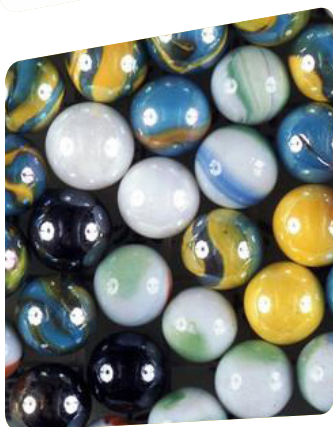


TIDSREJSEN

Legekatalog



I gamle dage – i starten af 1900-tallet – måtte mange arbejde hårdt for at have råd til husleje og mad. Man havde ikke råd til store huse og mange boede i små lejligheder, også selvom der var mange børn i familien. Der var ikke plads til, at man havde sit eget værelse. Derfor gik børnene ofte ned i gården eller ud på gaden, når de skulle lege – der var plads til leg, hvor de kunne bevæge sig. Familien havde heller ikke altid råd til legetøj. Derfor måtte børnene tit finde på lege, hvor de ikke skulle bruge så meget legetøj – måske slet ikke noget. Eller de fandt på lege, hvor de kunne bruge nogle af de ting, de fandt i gården og på gaden.

SJIPPELEGE

Det eneste man skal bruge, er et sjippetov og god plads til at sjippe på. Man kan f.eks. sjippe baglæns, sjippe i kryds, sjippe dobbeltsving eller, hvis man har meget plads, kan man også løbe, mens man sjipper.

Hyggeligt bliver det, hvis man er flere, og man kan udfordre hinanden. Der kan laves konkurrencer om, hvem der kan hoppe flest gange, flest kryds eller andre tricks, man finder på.



Svingtov

Udeleg for mindst tre personer fra syv år.

To personer svinger et tov, som er ca. fire meter langt. En eller flere personer løber ind i tovet og hopper, hver gang tovet når jorden. Det gælder om at beregne sine hop, og hvis man kikker et hop, så tovet standser, bliver man svinger og skal starte forfra.

For at gøre det sværere, kan man f.eks. hoppe med armene krydsede, sidde på hug, hoppe på et ben, hoppe to personer samtidigt eller skiftevis hoppe med front den ene vej og den anden vej.

Find selv på flere ideer.

To svingtove

To personer holder to tove og svinger i modsat retning af hinanden. Den tredje hopper igennem, når timingen er der.

Historien om sjippetovet

Sjippetovet er et simpelt legeredskab, som forskerne mener stammer tilbage til 1600-tallet før Kristi fødsel. I begyndelsen var det en aktivitet for drenge og mænd, da kvinder og piger ikke måtte være fysisk aktive. Omkring 1800-tallet blev det også populært blandt kvinderne, og man fandt på mange forskellige sjippetovs-aktiviteter.

I 1940'erne og 1950'erne blev det rigtig populært blandt børn i skolegården. Alle kunne være med, og der blev hoppet både i svingtov, hvor der skulle være mindst tre børn, eller i sjippetov hvor man konkurrerede om, hvem der kunne hoppe mest kreativt eller flest dobbelthop. Senere er det blevet en god motionsform, som man blandt andet bruger til opvarmning.

I dag er der konkurrencer i sjipning "Rope Skipping".

HINKERUDE

Når solen titter frem, og fliser og asfalt tørrer, er det tid til at finde kridtet frem og komme i gang med at hinke.

Hinke med hinkesten

Antal deltagere: 2 – 20 pers.

Redskaber: Kridt og en hinkesten

Hvor: På asfalt eller fliser

Tegn en stor firkant på vejen med kridt, og inddel den i ni lige store felter nummereret fra 1 til 9. Man skal nu hinke (hoppe på et ben fra felt til felt) gennem alle felterne, mens man puffer hinkestenen med foden. Man må ikke miste balancen, og hverken fod eller sten må lande uden for feltet eller på stregerne. Sker det, skal man starte forfra. Man kan eventuelt lave nummer 5 til et hvilefelt – eller nummer 9, hvis man skal tilbage igen. Man kan gøre det endnu sværere ved at sætte tallene i tilfældig orden.

Sådan hinker man

At hinke er at hoppe på ét ben fra felt til felt samtidig med, at man med foden puffer en hinkesten foran sig. Hverken hinkestenen eller ens fod må ramme uden for det rigtige felt eller lande på stregerne.

Hvis hinkestenen ligger dårligt i et felt, for eksempel ved en streg eller i et hjørne, er det tilladt at "rykke". Rykke gør man ved at sætte foden på hinkestenen, og med små hop forsøge at trække den til sig.

Hinkning kan gøres sværere og lettere. For eksempel kan man aftale et hvilefelt på forhånd; et felt hvor man må sætte begge ben på jorden. Man kan også lave om på rækkefølgen af felterne ved en anden nummerering, så den bliver sværere at gennemføre.

1. Aftal hvordan hinkeruden skal se ud.
2. Tegn hinkeruden.
3. Skriv tal, bogstaver, symboler eller andet i felterne.
4. Aftal hvordan I bevæger jer gennem hinkeruden.
5. Aftal om det har konsekvenser at miste balancen, ramme forbi et felt eller ikke bevæge sig den rigtige vej. F.eks. at man skal starte forfra eller skal tage et skridt tilbage.
6. Hop, hink, snur, gå, tramp, step eller bevæg jer på anden måde gennem hinkeruden og tilbage igen.



Historien om hinkeruden og hinkestenene

Man ved ikke helt, hvor det at hinke stammer fra, men første gang man kan læse om at hinke, er midt i 1600-tallet. I dag bruges legen til at styrke børns motorik og muskler.

Nutidens børn hinker ved at stå for enden af hinkeruden, bukke sig ned og skubbe en hinkesten hen på et nummer og hopper fra nummer til nummer, dog ikke i det nummer hvor hinkestenen ligger. På vej tilbage samler de hinkestenen op og hopper hjem med stenen i hånden.

Hinkesten af glas siges at være af dansk oprindelse og skulle være opfundet af glasværksarbejdere sidst i 1800-tallet. Overskydende glasrester blev anvendt som legeredskab til deres børn. De ældste seriefremstillede hinkesten ses i Fyns Glasværks katalog fra 1924. Siden kunne flere glasværker se fordelene i at genanvende glasrester. bl.a. Holmegaard og Hammer glasværk. Produktionen ses i et utal af farver, da man kunne afprøve nye farver via hinkestenene.



MARMORKUGLER

En populær leg helt op til 1900-tallet, der understreger den værdi, børnene tillagde legetøjet. Det handlede om at vinde lerkugler (senere de mere kostbare marmorkugler) fra hinanden.

Legen kunne f.eks. foregå ved, at man gravede et hul i jorden. Børnene skulle nu se, hvem der fra afstand kunne kaste sin lerkugle nærmest/eller i hullet. Vinderen fik herefter lov til med pegefingern som "kø" at støde de andres kugler i hullet. De kugler, der ramte i hullet, måtte vinderen beholde.

Gimle – kuglespil for børn

Antal deltagere: 2-10 personer

Redskaber: Kugler af glas, sten eller ler

Plads: Faststampet jævn jord eller grus. Lav fem huller i jorden i en kreds med et sjette hul i midten.

De fem huller er forhindringer, og det sjette hul er målet. Alle spillere lægger et par kugler i målet. Der er en pulje til vinderen.

Tegn en linie ca. to-tre meter fra hullerne, og herfra triller spillerne på skift en kugle i midterhullet. Jo længere væk, desto sværere bliver det selvfølgelig.

Skyder man sin kugle i mål, får man alle de kugler, der allerede ligger dér.

Triller man en kugle ned i en af de fem forhindringer, er kuglen tabt og lægges over i puljen i midterhullet. De kugler, som ikke rammer ned i nogen af hullerne, må man bruge igen i en ny runde af spillet. Spillet fortsætter, til én spiller har vundet hele puljen af kugler.

JEG MELDER KRIG MOD...

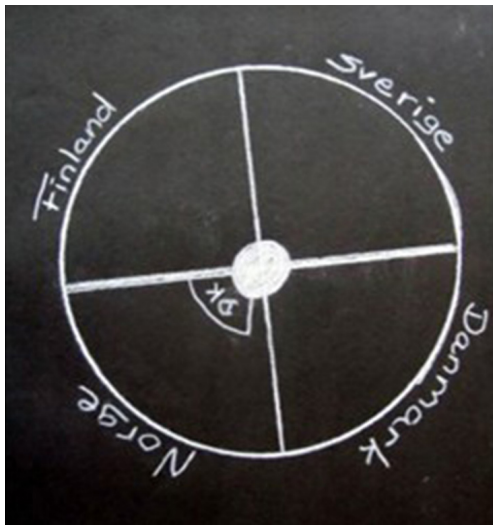
Antal: Min. 2 pers.

Redskaber: Kridt

Hvor: På asfalt eller fliser

Forberedelser

Tegn med kridt en stor cirkel (ca. to meter i diameter). Inde i midten tegnes en mindre rund cirkel (ca. 50 cm.). Del nu den store cirkel som en lagkage i flere stykker (lige store) afhængig af, hvor mange I er. Hver deltager får et stykke hver, der tilhører dem. Dette er nu deres territorium, deres land. Hver deltager vælger, hvilket land de vil være, og landet skrives ud for deres "stykke".



Det aftales, hvem der først melder krig (en krigsmelder).

Spillet kan gå i gang

Krigsmeldereren stiller sig i midten af cirkelen, mens de andre står med en fod i hver deres land parat til at løbe. Krigsmeldereren siger: "Jeg melder krig mod...(og så det land, han/hun melder krig mod)". Alle løber væk fra cirkelen, undtagen det land der er meldt krig mod (den krigserklærede). Den krigserklærede løber derimod ind til cirkelens midte. Så snart foden rammer den lille cirkel i midten, kan han/hun råbe "STOP", og alle de andre skal stoppe med det samme.

Udse en fjende og rør ham/hende

Den krigserklærede udser sig nu et fjendeland (som regel den, der står tættest på). Derefter tager han/hun tre skridt og en spytklat i retning mod fjenden og stiller sig dér, hvor spytklatten ramte. Nu gælder det om at røre fjenden. Både fjenden og den krigserklærede må bevæge sig - vride sig, lægge sig ned - så meget de vil, så længe fødderne forbliver det samme sted.

Sådan erobrer du fjendeland

Lykkes det at røre fjenden, er fjendelandet erobret, og den krigserklærede må tage et stykke af fjendens land. Dette gøres ved, at den krigserklærede stiller sig på et ben i den midterste cirkel. Med kridt tegnes et område så stort som muligt af det erobrede land. Mister man balancen, tegnes den uafsluttede streg ind til den nærmeste kant. Næste gang man erobrer et land, må man

stå i dette felt, når man skal "tage" (tegne) et stykke af en fjendes land. Man kan nu skrive sit lands navn i det erobrede land.
Lykkes det ikke at røre fjenden, erklæres der krig på ny.

Fordele, når yngre og ældre spiller sammen

Når flere aldersgrupper spiller sammen, kan man give de yngste nogle fordele. F. eks. kan de få lov at tage to skridt ekstra, når der råbes "STOP", og/eller når de skal tage de "tre skridt og en spytklat". De kan også få lov at stå på to ben, når de skal "erobre" et stykke land (tegne med kridtet).

Andre varianter af spillet

I en anden variant af spillet bruges en bold eller en pind. Bolden eller pindet kastes op i luften, når der råbes "jeg melder krig mod....", og den krigserklærede må først råbe "STOP", når han/hun står i sit eget land med bolden eller pinden i hånden.

Spiller man med pinden, skal man røre fjenden med pinden (efter tre skridt og en spytklat). Spiller man med bolden, skal fjenden forme en cirkel foran sig med sine arme (efter tre skridt og en spytklat), og den krigserklærede skal forsøge at ramme ned i med bolden.



PIND

Antal: Min 2 pers.

Redskaber: To mursten eller trækævlér, en stor og en lille pind

Hvor: Udenfor med god plads

Tag to mursten og læg dem med lidt afstand. Tag derefter den lille pind og læg over murstenene. Brug nu den større pind til at slå til den lille pind med. Jo længere væk man slår pinden, jo flere point får man.

Opmåling af point

Man bruger den store pind til at måle point med. Pinden måler 10 point, så slår man den lille pind langt væk, kan det være, man skal bruge den store pinds længde flere gange!

SVINGFIGUR

Antal: 4 pers. eller flere

Redskaber: Ingen

Hvor: Udenfor med god plads

En bliver valgt som svinger. Svingeren tager på skift de andre børn i hænderne, svinger dem rundt og giver slip. Den, der er blevet svunget, skal stå stille i den stilling, han/hun lander i – ofte en fjollet stilling. Herefter skal de straks beslutte sig for, hvad de forestiller (dyr, personer, ting mm.) Nu bydes køberen velkommen.

Køberen går rundt og vurderer figurerne. Svingeren/ejeren kan trykke figurerne på hovedet, hvis køberen ønsker at se, hvad figurerne er eller kan. Når svingeren trykker dem på hovedet, begynder figurerne at bevæge sig og/eller sige lyde osv. Køberen skal nu vurdere figurerne og finde ud af, hvilken han/hun vil købe. Den ønskede figur pakkes ind ved, at man triller den, og køberen får figuren med.



En længere variant

I en længere variant af legen kommer køberen nu hjem med sin figur, der pludselig opfører sig anderledes, når den bliver trykket på hovedet. Køberen må nu tilbage for at bytte den.

TRÆKLODSE

Antal deltagere: Alle dem der er klodser til.

Sted: Kan være på næsten alle steder

Aktivitet: Træklodderne kan stables. Hvis der er numre eller symboler/alfabet på, kan de stables i f.eks. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 osv. eller a, b, c, d osv.

Er klodserne tomme kan der også bruges tid på selv at dekorere dem, selv skrive numre eller bogstaver eller tegne et motiv.



PÅKLÆDNINGSDUKKER

Antal deltagere: Alle

Sted: Inde (ved et bord)

Aktivitet: Påklædningsdukker der er trykt på et papir med deres garderobe, dukkerne og tøjet klippes ud. Tøjet har små "splitter" som bukkes og dermed kan tøjet hægtes på dukken.

Der kan skiftes kombinationer på tøjet dukkerne har eller skal have på.

Man kan også sagtens lege med dem sammen med andre, ligesom der leges med Barbie i nyere tid.



KRONSKJUL/DÅSESKJUL

Antal deltagere: Alle.

Sted: Skov, park eller skolegård.

Aktivitet: Der bliver valgt en til at være den, der skal finde, mens de andre børn gemmer sig rundt omkring. 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.



KONGENS EFTERFØLGER

Antal deltagere: Alle.

Sted: Legeplads, skolegård, sportsplads, indenfor

Aktivitet: Kongens efterfølger er en klassiker. Den går ud på, at alle skal efterabe kongen. Hvis kongen løfter armen, løfter alle armen. Hvis kongen bøvs, så bøvs alle efterfølgerne. Kongen kan gøre rigtig mange ting: Klø sig som en abe, hoppe baglæns, kravle, hinke, løbe hurtigt, synge osv. Der udpeges en konge, lad børnene prøve på skift.

Variation: Der er mange variationsmuligheder. Prøv at lade børnene sidde i en rundkreds eller på en række, hvorved man også kan gå omkring. Man kan aftale et tema: F.eks. dyreefterligninger eller sportsgrene. Det er kun fantasien, der sætter grænserne her.



TO MAND FREM FOR EN ENKE

Antal deltagere: Alle, dog et ulig antal og mindst 5 deltagere.

Sted: Skolegård, legeplads, græsplæne.

Aktivitet: Deltagerne stiller sig parvis bag hinanden hånd i hånd. Fangeren, enken, stiller sig forrest med ryggen til parrene. Enken begynder legen ved at klappe i hænderne to gange og råbe "To mand frem for en enke ... løb!". Det bagerste par i rækken, slipper hinandens hænder og løber hver sin vej uden om alle parrene. Enken skal forsøge at fange én af dem. Hvis det lykkes parret at nå hinanden, uden at blive fanget, danner de par igen forrest i rækken, og enken må forsøge sig igen. Bliver en af dem fanget, skal den tilfangetagne agere enke i næste omgang. Den tidligere enke får nu den anden som mage, og de skal stille sig forrest i rækken af par.

Variationer:

I stedet for at løbe, kan deltagerne aftale, at de for eksempel kun må hinke, hoppe, kravle, gå baglæns eller lignende. Aftal evt. at enken først må løbe, når parret er nået op forbi enken. I stedet for at råbe "To mand frem for en enke ... løb", kan man råbe "Ægtepar herut!", som er blevet brugt i nogle egne i Danmark.



Børn er kreative og kan godt lide at lave deres egne regler og lege. Derfor har spil og regler ændret sig gennem tiden. Det kan derfor være, at du eller nogen du kender, har nogle andre regler end dem, I finder i dette lille katalog. Og måske har børnene i gamle dage også haft deres egne versioner.

GOD FORNØJELSE!



ÅBENT

Tirsdag-søndag kl. 10-17

Kulturmuseet Spinderihallerne
DK-7100 Vejle
T +45 76 81 31 00
museerne@vejle.dk
vejlemuseerne.dk