

Lege i vikingetid og middelalder

Styrke og smidighedslege

Tovtrækning

Man skal bruge et langt og kraftigt tov. To hold tager opstilling på hver side af en midterlinie langs rebet. Deltagerne tager fat i rebet og prøver, på et givet signal, at trække det andet hold over midterlinien. Det hold der først lykkes har vundet.

Skindlegen

Man tager et skind og fire genstande (f.eks. fire pinde). Pindene placeres i en stor firkant med skindet i midten. Fire deltagere tager nu fat om hver sit hjørne af skindet med én hånd. For hver deltager gælder det om at trække de andre med sig sådan at de selv kan få fat i deres egen pind. Den der først får fat i pinden har vundet.

En variant af den her leg findes beskrevet i en saga. Der dystes to deltagere over et bål...

PS. Hvis man ikke har et skind kan man bruge en stump tov, bundet som en ring.

Glima

"Glima" betyder brydning for sjov og er stadig levende tradition på Island.

Der findes to former for glimabrydning. Grebene er forskellige men formålet med brydningen er det samme for begge former: at lægge sin modstander ned.

I "**Skuldertagsglima**" stiller man sig parvis mod hinanden og griber fat om hinanden således at hver deltager har den ene arm over modstanderens skulder og den anden under hans arm. Ens fingre skal gribe om hinanden som to kroge bag modstanderens ryg.

I "**Buksetagsglima**" stiller man parvis mod hinanden og griber med begge hænder fast om modstanderens bukselinning ved hofterne. Den ene arm skal være indenfor og den anden arm udenpå modstanderens arme.

I begge versioner begynder de to modstandere at danse rundt med solen, indtil der bliver råbt: "glima!", hvorefter brydekampen begynder. Så længe kampen foregår, må man ikke slippe taget.

Føde en bjørn.

Smidighedsøvelse for 3 personer.

Den ene lægger sig på ryggen med hovedet mod nord.

Den anden, som er den, der skal "fødes", lægger sig forlæns over hans mave med hovedet mod øst, Den tredje lægger sig forlæns over dem begge med hovedet mod syd.

Nederste og øverste fatter nu om hinandens ben, hvorved de får den midterste i klemme.

Det er nu dennes opgave at befri sig for klemmen ved at krybe ud. Dette løses bedst ved, at den midterste rejser sig på knæ, hvorved de to andre kommer til at hænge frit.

Det kan de ikke ret længe, slet ikke, hvis den midterste vrider og vender sig.

Løb

Evnen til at løbe langt og/eller hurtigt kan aldrig overvurderes.

Kun fantasien sætter grænser for hvordan man træner denne færdighed.

Man kan dyste i kort distance, lang distance eller baglæns løb. Man kan deles op på hold og løbe budstikke (stafet) eller man kan tilføje et eller andet der skal bæres samtidig.

Fælles for alle løb konkurrencer er at den hurtigste vinder.

Erobre land

En genstand (f.eks. en sten) kastes så langt som muligt. Den af deltagerne der støder stenen længst væk har erobret mest land, og bliver derfor vinderen.

Stangspring over vand

Man skal bruge en lang stang der er stærk nok til at bære deltagerens vægt. Så skal man vælge noget der skal springes over, f.eks. en grøft. Stangen bruges til at springe over grøften med.

Det at springe er i det hele taget godt at træne, både langt og højt.

I Njals saga omtales Gunnar der kunne springe ”højere end sin egen højde og ikke lavere baglæns end fremad”. Når man så føjer til at han kunne det i fuld hærklædning, så ved man også hvorfor det var en god færdighed at have...

Stang på bom

To deltagere stiller sig mod hinanden på en eller anden form for bom. Med hver sin stang skal de prøve at vælte modstanderen ned fra bommen. Vinderen er den der bliver stående.

Man kan også bruge to bløde, fyldte påser i stedet for stænger.

Stikke Odins øje ud

To deltagere tager opstilling ryg mod ryg med en træstok mellem benene. Et stykke foran hver af deltagerne står en klods el. lign. På et givent signal starter kampen, og deltagerne skal trække til og forsøge at ramme/vælte klodsen foran sig – stikke Odins øje ud.

Gå til Island efter sild

Man skal bruge tre træklodser og en startlinie. Deltagerne stiller sig op ved startlinien og en træklods placeres et stykke hen på den anden side af linien. Med en træklods i hver hånd skal man gå armgang så langt som man kan nå, placere en af sine klodser og tage de andre to tilbage. Ingen del af kroppen må røre jorden og fødderne skal blive solidt på den anden side af linien.

Den som kan placere sin træklods længst væk fra linien og stadig komme tilbage uden at røre jorden, vinder.

PS! Hvis man ikke har træklodser kan man bruge f.eks. træsko – men det er nemmere!

Blindebuk

Deltagerne danner kreds med front mod midten. Blindebukken stiller sig i midten, får bind for øjnene, forsynes evt. med et klæde el. lign, og snurres rundt tre gange. Det er nu tilladt at drille bukken ved at komme med tilråb, små (!) puf eller ved at kilde bukken. Blindebukken forsvarer sig og prøver at fange en af de andre/ ramme nogen med klædet. Hvis nogen rammes eller fanges skal vedkommende stå stille, mens blindebukken forsøger at genkende vedkommende.

Blindebukken har tre gæt. Gættes der rigtigt, byttes der roller.

Blindebuk kan ses på et engelsk billede fra 1300 tallet. Der er blindebukken forsynet med en bagvendt strudhætte

Snøre vibe

Der skal bruges to stykker reb med en løkke i hver ende og to deltagere. Rebene lægges om deltagerens haser, således at rebene krydser hinanden. Det gælder om at få modstanderen til at falde

ved hjælp af føddernes træk i rebene. Man kan trække til eller give efter sådan at modstanderen mister balancen.

Trække stok

To deltagere sætter sig overfor hinanden med en træstok imellem sig. Stokken holdes med bægge hænder og fodsålerne stemmes mod hinanden. Det gælder nu om at trække sin modstander op at stå.

At kaste thorshammer

At kaste thorshammer var meget populært. Vikingen skulle kaste til måls efter nogle træfigurer. Han brugte en thorshammer eller en trækølle til at kaste med. Han skulle stå ca. 10 meter fra figurerne. Hver figur skulle være forskellig fra de andre, og de gav forskellige points, når de blev ramt.

Spil og terning

Bræt og terninger

Vikingerne har spillet flere forskellige slags brætspil, ligesom man også har spillet med terninger. Mølle kendes fra vikingetiden, og Dam går endnu længere tilbage. Et brætspil der kaldes Hnefatavl var også populært.

Terre

Terre er et af de første "terningspil" man kender i Danmark. Dog skal det nævnes, at spillet har sin oprindelse i græsk oldtid. Det er et spil, er sikkert har været meget populært blandt middelalderens børn. "Terningerne" kunne være små sten eller rulleben/fodrodsknogler fra okser eller får, også kaldet astragaler.

At spillet ikke altid foregik fredeligt, kan vi læse om hos den græske historiker Homer, der fortæller, at helten Patrokles som dreng slår en kammerat ihjel, da de blev uenige omkring spillets regler.

Spillets regler

Til spillet bruges: 5 "terninger" - her bruger vi kastanjer.

1. runde:

1. tur, "Etteren": Spilleren lægger 4 terninger i kvadrat på gulvet. Den 5. terning beholdes i hånden. Denne kastes nu op i luften, idet spilleren, inden han atter griber den, samler én af de øvrige terninger op. På denne måde fortsættes, til alle 4 terninger er samlet op, idet han dog lægger terningen, han samlede op, til side mellem hvert kast. Taber han terningen, han kaster op, eller får han ikke fat på den terning, han ville samle op, er han færdig, og kan først gå videre, når de andre har spillet.

2. tur, "Toeren": Nu tages 2 terning af gangen.

3. tur, "Treeren": I første kast tages 3 terninger op. I andet kast den sidste terning.

4. tur, "Fireren": Alle 4 terninger tages op på én gang.

5. tur, "Femmeren": Terninger tages op som i etteren, men beholdes i hånden.

6. tur, "Opkastning": Alle terninger i hånden. Én kastes op, og den 4 øvrige lægges ned, inden terningen gribes. Derefter kastes

terningen op igen, og de 4 lagte terninger skal samles op igen, inden terningen gribes. Én terning lægges fra, og opkastningen gentages med 4 terninger, derefter lægges 2 terninger fra, og endelig 3 terninger.

7. tur, "Fem på to gange": Alle terningerne kastes op, og spilleren søger at fange så mange som muligt på håndryggen. Med håndryggen kastes de fangne terninger atter i vejret og gribes almindeligt. I 2 forsøg skal man på denne måde have grebet tilsammen 5 terninger. (Man kan operere med en regel om, at der kan "Nappes". D.v.s., at grebne terninger tæller for 2, og

yderligere kan man tillade, at der "fiskes": samles terninger op fra gulvet efter at man har kastet (en) terning op fra håndryggen, og inden man har grebet dem (den) igen.)

2. runde:

"Stryger": Spilles som 1. runde. Dog må man på intet tidspunkt lægge terningerne i orden. Terningerne skal samles op ved at man stryger hen ad den overflade terningerne ligger på. Efter "opkastning" skal man have 8 på i tre gange.

3. runde:

"Peter Forsigtig": Spilles som "Stryger", men modstanderne må, hver gang det er muligt, bestemme hvilken terning, der skal bruges som kasteterning. Ligger to terninger så tæt på hinanden, at den ene rører sig, når den anden tages op, er den spillende færdig. Under "opkastning" må den spillende ikke røre underlaget, når han lægger terninger ned. I 7. tur skal man have 12 på i fire gange.

4. runde:

"Jøde": Spilles som 1. runde, men man beholder hele tiden de terninger, man har samlet op i hånden, og kaster dem alle i vejret.

At kaste astragaler

Er et spil, der svarer til vore dages "Kaste Gris".

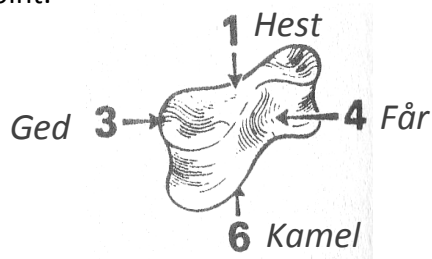
Knoglespil af denne type kendes helt tilbage fra den græske oldtid og stadig spilles i flere lande bl.a. Mongoliet hvor siderne har dyrenavne.

En astragal er et rulleben fra en okse eller får, hvor alle 4 sider er forskellige.

De forskellige sider på knoglen har en bestemt værdi. Man kastede herefter mindst 4 knogler, og deres indbyrdes stilling efter landing angav antallet af point.

Det bedste kast er Venuskastet
– forskellig side op.

Det dårligste kast er
Hundekastet – samme side op.



At det ikke altid gik stille af, når børnene spillede astragal, kan man læse hos Homer, der beskriver, hvordan helten Patrokles, som dreng, dræbte en legekammerat i uenighed over et knoglespil.

Lad hestene løbe

Et knoglespil der også spilles med astragaler.

Ubegrænset antal spillere. Hver spiller har en spillebrik (hest) og fælles har man 4 astragaler til at kaste med.

10 el. flere brikker lægges op efter hinanden.

Alle spillere lægger deres hest vinkelret ud for den første brik. Efter tur kaster man 4 astragaler.

Vender "hestesiden op på nogen af dem må man rykke det antal brikker frem. Det gælder så om at nå først til den anden ende.

PS: hvis det kniber med astragaler kan man nøjes med de fire der kastes med. Heste og spillerække kan være sten el. kastanjer.

Mølle

Spillet Mølle er mere end 3000 år gammelt, og kommer sandsynligvis fra Ægypten.

Mølle kom til Skandinavien omkring vikingetiden.

To spillere har henholdsvis 9 sorte og 9 hvide brikker. De placeres én af gangen efter tur på spillepladen.

Når én spiller har 3 på stribe, kaldet Mølle, må han fjerne én af modstanderens brikker. Man må dog ikke fjerne de brikker, der er en del af modstanderens Mølle, før de "frie" brikker er væk. Spillet er slut, når én af spillerne kun har 2 brikker tilbage. Han kan nu ikke lave en Mølle, og har derfor tabt.

Tre på stribe eller Trip-trap-træsko

Spillet er flere tusinde år gammelt, men bliver først kendt i Europa i 1200-tallet.

Det gælder om at få 3 på stribe, lodret, vandret eller på skrå.

To spillere placerer på skift én brik på brættet, indtil de hver har placeret 3 brikker.

Vinderen er den, der først har 3 på stribe.

Snurretop (man har fundet en meget fin lille snurretop på Grønland)

Snurretoppen, drejet med fingrene eller ved hjælp af en pisk, er et gammelt legetøj.

At dreje toppen med fingrene var kun for små børn. Hvis man var dygtig, brugte man pishen til at holde snurretoppen i gang med.

Snurretoppen blev lavet i træ, og de fineste blev lavet, så de kunne "synges". Dvs. de lavede en høj fløjtetone, når de drejede.

Litteraturliste

Søren Andkjær & Jørn Møller: Leg selv, Gjellerup/Gad 1992

Karsten Kjær Michaelsen: Bræt og Brik. Spil i jernalderen. Wormanium 1992

Jørn Møller: So i Hul – og 99 andre gamle boldspil og kastelege, 1990

Hund i lænke – og 99 andre gamle fange og findelege, 1990

Føde en bjørn – og 99 andre gamle smidighedsøvelser og styrkelege, 1990

Snøre vibe – og 99 andre gamle kamp- og kaplege 1991

(Gamle idrætslege i Danmark. Bind 1-4, Idræthistorisk Værksted, Slagelse)

Bertil Wahlqvist: Barsk idræt. Sport i vikingetiden, Hamlet 1978