

# Gamle lege

## - På sporet af familien Sørensen

### Sild i tønde

Sild i tønde er en omvendt gemmeleg. Den kræver at man har et forholdsvist stort område at gemme sig på f.eks. i skolegården, en park eller et skovområde.

Der vælges en til at være den der gemmer sig, alle andre skal lede. Når man finder den der har gemt sig fra begyndelsen, gemmer man sig på samme sted. Det gælder om at være stille og lidt hemmelig, så de andre der leder ikke opdager, at man har fundet den der har gemt sig.

Legen slutter, når alle har gemt sig på et sted. Den der gemmer sig skal være opmærksom på at finde et stort sted, hvor man kan være flere.

### Skorsten

Denne leg kræver et vist antal knapper. Leges legen uden for er det klart en fordel hvis knapperne er af en vis størrelse. Der kastes efter væggen med en knap. Det gælder om at få knappen til at ligge nærmest mulig inde ved væggen. Står den på højkant op af væggen er den allernærmest.

Den der kommer nærmest væggen (nr. 1), tager alle de andres knapper i hånden og kaster dem lidt op i luften og lader dem falde på jorden.

De knapper der vender forsiden op, tilfalder nr. 1.

Nr. 2, altså den der var næst-nærmest væggen, tager nu resten af knapperne og kaster dem op i luften igen. Han eller hun må nu tage de knapper der vender forsiden op.

Det gentages for resten af deltagerne indtil alle knapperne er fordelt. Så kan man starte forfra med at kaste mod væg. Spillet slutter når én spiller har vundet alle knapperne.

## **Blindebuk**

Blindebuk er en leg der stammer helt tilbage fra middelalderen. Den udviklede sig siden hen til at blive en selskabsleg, men er også blevet lege af børnene omkring år 1900.

Det barn som er udvalgt til at være blindbuk får et tørklæde bundet for øjnene.

Børnene danner en rundkreds. Blindbukken i midten får bind for sine øjne og et andet tørklæde i hånden. Så skal der et barn fra kredsen ind til blindbukken som nu forsøger at ramme det andet barn med tørklædet. Det andet barn må prøve at undvige slagene men skal blive indenfor kredsen. Hvis blindbukken rammer, skal det andet barn stå stille og blindbukken skal gætte hvem det er. Gættes der rigtigt har vi en ny blindbuk.

Legen kan gøre sværere ved at blindbukke drejes rundt efter at havde fået bind for øjnene. Legen kan også udvides med, at både blindbuk og det andet barn har bind for øjnene!

## **Kronskjul**

Kronskjul er en form for gemmeleg som har haft og stadig i dag går under forskellige navne. I dag kaldes den f.eks. både dåseskjul og spark til bøtten alt efter hvor du geografisk befinder dig henne i landet.

Der blev valgt en til at være den der skulle finde, mens de andre gemte sig rundt omkring. En måde at finde fangeren på var, at bruge remsen;

*Der hopper en skade*

*I Viborg gade*

*Hans kjole er skåret i fikskomplet*

*Hvad hedder den knægt*

*Claus pølseskind, træk skjorten ind*

Findes man skal man stå et udvalgt sted. De andre der har gemt sig har mulighed for at "slå" sig selv og de andre fri, mens fangeren leder efter de resterende.

### **Nipsnåle**

En leg der kan leges både inde og ude og kan leges af to.

Hvert barn har en nål, hovederne lægges mod hinanden.

Skiftevis knipser man med pegefingern til sin egen nål.

Den der først får sin nål over at lægge på modstanderens så disse danner et kryds har vundet.

### **Hinkelege**

Den gamle leg med hinkeruder leges stadig rundt omkring i skolegårde i dag. I dag er det typisk en aflang hinkerude formet som en mand, men der findes flere forskellige slags hinkelege som også blev leget tilbage i baggårdene omkring år 1900. Her følger et par eksempler:

*Sneglen* – der laves en hinkerude som formes som en snegl, hvor man begynder med en stor cirkel/bue og arbejder sig ind ad til et afsluttende felt. Børnene hopper nu hele vejen ind til midten uden at røre streger og uden at stoppe op. Lykkes det må man skrive sit navn i et af felterne.

Herefter må kun ejeren stoppe op i dette felt og hvile sig. Til sidst er alle felter optaget og vinderen er den sidste som kan komme helt ind til midten.

*Hinkeruden* – i skolegården tegnes der et kvadrat med 9 felter. I de ni felter skrives tallene fra 1 -9. Børnene skal nu skiftevis prøve at hoppe hinkeruden i gennem ved at skubbe hinkestenen frem med et ben fra felt til felt. Det er naturligvis ikke tilladt at hvile sig undervejs eller stå på stregerne. Er der tale om mindre børn kan det være en fordel at lade dem bruge en hinkestav som de kan hvile sig op ad.

### **Baggårds og gadelege**

I København havde børnene generelt sværere ved at komme til at lege end børn på landet og i de mindre byer, da bebyggelsestætheden betød at der var færre udendørs legesteder.

Nogle af de steder hvor børnene søgte hen var baggårdene og gaderne. I baggårdene afhang mulighederne dog for det meste af viceværtens velvilje over for børnene.

Kunne de komme til at lege var det typisk; sjipling, hinke, kugler og boldspil

### **To mand frem for en enke**

Denne leg beskrives blandt andet i Tudemarie, hvor familien leger legen i Søndermarken. Legen kendes stadig af de fleste børn i dag.

Et barn vælges som enke, de resterende børn stiller sig to og to bag ved enken. Enken skal stå med ryggen til gruppen. Enken råber nu "To mand frem for en enke", hvorefter det første par bag ved enken løber frem forbi enken. Det gælder nu for parret om at fange hinanden igen, inden enken fanger en af dem.

Fanger enken en af de to, er denne nu ikke længere enke, men stiller sig ned bag i køen sammen med det barn han/hun fangede.