en dørvogter, eller også går denne opgave på omgang. Første gang går drengene ud, og dørvogteren siger så, hvem pigerne hver især skal have af drengene. Drengene bliver nu lukket ind to ad gangen, og hver dreng skal nikke for en af pigerne. Nikkes der til den rigtige, nikker pigen igen - ellers rækker hun tunge! De, der gætter forkert, må ud igen, og sådan fortsættes der, indtil alle har gættet rigtigt. Den, der sidst gætter rigtigt, bliver skorstensfejer, og pigen bliver skorstensfejerkone. Når drengene er færdige, er det pigernes tur til at bejle, og så fremdeles.

Indendørs.

Min. deltagerantal:

"Narreri i lege."

Denne leg er sjovest, når kun én af deltagerne i forvejen kender den. Deltagerne anbringes i en rundkreds og får at vide, at de hver for sig skal have et dyrenavn, som de ikke må fortælle til de andre, og at de skal rejse sig og sige som vedkommende dyr, når dets navn nævnes i den efterfølgende historie. Lederen går nu rundt og hvisker til hver enkelt, at han skal være kat, hvorefter han begynder at fortælle en historie, hvori han nævner katten. Alle deltagere rejser sig da på en gang og siger "miav", og der bliver en råben og leen!

Indendørs.

Min deltagerantal:

## "Ja og nej."

En af deltagerne NN forlader lokalet, og mens han er ude, bliver de andre enige om en ting, som de skal "tænke på". NN kommer så ind og skal gætte, hvad de andre "tænker på", ved at stille spørgsmål, der kun må besvares med "ja" eller "nej". Giver NN fortabt, skal han ud igen, gætter han rigtigt, skal en anden ud.

Indendørs. Min. deltagerantal: 5.

## "Kat i krog."

Deltagerne placerer sig hver i en krog på nær én, der skal være "kat", og som skal stå midt i rummet. Deltagerne skal nu bytte krog, mens de bytter, skal katten forsøge at røre ved én, inden han kommer på plads i krogen. Lykkes dette, siges der "kat", og den tidligere kat indtager den ledige plads, mens den fangne overtager kattens rolle.

Indendørs. Min. deltagerantal: 5.

"At sidde på forundringsstol."

En af deltagerne skal sidde på en stol. Alle de andre skal så "forundre sig" over ham.En anden deltager skal nu (uden at ham på stolen hører noget) gå rundt og spørge, hvad man forundrer sig over.Når "forundringerne" er samlet sammen,fortælles de for ham på stolen,og han spørges,hvilken forundring, der var værst.Herefter skal han gætte den værste forundrings ophavsmand.Gætter han rigtigt, skal indsamleren på forundringsstolen.Gætter han forkert,må han sidde en ny omgang,til han gætter rigtigt.

(Indendørs. Min.deltagerantal: 5.)

"At sælge lærred."

En af deltagerne går rundt til de andre og spørger,om de vil købe et stykke lærred. Det vil de ikke,men det ender gerne med,at de alligevel køber et stykke! Efter salget siger sælgeren et ord,som køberen skal sige,når sælgeren kommer efter pengene.Når sælgeren da kommer igen og vil have pengene,nægter køberen at betale,men må kun sige det ene ord.Hvis køberen bliver spurgt sådan,at han alligevel siger andre ord,må han give pant.

(Indendørs. Min.deltagerantal: 5.)

## "Snurre rundt."

Deltagerne anbringer sig i en rundkreds, og enhver skal nu bære sin højre sidemands navn. En deltager tager nu et grydelåg og snurrer det rundt på højkant på gulvet, idet han nævner en deltagers navn. Den, der bærer navnet, skal nu gribe grydelåget, inden det falder. Gør han ikke det, må han give pant, men har dog lov til at snurre grydelåget og nævne et nyt navn. Griber en forkert efter låget, må han også give pant. I denne leg gælder det om at huske, at man bærer sidemandens navn og ikke sit eget.

**(Indendørs. Min.deltagerantal: 8.)**

## "At blæse med uldtot."

Deltagerne anbringer sig rundt om et bord, og en uldtot lægges midt på bordet. Deltagerne må nu blæse af al kraft til uldtotten for at få den ud over kanten hos en af de andre. Den deltager, som uldtotten flyver hen på eller ned ved, må give pant. Uldtotten lægges igen midt på bordet, og der blæses!

**(Indendørs. Min. deltagerantal: 3.)**

"Mis miav."

En deltager blindes,de øvrige går rundt om ham i kreds,indtil han siger "stop". Idet han peger på en og siger "mis",skal den udpegede sige "miav",og kan den blindede høre,hvem det er,skal den anden blindes. I modsat fald skal den første fortsætte,indtil han gætter rigtigt.

(Indendørs. Min.deltagerantal: 8.)

"At dele præstens tøj."

Præstens tøj skal deles! En får hatten, en anden skoene,en tredje kjolen o.s.v. En af deltagerne skal så nævne noget af præstens tøj.Når han siger "hat",skal den,der har hatten,sige: "hat-hat".Nævnes kjolen,skal den, der har kjolen,sige: "kjole-kjole", o.sv. Bliver ordene ikke sagt i rette tid,skal der gives pant.

(Indendørs.)

"Trold."

Nogle deltagere vælges som trolde og skal fange de andre.Når trolden rører ved den jagedes skulder og siger: "trold",skal vedkommende blive stående,indtil en ikke fanget rører ved ham og siger : "fri",hvorpå han kan deltage igen.Når alle er fanget,begyndes der pâny,idet de først "troldede" må "trolde" næste gang.

(Udendørs/sal. Min.deltagerantal: lo.)

"Skibet er ladet med -".

Deltagerne anbringer sig i en rundkreds. En af dem kaster et lommetørklæde til en anden,idet han siger: "skibet er ladet med (f.eks.) sukker".Modtageren af lommetørklædet skal da sige et ord,der passer til sukker,f.eks. "kop".Kan han det,må han fortsætte legen.I modsat fald må han give pant og aflevere lommetørklædet til en anden deltager.

(Indendørs. Min.deltagerantal: 5.)

"At gætte fuglenavne."

Hver deltager vælger sig et fuglenavn og nævner det første bogstav i navnet. En i forvejen valgt deltager skal nu gætte navnene på fuglene,og når han gætter rigtigt,skal bæreren af navnet løbe og gætteren forsøge at fange ham,inden han når tilbage til sin plads. Lykkes det gætteren at fange den anden,skal denne hjælpe med at gætte og fange de andre. Men når han tilbage til sin plads,må han tage et nyt navn.

(Udendørs/sal. Min.deltagerantal: 10.)

"At gemme syring."

Alle deltagere forlader lokalet undtagen en, der skal gemme syringen(fingerbøllet). Denne skal gemmes,så den er synlig i nogen grad. Deltagerne lukkes nu ind,og uden at tale sammen leder de nu efter fingerbøllet. Efterhånden som deltagerne finder syringen, sætter de sig stille ned,indtil alle har fundet den.Den første finder får nu lov til at gemme den.

(Indendørs. Min. deltagerantal: 4.)

"At lege skjul."

Deltagerne gemmer sig på én nær, der skal finde de andre. Finderen må dog passe på ikke at fjerne sig for langt bort fra et i forvejen udpeget sted "boet", idet en af de skjulte kan udfri de fundne ved at komme først til boet. Når finderen har fundet en deltager, skal han råbe, mens han rører ved boet: "Salt og brød for _____", idet han nævner navnet på den fundne. Kommer en af de skjulte først, skal han råbe: "Salt og brød for mig, 1 - 2 - 3." Den sidst fundne skal finde næste gang.

(Udendørs. Min. deltagerantal: 8.)

"Fruens penge."

Deltagerne sætter sig i en rundkreds undtagen en,der skal gå rundt og spørge de andre,hvad de vil have for fruens penge(de har arvet en rig frue!)og nævner så f.eks. hat,kjole,sko o.s.v. Der spørges også om,hvilken farve tingene skal have m.m. Deltagerne må så hverken sige: ja,nej,rød,hvid eller sort,når de svarer.Nævnes disse ord,skal der gives pant.

(Indendørs.)

## "Løbe tråd i stykker."

To deltagere vælges som konger, der derefter vælger (trækker) hver sit hold. Med kongen i midten omgivet af de stærkeste til begge sider tager deltagerne nu hinanden i hænderne, således at holdene danner to tråde (rækker) overfor hinanden.

Kongerne må nu sende folk over til det andet hold (kun én ad gangen) for at forsøge at få brudt rækken. Lykkes dette, er deltagerne fra "brudstedet" og rækken ud erobret. Lykkes det ikke den angribende at bryde rækken, er han fanget og tilhører den anden konge. Kongen selv har tre mands ret, d.v.s. at han har lov til at angribe modstanderen i tre mislykkede forsøg uden selv at blive fanget. Fanges han, må holdet vælge en ny konge. Legen fortsættes, til den ene konge er overvundet.

Udendørs/sal.

Min. deltagerantal: 2o

"At gå enke."

Deltagerne på nær én parres; parrene går vilkårligt rundt mellem hinanden. Enken må nu søge sig en mage, hvilket kun kan ske ved at komme et par i møde, idet enken da har ret til at tage den ene af dem. Kommer enken bag til parret, må han/hun lade parret gå. Når den ene i et par er taget, skal den anden være enke, og så fremdeles. Mens parrene går rundt, synger de:

"Tyv, ja tyv, det skal du være,
for du stjal min lille ven,
og nu har jeg kun tilbage,
at jeg får dig ind igen.
Å, ja ind igen, å, ja ind igen
å, ja ind igen, ind igen.

Jeg tror, du går og sover
og ikke passer på min ven,
jeg tror du går og sover
og ikke passer på.
Ak nej, ak nej, jeg sover ej
Ak nej, ak nej, jeg sover ej
Jeg tror du går og sover
og ikke passer på.

Udendørs/sal.

Min. deltagerantal: 13-15