



På lek

Kulturen i Lund, 1984

Redaktör: Bitte Wengert

Text: Kulturens undervisningsavdelning;
Annika Grauers, Anders Jansson, Jörgen
Martinsson, Christina Rosén-Jansson,
Birgitta Wiklund

Layout: Bitte Wengert, Anders Jansson

Bild: Helena Bergenrud

Tryck: Grahns Boktryckeri, Lund

ISBN 91-9704 41-6-4

3:e upplagan 1990



Förord

Flera av de lekar, som beskrivs i På lek är välkända, för dagens barn, medan andra är helt eller delvis glömda av både barn och vuxna. Kanske minns vi vuxna vagt, hur en lek gick till i vår barndom, men i vår landsända hade den ett annat namn.

Många av de i boken beskrivna lekarna har varit vanliga i hela landet. En del har bara förekommit i stan, medan andra endast leks på landsbygden.

Vissa lekar har varit knutna till en årtid eller årsfest. Till våren hörde pojknas kul- och toppspel och flickor som hoppade rep och hage. Med fastlagen och påsken förknippades lekar som Sticka jungfrun och Rulla ägg och med julen olika nötlekar.

Vårt material sträcker sig från 1800-talets andra hälft fram till och med 1960-talet. Våra viktigaste källor har varit uppteckningsmaterial vid Lunds universitets folklivsarkiv,

Nordiska museets folkminnesarkiv i Stockholm, Tillhagens & Denckers bok om svenska folklekar och danser och lekböcker utgivna kring sekelskiftet.

Vår intention är att genom denna publikation inspirera barn och vuxna till att leka mera och att med utgångspunkt från äldre lekar hitta på nya, egna och spännande lekar. Vi hoppas också att På lek skall bidra till att förstärka barnens historiska identifikation.

Vi tackar Crafoordska stiftelsen och Lunds husmodersförening Hem och Samhälle för de bidrag, som gjort det möjligt för Kulturens undervisningsavdelning att skriva och publicera På lek samt att distribuera den till samtliga förskolor i Lunds kommun i anslutning till kommunens Barnkulturvecka 2-8 april 1984.

Vi tackar också prof em Sigfrid Svensson, som granskat våra texter.

LEK MERA!

Bitte Wengert

Lekramsor

För att välja ut vem som skall börja leken räknar man en lekramsa.

En räknar och de andra står eller sitter runt omkring i en ring. För varje ord (eller stavelse om ordet är långt) pekar den som räknar på deltagarna i tur och ordning. Den som "får" sista ordet är ute. Så håller man på tills endast en person är kvar. Han eller hon blir nu den som skall börja, vara lekledare, "stå" i gömme eller vara fasttagare i tafatt.

Lekramsor finns i en mängd versioner från hela Sverige. Nedan följer ett urval, gamla såväl som nyare, från olika delar av landet.

Nalle, nelle,
ni, ti,
du är fri!

Apala, misala, misinka, meso,
sebedei, sebedo,
extra lara, Kajsa, Sara,
häck, väck, vällingsäck,
ut med dej!

Ole dole doff
kinke lane koff
koffe lane
birke bane
ole dole doff

Anna panna stekte fläsk
nittonhundratrettiosex
Stekejärnet gick itu
nittonhundratrettiosju

Herr magister
koka klister
smörjde gummans onda ben.
Aj! Det svider!
Gumman lider.
Ut med dej din dumma man!



Ett, två la bommen gå
tre, fira slå en lira
fem, sex plocka gäss,
sju, åtta plocka tocka
nio, tio slipa min lie
elva, tolv kör mären i fål,
trettan, fjortan, plocka loppor å skjortan
femtan, sextan kan du läxan?
sjutton, attan gå på gattan,
nittan, tjuge de va löjn i halsen din suge.

Herr baron gick på bron
knäckte nötter under fötter.
Fyra fötter ingen tå.
Hur kan Herr Baronen gå?

Nisse Tisse timmerman, femtan käringar hade han,
ett par håsor, ett par sko
sled han upp på Norrebro.

Pix är bra
och pix är bäst!
1-2-3-4-5-6



Trinte, trinte preborkorn.
Katten bläsor i silverhorn

Annika, dannika
raka hö,
ta upp säa
stå på lon,
tröska otte,
mjölka kon,
mata kalva.
Gå å lägg dä
lilla lätting
rar!

Eda meda paradis
slaktade han sin svarta gris
fläsket, köttet sålde han
räntan den behålde han
A e ud med dej

Min far är chaufför
och bor i Skanör
och säljer smör.

King kong,
kolastång
med silkepapper om
tycker alla tjejer om!

Tjäna! Moss!
Kom hem till oss!
Fassan, mossan slåss!
Med var sin gamla galoss!

Enom, benom knapp
Du slapp!

Snipp, snapp snute,
skjortan hänger ute

En gumma stod på Malmö torg.
Vad hade hon i sin korg?

Ene bene buse back
du slapp
att sitta i din fars gamla gråa hatt
i natt

Lämna pant

Att lämna pant innebär, att den som förlorar eller gör fel i en lek, får lämna ifrån sig något personligt föremål - smycke, hårspänne, sko e d. För att man skall få tillbaka sin pant krävs, att man löser den genom att utföra någon form av uppdrag.

Pantstraff

När man lekt pantlekar ett tag och fått in ett antal panter, är det dags att lösa in dessa. För att få tillbaka sin pant krävs det, att man utför något uppdrag, vanligtvis ensam, men ibland tillsammans med någon av det motsatta könet. Detta kunde ge ungdomarna tillfälle att på ett accepterat sätt röra vid varandra. Dessa uppdrag - pantstraffen - är vanligtvis betydligt roligare för åskådarna än för den som utför dem.



Här följer några exempel på pantstraff.

Man utser först en domare, som skall fördela straffen. Han tar en av panterna, håller upp den och säger:

-Jag svider och jag bränner.

Vad skall den göra som denna panten känner?

Sedan nämner han ett lämpligt straff.

Domarskapet kan cirkulera så att den som löst sin pant blir domare nästa gång.

Pantstraffen kan vara till synes omöjliga uppdrag eller gåtor t ex:

Stå på huvudet på en spik - man sätter foten på ett spikhuvud.

Räkna stjärnorna på himlen - man säger helt enkelt: -Det är en förutom alla de andra.

Andra vanliga sådana var att springa runt huset, klättra upp i ett träd eller plocka blommor mitt i vintern.

Följande pantstraff går ut på att lure någon, så att övriga deltagare får sig ett gott skratt.

Räkna sjustjärnor

Pantlösaren får lägga sig på golvet och titta upp genom en rockärm. Någon frågar:

-Ser du några stjärnor?

Under tiden håller de andra ned ett glas vatten genom ärmen.

Trösta änkan

Den som skall lösa sin pant får gå ut ur rummet. Under tiden arrangerar de andra en soffa, bestående av två stolar som placeras en bit ifrån varandra med en filt över, så att inte skarven syns. Mellan stolarna ställer man en skål med vatten.

En av deltagarna, som föreställer änkan, sätter sig på en av stolarna. Pantlösaren får komma in och får veta, att han skall sätta sig bredvid änkan och trösta henne. Förhoppningsvis sätter han sig i skarven och hamnar i vattnet.

Hälsa påven

Pantlösaren får gå ut ur rummet. En av de andra deltagarna föreställer påve och sätter sig på en stol med en skål vatten i knät.

Pantlösaren förs in och får i uppdrag att gå fram till påven och böja knä för denne. När pantlösaren gör detta, lägger påven sin hand på hans huvud och trycker ned det i vattnet.

Slutligen några varianter på temat "pojke pussar flicka":

Stå munk eller nunna

Om pantlösaren är en pojke föreställer han en munk. En flicka föreställer en nunna.

Pantlösaren går ut och ställer sig bakom en dörr. Han/hon knackar på och de andra frågar:

- Vem där?
- En munk/nunna.
- Vad vill du?
- Få förlåtelse för mina synder.



-Vem skall förlåta dem?

-Det skall [namnet på en av deltagarna]
göra.

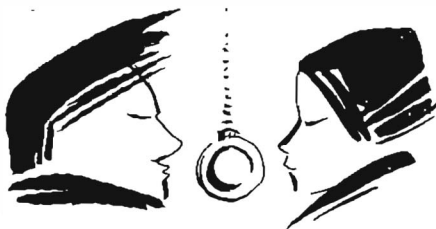
-Hur många synder har du?

Pantlösaren säger ett antal. Han/hon får nu komma in och den som blev utvald att förlåta synderna skall ge pantlösaren en kyss för varje synd.

Kyssa klockan

En pojke och en flicka sitter mittemot varandra. Man håller en klocka emellan dem och säger:

-När jag säger NU! skall ni kyssa klockan.
När man sedan säger NU rycker man samtidigt undan klockan.



Plocka smultron under snön



En pojke och en flicka får sätta sig på golvet och man lägger ett lakan över dem. Domaren bestämmer, hur många smultron de skall plocka. För varje smultron skall de ge varandra en kyss.

Räkna veckans dagar

Man ställer två stolar med ryggarna mot varandra. En pojke och en flicka sätter sig på dem. De får en slant, som de skall skicka mellan sig genom att ta den med munnen. Slanten skall skickas lika många gånger som veckan har dagar.

Tafatt

Den här typen av lekar tycks ha funnits i alla tider. Variationerna på temat är många. Flertalet av de här "jaktlekarna" har det gemensamt att deltagarna tränar upp snabbhet, styrka, uthållighet och kombinationsförmåga. Ofta blir lekarna också, på gott och ont, av typen "en mot alla".

Posten går

Deltagarna utser en tagare. De övriga tar var sitt stadsnamn och berättar för varandra vilken stad de valt. Sedan väljer man var sin friplats, ett träd, en husknut e d. Tagaren placerar sig mittemellan friplatserna. Han ropar:

-Posten går mellan Malmö och Stockholm!

De som valt dessa städer skall snabbt byta plats. Under tiden skall tagaren försöka lägga beslag på en av friplatserna. Den som blir utan plats får ropa nästa gång. Misslyckas tagaren

får han fortsätta ropa.

Kungens söner

En deltagare utses till "kung". De resterande deltagarna blir "kungens söner". Ett "bo" markeras inom lekområdet. Boet fungerar som friplats och kallas "främmande land". Där kan man alltså inte bli tillfångatagen under lekens gång.

Sönerna åker sedan till främmande land för att lära sig ett yrke. När de enats om ett yrke går de fram till kungen, som säger:

-God dag mina söner.

-God dag far.

-Vad har ni lärt för yrke?

Sönerna visar med rörelser vilket yrket är. När kungen gissar rätt, springer sönerna iväg och kungen får försöka fånga en av dem. Den fångade får bli ny kung.

Just den här leken har t ex förekommit i St Herrestad i Skåne.

Vattna gåse

"En pojke var gåse och en rad pojkar gässlingar.

De höllo med händerna i föregåendes vadmalströja i underkanten. En pojke var räv.

Nu går gåsaraden på gården.

Räven: -Hur är vädret idag?

Gåsen: -Solsken och vackert väder.

Räven: -Tvi. Det är inte mitt väder.

Nu får gässen gå oantastade.

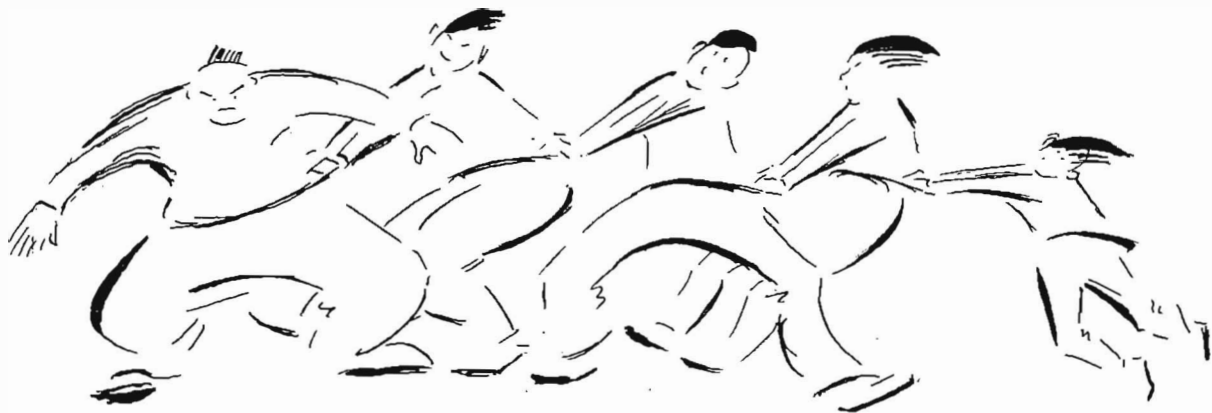
Räven: -Hur är vädret idag?

Gåsen: -Det är regn och slask.

Räven: -Det är mitt väder.

Nu söker han ta en gässling. Gåsen försöker försvara dem, men raden är lång, så att de inte kan svänga så fort som gåsen, utan måste släppa taget och räven tager en gässling hem. Så fortsätter man."

Leken är tagen ur en skånsk uppteckning från 1870-talet.



Låna eld

Deltagarna sitter utspridda i rummet på stolar. En person går omkring med en käpp i handen. Han frågar någon av de andra:

-Får jag låna eld?

-Gå till din granne!

Nu skall alla deltagarna rusa upp från sina stolar och byta plats med varandra. Det gäller för den som försökte låna eld att ta en plats. Den som förlorar sin plats får i sin tur ta käppen och låna eld.

Leken kallades i Skåne ofta Låna värme/varme. Förr i tiden var det kvinnornas sak att hålla eld i spisen. Om elden slocknade under natten ansågs kvinnorna slarviga, eftersom de ej täckt över glöden ordentligt. För att undgå upptäckt sprang en av kvinnorna tidigt på morgonen till närmaste granne för att "låna eld", dvs hämta glöder för att tända med.



Rävringar



Ett gångsystem i form av ett hjul med ekrar trampas upp i snön. Hjulets nav i mitten är friplats. En deltagare utses till räv och skall försöka fånga de andra. Under jakten får man bara uppehålla sig på de upptrampade områdena. Endast ett i förväg bestämt antal deltagare får befinna sig på friplatsen samtidigt. Skulle man bli för många måste den som stått "inne" långst ge sig av. De som blir fångade blir också rävar och får hjälpa till att jaga. Sist kvar i frihet har vunnit.

Den här leken har varit vanlig i Norrland men har också lekts sommartid på sandstränder.

Förstenad

En deltagare utses till förstenare. Hans uppgift blir att jaga de andra och "förstena" genom att klappa dem på axeln och ropa:

-Förstenad!

Den förstenade måste stanna och stå orörlig. Övriga deltagare kan befria en förstenad genom att röra vid honom och ropa:

-fri!

Man fortsätter, till dess alla är förstenade eller till dess man tröttnar. I förväg måste man bestämma inom vilket område jakten skall bedrivas.



Kurragömma

Leken Kurragömma finns i flera varianter, som alla går ut på att en person skall leta upp de andra, som gömt sig. Den som letar skall, när han upptäckt någon av de gömda, slå handen i en husknut e d och ropa:

-Dunk för N N!

De som gömt sig kan själva rusa fram till "dunkstället" och ropa:

-Dunk för mig!

Namnet Kurragömma (Kura gömma) är känt sedan 1700-talet. Det äldsta belägget är från 1749. Det finns också en mängd andra namn på leken. I Skåne säger man t ex "leka gömme".



Dunka knut

Den här kurragömmaleken kräver ett hus, som man kan springa runt. Medan man leker, skall man hela tiden hålla sig runt huset och man får inte springa och gömma sig någon annanstans.

En av deltagarna utses till att ta. Han ställer sig vid ena husknuten och räknar till hundra, medan de andra springer och gömmer sig bakom huset. När han räknat färdigt, ropar han:

-Nu kommer jag!

Nu gäller det för honom att smyga sig på de andra för att försöka få syn på dem. När han har upptäckt någon, springer han tillbaka till räknestället vid husknuten och slår i den och ropar:

-Dunk för NN!

De andra skall under tiden försöka smyga runt huset fram till knuten och dunka sig själva. Man håller på tills alla är dunkade. Den som först blev dunkad får ta nästa gång.

Kålhuvud

En av deltagarna springer och gömmer sig, medan de andra räknar till hundra. När de räknat färdigt, ger de sig iväg för att leta efter den som gömt sig.

När någon hittar den gömde, skall han inte avslöja honom, utan själv gömma sig på samma ställe. När alla till slut hittat gömstället får den som först fann det springa och gömma sig.

Den här ovanliga kurragömmaleken, där endast en av deltagarna skall gömma sig, är känd i mellersta Norrland under flera olika namn. Ovanstående variant kommer från Jämtland.

Styrkelekar

Den här typen av lekar har förmodligen också alltid funnits. De har bl a varit ett sätt att på lek träna upp kroppsstyrka och vighet, långt innan skolgymnastik, idrottsföreningar och gym-ping fanns. De flesta har uppfattats som typiska pojklekar. Vid vissa tillfällen har de fungerat som uppvisningsprov för att poängtera gruppstatus eller visa vem som "var karl för sin hatt". På logdanser och liknande har de lekts av pojkar långt upp i åldrarna, då man ville imponera på flickorna eller förnedra en eventuell rival.

Vespa skank

Två personer ligger på golvet med huvudena åt var sitt håll. De lyfter var sitt ben och krockar dem om varandra. Den ene försöker kasta i väg den andre, så att han gör en kullerbytta.

Sko blacken

En rund stång läggs över två stolar, som står en bit ifrån varandra. Den som ska "sko Blacken" sätter sig med fötterna uppe på stången. Han ska nu med en träkäpp stöta i golvet eller på stången lika många gånger som Blacken har söm, dvs sexton gången på varje sida. Så många söm, dvs spikar, går det åt för att sko en häst.



Syltkrutor

En deltagare är säljare, en annan är köpare och de övriga föreställer syltkrutor. Säljaren visar åt krutorna vilken sylt, de innehåller. Krukorna skall sitta ner och ha händerna knäppta under knäna.

Köparen kommer och ber att få köpa sylt. Han säger vilken sort han vill ha. Finns sylten hämtar köparen och säljaren rätt kruka. De bär den i "öronen" dvs armarna på den som föreställer kruka. De prövar om krukans håll genom att svänga den fram och tillbaka. Det gäller då för "krukans" att inte tappa greppet under knäna. Gör den det är den oduglig och kastas på sophögen. De hållbara krutor sätts in i köparens skafferi. Så håller man på tills man tröttnar - det finns alltså ingen vinnare eller förlorare.

Tämja stuten



Med en läderrem eller binder man samman fötterna på två personer, så att de kan stå upp en bit ifrån varandra. De ska nu försöka dra omkull varandra med benen. Den som först faller förlorar och är "den tämjda stuten". [Stut är ett annat namn för ungtjur].

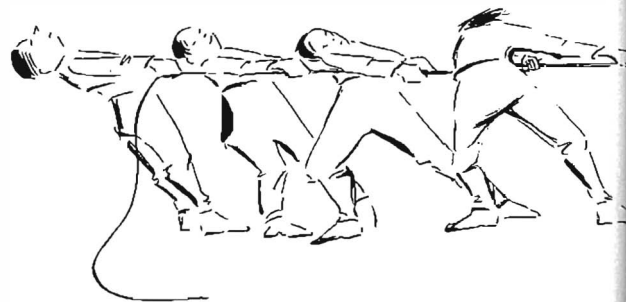
Dragkamp

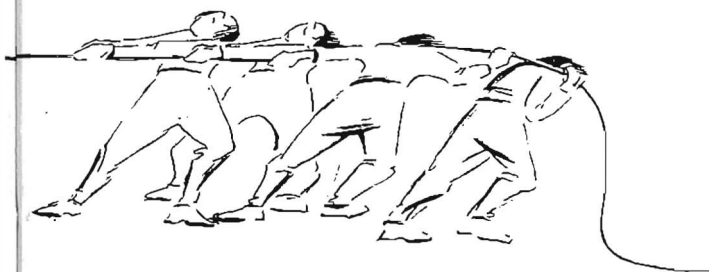
Dra i repet eller engelsmän och fransmän

Bilda två lag med lika många deltagare i varje. Båda lagen fatlar i var sin ände av ett grovt rep och ställer sig på olika sidor om ett på förhand ritat kritstreck. Lagen drar nu åt var sitt håll så mycket de orkar. Det lag som först trampar över kritstrecket har förlorat.

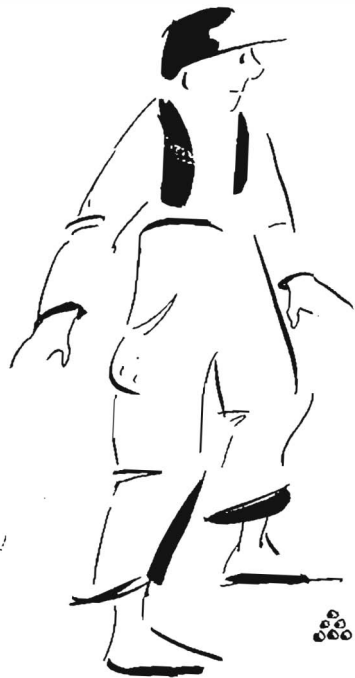
Leken i sig är mycket gammal. Vid 1800-talets mitt kallades den för Engelsmän och fransmän, vilket berodde på den ständiga fejd dessa länder låg i.

Vid dragkamp revs många byxbak sönder mot skolgårdens grus eller fick gräsfläckar på sig i parken. Kanske hade lagen ett vattenhinder i stället för kritstrecket och resultatet av det behöver inte förklaras.





Spela kula



Ett säkert vårtecken i mars eller april var de första kulspelande pojkarna. På trottoarer, gator och torg spelades det intensivt och ofta under koncentrerad tystnad.

Troligtvis har olika "kulspele" förekommit sedan förhistorisk tid. Förmodligen bestod de första "kulorna" av nötter, benbitar eller runda stenar. Med tiden kom specialgjorda kulor av bränd lera, sten och senare även av glas i användning. Ler- och stenkulor fanns åtminstone redan under romartid. I Lund har man funnit "lerikor", d v s lerkulor från 1100-talet och "glasikor" har förekommit i Italien sedan 1400-talet. Mot slutet av 1800-talet blev de industriellt tillverkade cementkulorna i olika färger de vanligaste. Ovanliga och värdefulla blev då "glasikorna" och "dankarna", d v s glas- och nickelkulorna. På 1950-talet kunde man i Norrköping få 100 cementkulor för en stor "glasika" och 400 för en "dank". De bästa glaskulorna var de som bestod av glasmassa i flera färger, som blandats försiktigt så att olikfärgade virvelmönster uppstod i kulan.

Kulspelearens utrustning, bestod av kulor och kulpåse. Ett par grova skor för eventuell "gropborrning", kraftiga byxknän eller kortbyxor var en fördel, så att man obehindrat kunde ligga på knä och göra välriktade "puttar".

Gropspel

Ett annat namn på leken var Rulla i borrh.

En grop borrhäs med skoklacken i marken. Delta-garna ställer sig vid en linje några meter från gropen. Varje spelare får sedan, i lottad turordning, kasta en eller ett förutbestämt antal kulor. Den spelare som kommer närmast gropen, eller i, får försöka, att med pekfingrets ytersida "putta" eller slå i omkringliggande kulor. De kulor, han med ett slag lyckas få i, har han vunnit. Om han misslyckas, får den spelare som kom näst närmast fortsätta puttandet. Skulle flera spelare komma på samma avstånd eller i gropen, får de kasta en utslagsomgång.

Gropspelet har funnits i många varianter ibland med kombinationer på upp till nio gropar där man fått olika plus- respektive minuspoäng efter vilken grop kulan hamnat i.

Ett gropspel "Tropa" finns beskrivet från det antika Grekland, där barnen försökte kasta benbitar i en grop.

Pyramid

Redan vid tiden kring Kristi födelse beskriver den romerske diktaren Ovidius, hur barn placerar nötter i en pyramid som de försöker slå ned med nötter.

Pyramiden kan ha en bas av tre eller flera kulor. Kulorna i pyramiden sätts eller lånas ut av spelarna. Från ett bestämt avstånd får sedan spelarna i lottad turordning försöka slå ned pyramiden. Man kan också kasta en kula var och låta den som kommer närmast börja. Varje spelare kastar en kula i taget i ett förutbestämt antal omgångar eller till dess att någon träffar. Den som slår ner pyramiden får sätta upp den igen men vinner alla kulor som kastats. I en annan variant sätter en spelare upp en pyramid. Motspelaren får med ett bestämt antal kulor försöka slå ned pyramiden. Lyckas det får han behålla kulorna från den. Misslyckas han förlorar han sina kulor.

I den här varianten var det vanligt att den passiva spelaren höll tummarna och viskade:

-Miss, miss, miss!
medan kulan rullade fram mot pyramiden.
Pyramid eller "Perra" är ett lämpligt spel där underlaget inte tillåter att man gör gropar, t ex betong eller cement.

Triangel

Inom ett uppritat område, i form av en triangel, ring eller liknande, satsar varje spelare ett antal kulor. Från en linje försöker man sedan med varsin kula, krocka ut kulor från triangeln. Utkrockade kulor får spelaren behålla. Den som krockat ut en kula, får fortsätta att krocka ut genom puttning. Misslyckas han får nästa spelare putta och så fortsätter man till dess att inga kulor finns kvar inom området.

Streck

Varje spelare lägger en eller flera kulor på rad. Från ett bestämt avstånd försöker man träffa kulorna i raden. Den som krockat en ku-

la får behålla den. Ibland utsåg man en speciell kula i raden och bestämde, att den som krockade just den fick behålla hela raden. I den senare varianten hände det att man lade kulorna i V-form. Kulan i V-spetsen var då den "speciella" kulan.

Långkrock

Vid förflyttning t ex på väg hem från skolan kunde man spela långkrock med hjälp av kulor, stenar, pinnar eller annat. I det fall man hade kulor, kastade den ena parten sin kula framåt. Den andre försökte sedan krocka kulan eller åtminstone komma så nära, att han kunde "spänna" över kulorna med ena handens fingrar. Lyckades detta vann han motståndarens kula, i annat fall vann den förste kastaren bägge kulorna. Den som vann fick kasta först nästa gång.

Topp

Topp är den sydsvenska benämningen för pisksnurra.

De finaste topparna var gjorda av svarvat trä och försedda med räfflor. De var ofärgade eller målade. Tyngden och formen på topparna kunde variera mycket. Tjocka toppar, fyllda med bly och med spikförsedd kant, snurrade både länge och säkert. Smala toppar däremot, så kallade flygare, "tog meterlånga höga skutt i luften med fara för alla fönster i närheten".

Piskan bestod av en käpp på vilken en läderrem, ett snöre eller allra helst ett "ålaskinn" var fäst. "Ålaskinnnet" kunde man få av någon av fiskgummorna på Mårtenstorget, berättar en lundabo född 1917.

Att spela topp är en mycket gammal och över hela världen spridd lek. Att man spelade topp i det gamla Grekland, vet vi genom vasemålningar. I Pompeji förekom också leken. Vid utgrävningar där har man funnit toppar av trä.



I Sverige kom leken att bli speciellt omtyckt i Skåne och den var populär en bra bit in på 1900-talet. "Det var mycket med toppspelning både på landet och i stadens gator och gränder". Vid sekelskiftet kostade en "köpetopp" fem öre. Alla kunde ändå inte bli lyckliga ägare till en sådan utan fick hålla till godo med toppar tillverkade av trådrullar.

Det var mest pojkarna, som spelade topp. Tidigt på våren plockades topparna fram. De riktigt lyckliga hade en hel samling att tillgå. Man spelade varhelst marken var någorlunda slät. Från Lund berättas att man på 1920-talet gärna spelade på Mårtenstorget. Där fanns en ypperlig spelplan, nämligen en stor gjuten platta på vilken fiskargummorna från Vikhög och Barsebäck hade sina stånd. Så fort fiskargummorna gett sig av och plattan avspolats, kom toppspelarna springande från alla håll i staden. Ända sedan 1894, då Medicinska Föreningen bildades, har man på Toddydagen spelat topp på Sandgatan i Lund.

Spela topp

Håll toppen med vänster hand och vira pisksnärten ett par varv medsols runt toppen. Balansera toppen mot underlaget med hjälp av vänsterhanden eller foten. Drag snabbt i piskan med höger hand. Den roterande toppen hålls igång genom upprepade piskslag på toppens högra sida.

Topplekar

1. Deltagarna tävlar om vem som kan hålla sin topp snurrande längst. Denna tävling kan göras mer spännande genom att man försöker lägga omkull motståndarens topp med sin egen utan att den faller.
2. Deltagarna tävlar om vem som kan nå ett bestämt mål först. Alla startar från en bestämd plats och den, vars topp, som når målet först, har vunnit.

Tunnband

"En rolig lek för de minsta har varit att köra hjul eller hjula. Man slog på en 'tönnejoå' eller gammal vagnsskena", berättar en man född 1894.

Tunnbandsleken var känd i det antika Grekland. På en bild i en handskrift från 1500-talet kan man se barn glatt rulla sina tunnband.

Tunnbandet har fått sitt namn av de trä- eller järnband, som satt runt laggade tunnor. Att komma över ett sådant tunnband var inte svårt. Tunnor var länge i allmänt bruk till förvaring av mat och annat. Tunnbanden hade nackdelen att vara skeva. De rullade gärna snett.

Benämningen "tunnband" fanns kvar långt efter det att äkta sådana inte gick att få tag på. Trilleband är ett annat namn för tunnband. Denna benämning har varit vanlig i Skåne.

Både gamla cykelhjul och bildäck kunde fungera som tunnband. "Att ha ett gammalt bildäck till

tunnband, var status på 20-talet." (Sagesmannen född 1924). "I leksaksaffärerna kunde man köpa trätrilleband i glada färger. Det var mest flickorna som köpte sådana. Vi pojkar ville hellre ha trilleband gjorda av grov ståltråd. Dessa köpte vi hos någon smed", berättas det från 1920-talets Lund.

Med hjälp av en vanlig käpp satte man fart på bandet. De lite mer avancerade använde en käpp med en krok på. Kroken var bra då man ville göra konster med tunnbandet. Tunnbanden rullades på landsvägar och gator. Barnen bildade små föreningar som anordnade tunnbandstävlingar. I takt med att bilismen ökade, minskade tunnbandsleken. Under andra världskriget upplevde leken något av en renässans, beroende på minskad trafik.



Tunnbandslekar

Deltagarna tävlar om vem som snabbast kan förflytta sig och sitt tunnband från en punkt till en annan.

Deltagarna tävlar om vem som kan göra de snyggaste cirkklarna och figurerna med sitt tunnband.

Deltagarna tävlar om vem som kan hoppa flest gånger genom sitt rullande tunnband.

Bollekar

Man har lekt med bollar runt hela jordklotet redan i forntiden. Målningar på bollekar finns t ex i gamla egyptiska gravar.

Bollen har varit gjord av skiftande material t ex trä, guttaperka, gummi och plast. Ibland har barnen använt en uppblåst urinblåsa från en slaktad gris. Hemmagjorda bollar, vilka var de vanligaste i slutet av 1800-talet, framställdes av fyra korkar. Tre av dessa bands stadigt ihop, den fjärde delades på längden och lades på sidorna. Därpå började man nysta garn runt tills man hade rätt storlek på bollen. Nästa etapp var att med växlande färg på garnet dela in bollen i åtta fält och sy langettsöm runt. Man fortsatte sedan sy inåt i varje fält med olikfärgade garner. Varje fält blir då en trekant.

Flickor och pojkar lekte olika bollekar. Visserligen kunde somliga lekar utövas gemensamt, som t ex Rännboll. Men att bolla mot en vägg var

pojkarna fjärran och lika fjärran var det för flickorna att sparka boll.

Flickornas bollar förvarades i färgglada nät och hur många som fanns i nätet avslöjade ägarens skicklighet.

Bollskola

Rita på marken en kvadrat med ungefär 3 meters sida. Varje hörn är en klass försedd med en "elev". "Fröken" ställer sig i mitten. Fröken börjar kasta till ett av hörnen. Den elev som står där får gå igenom en "kurs" med olika svårighetsgrad på kasten. Fröken börjar t ex med den vanliga lyran, som tas med två händer, övergår till den som skall tas med en hand och fortsätter därpå med den som studsas tillbaka. Klarar eleven detta, flyttas hon upp i en högre klass med svårare prov, tills hon missar. Är så fallet får eleven börja skolan på nytt eller sitta kvar tills de andra tre visat vad de kan. Den som tar de svåraste lyror vinner.



Spela Gris

Rita var sin ring i sanden att stå i. Kasta där-
på en boll mellan er i tur och ordning. Var
gång någon tappar bollen skriver denne en bok-
stav vid sidan av sin ring. Först ett G, vid
nästa förlorad boll ett R osv. Den som först
samlat alla bokstäverna, får stå där med skam-
men och vara GRIS. Leken kan även gå till så
att den som tappar bollen först får ett G och
näste får ett R, så går man vidare till den
som får S och då är denne GRIS. Leken kan fort-
sätta tills alla blivit GRISAR.

Bollstå

Rita upp ett mål. Ställ er alla i detta. En av
deltagarna "bollar upp", d v s kastar bollen
upp i luften. När bollen kommer ner igen, tar
en av de andra deltagarna emot den med flata
handen och skickar iväg den så långt det går.
Alla rusar långt bort, medan den som "bollade
upp" springer efter bollen. När han fått tag

i bollen ropar han snabbt:

-Bollstå!

Då måste alla stå stilla. Nu gäller det för den, som har bollen, att "sticka" (träffa) någon av de övriga - man får inte värja sig med händerna. Den, som blir stucken, får bolla upp nästa gång.

Rännboll

Dela upp er på två lag och ställ er lagvis på rad efter varandra, bredbenta så att det bildas en tunnel. De två, som står främst, rullar samtidigt en boll genom tunneln. Siste man fångar bollen, springer fram, ställer sig framför den som kastat bollen och kastar den på samma sätt igen. Detta upprepas tills hela laget gjort var sitt kast. Det lag som först är färdigt har vunnit.

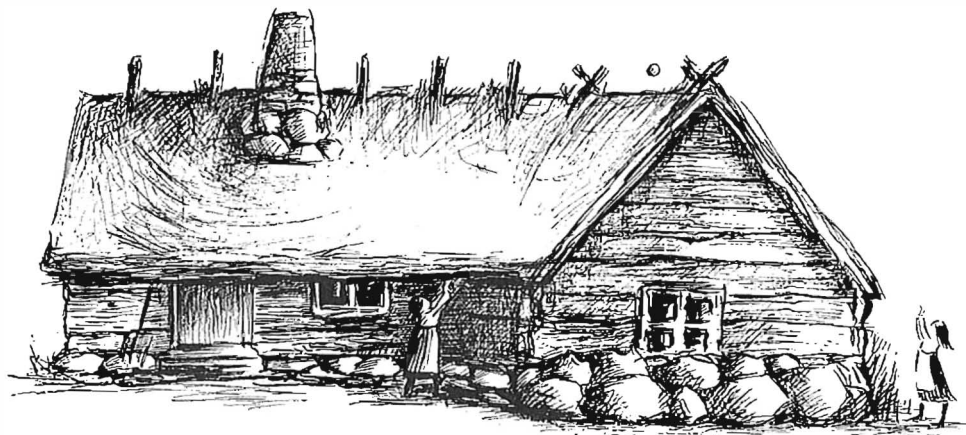
Bolla mot vägg

Kasta en boll mot en vägg enligt nedanstående schema:

1. Tio studs mot väggen med höger handflata.
2. Samma som 1., men med vänster handflata.
3. Studsa bollen med knäet en gång.
4. Boxa bollen med höger hand fem gånger.
5. Bollen nickas en gång mot väggen.
6. Den kastas mot väggen under höger ben.
7. Samma som 6., men under vänster ben.
8. Detsamma, men bakom ryggen.
9. Kasta bollen med handklapp först framför, sedan bakom och återigen framför dig, medan bollen är i luften.

Lyckas man inte med ett kast är det näste mans tur. Den som först blir färdig har vunnit. Antalet bollar kan ökas till både två, tre och fyra. Även här finns regler att hålla sig till. Dessutom gäller här generellt att ju lättare ett kast är desto fler av dem fordras.

1. Enbart rakt fram mot väggen.
2. Med en klapp mellan bollarna.



3. Bollen kastas under höger ben.
 4. Bollen kastas under vänster ben.
 5. Bollen kastas bakom ryggen.
 6. En klapp bakom och en framför sig.
 7. Snurra ett varv.
 8. Två bollar mot väggen och en i luften.
- Konststyckena utförs bara med en boll även om man har flera igång eller när alla bollarna är i luften.
- Att kasta boll mot vägg innebar ibland problem,

där man inte hade någon slät vägg att tillgå. Barnen tycks ha löst detta genom att bolla över huset till varandra eller också stod de på en sida av huset. Ett barn bollade upp, d v s kastade upp bollen en bit i luften. Ett annat barn slog till med handflatan så att bollen hamnade på taket. När den kom nerrullande igen, skulle den fångas upp av den som bollat upp, annars bytte man plats.

Hoppa rep

Att hoppa har varit ett omtyckt sätt att roa sig, från början mest bland männen, vilket nämns redan i de isländska sagorna. Det speciella sättet att hoppa med ett rep kommer förmodligen från att man förr använde vidjor att hoppa över. Man fann snart att repet var smidigare och gav större möjligheter. De första repen snodde man bara runt händerna, senare satte man på handtag. "Att hänga ett färgglatt hopprep med nymålade handtag av trä runt cykelstyret kändes härligt, för då visste man klart att våren var på väg.", berättar en kvinna från Lund, född 1936. Att hoppa ensam var en utpräglad flicklek, medan pojkarna mycket väl kunde delta i att hoppa långrep.

Att hoppa över repet kan göras på många olika sätt, t ex kan repet kastas framifrån eller bakifrån och man kan också bestämma om det får röra marken eller ej.

Ett exempel på turordning:

1. Med höger ben över först.
2. Med vänster ben över först.
3. Jämfota med mellanhopp.
4. Med armarna i kors.
5. Håll repet i en hand och sväng det runt längs marken och hoppa över det.
6. Med korsade ben.
7. På ett ben.
8. På det andra benet.
9. Varannan gång med höger och varannan gång med vänster ben.
10. Spring över repet.

Syskonrep

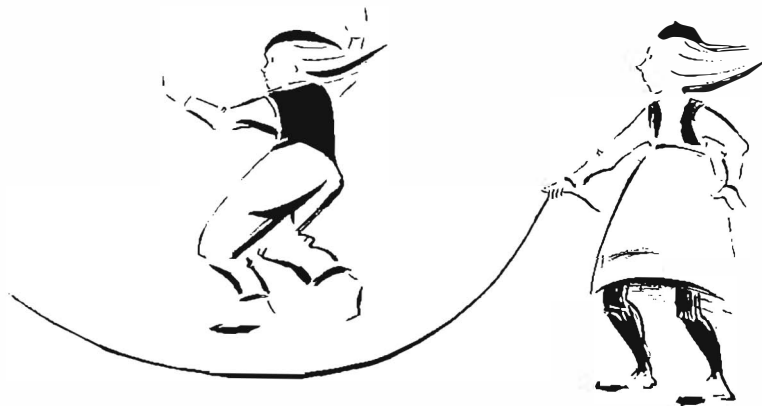
Två barn ställer sig mitt emot varandra eller efter varandra. Ett av dem svänger repet. Nu gäller det att hoppa vid rätt tillfälle, annars kan det trassla till sig ordentligt.

Långrep

TVå personer håller i ändarna på ett 4-5 meter långt rep och svänger detta runt. Nu gäller det för de andra att ta sig in och hoppa. Vid miss får näste man ta vid. På förhand har deltagarna bestämt vilka hoppsteg de skall använda.

Ett annat sätt att hoppa långrep är att binda en lina, ej för tunn, vid ett träd ungefär en meter från marken. Avdela någon att vara linsvängare.

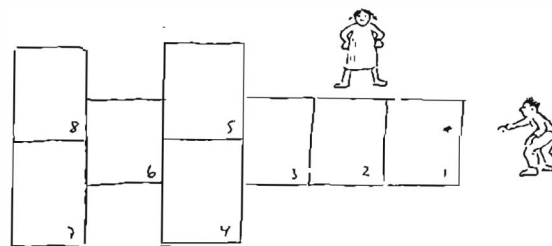
10 personer kan delta och lina svänges åt vänster. Deltagarna springer en och en från vänster under lina, en för varje sväng. Därpå springer de runt trädet och tillbaka till utgångsplatsen. Efter att ha hållit på så en stund, avbryter man kretsloppet. Nu svängs lina åt höger och deltagarna hoppar över den i stället för att springa under den. Men glöm för den skall inte att hela tiden runda trädet.



Hoppa hage

Leken har gamla anor. Den är belagd redan från romartiden men nådde förmodligen inte Sverige förrän vid mitten av 1800-talet. Den kom först till städerna. Med skolväsendets utbyggnad trängde den så småningom ut på landsbygden. Det var ett säkert vårtecken när man såg flickorna och en och annan pojke hoppa hage. Hagarna ritades upp i gruset på skolgården. På senare tiders asfalt ritade man med krita. Även lagda stenar på trottoarer kunde användas som hage. Ofta hade man en speciell "lyckosten" som hoppsten, den var liten och flat. Flickorna hade med sig sina hoppstenar överallt. De visste inte när det blev dags att hoppa. Skolrasterna passade bra. Det gick att avbryta leken, när rasten var över, och återuppta den nästa rast. Hoppstenar i glas med vackra mönster fann vägen från Danmark över Öresund till lyckliga flickor att ståta med.

Flygplanshage



Deltagarna - ej för många, 2-4 är lagom - ritar upp en hage enligt ovanstående bild, samt letar upp var sin liten platt sten. Därpå hoppar/går man och kastar stenen enligt följande schema:

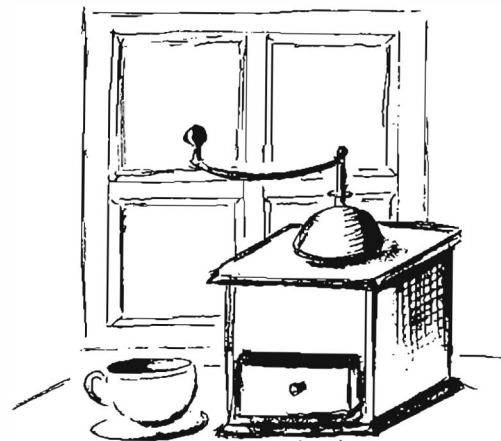
1. Förste man kastar sin sten i ruta 1, hoppar sedan genom alla rutorna i nummerföljd med början i ruta 2. I rutorna 4-5 respektive 7-8 sätts bägge fötterna ner, en i var ruta. I rutorna 7-8 vänder man och hoppar tillbaka. På tillbakavägen tar man upp stenen och hoppar över den ruta, som stenen låg i. Nästa gång kastar man stenen i ruta 2 och hoppar först i ruta

1, över ruta 2, till ruta 3 och fortsätter som ovan genom hagen, men tar upp stenen från ruta 2 och hoppar över denna ruta. På detta sätt kastar man sig genom alla rutorna i nummerföljd. Hoppar man fel får stenen ligga kvar och turen går till näste man. Missar man med att kasta ut stenen, ligger den naturligtvis inte kvar. Fel gör man, om man hoppar på ett streck, sätter ner båda fötterna på fel ställe, hoppar i en ruta med en sten i eller om man kastar stenen på ett streck eller i fel ruta.

2. Gå genom hagen med stenen på ena foten. Tappar man stenen, eller trampar på ett streck, är det näste mans tur och man får börja om igen.

3. Som under punkt 2 men med stenen på huvudet.

4. "Kaffesump". Gå eller hoppa genom hagen med slutna ögon. De övriga deltagarna ropar "kaffe", om man kommer rätt och "sump", om man kommer fel. Fel gör man, när man trampar på ett streck eller i fel ruta. Hela hagen måste klaras utan "sump".



5. Stå med ryggen mot hagen och kasta stenen över axeln. Hoppa sedan hagen enligt punkt 1 men med två undantag. Nummerföljden på rutorna spelar ingen roll vid kasten. När hagen genomhoppats felfritt sättes ett kryss i den ruta, där stenen låg. Denna ruta blir då viloplats d v s båda fötterna får sättas ner och ingen annan av deltagarna får hoppa i rutan. Den som markerat flest kryss har vunnit till slut.

På denna hage finns många varianter. Under punkterna 2, 3 och 4 kan man tänka sig, att inte hela hagen måste klaras i ett svep, utan att den deltagare, som missat, fortsätter från den ruta där felet gjordes. En halvcirkel kan ritas till bakom rutorna 7-8 och användas som viloplats i någon av de svårare turerna. Andra turer kan läggas in som att hoppa hagen jämfota eller baklänges.

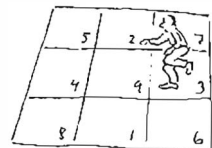
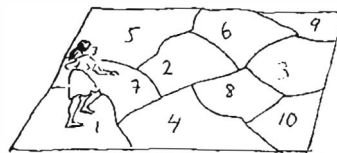
Genom att stenen ofta blir liggande i hagen, när någon gjort fel, blir det svårare att hoppa om man är många. Detta sätt att hoppa hage på kallades också "sotarhage" eller "stenhage".

Pusselhage

En stor fyrkant ritas upp och delas i ett antal bitar med oregelbundna linjer. Delarna numreras. Hur många delar man har och hur numren sätts avgör hur svår hagen blir. Hoppa sedan på ett ben i nummerordning och trampa inte på linjerna. Vid övertramp är det näste mans tur.

Nummerhage

En stor kvadrat ritas upp enligt bilden. Rutorna numreras. Deltagarna hoppar sedan på ett ben genom hagen i nummerföljd. Man får inte trampa på linjerna, då är det näste mans tur. Hagen kan göras svårare eller lättare. Det avgörande är siffrornas placering, och om man måste fullfölja hela hagen eller får börja om, där man gjort fel. Hagen kan också hoppas med sten. Stenen sparkas då med den fot man hoppar på från ruta till ruta i nummerordning. Hoppas man på en linje eller hamnar stenen i fel ruta eller på en linje, är det näste mans tur.



Fastlagslekar

Fastlagen är de tre dagarna före fastan. Då roade sig byns ungdomar med att leka. Fastlagslekarna fanns kvar till slutet av 1800-talet och början av vårt eget sekel. De förändrades efterhand från att ha varit ungdomslekar till att bli lekar för barn.

Lerpottleken

Deltagarna i denna lek skulle vara så löjligt klädda som möjligt. De kunde ha en toffel och en sko på sig, olikfärgade strumpor eller en konstig hätt. En lerkruka placerades på marken. Deltagarna skulle sedan i tur och ordning och med förbundna ögon finna krukan. När de väl var framme vid den skulle de försöka slå itu krukan med hjälp av en käpp. Det var sällan man hittade krukan, de flesta gick förbi den. Den som lyckades blev utnämnd till "krukkung". Han firades på ett efterföljande gille och den

flicka han först bjöd upp blev utnämnd till "krukdrottning".



Kappspringning

I loppet tävlade en pojke mot tolv flickor. Flickorna löpte stafett med en nyckel, medan pojkarna fick springa hela loppet själv. Man kunde också tävla två och två. Nyckeln utbyttes då mot ett antal okokta ägg som lades längs en bana. Den ena av de tävlande skulle nu lägga äggen ett och ett i en korg placerad vid målet. Samtidigt skulle den andra av de tävlande springa en viss sträcka. Leken kunde också utföras så att de båda tävlande fick plocka ägg från banan och lägga dem ett och ett på en given plats. Den som hade flest ägg vann.

Slå katten ur tunnan

Denna lek, som utfördes av den manliga ungdomen i byn, har förekommit i södra Halland och västra Skåne. Slå katten ur tunnan förekom både i Danmark och på kontinenten. De medeltida riddarspel, som var vanliga vid de kungliga hoven, har gett upphov till leken.

Den gick till på följande sätt:

En levande katt stängdes in i en trätunna. Den hängdes sedan upp i en ställning, som var placerad på en öppen plats eller på bygatan. Bondsöner och drängar skulle sedan ridande och med hjälp av en påk eller ett svärd slå sönder tunnan. Man slog i tur och ordning ända tills tunnan rämnade och katten ramlade ur. Den som lyckats slå katten fri blev utnämnd till "kattakung". Han hade rätt att välja sig en drottning bland byns unga flickor. På kvällen var det gille med kungen och drottningen som hedersgäster. Deltagarna i leken var vackra att se på, klädda som de var i "en vit linneskjorta över blå vadmalsbyxor, ett kulört skärp kring livet och en

trekantig pappershatt" (berättat av en kvinna f 1839).

Vid 1800-talets mitt upphörde bruket att ha en levande katt i tunnan. Istället lade man dit en "kattvätte", d v s en uppstoppad katt, berättar en sagesman f 1869. Tunnan kunde också ha ett mer lockande innehåll som en flaska punch, frukt eller konfekt.

Mot slutet av 1800-talet var det mest barn som lekte Slå katten ur tunnan och då till fots. Trots att trätunnor är sällsynta idag går leken utmärkt att utföra. Häng upp en fruktlåda av trä med en påse godsaker i en ställning. Utrusta deltagarna med träpåkar och låt de springande slå "katten" ur tunnan. Deltagarna kan bära speciella mössor liknande dem som flickorna enligt en kvinna född 1863 tillverkade: "Hela vintern sparade flickorna sina vackraste "märken". Till fastlagen klistrade de dem på en papperspåse och prydde den dessutom med remsor av silkepapper, som hängde ner på alla sidor."

Sticka jungfrun

Närbesläktad med Slå katten ur tunnan är leken Sticka jungfrun.

En jungfru av halm ibland klädd i en vacker kvinnodräkt sattes upp på t ex bygatan. På hennes högra arm hängdes en krans. Byns unga män klädda i vackra dräkter skulle ridande och med ett spö eller svärd i handen ta kransen från jungfrun. Att lyckas med detta var en stor konst, eftersom ryttarna bar masker för ansiktet med bara små tittgluggar i. Den stackars jungfrun blev rejält stucken till stor glädje för åskådarna. Leken var rolig att se på men mycket svår att utföra.



Påsklekar

Rulla ägg

En plankan sätts upp i lagom lutning mot en vägg eller en stol. På ett överenskommet avstånd framför plankan placeras i rad ett kokt ägg per deltagare. Deltagarna bestämmer hur många ägg var och en skall ha att rulla med eller antalet rullningar. Därpå rullar de i tur och ordning ett ägg, en peng eller en boll nedför plankan. Om det liggande ägget går sönder vid krock vinner den rullande det. Blir det ingen krock går turen till näste man. Den som fått flest ägg vinner.

Vid utomhuslek användes istället för en plankan oftast en tegelpanna och fin sand ströddes ut framför för att få marken slät. Rulla ägg kallades även för "trilla med ägg" eller "trilla med rullekampar", dvs färgade, mycket hårdkokta ägg.

Balanslek

En sträcka uppmätes. Varje deltagare lägger ett kokt ägg på en sked, sätter skeden i munnen och springer sedan sträckan. Den som kommer längst utan att tappa ägget vinner.

Detta var en omtyckt lek bland drängarna på påskdagen och annandagen. Priset var oftast att få äta så många ägg man ville.



Pinka med ettöringar

En punkt på marken väljs av deltagarna och markeras med en sten. Deltagarna ställer sig på ett överenskommet avstånd från stenen och kastar lika många ettöringar var mot denna. Den som kommer närmast stenen får ett extra kast varvid han eller hon säger:

-Krona eller öre?

De övriga bestämmer sig då t ex för öre. Kommer då sidan med öre upp i extrakastet har den kas-

tande vunnit alla ettöringarna, om krona kommer upp går ettöringarna tillbaka till sina ursprungliga ägare, och man kastar på nytt.

En variant på leken är att stenen utbytes mot en spann i vilken varje deltagare satsat en ettöring.

Pinka med ettöringar lektes av barn i Höganäs in på 1940-talet. Idag får man väl tänka sig att använda en annan slänt istället, t ex en femöring!



Leka i ring



Ett skepp kommer lastat

Deltagarna sitter i en ring och kastar ett mjukt föremål mellan sig, t ex en hopkramad näsduk eller en tygball. Den som kastar säger:

-Ett skepp kommer lastat!

Den som tar emot svarar:

-Med vad?

Den person som kastade skall nu snabbt ge svaret, som skall börja på en särskild bokstav, vilken har man kommit överens om i förväg. Den som tog emot bollen kastar den sedan vidare med samma fråga.

Den här leken kan varieras i det oändliga. Istället för att alla svar börjar på samma bokstav kan man t ex gå i alfabetisk ordning. Den förste ger ett svar på A, den andre ett på B osv. Man kan också välja att svara med ord som har anknytning till varandra, t ex frukt eller blommor.

På julgransplundringar var Ett skepp kommer

lastat en vanlig lek. I Skåne lektes den ofta vid jultid och kallades där också Skeppet är lastat, Mitt skepp är lastat och Lasta skeppet. I berättelsen om Svinaherden av H.C Andersen leker prinsessan och hennes hovdamer just Ett skepp kommer lastat.

Du duger

Leken går till på samma sätt som Ett skepp kommer lastat, men den som kastar säger istället:

-Du duger!

Den som tar emot svarar då:

-Till vad?

Den person som kastade skall utan betänketid ge ett fyndigt svar. Dialogen kan t ex bli:

-Du duger!

-Till vad!

-Till buse!

Man kan också komma överens om att svaret skall börja på en viss bokstav, precis som i Ett skepp kommer lastat.

Ingen - utan

Här finns en dialog liknande den i Du duger. Den som kastar skall säga en mening som innehåller orden ingen - utan. Den som tar emot svarar sedan med en mening, som också innehåller dessa ord och som dessutom rimmar på kastarens mening. Den som kastar kan t ex säga:

-Ingen vinter utan is.

Svaret kan då bli:

-Inget kök utan spis.

Ett annat exempel är:

-Ingen gröt utan ris.

-Ingen jul utan gris.

Kejsaren av Kina

Alla sitter i en ring på golvet. Lekledaren frågar de andra:

-Kejsaren av Kina tycker inte om te. Vad tycker han då om?

De andra skall nu svara, vad kejsaren kan tänkas tycka om. Man får dock inte svara fel - då

får man lämna pant.

Det kluriga är att det kejsaren inte tycker om är maträtter, som innehåller bokstaven t. Han tycker alltså om kaffe, choklad och soppa men inte potatis, vatten, stek osv.

Leken är roligast om deltagarna inte lekt den förut, utan får lista ut vad som är rätt och fel i deras svar. När de kommit på knepet kan lekledaren hitta på andra bokstäver som kejsaren inte tycker om. Men det är väl bra svårt att hitta en lika vitsig bokstav!





Alla fåglar flyger högt

Deltagarna sitter i en ring med händerna på knäna. En är lekledare och säger:

-Alla fåglar flyger högt. Svalor!

Nu skall alla lyfta upp händerna och sedan låta dem falla ner på knäna igen, som flygande fåglar. Lekledaren fortsätter sedan snabbt att ropa och kan t ex säga:

-Alla fåglar flyger högt. Hästar!

Då får ingen lyfta händerna. Den som gör fel lämnar pant.

Man får alltså bara "flyga" med händerna när lekledaren nämner ett djur som verkligen kan flyga.

Ge skänker

Deltagarna sitter i en ring och två av dem utses att ge de övriga skänker [gåvor]. Den förste viskar ett föremål till var och en av deltagarna. Den andre talar viskande om vad föremålet skall användas till utan att veta vad den förste sagt. När alla fått sina skänker; ett föremål och vad det skall användas till, får de berätta det för de övriga. Det kan då bli t ex så här:

-Jag fick en ko och den skulle jag ha till fästmö.

-Jag fick en korv och den skulle jag ha att slå med.

Ryktet

Alla sitter i en ring och en person utses att börja. Denne viskar nu ett ord eller en mening, vad som helst, till sin granne, som skickar budskapet vidare till näste man osv. Siste man i ringen talar om vad han hört.

Hotellet i Skinnarviken

Den här leken kräver ganska många deltagare, ju fler desto bättre. Alla sitter på stolar i en gles ring och var och en får en roll. En kallas "den resande". Några föreställer hotellets personal: värdshusvärd, kock, servitör, hovmästare osv. De andra är hotellets matsedel och föreställer olika maträtter, t ex stek, skinka, korv, sallad, kaka, tårta, kaffe, te, vin m fl rätter tills alla fått en roll.

Den resande skall nu sätta sig mitt i ringen och försöka komma ihåg vilka maträtter, som finns i ringen. Detta gör han genom att ropa på någon i personalen och sedan säga:

-Vad finns här för mat?

Den han ropat på skall snabbt resa sig, snurra ett varv och sedan börja räkna upp en massa maträtter. Nämner han en rätt, som finns i ringen, skall den person som föreställer maträtten också resa sig och snurra ett varv, för att sedan sätta sig igen. När den resande är någorlunda säker på vem som föreställer vilken maträtt,

kan han börja beställa mat av personalen och den maträtt han sedan begär skall återigen resa sig och snurra. Glömmer någon att snurra eller gör det för sent, får man lämna pant. Nämner den resande en maträtt som inte finns på hotellet, får han också lämna pant. Det gäller för den resande att beställa flera maträtter i följd, så snabbt som möjligt.

Så håller man på så länge den resande tycker



det är roligt. När han beställt färdigt ropar han:

-Hela hotellet i Skinnarviken och allt vad som finns i det. Platsombyte!

Alla skall nu resa sig och snabbt hitta en ny plats i ringen och den resande försöker också ta en av de tomma stolarna. Den som blir utan stol får vara den resande nästa gång.

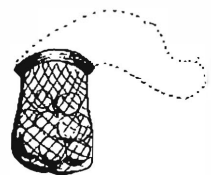
Hotellet i Skinnarviken är en typisk lek från 1800-talets andra hälft. Den publicerades 1860 i "Den glade Barnavännen". Lekarna vid den här tiden var ofta ganska invecklade och krävde många deltagare och ofta stora kunskaper.

Jungfru Marie penningpung

Lekledaren går runt och säger till deltagarna som sitter i en ring:

-Jungfru Maria skickade en penningpung över havet och du får köpa vad du vill utom svart och vitt och säga vad du vill utom ja och nej.

Sedan frågar han var och en vad de köpt. Köparna skall svara utan att nämna ett svart eller vitt föremål. Lekledaren ställer sedan frågor om föremålen. De som svarar får nu inte säga ja eller nej. Svarar någon fel får han lämna pant. Det gäller för lekledaren att ställa så kluriga frågor som möjligt.



Blindbock



Blindbock är en mycket gammal lek. Som de flesta lekar var den en gång lika populär hos vuxna som hos barn. Vi vet till exempel att man lekte blindbock vid Gustav III:s hov under julen.

Alla blindbockss lekar börjar med att man utser en eller flera blindbockar, som får ögonen förbundna. Blindbocken kan utses genom en räknerämsa.

Blindbock

Blindbocken skall försöka fånga någon av de andra deltagarna och gissa vem det är. Gissar han rätt, får han byta plats med den han fångade. I annat fall får han fortsätta som blindbock och fånga någon annan.

Kliva över hinder

Den som skall vara blindbock skickas ut ur rummet. Under tiden gör de andra deltagarna i ordning en hinderbana bestående av små pallar, böcker o d, som placeras på golvet. Den som

skickades ut får komma in igen och bese banan. Han får veta, att han skall gå runt den med hjälp av två kamrater.

Medan man binder för hans ögon, tar de andra snabbt och tyst bort hindren.

Blindbocken leds nu runt rummet under varningar och tillrop:

-Här måste du lyfta fötterna högt!

-Ta ett stort kliv nu!

-Här måste du hoppa!

När han letts runt rummet, tar man av honom bindeln och visar honom den obefintliga banan!





Släcka ljuset

Blindbocken snurras runt några varv för att tappa orienteringen. Han skall sedan försöka hitta och blåsa ut ett tänd ljus, som man placerat någonstans i rummet.



Sittblindbock

Alla deltagarna sätter sig i en ring på golvet. Blindbocken placeras mitt i ringen. Han snurras runt några varv och skall sedan sätta sig i knät hos en av de andra och försöka gissa, vem det är. Gissar han rätt, får han byta plats med denne. Gissar han fel, får han en knuff av de andra, så att han hamnar i knät hos någon annan, som han skall försöka känna igen.

Botanisk blindbock

Här gäller det att känna igen växter utan att se dem. Blindbocken får känna på växter, som de andra har plockat. När han gissat rätt, får han byta plats med den, vars växt han kände igen. Om man inte har möjlighet att plocka växter, kan man ta föremål, som blindbocken får känna på. En annan variant är, att låta blindbocken lukta på olika saker och försöka lista ut, vad det är.



Smussla och gömma



Smussla sko

Deltagarna sitter tätt ihop i en ring på golvet med uppdragna knän. Under benen smusslar de en sko. En person står utanför och skall lista ut var skon är. Hittar han rätt, får den som blivit ertappad med skon stå utanför nästa gång.

För att förvirra den som letar kan de som smusslar då och då ropa: -Sko här! eller -Här är den! De kan också sjunga följande visa:

-Denna sko den skall vandra
från den ena till den andra.
Låt den gå, låt den gå,
låt den aldrig stilla stå!

Smussla sko har varit en av de allra vanligaste lekarna i Sverige och har givits många olika namn. I Skåne brukade man kalla den Sko här, sko där, sko runtomkring eller Smussla toffel. Det vanligaste namnet (över hela landet) var annars Mussla sko. Så kallas leken i författaren Dahlstiernas vers om olika lekar från omkring 1700:

Dhe buga för Påfven; och de kasta want
Så mussla dhe Skoo: så deela de Pant
I afton blifwa wij lustiga!



Gömma ringen

Många olika lekar med fingerringar heter Gömma ringen. Här nedan följer två sinsemellan mycket olika lekar med samma namn.

1. Deltagarna sitter på stolar runt om i rummet med händerna knutna i knät. Två personer går omkring. Den ene har en ring i handen, som han skall ge - eller låtsas ge - till någon av dem som sitter. Den andre skall lista ut vem som fått ringen. Då och då säger den som gömmer till den som letar:

-Jag kan själv ha ringen såväl som nån av de andra.

Upptäcker den som letar vem som har ringen, är det hans tur att gömma nästa gång.

2. Man trär upp en ring på ett snöre, så långt att alla deltagarna kan sitta i en cirkel och hålla i snöret. En person står inne i cirkeln medan de andra smusslar ringen mellan sig. Den som är inne i cirkeln skall tala om vem som har

ringen och markera detta genom att ge den, som han tror har ringen, ett lätt slag på fingrarna. Är det rätt person får denne stå inne i cirkeln nästa gång.

Till den här varianten av Gömma ringen brukade man sjunga följande visa:

-Denna ringen den skall vandra
från den ena till den andra.
Låt den gå, låt den gå,
låt den aldrig stilla stå.

Akta fingrarna

Akta fingrarna leks på samma sätt som Gömma ringen, men utan ring. Istället skall den som står inne i cirkeln försöka ge någon av dem som sitter ett slag på fingrarna. Den som slaget riktas mot har rätt att släppa snöret, men måste ta tag i det så fort som möjligt igen om slaget inte träffat. Lyckas personen som står inne i cirkeln slå någon på fingrarna, byter de plats.

Gömma nålen

En av deltagarna skickas ut ur rummet. De andra gömmer en synål genom att fästa den i kläderna på någon. Den som gått ut hämtas in igen och skall leta rätt på nålen. Han får veta att den är fäst i någons kläder, men inte hos vem. När han letar hos de olika deltagarna, får de hjälpa honom genom att gnola. Om den han letar hos gnolar grovt [högt] är nålen inte i närheten. Gnolar han däremot fint [lågt] "bränns det" och nålen är nära.

Den här varianten av leken är hämtad från Jämtland. I Skåne brukade man sjunga en sång när man lekte Gömma nålen:

-Fem får och fyra getter
tag nålen där den sitter
'tag nålen där den satt
så förtjenar du en skatt.

Gömma fingerborgen

Alla går ut ur rummet utom en. Den som är kvar i rummet gömmer en fingerborg på ett fiffigt, synligt ställe. De andra får sedan komma in och försöka leta upp fingerborgen. När någon sett den, skall han inte tala om var den är, utan bara säga:

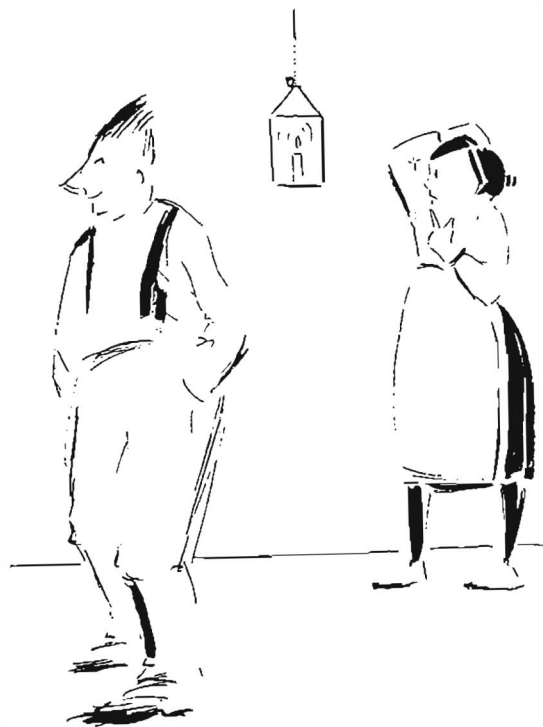
-Hittat den!

och sedan sätta sig ner. De som hittat fingerborgen kan hjälpa de andra genom att säga:

-Det bränns!

när någon är i närheten av den. Så håller man på tills alla hittat fingerborgen. Den som såg den först får gömma nästa gång.

De som letar kan få hjälp genom att gömmaren talar om hur högt han gömt fingerborgen: fågel, fisk eller mittemellan, d v s högt, lågt eller mittemellan.



Skämtlekar

Farfars byxor

Lekledaren går omkring och ställer frågor till de andra deltagarna. Vad han än frågar dem måste de svara:

-Farfars byxor.

Säger lekledaren t ex:

-Vad åt du till middag?

blir svaret:

-Farfars byxor!

Det är förbjudet att le eller skratta. Den som inte lyckas hålla sig allvarlig får lämna pant.



Pelle, ja, nej

Alla sitter i en ring eller på rad. Lekledaren ger deltagarna i tur och ordning svaren -Pelle, -ja och -nej. Den förste får svaret Pelle, den andre ja, den tredje nej, den fjärde Pelle igen osv. Sedan ställer lekledaren frågor i tur och ordning till var och en, t ex:

-Vem älskar du mest? -Pelle

-Vet du att du liknar en gris? -Ja

-Förstår du det här? -Nej

Den som svarar fel eller inte kan hålla sig allvarlig får lämna pant.

Tupp och höna

Two people sit opposite each other. Following conversation unfolds:

-Du har stulit min tupp!

-Du har stulit min höna!

-Skall vi karpas om det?

Now shall they blow at each other so much that they can't. When one starts laughing or tapping the other has won.



Djurläten

The leader gives a signal and one of the participants a name. When all have their name, they shall on a given signal imitate their animal loudly and clearly, all at once. The fun in the game is that all have the same name. The game can be varied by the leader only giving one of the participants a name, but then the others must know the game beforehand.



Långkatekes

3-5 deltagare får var sitt papper och en penna. Alla skriver ett pojknamn på sitt papper, viker över namnet och skickar papperet till sin granne. Nu skriver alla ett flicknamn på sitt papper, viker, skickar vidare osv och skriver sedan:

- vad han sa.
- vad hon sa.
- var de träffades.
- vad följden blev.
- vad folket sa.



Sedan vecklar man upp papperet och läser vad som står på det.

Leken finns i många varianter. Den ovanstående är från Jämtland, där den lektes bland skolbarnen/på 1960-talet.

Det papper man skrev på blev ofta långt och smalt och har gett leken dess namn. Benämningen "långkatekes" uppkom genom att Luthers lilla katekes försågs med långa förklaringar. Fyll

namnet bidrog också att boken ofta hade ett långsmalt format.





Samvetsleken

"En av sällskapet går omkring och giver tre namn till varje deltagare i leken. Till de kvinnliga gives män och tvärtom. Så kastas frågor från den ene till den andre, varvid den frågade måste svara med något av de tre namn hon fått. Frågorna kunna vara ganska obehagliga att svara på, i synnerhet om man känner till varandras förhållanden.

Exempel på frågor:

- Vem gick du armkrok med häromkvällen?
- Vem var din första kärlek?
- Vem kysste du senast?"

Fria på narri

Den här leken kräver lika många flickor som pojkar. Pojkarna går ut ur rummet och flickorna bestämmer sedan vem som skall ha vilken pojke. Pojkarna ropas därefter in en i taget. Den som kallats in skall buga sig för den flicka, som han tror valt just honom. Tar han fel får han gå ut och försöka igen. Så håller man på tills alla är hopparade.



Kika stjernor

"En som inte varit med förr leddes ut i köket. Där stod en fylld vattenspann på golvet. Så sade man: -Titta nu riktigt väl efter i spannen så får du se något riktigt grännt! När då denne böjde ner huvudet för att titta, passade någon på att kasta en disktrasa i spannen."

Hur står jag?

"En lek var att då ungdomen sutto i stugan skulle en gå ut i förstugan. En utav de innevarande sade: gå ut i förstugan och ställ dig och jag skall säga dig hur du står. Detta ansåg denne vara en omöjlighet. Han gick ut och ställde sig. Hur står jag? -Du står som en bobbe [dummerjöns] blev svaret från utmanaren.

Han gick skamsen in.

Gissade jag inte rätt? Skämt och glam. Men det gick inte att lura en dräng mer än en gång."

(Berättat av Jöns Larsson, Skivarp, f 1861)



Ta påsen

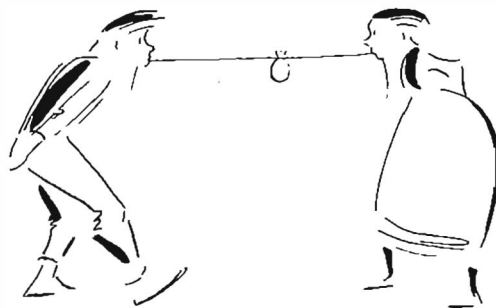
"Mitt på ett snöre binder man fast en liten påse med godsaker, och två tävlande ta var sin ända av snöret i munnen. Båda två måste stå precis lika långt från påsen, händerna ska hållas på ryggen och snöret vara spänt.

Vid given signal börja de bägge tugga åt sig snöret och den som först hinner fram till påsen har vunnit. Släpper någon snöret under tiden, så vinner den andra.

Om många barn skola tävla måste man ta ett nytt snöre varje gång, ty renlig skall man all-

tid vara, och förresten kan smitta lätt överföras, om man tuggar på samma snöre."

Leken Ta påsen publicerades 1927 i "Lekar för barn" av Malin Ödmann. På 1970-talet lektes en liknande lek på barnkalas i Lund: På en tallrik lade man lakritssnören så att ändarna stack utanför kanten. Pojkar och flickor kunde nu bli hopparade genom att tugga i var sin ände. Leken kallades Lady och Lufsen efter de spagettiätande hundarna i Kalle Ankas julaftonsprogram i TV.



Nötlekar

Juldagarna fördrevs med allehanda lekar. "När jag var ung brukade vi i mitt hem leka om julkvällarna för det var roligt och för att det var jul" (upptecknat 1933).

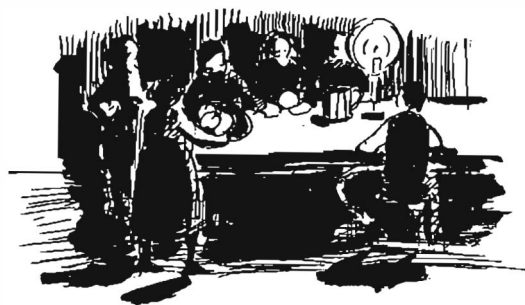
Speciellt uppskattade var nötlekarna. "På hösten plockade man hasselnötter som man skulle ha att roa sig med på vintern", berättar en sagesman född 1894. Nötterna plockades i den egna täppan, eller ute i naturen. Köpenötter förekom givetvis också.

När nötterna plockades tidigt om hösten valdes speciella "gissenötter" ut. De var små för att man lättare skulle kunna lura de gissande.

När man på julkaset kände för att leka Gubben på stubben och käringen på roten, var det bara att sticka handen i fickan. I en uppteckning från Småland heter det "Det var brukligt att var och en hade en slump hasselnötter med sig i lomman.

Koka nötter

Man lägger ut ett antal nötter på ett bord. En person går ut ur rummet. De andra pekar ut en viss nöt och kommer ihåg vilken det är. Den som är ute får komma in igen. Han skall nu börja plocka upp nötter, en i taget på måfå, tills han kommer till den utpekade nöten. Han får behålla de nötter han plockat upp. Härefter får någon annan gå ut, varefter proceduren upprepas. Den som får flest nötter vinner.



Gissa nötter

En av deltagarna tar ett antal nötter i sin hand. De övriga ska gissa hur många det är. Den som gissar rätt vinner nötterna. Gissar man fel, får man böta så många nötter, som man gissar orätt i förhållande till rätt antal. I uppteckningar hittar man ofta exempel på lustiga påståenden eller små verser, som använts vid nötgissningar. Här följer några exempel från Skåne, Blekinge och Småland:

-Min mor kokte kaffe. Hur många bönor lade hon på?

-Nu är det jul. Då går jag till dig. Hur många gånger?

-Alla göingar i dammen. Hur många är de?

-Boby med hela slumpen

Käringen låg i sumpen

Hur många är?

-Jag har nötter i en fjäring

Jag vill bli din käring

Hur många år?



Gubben på stubben...

En pojke sitter på en huggkubbe och kallas för "gubben på stubben". En flicka sitter på en låg bänk eller pall och kallas för "kärningen på roten". Så säger flickan:

-Gubben på stubben.

Pojken svarar:

-Kärninga på rota.

Flickan fortsätter:

-Gubben tog kryckan och slog kärninga på nosa.

Pojken frågar:

-Hur många gånger?

och så sträcker han fram den knutna handen, i vilken han har nötterna. Flickan får nu gissa ett antal. Är det rätt, vinner hon nötterna. Är det fel, får hon lägga dit så många nötter, att antalet blir rätt.

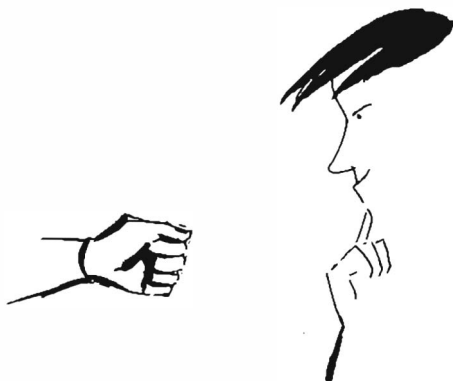
Räven

Man lägger ut nötter i form av en räve enligt bilden. En person vänder ryggen till medan den andre pekar på en nöt i taget och säger:

-Vad är det?

Den andre skall nu svara och ange vilken kroppsdel på räven som utpekats. Man håller på tills man svarar fel. De nötter man sagt rätt på vinner man.





Udda nötter

I leken deltar en pojke och en flicka. Pojken har ett antal nötter i handen. Han räcker fram den och frågar:

-Udda eller jämnt?

Svarar flickan jämnt, och det är rätt, vinner hon alla nötterna i pojkens hand. Säger hon fel, d v s jämnt om det är udda får hon lägga dit en nöt, så att det blir rätt.

Jag har nötter i min vante

Flickan håller fram en vante och säger:

-Jag har nötter i min vante.

Pojken svarar:

-Alla flickor äro falska.

Flickan frågar:

-Hur många då?

Pojken gissar ett antal. Är det rätt vinner han nötterna. Har han till exempel gissat tre och det var fem, får han lägga dit två nötter.

Nötrim

Det var inte bara till julgröten man skulle rimma utan även vid nötgissningen. I denna uppteckning från Skåne ser vi hur frågaren och gissaren växelvis rimmar.

-Ugglorna skrika i mossarna.

-Käringarna springa med påsarna.

-Var de komma så snacka de.

-Få de något så tacka de.

-Hur många gånger?

Diverse

Bildhuggarleken

"Bildhuggaren" dvs en av deltagarna ordnar de övriga, benämnda "statyer". När bildhuggaren ropar:

-Mästaren är borta!

får alla statyerna springa omkring. När han sedan ropar:

-Mästaren är hemma!

måste alla så snabbt som möjligt intaga ursprunglig position. Den staty som låter sig "förstenas" sist får lämna pant.



Skuggleken

Man ställer några tända ljus framför en vit vägg. Mellan ljusen och väggen sätts en stol så att man kan passera där emellan. En av deltagarna sätter sig med ansiktet vänt mot väggen. De övriga klär ut sig och söker på alla sätt öka eller minska sin längd. Så spatserar hela sällskapet en och en fram mellan ljusen och den sittandes rygg. Denne skall nu gissa vem som passerar bakom ryggen genom att titta på skuggan på väggen. Så fort någon blivit avslöjad måste denne intaga den sittandes plats.

Leken finns upptagen i "Den glade Barnvännen" från 1860.



Bolta bock

En person sitter på en stol och föreställer bock. De andra ställer sig bakom bocken och boltar (bultar) honom i tur och ordning i ryggen, sticker upp ett antal av sina fingrar bakom "bockens" huvud och säger:

-Bolta, bolta bock hur många horn står här upp?

Om bocken svarar rätt, byter han plats med den boltande och så fortsätter leken.

Ta juldockan

En juldocka gör man av ett knippe långhalm, som viks på mitten. Man knyter om strax under viken och formar tre ben så att dockan kan stå stadigt.

Den som skall ta dockan lägger sig på rygg.

Dockan placeras bakom hans huvud. Han ska nu kasta benen bakåt, fånga dockan mellan fötterna och kasta iväg den så långt han kan.

Man kan också tävla om vem som kastar längst.



LITTERATUR:

- Blomqvist, R 1960: "Kulspel", Kulturens årsbok 1960
- Bringéus, N-A 1981: Årets festseder
- Den glade Barnvännen! (1860)
- Eskeröd, A 1953: Årets fester
- Fastlagen och påsken ...och däremellan kommer fastan. (1984)
- Gammaldags spel och lek i Kalmar län. (1929)
- Gossar! Hvad skola vi roa oss med? (1843)
- Jeppsson, I 1973: "Fastlagsupptåg i Skåne under 1800-talet", Skånes Hembygdsförbunds årsbok 1973
- Lundberg, A 1976: "När velocipeden var ung i Lund", Gamla Lunds årsskrift 59
- Låtom oss leka! Lekar och nöjen för unga och gamla. (1880)
- Nicolovius, 1924: Folklivet i Skytts härad
- Person, B-A 1959: "Toppspel", Kulturens årsbok 1959
- Sjöberg, N 1926: Skolpojksliv för 60 år sedan
- Tillhagen, C-H 1947: "Med docka och snurra", Det glada Sverige
- Tillhagen, C-H & Dencker, N 1949: Svenska folk-lekar och danser
- Ödmann, M 1927: Lekar för barn

ARKIV:

- Folkklivsarkivet (LUF), Lund
- Nordiska museets folkminnesarkiv, Stockholm
- Svenska akademins ordboksredaktion (SAOB), Lund

INTERVJUER

Register

Akta fingrarna	53
Alla fåglar flyger högt	45
Att lämna pant	6
Balanslek	40
Bildhuggarleken	66
Blindbock	48
Bolla mot vägg	30
Bollekar	28
Bollskola	28
Bollstå	29
Bolta bock	67
Botanisk blindbock	51
Djurläten	57
Dragkamp	18
Du duger	43
Dunka knut	15
Ett skepp kommer löstat	43
Farfars byxor	56
Fastlagslekar	37
Flygplanshage	34
Fria på narri	59
Förstenad	13
Ge skänker	45
Gissa nötter	63
Gropsel	22
Gubben på stubben...	64
Gömma fingerborgen	54
Gömma nålen	54
Gömma ringen	53
Hoppa hage	34
Hoppa rep	32
Hotellet i Skinnarviken	46

Hur står jag?	60
Hälsa påven	8
Ingen - utan	44
Jag har nötter i min vante	65
Jungfru Marie penningpung	47
Kappspringning	37
Kejsaren av Kina tycker inte om te	44
Kika stjernor	60
Kliva över hinder	49
Koka nötter	62
Kungens söner	10
Kurragömma	14
Kyssa klockan	9
Kålhuvud	15
Leka i ring	42
Lekramsor	2
Lerpottteleken	37
Låna eld	12
Långkatekes	58
Långkrock	23
Långrep	33
Nnummerhage	36
Nöttlekar	62
Nötrim	65
Pantstraff	6
Pelle, ja, nej	56
Pinka med ettöringar	41
Plocka smultron under snön	9
Posten går	10
Pusselhage	36
Pyramid	22
Påsklekar	40
Rulla ägg	40
Ryktet	45
Räkna sjustjärnor	7

Räkna veckans dagar	9
Rännboll	30
Räven	64
Rävringar	13
Samvetsleken	59
Sittblindbock	51
Sko Blacken	16
Skuggleken	66
Skämtlekar	56
Slå katten ur tunnan	38
Släcka ljuset	50
Smussla och gömma	52
Smussla sko	52
Spela gris	29
Spela kula	20
Sticka jungfrun	39
Streck	23
Styrkelekar	16
Stå munk eller nunna	8
Syltkruror	17
Syskonrep	32
Ta juldockan	67
Ta påsen	61
Tafatt	10
Topplekar	25
Triangel	23
Trösta änkan	7
Tunnband	26
Tunnbandslekar	27
Tupp och höna	57
Tämja stuten	17
Udda nötter	65
Vattna gåse	11
Vespa skank	16

