

MIDDELALDERENS LEGE OG SPIL

Det går jo som en leg - lyder en gammel kendt talemåde. Og vi kender det alle sammen, når tingene bare glider og er muntre og festlige og ligetil.

Mennesker har leget til alle tider - unge og gamle, fattige og rige - til hverdag og til fest. Trangen til at danne et fantasirum ved siden af dagligdagen og de nødvendige pligter er universel.

Legen er frivillig og kreativ, og du kan lege alene eller sammen med andre. Når legen er fælles, så gør du noget sammen med andre. Du vælger en ramme sammen, du fylder den ud sammen og du bruger hvad der er ved hånden. Når de fælles regler du laver sammen med andre, bliver fælles for mange andre end jer selv, er legen så småt ved at blive et spil.

Legen kan være stille eller legen kan være voldsom, og derfor kræver legen enighed og aktiv medvirken.

Hér er et lille udpluk af lege og spil, som vi med sikkerhed ved, har deres oprindelse i middelalderen:

STIKKE PALLETS ØJE UD

- En kæp på et par meter og to stubbe (øjne).
- En dyst for to personer hvor det gælder om at trække modstanderen baglæns og derved "stikke Palles øje ud" (= at vælte stubben). Du må **ikke** slippe stokken under legen!

SLÅ MUNK

- En munk på en 40 cm og et passende antal kastestokke.
- En tagfat-leg for et vilkårligt antal deltagere, hvor det i første omgang gælder om at vælte munken med et præcist kast og derefter hente sin kastestok uden at blive fanget af munkevogteren.



GÅ TIL ISLAND EFTER SILD, flere personer

- To klodser på 12 - 15 cm
- En behændighedsleg hvor den ene klods skal placeres så langt fra markeringslinien som muligt, uden at du med hånden eller kroppen rører jorden.

KUBB, 6 personer

- En konge (30 cm), 10 soldater (kubb, 15 cm) og 6 kastestokke.
- En leg for to hold med op til 6 personer på hvert hold, hvor det gælder om først at fælde modstanderens soldater og til sidst kongen.

TALLERKENSPIL

- En (bord)plade af vilkårlig størrelse og 12 træbrikker (tallerkener).
- En leg for to personer hvor det gælder om at skyde modstanderens tallerkener ned, således at ens egne tallerkener ender så tæt ved bagerste bordkant som muligt.

PUDEKAMP, 2 personer

- En træhest og to puder.
- Den første riddertræning hvor det gælder om at slå modstanderen af hesten.

MØLLE, 2 personer

- Et bræt med tre kvadrater forbundet med 4 rette linier og 2 x 9 brikker (24 punkter i alt)
- Et brætspil for to personer hvor tre brikker på linie danner en mølle og dermed giver ret til at fjerne en af modstanderens brikker.



TRÆKKE OKSE, 4 PERSONER

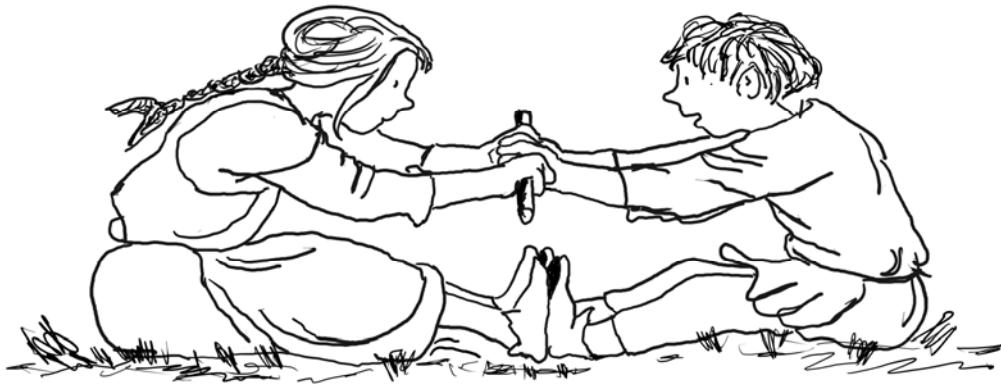
- To personer, okserne, står på alle fire med fødderne mod hinanden.
- Kammeraterne ligger på ryggen af dem, ansigt til ansigt, og holder om en pind med hænderne.
- Okserne kravler i hver sin retning og forsøger at trække modstanderen med sig.
- Den som trækker modstanderen ned har vundet.
- Man kan også vinde ved at modstanderen slipper pinden.

TYRENS ØJE, en leg for så mange det skal være

- Et kraftigt reb på 6 - 12 meter.
- Tyren er i midten af indhegningen (rebet) der bliver holdt af de øvrige.
- Det gælder nu om for tyren at fange en af de andre - hvis rebet bliver sluppet så indhegningen er åben, kan tyren løbe ud og fange hvem, det skal være.

TRÆKKE BÅND, 2 PERSONER

- De dystende vender ryggen mod hinanden.
- Læg en 4 - 5 m lang rebløkke over nakke og skuldre og under armene. Det gælder nu om at gå frem og trække modstanderen med sig.
- Kan også udføres med en kortere rebløkke, som man holder i hænderne, mens man forsøger at trække modstanderen baglæns eller ud af et bestemt område.



TRÆKKE STOK, 2 PERSONER

- Sid med fodsålerne mod hinanden.
- Hold en rundstok mellem jer med begge hænder.
- Den, som trækker modstanderen op fra jorden eller trækker stokken til sig, har vundet.
- Dysten kan afgøres i en enkelt omgang eller bedst af tre omgange.

TRE MAND HØJ, 10 - 20 PERSONER

Kredstagfat for børn og voksne.

- Man tager opstilling parvis, den ene bag den anden. Parrene stiller sig i kreds med ca. 5 m's indbyrdes afstand og ansigtet vendt mod midten.
- To, der ikke deltager i opstillingen, begynder legen, idet den ene jager den anden. Den forfulgte kan unddrage sig forfølgelsen ved at stille sig op foran et af parrene. Der bliver da "tre mand høj", hvorfor den bageste må løbe ud som flygtning og søge at komme i sikkerhed ved at stille sig op foran et andet par.
- Lykkes det forfølgeren at slå flygtningen, må denne ikke gøre genslag. Den, der har slået, skal hurtigt springe hen og danne "tre man høj" ved nærmeste par, og den bageste af disse tre bliver den nye flygtning. Legen fordrer ikke stor plads, da man skal blive i kredsens nærhed.

BARLØB, 14 - 24 deltagere

Fangeleg for voksne og større børn.

- En 20 x 25 m stor bane kridtes op. I to af banens hjørner, diagonalt for hinanden, afsættes et 2 x 2 m stort fængsel. Bag hver smalside er der mål.
- Deltagerne deles i to lige store hold. Hold A sender nu en løber, A1 på banen. Dernæst sender hold B en eller flere (B1, B2, osv.) ud for at fange A1. Hold A må gerne sende en eller flere løbere på banen for at fange B1 og 2. Den der har forladt målet senest, må jage dem, der har forladt målet før ham. Man må til enhver tid løbe hjem i sit eget mål, og man tæller som ny, når man løber ud igen. Bliver en deltager fanget, råber den, der har fanget ham "holdt".

Legen standser, og deltagerne går til deres mål, undtagen fangerne, der går i fængselet, der ligger modsat deres mål.

- Herefter begynder legen igen, men hold B starter. Det gælder nu for hold A om at befri sine fanger. Dette sker ved, at en fra holdet A rører fangen. Fangen skal blot have et ben i fængslet, men må ellers strække sig så langt ud på banen, som han kan. Er der to fanger, er det nok, at den ene har et ben i fængslet, mens den anden holder ham i hånden. I dette tilfælde befries begge fanger, når en af dem berøres. Når dette sker, standser legen, og alle begiver sig til eget mål. Lykkes det et hold at fange tre fanger, gives point.
- Hvis en deltager løber uden for banen, standser legen, og han må gå i fængsel. Løber han derimod ind over grænsen til modstanderens mål, kan han frit bevæge sig tilbage til sit eget mål, men uden for banen, og legen afbrydes ikke. Man leger til et nærmere fastansat antal point eller tid.

SO I HUL, stavboldspil, 6 - 15 deltagere

En stok pr. deltager, en bold, "soen".

- På en åben plads graves et ca. 10 cm stort hul, "sohullet".
- Udenom, i en afstand af 3-4 skridt laves med hælen små huller, "gårde", en til hver deltager -1. Alle spillere har en hockeystok, og man tager sin gård i besiddelse ved at sætte enden af stokken ned i hullet.
- Den der ikke får nogen gård er "sodriver". Sodriveren forsøger ny at føre soen ind i sohullet. De andre deltagere skal forhindre dette ved at slå bolden bort med deres stokke. Når en spiller fjerner sin stok fra sin gård, hullet, har sodriveren eller en af de andre spillere ret til at bemægtige sig gården ved at stikke sin stok i hullet. Den der derved mister sin gård er nu sodriver.
- Lykkes det sodriveren at få bolden i sohullet, råber han "Heks over Soen" og lægger sin stok over hullet. Dernæst vælger sodriveren sig en gård, mens de andre lægger deres stokke på tværs oven på sodriverens stok, hvorefter sodriveren kaster med sin stok kaster alle de andre stokke til vejrs.
- Det gælder nu om at få fat i sin egen stok og bemægtige sig en gård. Den der kommer sidst er den næste sodriver.
- Hvis spillet er ved at tabe dynamik, kan man råbe "almindelig flyttedag", og alle skal skifte plads, hvorved sodriveren får en ny chance. Hvis sodriveren er ved at give op, kan han forlade soen, idet han råber "byen brænder", hvorefter alle skal finde en ny gård.

Litteratur:

Jørn Møller

Gamle idrætslege i Danmark

bind 1, So i hul	Idræthistorisk Værksted, 1997
bind 2, Hund i lænke	do 1997
bind 3, Føde en bjørn	do 1997
bind 4, Snøre vibe	do 1997

Dorte Wille Jørgensen

Børn og børnelege i middelalderen

Middelaldercentret, 1993

Erik Rønholt

Brætspil

Nyt Nordisk Forlag, 1994

Annki Andersson etc.

Kubbandboken

Kubb, 1996

Ebbe Westergren

Da kronen kom til Kalmar

Carlsen, 2002 - s. 14 og 82

Dorthe Wille Jørgensen

Børn og børnelege i middelalderen

Middelaldercentret, Nykøbing F