

**BALLERUP  
MUSEUM**



# Skal vi lege?

Historiske lege og legetøj på  
Ballerup Museum

# Skal vi lege?

Gennem hele historien har både børn og voksne leget. Man leger for at have det sjovt, for at være sammen med andre. Når man leger lærer man ofte nye ting. Mange af de lege vi i dag kender som børnelege, var lege som karle og piger legede, når der blev holdt høstballer, bryllupper, julestue og andre fester på gårdene i 1700- og 1800-tallet.

Før i tiden var der stor forskel på om man boede i byen eller på landet. På landet deltog børnene i arbejdet på gårdene. De vogtede gæs, hjalp med at malke køer, vaske tøj osv. Børnenes leg var efterligninger af de voksnes arbejde. I byerne legede børnene købmand og tog. På landet legede børnene med hest og vogn. Man lavede tit legetøj selv eller brugte det, man fandt i naturen. En sten med hul i og snor gennem hullet, kunne bindes som en ko på marken. Børn på landet legede mange sammen. De løb rundt i store flokke, og legede fangelege, gemmelege, og hvad de ellers kunne finde på.

Nogle lege ændrer sig aldrig, mens andre er forsvundet og nye er opstået. Kast dig ud i de historiske lege, opfind nye lege eller leg de lege, du allerede kender. I hæftet her finder du instruktioner og regler til nogle af de legeredskaber, der er i den udendørs legekasse på græsplænen ved Bystævnet, og som kan bruges af alle i museets åbningstid. I købmanden i Lynsmedens Hus kan du købe kugler, sjippetove, elastik til elastikhop og andet gammeldags legetøj. Du kan også lege fangelege på græsset helt uden redskaber.

God fornøjelse!



# Indhold

Lege med redskaber.....	4
<i>At trille tøndebånd</i> .....	4
<i>Domino</i> .....	5
<i>Hoppe elastik</i> .....	6
<i>Kaste hestesko</i> .....	7
<i>Keglespil</i> .....	8
<i>Mikado</i> .....	9
<i>Kuglespil</i> .....	10
<i>Sommerski</i> .....	11
<i>Sækkevæddeløb</i> .....	12
<i>Tovtrækning</i> .....	13
<i>Æggeløb</i> .....	14
<i>Blindebuk</i> .....	15
Lege uden redskaber.....	16
<i>Dødning, dødning</i> .....	16
<i>Pandekager med syltetøj</i> .....	17
<i>To mand frem for en enke</i> .....	18



# At trille tøndebånd

Tøndebånd er et legeredskab, der består af en ring, som trilles af sted og styres med en pind. Trillebånd af træ kunne købes fra begyndelsen af 1900-tallet, men man kunne også bruge et kasseret tøndebånd eller fælgen fra et cykelhjul. I Danmark holdt man op med at lege med tøndebånd i midten af 1900-tallet, da der blev mere trafik på gader og stræder.

# Domino

Tænkespil med brikker. Fra to deltagere.

Redskaber: 28 dominobrikker og et flat underlag.

## Hvordan?

For at starte spillet skal den spiller, som har den højeste dobbeltbrik lægge den ud på bordet. Brikkerne lægges som en lang kæde på jorden/bordet. Når en spiller har tur, tager han/hun en dominobrik fra sin ”hånd” med samme antal prikker som den dominobrik, der ligger for enden af kæden på bordet. Spilleren forlænger nu kæden med denne brik. Dobbelte dominobrikker lægges altid på tværs af kæden. Da der altid er to åbne ender på kæden, hvor en ny dominobrik kan placeres, skal de to åbne ender på en dobbeltbrik placeres på tværs af kæden.

Hvis en spiller ikke kan lægge en dominobrik til kæden, må han/hun trække en ny dominobrik fra bunken indtil han/hun finder en der passer. Hvis der ikke er flere brikker tilbage på bordet, må han/hun melde pas og vente til næste gang det bliver hans/hendes tur.

Spillet slutter, når en spiller har lagt sin sidste dominobrik. Han/hun scorer point alt efter, hvor mange prikker der er på de andre spilleres tilbageværende brikker. Spillet slutter også, når alle spillere har meldt pas. I dette tilfælde er det spilleren med mindst antal prikker på sine tilbageværende brikker, der scorer point.

# Hoppe elastik

Fra 3 deltagere.

Redskaber: 1 lang elastik.

## Hvordan?

Der er mange varianter at hoppe elastik på. En måde er, at 2 personer holder elastikken nede ved anklerne (den løftes op efter første runde). De øvrige deltagere hopper på skift på følgende måde:

1. Hop over begge snore.
2. Hop over baglæns.
3. Hop imellem.
4. Hop land på modsatte snor.
5. Hop land sidelæns på begge snore.
6. Hop lande med et ben ude og et inde.
7. Træk modsatte elastik under den anden med hælen, slip, hop om land på den elastik, man havde om hælen.
8. Elastikken krydses nu og man sætter den om sine ankler (hopperen) hop ud og land med benene udenfor.
9. Samme position: man lander med fødderne på elastikken.
10. Start med begge ben ude. Hop rundt 180 grader. Hop nu højt for at vikle elastikken af benene og land med begge fødder.

# Kaste hestesko

2 -3 deltagere eller to hold

Redskaber: Hestesko og en pind der sættes i jorden.

## **Hvordan?**

Hver spiller kaster på skift to hestesko. Der gives point til hver af de 2 sko, som ligger nærmest pinden. En sko som står op ad pinden giver 2 points, og en sko som griber omkring pinden giver 4 points. Slås en sko væk af modparten mister skoen sin værdi.

Man spiller ned fra 20 point og skal gå lige ud og ende med 0 points.

# Keglespil

2-8 deltagere.

Redskaber: 9 kegler og to kugler.

## Hvordan?

Spillet gælder om at vælte så mange kegler som muligt. Sæt keglerne op, og afmærk et punkt hvorfra kuglerne kastes. Kast på skift kuglerne og se hvem, der vælter flest kegler.

Keglespil har været dyrket i flere tusinde år – først som underholdning på fx markedspladser, og op gennem 1800-tallet blev keglespil en organiseret sport. I mange krohave var der anlagt keglebaner, så krogæsterne kunne underholde sig med et spil kegler mellem retterne.



# Mikado

Pindespil der kan spilles af 2 eller flere deltagere. Spillet kræver rolig hånd og koncentration.

Redskaber: 31 pinde.

## Hvordan?

Den yngste deltager starter. Han/hun tager alle pindene i sin hånd. Han/hun slipper alle pindene på jorden. Nu ligger de alle rodet sammen i en bunke.

Nu skal samme spiller så starte med at løfte en pind fra bunken. Man må kun løfte én pind op ad gangen, og de andre pinde må ikke røre sig. Når man først har rørt en pind, skal man prøve at løfte samme pind fra bunken. Spilleren kan fortsætte med at fjerne pinde fra bordet så længe de andre pinde i bunken ikke flytter/rører sig. Hvis en af de andre pinde flytter/rører sig, går turen videre til den næste spiller.

Den pind som spilleren var i gang med at flytte, skal blive liggende i bunken. Når en spiller får held med at fjerne Mikado pinden (pinden med den blå spiral) må han/hun bruge Mikado pinden som hjælp til at løfte de andre pinde.

## Point

1 Mikado pind med blå spiral, 20 point.

5 pinde med blå-rød-blå ringe, 5 point hver.

5 pinde med rød-blå-rød-blå ringe, 5 point hver.

15 pinde med blå-gul-rød ringe. 3 point hver.

15 pinde med blå-rød ringe, 2 point hver.

Spillet er slut, når alle pinde er fjernet fra bunken. Spillerne tæller nu deres point sammen, og den som har flest point, har vundet. Den spiller, som får lov til at starte, har en fordel i forhold til de andre spillere. Derfor vil det være en god idé at spille flere runder, så alle får mulighed for at starte. Til sidst kan man så se, hvem der har vundet flest runder.

# Kuglespil

Forskellige spil med kugler 2 eller flere deltagere.

Redskaber: Glaskugler, en pind eller et stykke kridt.

## **Hvordan?**

### *Spille hul*

Lav et 5-10 cm. dybt og rundt hul i en grussti eller noget jord. Tegn eller markér en streg i passende afstand. Del det samme antal kugler ud til hver deltager. Deltagerne skiftes til at trille kuglerne i hullet. Hvis kuglen rammer hullet, vinder man en ekstra tur. Forsøg at ramme de andre deltagers kugler og puffe dem i hullet. Man vinder alle de kugler, man får puffet i hullet.

### *Spille pind*

Sæt en pind i jorden i stedet for at lave et hul. Nu gælder det om at ramme pinden i stedet for hullet.

### *Klink*

Her gælder det om at erobre hinandens kugler ved at ramme dem.

### *Ud af ringen*

Tegn en cirkel med kridt på fliserne eller med en pind i jorden. Hver deltager kaster 3 kugler ind i ringen. Man skiftes til at skyde. Det gælder om at ramme kuglerne i ringen, så de triller ud over stregen. Alle de kugler, man får ud af cirklen, har man vundet.

# Sommerski

Kan du stå på sommerski? Gå to personer på skiene ad gangen. Hold balancen og samarbejd. Hvor hurtigt kan I gå?

Brug to sæt sommerski og løb stafet to hold mod hinanden. Konkurrér hvilket hold, der kommer først frem og tilbage mellem to afmærkede punkter.

# Sækkevæddeløb

Væddeløb med to hold eller to personer.

Redskaber: to sække samt afmærkning fx pinde eller snor.

## **Hvordan?**

Væddeløb hvor deltagerne hopper i en sæk, der trækkes op under armene, og konkurrerer om at bevæge sig hurtigst fremad. Legen kan laves som et stafetløb, hvor en deltager fra hvert hold løber ad gangen. Man skifter bag en markeret linje fx et tov. Der skal også være markeret et vendepunkt.

OBS! Hold og tilskuere skal leve sig ind i kampen, komme med til råb, heppe og klappe.

# Tovtrækning

Kampleg for 2 hold.

Redskaber: Et tov.

## **Hvordan?**

To deles lige store og jævnbyrdige hold. Holdene tager stiller op på hver side af midterlinjen langs rebet. Deltagerne tager fat i rebet, spænder musklerne og på et givent signal begynder tovtrækningen. Det hold der først får trukket det andet hold over midterlinjen har vundet kampen. Man kæmper bedst ud af tre.

# Æggeløb

Æggeløb er et stafetløb, der leges i to hold (minimum 4 deltagere – helst lige antal).

Redskaber: To skeer og to æg. Afmærkning fx pinde eller snor.

## Hvordan?

Afmærk banen med pinde eller andet. Deltagerne deles op i to lige hold og stiller sig på to rækker. Den forreste i hver række får udleveret en ske og et æg. Ægget lægges på skeen, og skeen holdes i hånden. Den første person i hver række skal nu løbe ud til markeringen og tilbage igen, afleverer stafetten (ægget og skeen), og næste mand tager turen. Man må ikke holde på ægget undervejs.

## Variationer

Normalt holder deltagerne skeen i hånden. Hvis legen skal være sværere, så hold skeen i munden i stedet. Man kan også bruge ukogte æg, hvilket gør spændingen større.

# Blindebuk

Leges i en gruppe/flok.

Redskaber: 2 tørklæder.

## **Hvordan?**

Blindebukken får et tørklæde for øjnene og et klæde i hånden. Blindebukken stilles i midten af en rundkreds af deltagere og snurres rundt tre gange. Det er nu tilladt at drille blindebukken, som må forsvare sig med tørklædet i hånden. Hvis nogen rammes af tørklædet, skal vedkommende stå stille, mens blindebukken forsøger at genkende personen. Blindebukken må mærke efter den fangne og har tre forsøg. Gættes rigtig byttes roller, hvis ikke må blindebukken tage en tur mere.

# Dødning, dødning

Fangeleg der leges i flok. Det er nat på kirkegården, når klokken slår 12 vågner de døde op og går igen.

Redskaber: Ingen.

## Hvordan?

To deltagere vælges til dødninge. De ligger sig på græsset eller står op. Resten af deltagerne danner en rundkreds rundt om dødningene. De går nu rundt i en kreds, mens de tæller højt til 12. Ved tallet 12 vågner dødninge og begynder med hinanden i hænderne at jage de levende, der løber. Dødningene må gerne ligne zombier, være uhyggelige. Når en levende bliver rørt/fanget af en dødning, bliver den fange til en dødning, der nu skal fange de andre levende. Når man er flere dødninge kan man dele sig i flere fangekæder. Dødningene kan også lave strategier for, hvem man vil fange og arbejde sammen om at fange de levende. Legen slutter, når alle er blevet til dødninge.



# Pandekager med syltetøj

En fjollet gætteleg, der leges i en gruppe. God til små børn.

Redskaber: Ingen.

## **Hvordan?**

Deltagerne sidder i en rundkreds. Der vælges en fra gruppen, der sætter sig i midten. Den udvalgte bukker sig forover med lukkede øjne. Der udpeges en i kredsen, der tegner en usynlig cirkel med fingeren på ryggen af den udvalgte, mens man laver stemmen om, og siger ”*pandekager med syltetøj*”. Den udvalgte person, skal nu gætte, hvem der tegnede pandekagen på ryggen. Man gætter ved at stille sig foran, den person, man tror tegnede pandekagen. Den gættede person, er den nye udvalgte i midten af kredsen.

# To mand frem for en enke

Fangeleg med 10-20 deltagere.

Redskaber: Ingen.

## Hvordan?

Fangeren (enken) står med ryggen til de øvrige deltagere, som står to og to på række bag enken. Enken klapper i hænderne og råber "To mand frem for en enke". Det sidste par i rækken løber frem på hver sin side af rækken og skal nu forsøge at nå hinanden *foran* enken. I samme øjeblik de løber forbi enken, løber denne frem for at fange den ene. Lykkes det for enken, bliver enken og den fangne nyt par i rækken og den tiloversblevne er nu ny enke. Hvis enken ikke fanger nogen af dem, må vedkommende fortsætte med at være enke. Parret går derefter tilbage og stiller sig først i køen. Man genfinder sin makker ved at tage hinanden i hænderne.