

Lekar för barn : med teckningar av författarinnan /

Ödmann, Malin,



(BRA BARNBÖCKER II)



TIDSFÖRDRIV OCH LEKAR FÖR BARN

av

MALIN ÖDMAN

Med teckningar av författarinnan

Lars Hökerbergs Bokförlag, Stockholm.

Kungl. Biblioteket
STOCKHOLM

*Unders.
Barnb.*

+

4

Kur

2
A

MALIN ÖDMANN:
LEKAR FÖR BARN

1880
1881

ÖDMANN, M., TIDSFÖRDRIV O. LEKAR F. BARN.

Lekar för barn

av

MALIN ÖDMANN

MED TECKNINGAR AV FÖRFATTARINNAN



LARS HÖKERBERGS FÖRLAG
STOCKHOLM



1927

Book for data

W. A. R. R. R.

11

W. A. R. R. R.

11

INLEDNING

Vad ska' vi leka?

Den frågan blir besvarad bara man tittar i den här boken, som innehåller en massa roliga lekar och tävlingsspel, de flesta nya, somliga måhända redan kända av en och annan. Men av de gamla vanligaste lekarna finns ingen med, ty dem kunna vi säkert ändå.

INDEX

Das ist die erste Seite des Index. Die folgenden Seiten sind leer.

LEK-RAMSOR

Här är roliga ramsor att läsa när man skall välja ut lekledare, hök och duva e. dyl. Somliga kan ni säkert förut, men andra äro minsann alldeles nya.

Hoppeti, hoppeti, skutt, skutt,
halta Pernilla
slog sig så illa,
solen stod stilla,
lärkan hon drilla.
Hoppeti skutt,
du gallras utt!

Kråkan satt på tallekvist,
hon sa ett, hon sa tu,
hon sa sex, hon sa sju,
ute ska du vara nu,
just du!

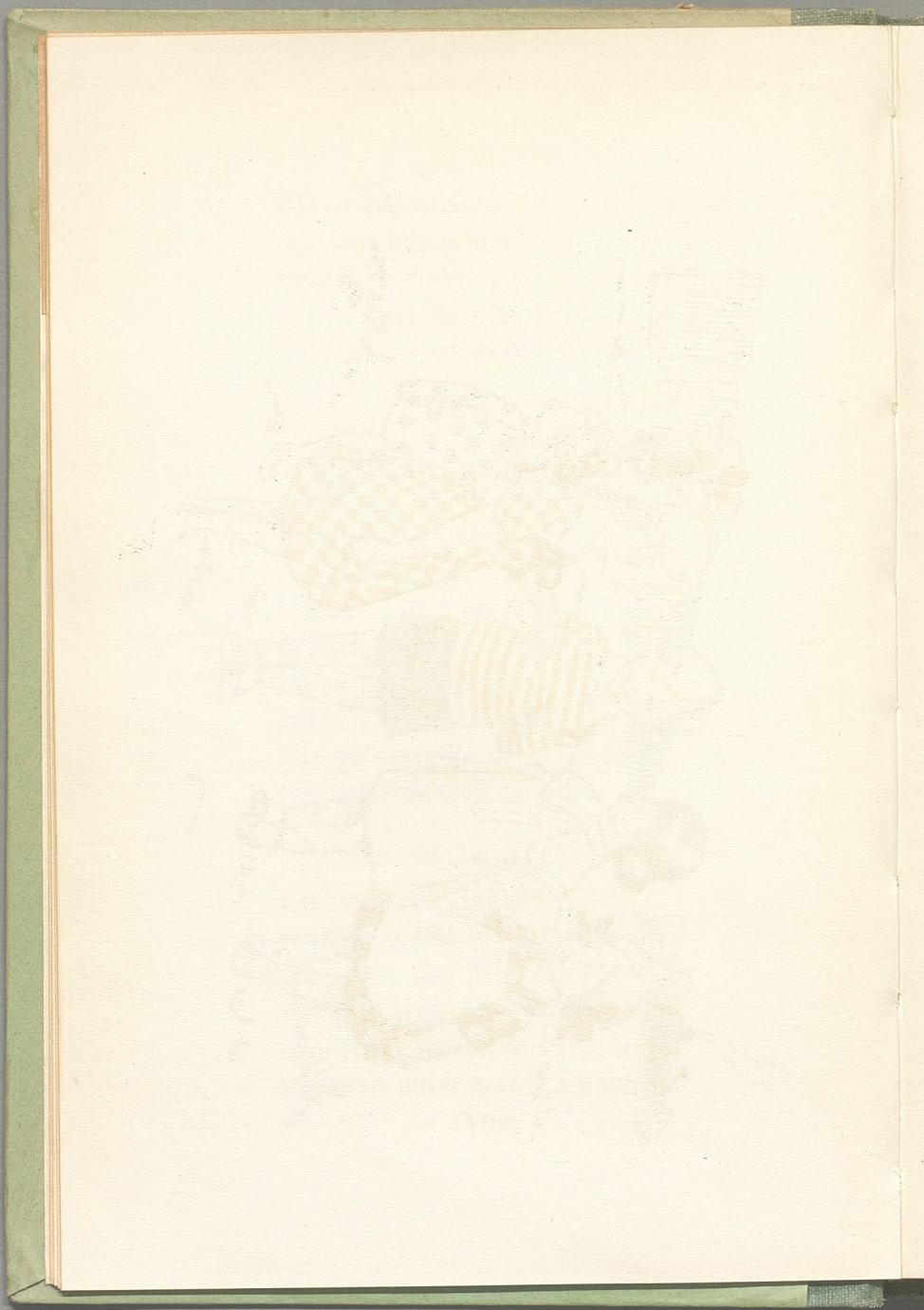
Bären äro sure,
mig kan ingen lure,
sade lilla Ture,
se'n så gick han hem
— — — *med kläm!*

Ene bene knapp
du slapp!

Ugglan satt i häcken,
grodan samm i bäcken,
harpa spela Näcken,
gubben kånka säcken,
lilla grisen ville ut
och det lyckades till slut.

Ett, två, tre, fyra,
skalden spelar uppå lyra,
fem, sex, sju, åtta,
finns ett djur som heter råtta,
nio, tio, elva, tolv,
gumman gubben slog i golv,
— — — — *dunk!*





Ett, tu, tre, lische, loscha le,
 ocka pocka domens klocka
 ärla pärla — *puff!*

Alla malla maffe,
 gumman kokar kaffe,
 ett, tu, tre,
 du får inge me'!

Skatan satt på grönan kvist,
 gumman på sin förstukvist,
 tävla hela dagen lång
 i att sjunga vacker sång,
 gumman sa, och skatan sa:
 ett är visst,
 du blir sist!

Hänka, kånka, stånka, dånka,
 du får stanna, här hos mamma,
 hör nu på, du får gå!

Bulleribång sjunger en sång
 dagen är lång, byxan är trång
 världen är vrång, trilleritrång,
 — — — — *paff!*

RÄTTFÅNGAREN

Alla barnen ställa upp sig i rad och den första är rättfångaren. Han får en penna eller dyl. att spela flöjt på. (Se bild sid. 17.)

Allra först säger han:

— Kom, kom, råttor små,
till bergakungen nu vi gå!

Så börjar han marschera och spelar under tiden på flöjten, medan de andra barnen gå efter i takt.

Plötsligt kilar en av råttorna sin väg. Då pipa alla de övriga och rättfångaren ropar:

— Vem är den olydiga råttan?

Och råttan måste svara pip tre gånger.

Känner rättfångaren inte igen rösten och kan gissa namnet, så måste han fortsätta marschera och spela, tills nästa råtta rymmer och han får gissa på nytt. Men han får inte på villkor vända sig om och inte gissa mer än en gång i taget, annars måste han ge pant.

Alla råttor, som lyckats rymma riktigt, skola stanna för sig tills marschen är slut. Alla, som blivit fångade, sättas i fängelse och få ge pant. Sista råttan blir rättfångare nästa gång.

De fria rättorna bestämma på vilket sätt de fångna skola lösa ut sina panter.

RÄTTSKRIVNINGSOLEKEN

En av deltagarna är lärare eller lärarinna, de andra skolbarn, som ska' ha rättskrivningslektion.

Var och en får ett papper och en penna, och så dikterar läraren ett stycke lagom långsamt för att alla ska' hinna skriva, men inte så långsamt, att man hinner tänka sig noga för.

Han kan t. ex. ta den här biten:

”En tämligen kall decemberdag begav sig herr Pettersson till sin svägerska Emma för att dricka te, men hågen felades honom helt och hållet han kände sig vemodig och vände hemåt igen.”

Nu är meningen den, att eleverna ska' stava orden så, att alla överflödiga bokstäver uteslutas d. v. s. om en bokstav omfattar två ljud som ingå i ordet, så skriver man endast den nödvändiga bokstaven, t. ex. n för en, t för te, p för pe o. s. v.

Stavad på detta sätt ser historien om herr Pettersson ut så här:

"N tmligen kall dcmbrdag bgav sig hr Ptrson till sin svgrska Ma att dricka t, mn hgn flads honom hlt och hllet, han knd sig vmodig och vnd hmåt ign.

Så fort sista ordet skrivits måste krian lämnas till läraren i och för rättelser.

Den som gjort minsta antalet fel får premium, de andra få en kråka för vart fel och måste sedan gå igenom lika många "bakläxor", vilket är detsamma som att lösa ut panter.

MATSÄCKSKNYTET

Deltagarna sätta sig i ring, en näsduk formas till ett litet knyte och den som börjar säger t. ex. så här:

— Vet ni vad matsäcksknytet innehåller?
Jo, en kabeljo.

Därmed kastar han knytet till en annan, som nu måste säga något om denna kabeljo, men det måste också börja på k. Så går det laget runt, kors och tvärs. Var och en är tvungen att upprepa vad som redan sagts

och själv lägga till något på samma bokstav, men historien måste ha sammanhang och därför har man rättighet att fläta in ett och annat bindande ord.

Slutligen får ramsan ungefär denna lydelse:

”Matsäcksknytet innehåller en kabeljo, kanariegul, krushårig och kusin med karamellkokare Kristoffer Krinolin vid Krokodilgatan, kvarteret Kvantingen, som gränssar till Krikonsjön där krabbor kokades av kantor Kvist som har en kalott som är krokad av en kongonegress som heter Kackabracka och käkar kola och krakmandel o. s. v.

Det är minnsann inte lätt för dem som komma på sladden, och till sist måste man byta bokstav ty vart ord får bara användas en gång. Den som hoppar över något av ramsan eller upprepar ett redan begagnat ord måste ge pant.

Man har dock rättighet att använda ett ord i olika sammansättningar t. ex. sol, solig, solsken, solsida; däremot tillåtas inte flera böjningsformer av samma verb, såsom springa, sprang, sprungit o. s. v.

KOMIHÅG-LEKEN

Lägg ut ett dussin eller flera saker på ett bord — t. ex. en penna, en portmonnä, ett nålfat, en sax, en bok o. s. v. och bred en duk över alltsammans.

Släpp nu in deltagarna en och en, lyft hastigt på duken och låt dem beskåda föremålen $\frac{1}{4}$ eller $\frac{1}{2}$ minut beroende på hur stort antalet är. Täck se'n över igen och fråga:

— Vad låg det för saker på bordet?

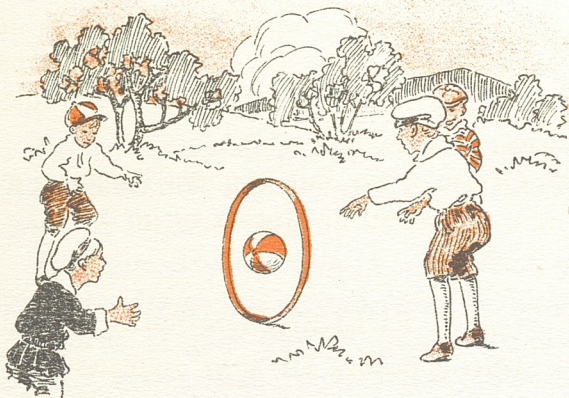
Den som kan räkna upp alla sakerna får 1:sta pris, $\frac{3}{4}$ får 2:dra och $\frac{1}{2}$ belönas med 3:dje pris. Men kan man inte ens minnas hälften, så måste man betala pant för var glömd sak under halva antalet.

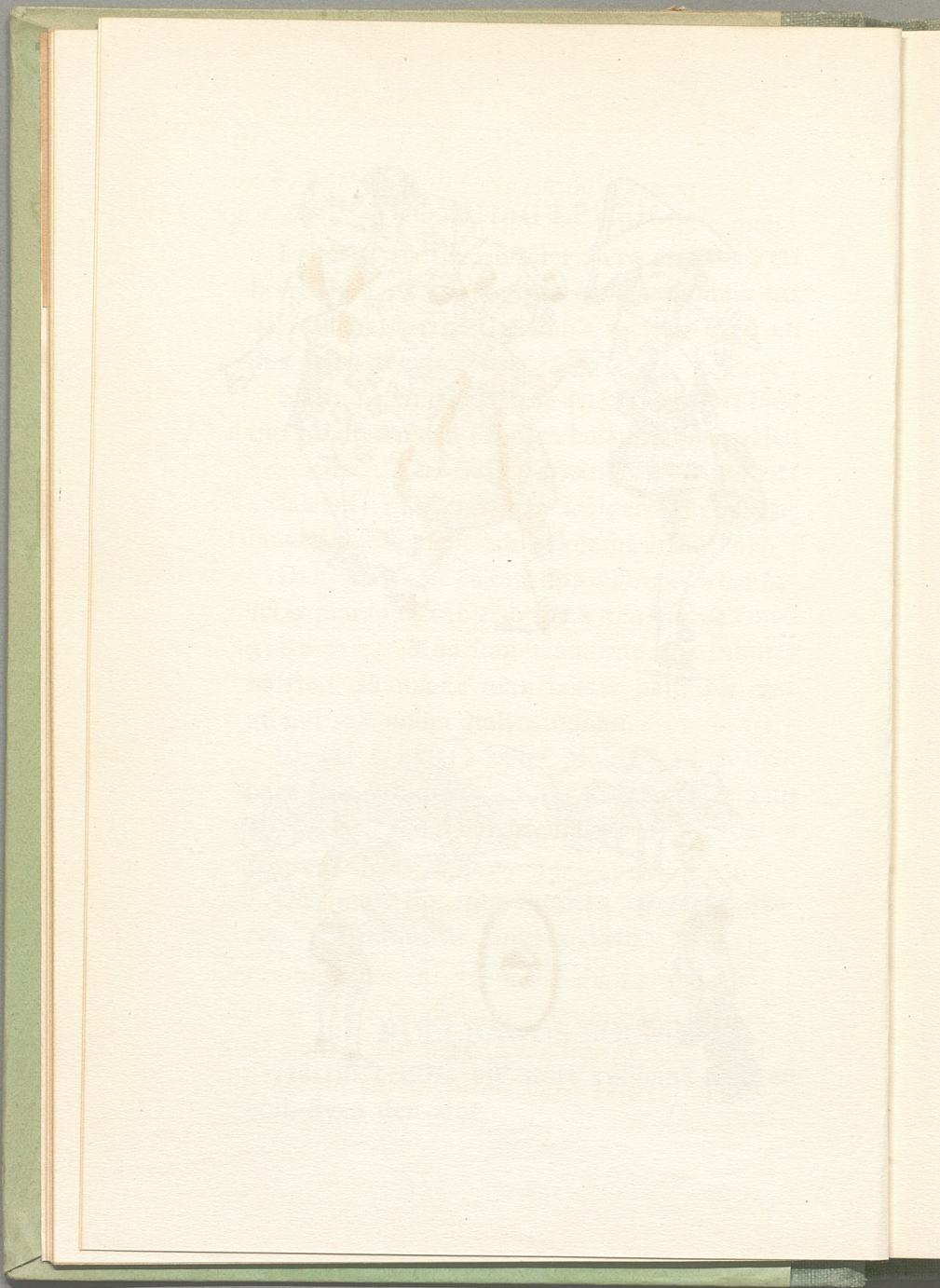
Ligger t. ex. 12 saker på bordet och man bara kan namnge 5, så har man alltså 1 pant att betala, minns man endast 4 blir det 2 panter i plikt o. s. v.

Och man får inte fundera länge på svaren, $\frac{1}{2}$ minut är längsta tiden.

RULLBANDS-BOLL

Härtill behövs ett stort rullband och en boll, även den stor.





De spelande böra vara minst fyra. Två av dem ställa upp sig mitt emot varann på c:a 15—20 meters avstånd och börja rulla bandet fram och åter mellan sig. De andra ställa sig på vardera sidan och med samma mellanrum.

Två och två spela i taget, de få vissa kast var och ha nu att försöka kasta bollen genom rullbandet, då detta passerar. Vart kast som lyckas räknas för 3 poäng, går bollen på sidan mister man 1, slår den omkull bandet mister man 2 poäng.

Tävlar man i lag och det sammanräknade poängantalet blir lika för bägge parterna, så utväljas de bästa å var sida för att med en revanschmatch avgöra saken.

GISSLEKEN

En av de lekande går ut och de andra bestämma ett ord, som den andra skall försöka gissa på följande sätt.

Den gissande kommer in och ställer en, högst tre frågor till var och en av de övriga. Frågorna få gälla vad som helst, men sista ordet i svaret skall alltid kunna sättas till-

sammans med gissordet, antingen i början eller slutet. Man väljer t. ex. ordet *natt*.

— Hur kommer man till ert sommarställe?

— Jo, man far med tåget. (Nattåget.)

— När är rätta tiden att plocka önskeblommor?

— Rätta tiden är midsommar. (Midsommarnatten.)

— Vilken fågel tycker du bäst om?

— Ugglan, förstås! (Nattugglan.)

Det är en rolig lek, men det tål vid att vara påhittig och ha reda i hjärnkontoret — både för frågaren och de, som skola svara.

ORDSPRÅKSLEKEN

En av de lekande går ut ur rummet och de andra välja sig ett gammalt känt ordspråk, t. ex. "Många bäckar små gör en stor å". Det måste vara lika många ord som deltagare, och var och en får sitt bestämda ord. N:r 1 har alltså *många*, n:r 2 *bäckar* o. s. v.

När den frånvarande kommer in igen går han direkt till n:r 1 och framställer en fråga om vad som helst. Den tillfrågade måste då i

sitt svar inblanda det bestämda ordet vilket i detta fall inte bör vara så svårt. Värre är det för n:r 2, som nödvändigt måste blanda in ordet bäckar. Det är alltså av stor vikt, att inte välja sådana ordspråk, som inte genast måste kännas igen på ovanliga uttryck eller egenartade ord.

Skulle den frågande inte efter första ronden lyckas gissa ordspråket, så har han rätt att försöka en gång till.

HANS OCH GRETA

Alla barnen ta varann i hand och bilda en ring, vilken bör vara så stor som möjligt.

En gosse föreställer Hans och han får sina ögon förbundna. Nu börjar allesammans dansa runt och fortsätta tills Hans ropar *Greta!* Då stanna de, han går några steg närmare och pekar på en av dem. Träffar han en gosse, så blir det att dansa runt igen, men pekar han på en flicka, så måste hon genast gå in i ringen.

Sen skall Hans försöka fånga Greta, medan hon smyger omkring. Men hon får inte gå utanför ringen och hon måste svara Hans så ofta han ropar Greta. Och han får ropa

så ofta han vill. När han fångat henne blir det hennes tur att gå i ringen och ropa på Hans.

GÅ TILL SPÅGUMMAN

En av de lekande är spågumma, och framför sig har hon en liten korg eller ask, överbredd med en duk. Därunder finns en hel massa små kartonglappar, på vilka olika spådomar skrivits.

De övriga komma en i sänder fram och säga:

— Visa gumma, tyd mig framtidens gåta!

— Så lär då känna ditt öde, tanklösa människobarn! svarar gumman, varpå hon skakar om lapparna och låter den andra sticka handen under duken och taga tre stycken.

Alla spådomar måste läsas högt, de skola vara lustiga och oförargliga och få på inga villkor innehålla elaka gliringar eller hemska saker om sorg, sjukdom och död. Glöm inte det! Många människor ha blivit allvarligt sjuka — ja, dött av skrämsel för dylika tanklösa spådomar.

Här följa några förslag till lämpliga spå-

domar. Flera kunna ni säkert hitta på själva, om ni riktigt gnugga geniknölarna.

Du blir gift, förlovad — med det allra första, om 3 år, vid 99-års ålder, med ett rivjärn, en xantippa, en blåskägg, en zulu-kaffer, en kines, en 17 gånger frånskild, en marsmänniska. Älsklingen är — änglalik, argsint, snål, sur, söt, gallsprängd, gråtmild, brukar tugga snus, slå ut tänderna på folk, äta med fingrarna, läspa om kvällarna, hoppa över små hus, mörda loppor. Du blir — lycklig, vemodig, ursinnig, svartsjuk, dödligt kär, vinner på lotteri, får ärva, hittar en plånbok, en diamant, förtjänar stora pengar, rymmer till Nordpolen, hoppar över skacklarna o. s. v.

Naturligtvis måste man skriva lite utförligare, ty ingen människa kan ju begripa meningen, om det bara står t. ex. *om tre år på ena lappen, svartsjuk på den andra och mörda loppor på den tredje*. Nej, spådomarna måste formuleras ungefär så här.

"Du träffar din utkorade om 3 år — du kommer att bli mycket svartsjuk — din äkta hälft gör ingenting annat än mördar loppor."

Ibland passar kanske innehållet å de tre

lapparna inte så bra att läsa upp, men då får man försöka formulera om det en smula, så att det blir sammanhang.

Kasta inte bort lapparna efteråt, utan lägg dem i en ask och författa nya spådomar ibland. Ju flera man har, ju roligare, och vill man göra riktigt bra så delar man upp dem i olika askar. Då riskerar man inte att få tre av liknande sort, vilket annars kan hända.

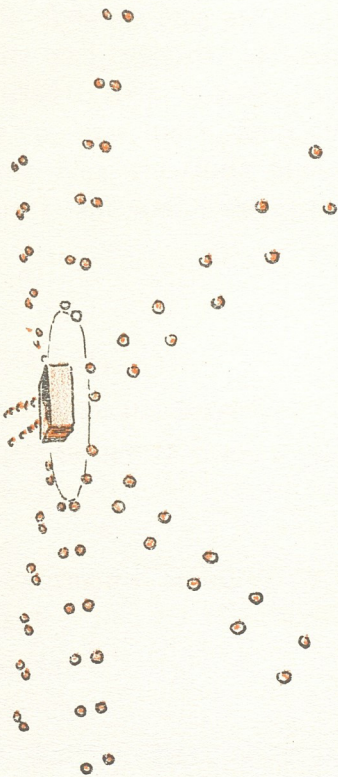
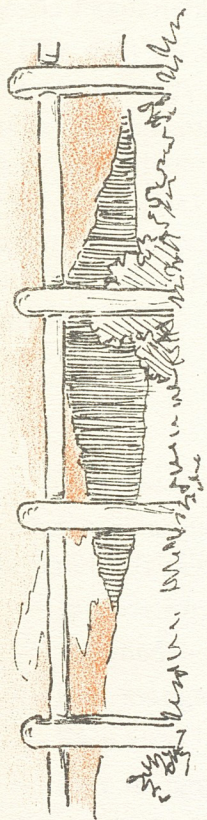
Spågumman har då tre eller flera småkorgar och man får ta en lapp ur var.

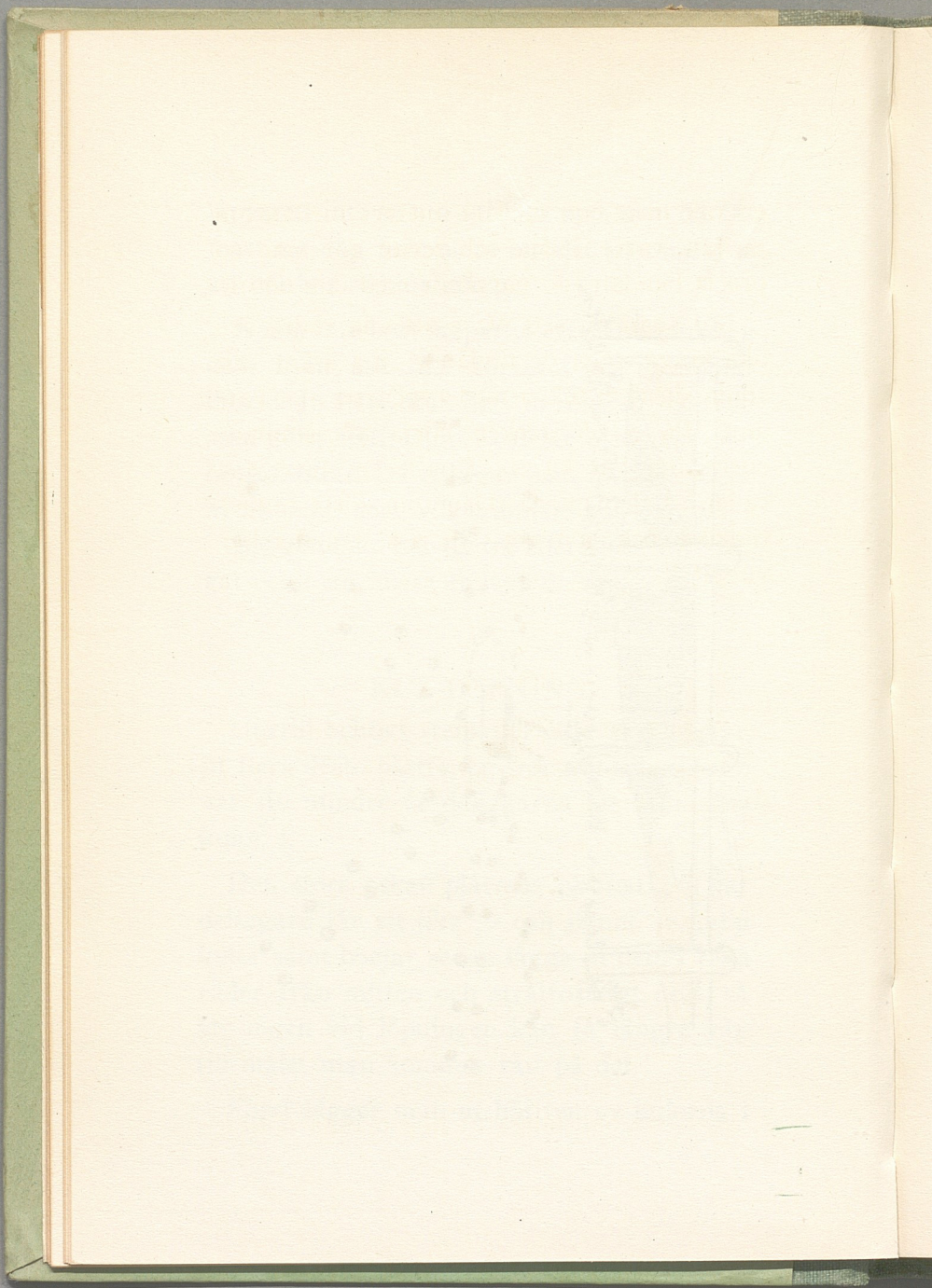
KUL-LÖPNING

Härtill behövs stenkulor eller små stenar, ju flera desto bättre, en stor ask till mål och var sin mindre åt deltagarna att bära sina kulor i.

Den stora asken placeras på marken, var deltagare får ett lika — och jämnt — antal kulor samt börjar sedan lägga ut dem i raka rader från mitten och strålformigt utåt, så att ingen vid löpningen kan få längre väg till målet utan kommer rätt på det.

Först lägger man ut hälften av kulorna i





en rak linje och med en meters mellanrum mellan varje kula, och sedan gör man en precis likadan rad parallellt med den andra.

När man nu sett efter att alla rader äro lika långa, taga de tävlande sina askar och ställa sig runt målet med ryggarna mot varann. På givet tecken börja allesammans springande plocka upp sina kulor, först ena raden så den andra. Den som först hinner tillbaka och tömmer sin ask i målet har vunnit.

BO I BY

Spelas med nötter av två personer.

Den ena tar några nötter — t. ex. 4 — i sin hand och säger:

- Jag bor i by.
- Jag med! — svarar den andra.
- Hur många år?
- Så många jag får.
- Hur många är det?

Den tillfrågade skall nu gissa nötternas antal. Säger han fel och gissar t. ex. 3 eller 7, så måste han lägga ut lika många nötter

som skillnaden, gissar han rätt, så vinner han de 4 nötterna.

TRÄFFA PRICKEN

Det här är ett mycket roligt experiment.

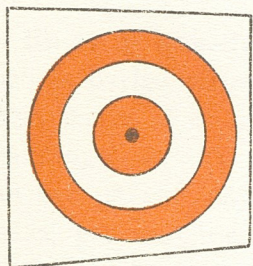
Ett papper med en stor, svart prick i mitten sätts upp på väggen så högt från golvet, att man med armen rakt utsträckt kan peka rätt på pricken.

Den, som skall försöka träffa pricken får ställa sig på några meters avstånd, höja armen och ta sikte med pekfingret. Så bindas ögonen för och nu gäller det att gå fram mot måltavlan och sätta fingret mitt på pricken.

Det är mycket svårare, än man kan tro, och de tävlande bli ofta utom sig av förvåning, när de upptäcka, att fingret träffat kanske en hel meter på sidan om målet.

Gäller det tävling med pris, så får var deltagare försöka ett visst antal gånger och träffarna markeras. Den som visat sig styvast blir naturligtvis första pristagare, den nästa i ordningen andra, o. s. v.

För att underlätta markeringen och undvika tvister angående skyttarnas skicklighet





bör måltavlan vid tävling indelas i cirklar alldeles som vid verklig skjutning.

VITTNESMÅLET

En av de lekande är domare, en konstapel och de övriga vittnen. Domaren och konstapeln skriva på en massa papperslappar igenkänningstecken på olika personer, men bara en sak på var lapp, t. ex. surögd, gredelin näsa, går inåt med tårna, läspar, gulgröna byxor, frack o. s. v.

Domaren tar plats vid ett bord och konstapeln för in ett vittne i taget. Så säger domaren:

— Som ni vet har ett hemskt brott blivit begånget, mina bästa söndagsbyxor ha stulits. Har ni någon aning om vem som är förbrytaren?

— Ja!

— Stämmer den här beskrivningen?

Därmed lägger domaren fram några lappar, som tillsammans utgöra signalementet på en person. Vittnet får läsa igenom dem en gång eller par, samt därefter lämna dem tillbaka.

Nu säger domaren:

— Stämmer beskrivningen så upprepa den.

Vittnet har då att upprepa signalementet så noggrant som möjligt. För vart felaktigt återgivet eller uteglömt igenkänningstecken erlägges pant, men överstiga felen halva antalet ådömes något straff, som konstapeln får utföra. Upprepas hela signalementet korrekt, så utdelas lämplig belöning.

PYTT I PANNA

Gräv på en slät plan 11 runda gropar, stora nog att rymma ett vanligt krocketklot. Groparna placeras och numreras som bilden visar. Till spelet användas 6 klot.

Man ställer sig på 4—5 meters avstånd och försöker rulla ned de 6 kloten i var sitt hål. Stanna t. ex. 4 av kloten i de hål, som äro märkta med nr 3, 4, 10 och 25, så har den tävlande i första omgången uppnått 42 poäng. Var och en får slå tre omgångar med alla 6 kloten varefter poängantalet sammanräknas och den som kommer till



1

3

5

4

2

10

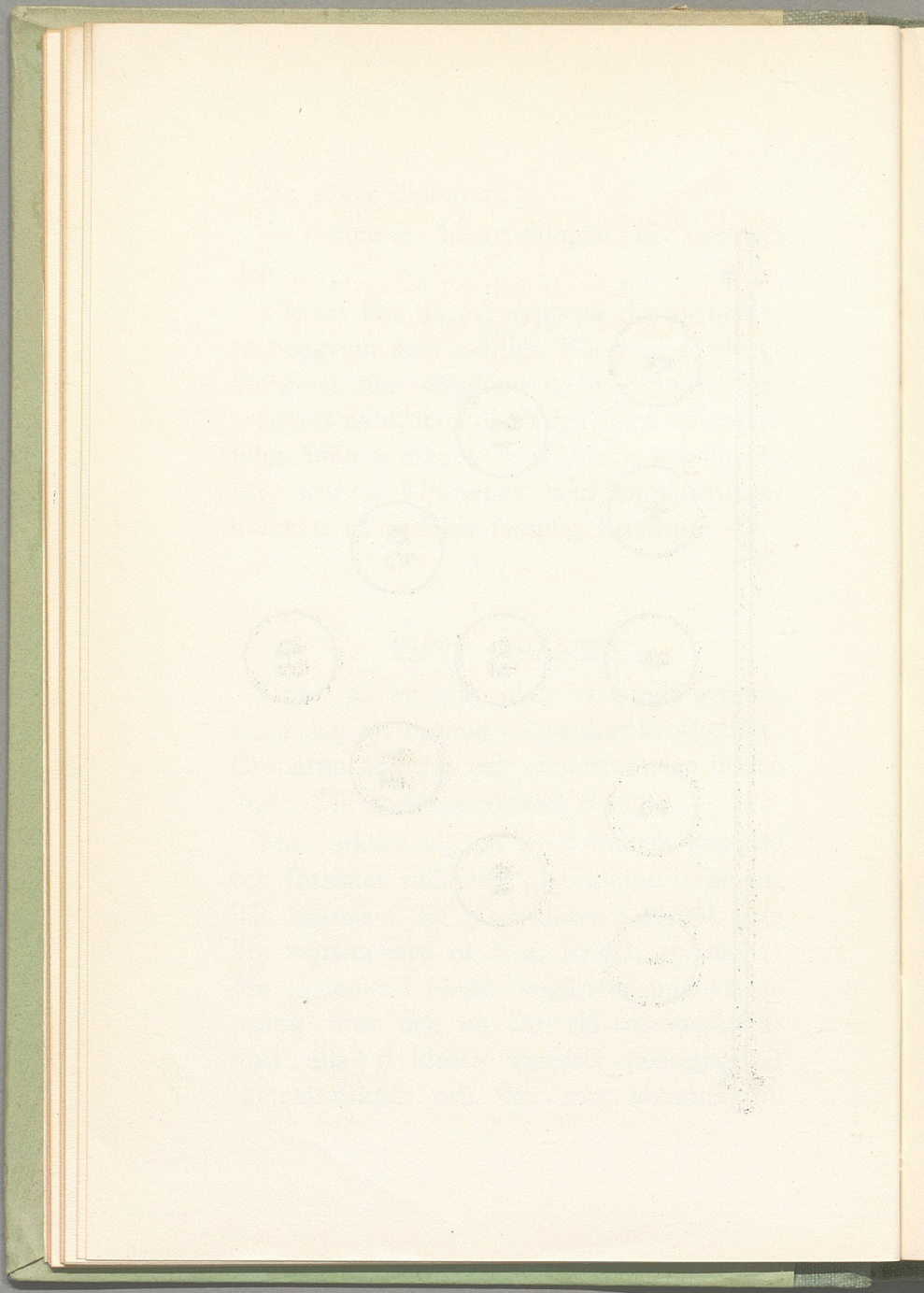
20

15

25

30

50



högsta poängsumman blir naturligtvis vinnare.

Kloten rullas ett och ett i taget och för varje gång man lyckas 'ta in' en grop, ropar man: pytt i pannan!

ANDESEANSEN

En av deltagarna är medium och får en näsduk bunden om ögonen. De övriga sätta sig runt omkring ett bord.

Nu frågar mediet:

— Vilken ande är närvarande?

En av de andra svarar med att knacka sitt namn i bordet, en knackning för var bokstav och uppehåll mellan för- och efternamn. Det får inte gå fortare än att man lätt hinner räkna knackningarna. Sedan får mediet högst en minut på sig att gissa namnet. Gissar han fel, så måste han ge pant, gissar han rätt tre gånger i rad, blir det den sist namngivna andens tur att vara medium.

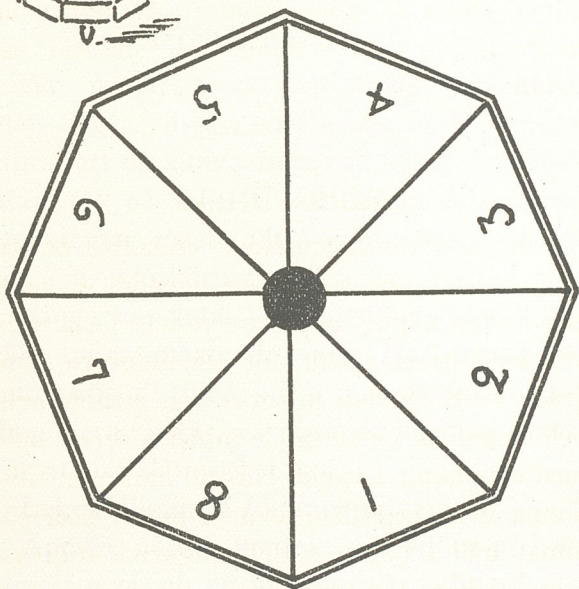
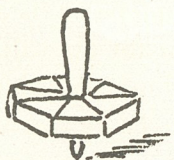
Svaren få inte ske i tur och ordning så att mediet kan räkna ut, vem det är som knackar, utan man svarar kors och tvärs.

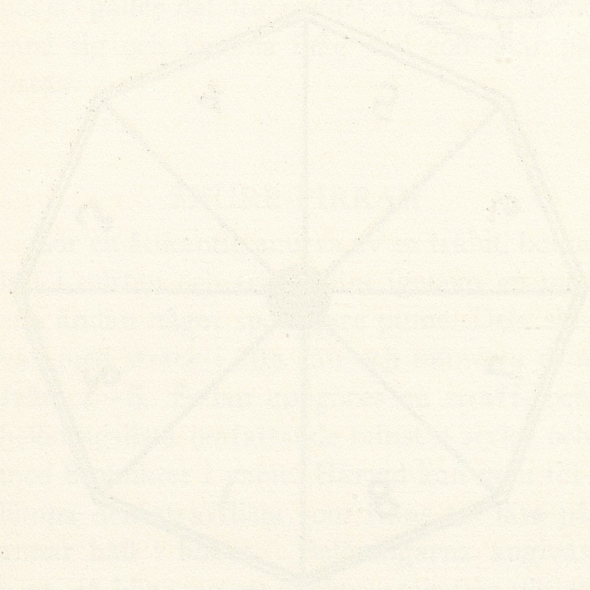
I stället för sina egna namn kan man välja andra, t. ex. Napoleon Bonaparte, Kolvingens moster, Aurora Königsmark, Namnen bestämmas i förväg och skrivs upp på en lista, som var och en får läsa igenom för att välja sig ett namn. När andeknackningarna sedan börja, gäller det för mediet att ha tankarna med sig och komma ihåg vad som står på listan.

SNURR-PIRRAN

Gör en åttkantig snurra av en träbit, borra hål i mitten och träd tvärs igenom en mot ena ändan något spetsigare pinne. Dela skivan med streck i åtta fält och numrera dem från 1—8. Sedan uppgöres en straff- och belöningslista omfattande minst 2 serier och med 8 punkter i varje. Härvid kan man tillämpa den strafflista som finns att läsa på annat håll i boken. Belöningarna angivas t. ex. så här: tag ett äpple — tag fem nötter — tag tre bitar konfekt.

Var deltagare får nu snurra ett tag, sedan man bestämt vilken serie som skall tillämpas. När snurran stannat och man sett





vilket nummer dess nedersta fält har, letar man reda på detta i den överenskomna serien. Finnes då belöning att lyfta så är det ju mycket glädjande, i annat fall får man lugnt underkasta sig det ådömda straffet.

RINGKASTNING

Av mycket tjockt och stadigt papp skär man några ringar, som måste vara så pass stora, att de kunna falla ned kring ett äpple utan att på minsta sätt beröra detsamma. Öppningen måste alltså vara minst 12 à 15 cm. i genomskärning.

Ringarnas antal har ingen betydelse, men rätt tunga måste de vara. Har man bara tunn papp att tillgå, måste man därför klistra ihop flera ringar, varefter de läggas i press för att bli släta och torra.

Leken tillgår på följande sätt:

Äpplen, nötter, konfekt och andra godsaker läggas ut en bit från varandra på ett bord, som bör vara täckt med duk, så att inte ringarna ska glida.

Deltagarna ställa upp sig en bit från bordet, och var och en får nu i tur och ordning

försöka kasta en ring över någon av godsakerna. Det man lyckas fånga får man behålla, men för att kastet skall gillas måste ringen ligga så, att inte föremålet på minsta sätt beröres.

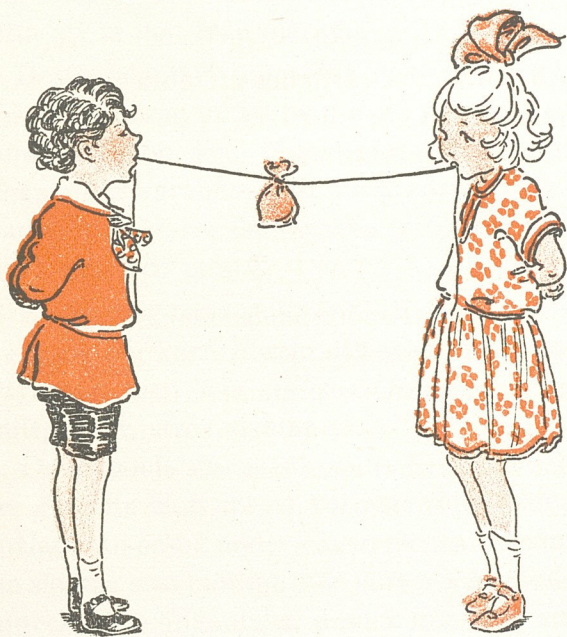
Avståndet får inte vara för långt och var och en bör ha rättighet att göra vissa kast innan turen går till nästa, ty konsten är inte så lätt, må mästar'n tro!

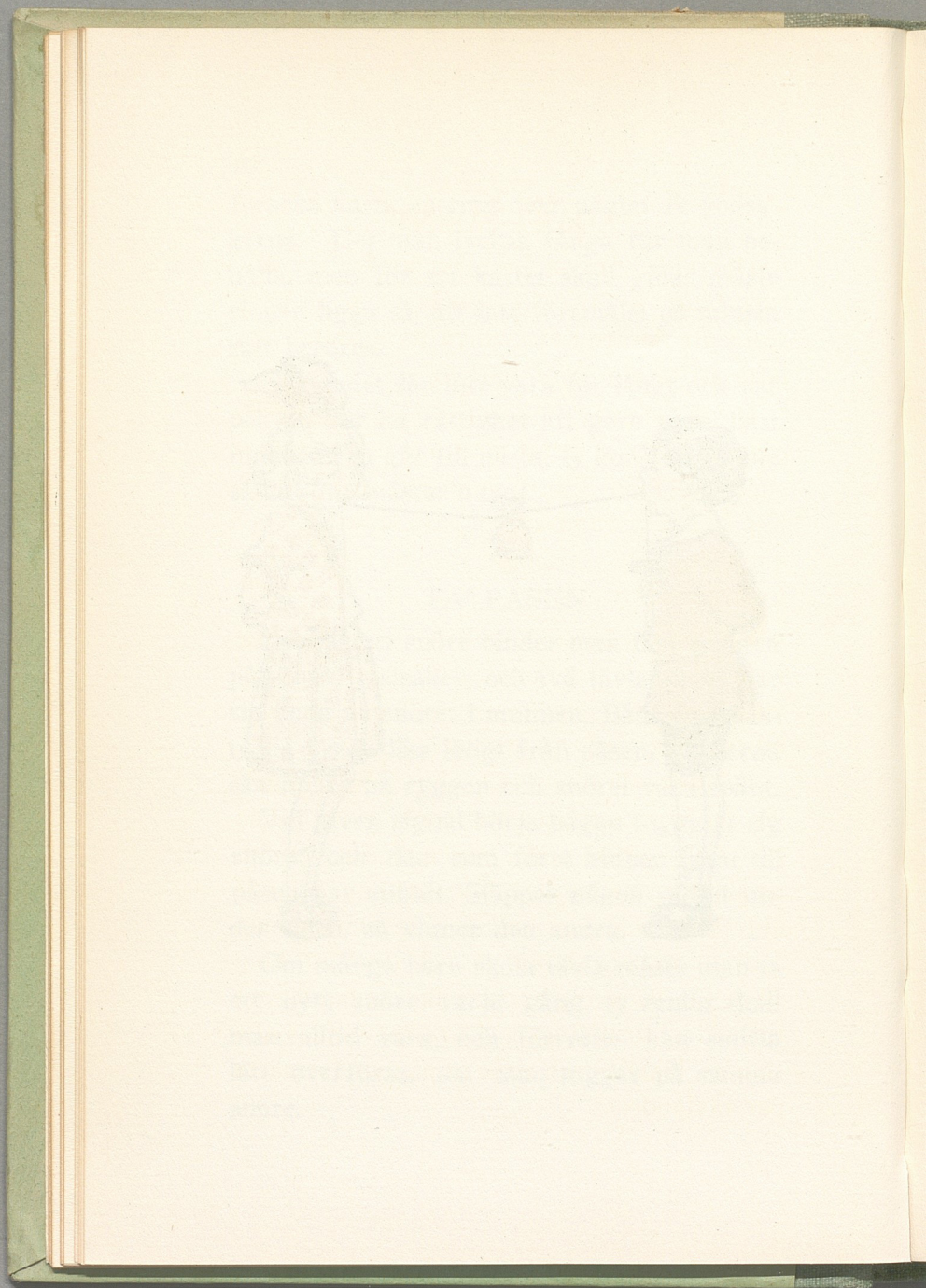
TA' PÅSEN

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





PLOCKA SLANT

Härtill behövs 20 à 30 runda eller fyrkantiga bitar av trä eller tjockt papp, så pass stora att de äro väl synliga på avstånd och lätta att ta upp från marken.

Dessa 'slantar' numreras med rätt höga, ojämna valörer, så att man inte i en hast kan summera ihop dem. Nummerna måste dock ligga nära varandra och vara minst tre av var sort, t. ex. tre slantar med nr 63, tre med 65, tre med 67 o. s. v.

En lämplig bana stakas ut och den får inte vara allt för kort. Första och sista biten ska' vara tom, men över resten av banan, d. v. s. mittpartiet, strös slantar ut.

De tävlande starta två och två, och nu gäller det inte blott att på kortaste tiden hinna målet utan också under vägen plocka så många slantar som möjligt. För vart par tävlande antecknas poängantalet, d. v. s. totalsumman å de insamlade slantarna, och den som kom först får 10 poäng extra, vilket sedan lägges till vid sluträkningen. Därefter samlas alla slantar, blandas och strös ut på nytt för nästa par tävlande.

Man kan endera tävla i vissa omgångar eller också dela sig i två partier, varvid medlemmarnas totalsumma sammanräknas — poäng såväl som tid. Yrkas revansch, anordnas en sluttävling mellan de bägge lagens styvaste medlemmar.

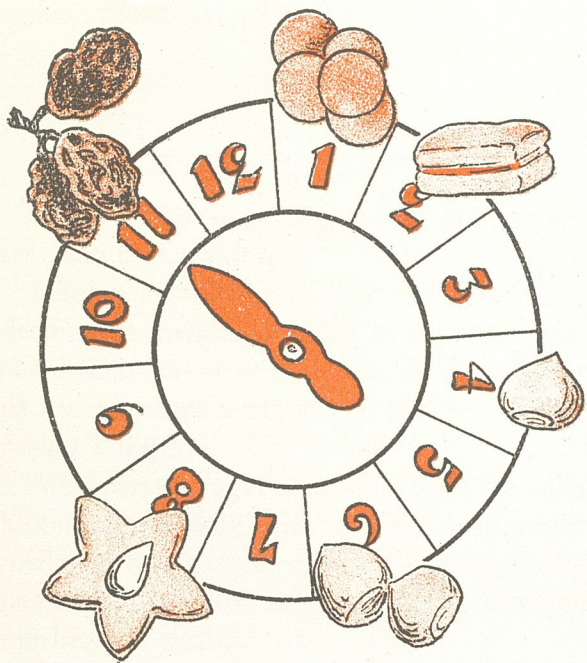
RULETT

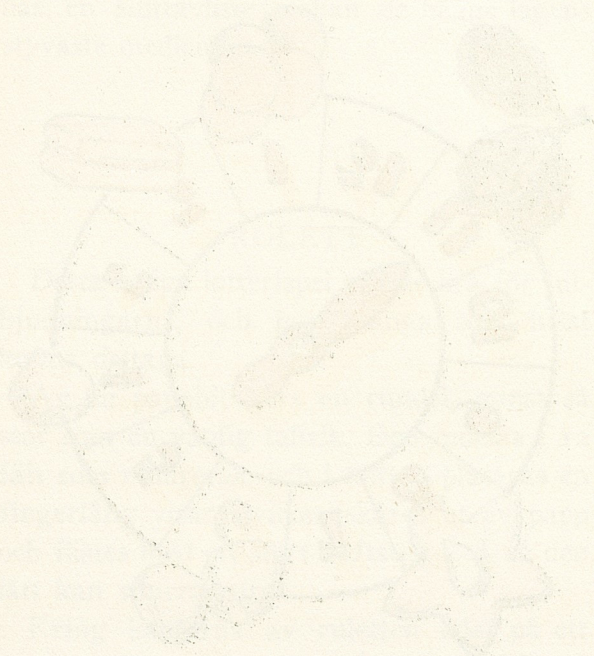
Detta roliga lotterispel passar bra för julbjudningarna, och hur många som helst kunna deltaga.

Av en pappbit görs en rundel, minst så stor som en vanlig tallrik. Den indelas i 12 fält som numreras, och i mitten placeras en fingerlång visare, vilken skäres ut av papp och fästes med ett stort häftstift e. d. så den lätt kan snurra runt.

Kring kanterna av ruletten eller på ett särskilt numrerat papper läggas nu här och var några vinster t. ex. 1 äpple på nr 5, 8 nötter på nr 2 o. s. v., men somliga fält måste vara tomma.

Var och en får nu snurra ett slag i tur och





ordning. Stannar visaren på tomt fält, måste man satsa så många nötter e. d. som numret angiver, pekar den på vinst, så har man bara att ta för sig.

ETT KÄGELSPEL

Härtill behövs sex käglor eller jämna vedträn samt ett träklot.

Käglorna ställas upp i en rad med c:a 2 decimeters mellanrum eller så att klotet kan obehindrat passera. Deltagarna placera sig på c:a 5 meters avstånd och var och en slår 5 slag i följd.

Med första slaget skall man försöka rulla klotet mellan käglorna 1 och 2, med andra mellan 2 och 3, o. s. v. För var gång klotet passerat utan att slå omkull någon kägla markeras i pöäng.

En av deltagarna är markör och har till uppgift såväl att anteckna resultaten som ock att resa upp de käglor, som slås omkull.

Detta spel kan också spelas inomhus med en liten boll och höga buteljorkkar.

FISKAR SPELET

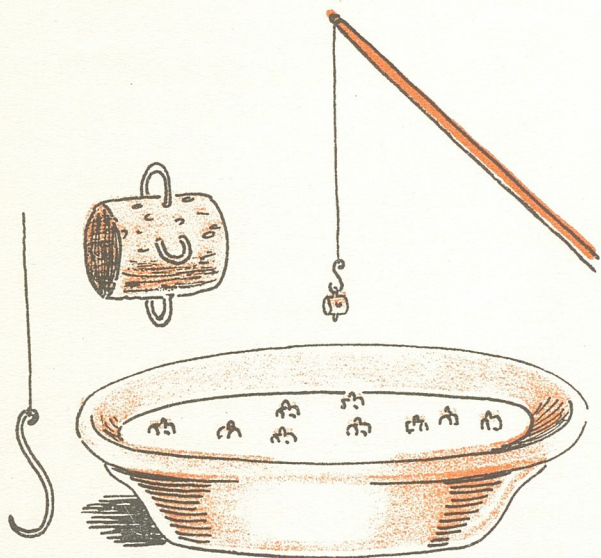
Detta är ett mycket roligt spel och man kan med lätthet själv göra det i ordning utan att det behöver kosta nämnvärt vare sig besvär eller pengar.

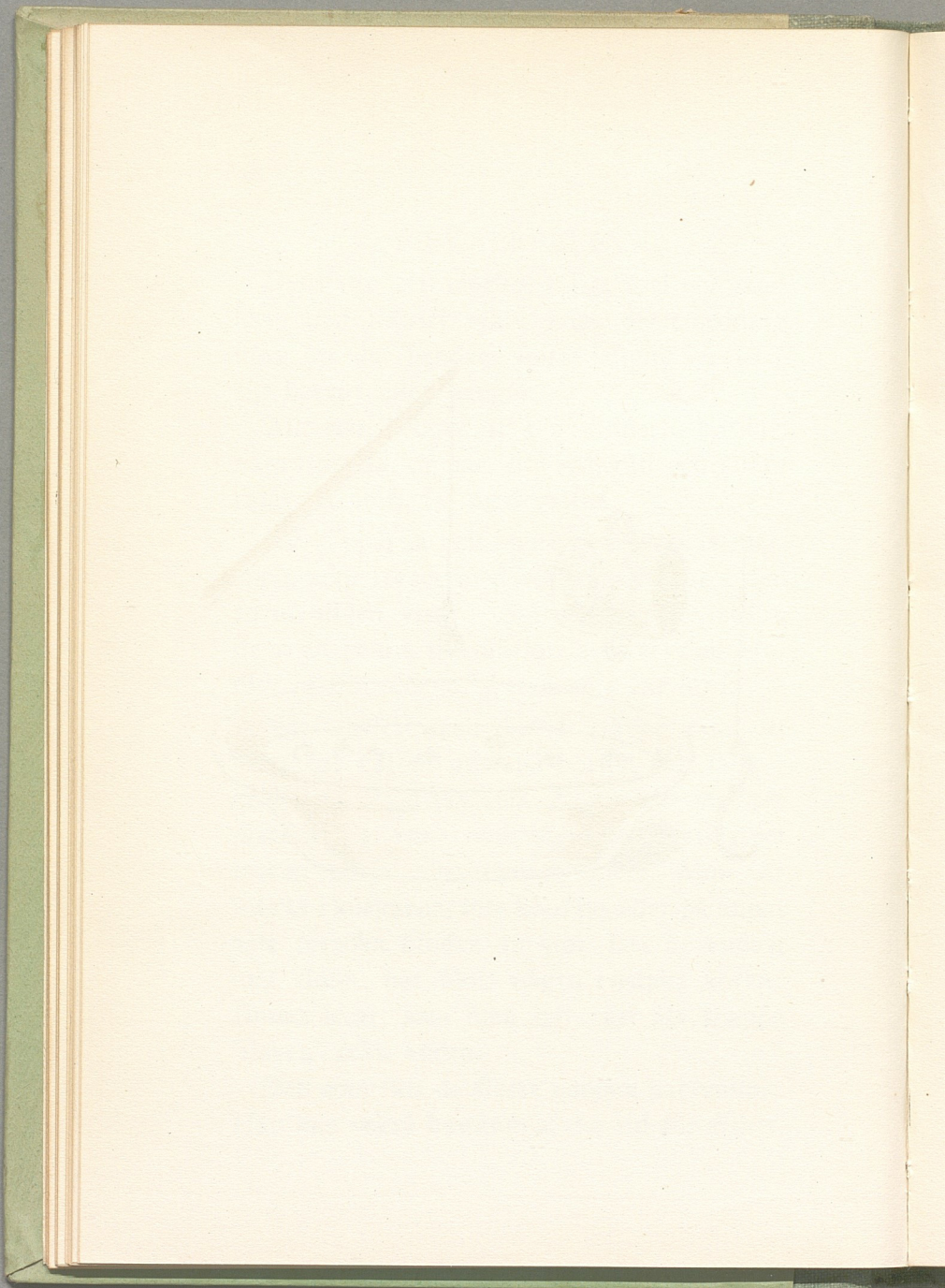
Allt som behövs är 1 à 2 dussin korkar, några smala käppar, lite ståltråd och snöre samt ett stort fat med vatten.

Av käpparna och snörena tillverkas met-spön, som förses med ståltrådkrokar i den form bilden visar. Ståltråden töjes sedan över en penna till märlor, som tryckas stadigt in i korkarna, 4 stycken i var kork.

När spelet skall börja ställer man ett stort fat vatten mitt på bordet och lägger korkarna i. De tävlande få var sitt met-spö, placera sig runt omkring, och på ett givet tecken börja allesammans meta. Man får inte ta i korkarna, inte knuffas eller på annat sätt försöka hindra varann. Det är endast mot slutet, när blott några enstaka korkar finnas kvar, som man har rätt att snappa 'fisken' från andra.

Den som fått de flesta nappen har vunnit. Han kan också bestämma viss tid för fisket,





och när denna är ute måste alla på en gång sluta, samt räkna sina napp.

PERKA-PUTA

Varje deltagare i leken skall vara försedd med en käpp, c:a 1 meter lång. En grop omkring 1 dm. djup gräves — den kallas kungsputan. I en cirkel c:a 2 meter från kungsputan gräva alla deltagarna utom en var sin grop, något mindre än kungsputan.

Deltagarna ställa sig nu var och en vid sin grop med käpparna nedstuckna i groparna. Den som är utan grop skall jämte sin käpp också ha ett vanligt träklot. Hans uppgift är nämligen att med tillhjälp av sin käpp försöka få ned klotet i kungsputan. De övriga skola med sina käppar hindra detta. Men så snart en lyft upp sin käpp ur gropen för att slå bort klotet, äger en annan rättighet att sätta dit sin käpp och gäller det då för klotskötaren att försöka få en grop med.

Den som blir utan grop får nu övertaga skötseln av klotet. Lyckas det för klotskötaren att få ned klotet i kungsputan lägger han sin käpp däröver och de övriga lägga sina

käppar i kors över denna. När alla lagt ned sina käppar fattar klötskötaren tag i sin käpp, som ligger underst, och sprättar med ett kraftigt ryck ut alla de andra käpparna åt alla håll och kanter. Det gäller nu för deltagarna att försöka få fatt i en käpp samt springa och ställa sig vid en grop. Den som inte hinner skaffa sig någon blir nu klot-skötare.

HOPPLEKEN

Man tar en liten tygpåse, fyller den med sand och knyter fast den i ändan av ett rep.

En av de lekande håller nu fast i andra ändan på repet och börjar hastigt svänga det runt och av sandpåsens tyngd sträcket då repet stramt ut. De andra ställa sig i cirkel omkring, så att de befinna sig något innanför den linje, där sandpåsen passerar.

Nu gäller det att se upp och hoppa över repet, och som detta skall svängas allt högre och högre blir det minsann inte så lätt att hoppa till slut. Var och en som snubblar och

hejdar repet får gå ifrån. Den som håller ut längst har vunnit.

FÅNGA MÖSSAN

Den här roliga leken passar bäst för pojkar och när marken är så torr, att man inte behöver smutsa ned sig.

Man tar ett rep och knyter ihop det till en stor ring. Deltagarna ställa upp sig med jämna mellanrum fatta med vänstra handen i repet och spänna ut det till en cirkel. En liten bit bakom varje gosse lägges hans mössa på marken men så pass nära, att den är inom räckhåll.

En av de lekande är domare. När han kommanderar gå, börja allesammans draga repet utåt så hårt som möjligt och söka samtidigt fånga sina mössor med högra handen. Man får inte släppa av repet, inte byta hand och inte hålla på längre än tills domaren ropar stopp. Den som missar mössan, faller eller begår något annat fel måste utgå. För var rond minskas således antalet tills striden står mellan ett par tävlande. Segervinnare blir då den, som först fångar sin mössa.

TA' KÄPPEN

Stick ned en käpp i mitten på en gräs- eller sandplan, men välj en käpp med krycka eller trubbig ända, annars kan man göra sig illa på den.

De lekande ställa upp sig i cirkel kring käppen, men på minst 15 à 20 meters avstånd, samt binda näsdukarna för ögonen. En är ledare och utom tävlan: han förvissar sig om, att ingen av de andra kan se, och så kommenderar han:

— Ett två tre — gå!

Allesammans börja nu genast gå in mot mitten för att få tag i käppen, och det är mycket roligt att se, hur de flesta promenera i väg i stora krokar, stöta ihop eller styra kosan långt bort från målet. Lyckas någon hitta käppen får han genast utgå ur leken, de övriga måste återtaga sina ursprungliga platser och man börjar om på nytt.

Så fortsätter leken tills käppen blivit tagen ett visst från början bestämt antal gånger. De, som då finnas kvar, d. v. s. alltid ha missat käppen, få ge pant eller undergå

straff. De andra belönas allt efter skicklighet.

VILDA DJUR I SKOGEN

En av de lekande är jägare alla de andra djur. De välja var sitt djurnamn och räkna se'n upp dem för jägaren utan att de dock tala om, vad var och en valt.

Har man nu en skogsbacke att leka i så desto bättre, ty då gömma sig djuren bakom träden på en bits avstånd från varandra; annars måste var och en rita sig ett bo på marken och taga plats där, men boen få inte ligga närmare varann än 10—12 steg.

Jägaren smyger omkring i skogen, och plötsligt ropar han namnen på två av djuren t. ex.:

— Björn och ugglan!

Björnen och ugglan måste då försöka byta plats med varann medan jägaren motar dem. Kan han skjuta, d. v. s. slå till ett av djuren, innan det hinner fram till boet, så får han taga dess plats, annars fortsättes jakten tills jägaren känner igen alla djuren så väl, att det är nödvändigt döpa om dem.

Ropar han på ett djur som inte finns, får han ge pant eller blir på annat sätt straffad.

HERRN OCH FRUN RESER

Till denna roliga tävling behövs ett par väskor e. d. samt lite gamla kläder och småsaker, som inte är någon skada på.

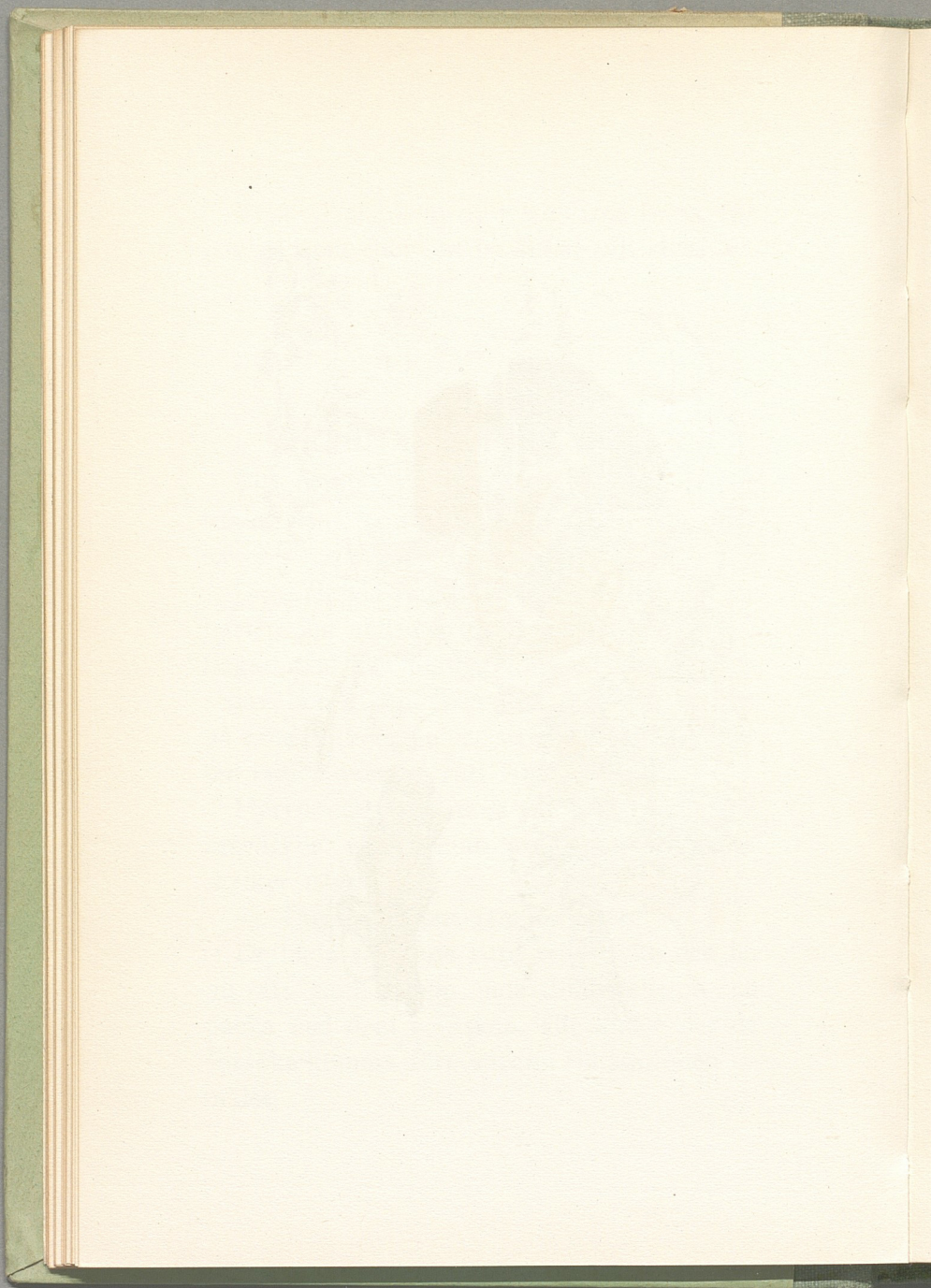
De tävlande starta två och två, den ena är herrn, den andra frun. Sakerna delas i två högar med lika många föremål i varje, och sedan herrn och frun fått taga sig en titt på sina tillhörigheter, strös dessa ut huller om buller över en rätt lång bana.

Herrn och frun taga nu plats med sina resväskor vid början av banan. Plötsligt skriker någon:

— Tåget går om fem minuter!

De båda tävlande rusa tvärt iväg och ha nu att samla ihop sina tillhörigheter och packa ned dem i väskan, allt under det de försöka komma före varann till stationen — målet.





Den som kommer först har naturligtvis vunnit, men för var sak som herrn eller frun av misstag snappat åt sig från varann få de erlægga pant.

KAPPKÖRNING

En bana utstakas och beströs med olika föremål — stolar, bord, korgar, buteljer o. s. v. — varefter de tävlande dela upp sig i två parter, hästar och körsvenner. Hästarna få ögonen förbundna och ett snöre om vardera armen till tömmar.

Två kuskar med var sin häst tävla i taget. På givet tecken bär det iväg och det gäller nu för kuskarna att styra sina hästar så fint mellan alla hindren, att ingenting rubbas eller slås omkull.

Den som kommer först till målet och har ställt till minsta oredan på vägen blir pris-tagare.

SKUGGMASKERADEN

Åskådarna taga plats i ett mörkt rum. Framför dörröppningen till ett upplyst rum hänges ett lakan, men nedre delen täckes av en filt, ifall man bara vill visa bröstbilder.

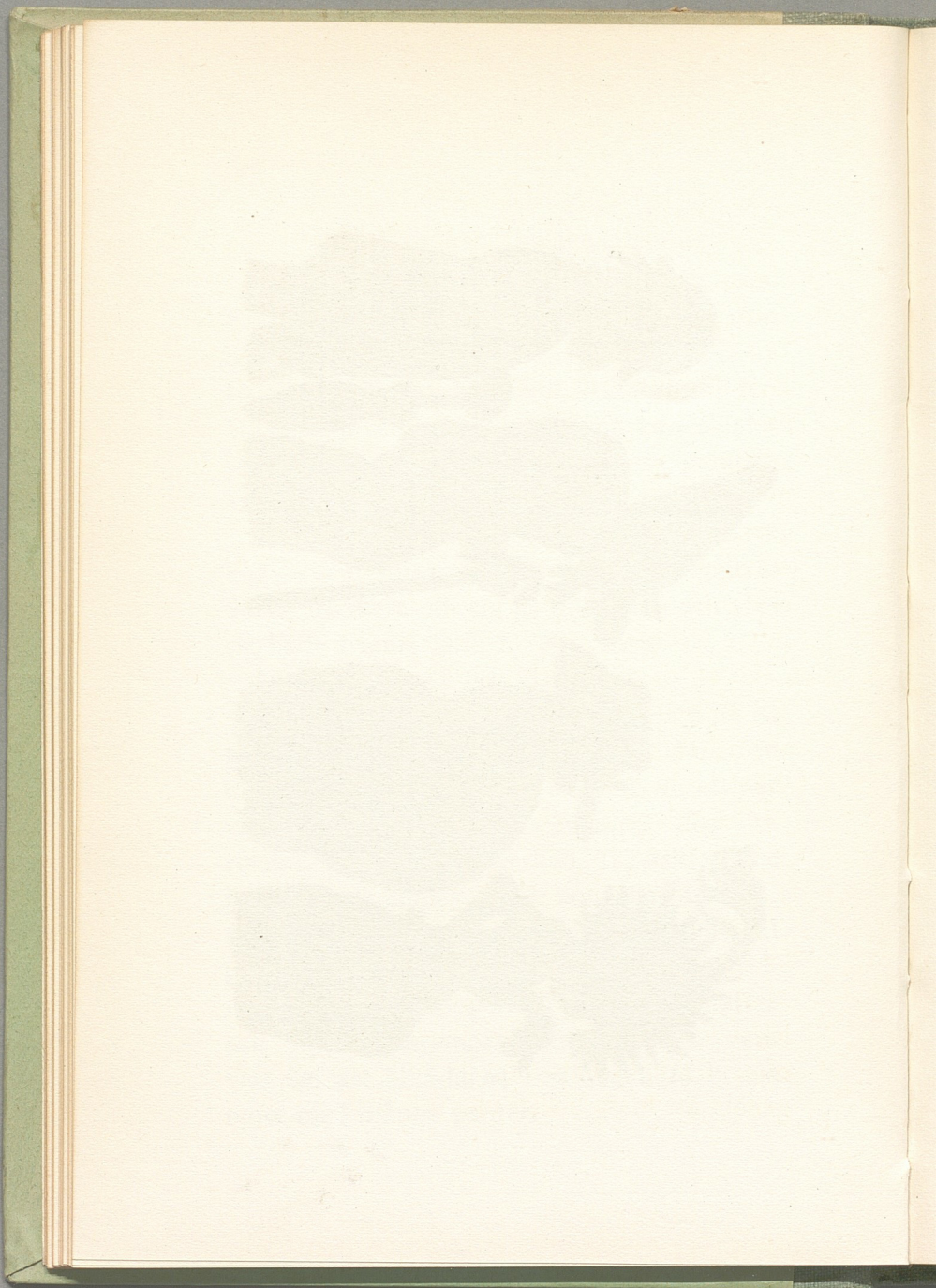
De uppträdande förevisa nu en i sänder sin skugga, och de andra få gissa namnet. Var och en som gissar fel måste ge pant.

Det är inte så lätt som det låter, ty det roligaste av alltsammans är att de uppträdande maskera om sig på olika sätt och visa sig både framifrån och från sidan.

Maskeringen är lätt att göra.

Näsan kan formas om med tillhjälp av en pappersstrut, ett stycke vax eller dyl. En mullbänk kommer läppen att puta ut, ett par väldiga tänder, skurna av en äppel- eller kålrotsbit, gör utmärkt verkan, framskjutande haka åstadkommes av en hoprullad näsduk, fastbunden av en annan dylik, en vildsint peruk får man lätt av klippt och krusat tidningspapper. Ta pojkar så på sig flickhattar och flickor pojkmössor, så kan man vara viss om att åskådarna i salongen få betala nöjet med många panter.





JAGA RÖDSKINN

TVÅ av de lekande äro rödskinn, de övriga blekansikten.

Ett läger ritas upp på marken, rödskinnen få var sin knippa små pinnar och kila iväg. När de hunnit ur synhåll lägga de två pinnar i kors på marken, men så att de äro fullt synliga. Detta upprepas sedan hela vägen med en bits mellanrum — hur långt är beroende av terrängens beskaffenhet, men avstånden få inte vara för stora, ty korsen skola tjäna som vägledning för de förföljande blekansiktena.

Efter några minuter bryta dessa upp från lägret, och nu gäller det att ha ögonen med sig och försöka spåra upp rödskinnen innan dessa hinna tillbaka på smygvägar och intaga det övergivna lägret.

BLINDBOLL

En stor boll, gjord av tyg och stoppad med krollsplint eller bomull hängs upp i ett snöre, så att den svävar fritt ungefär i höjd med de lekandes ansikten. Äro deltagarna mycket olika i längd, kan man ju anpassa höjden genom att hissa bollen upp och ned.

Man bollar nu i tur och ordning och det bestämmes från början hur många gånger i följd var och en får kasta samt det antal gånger, man härunder måste fånga bollen.

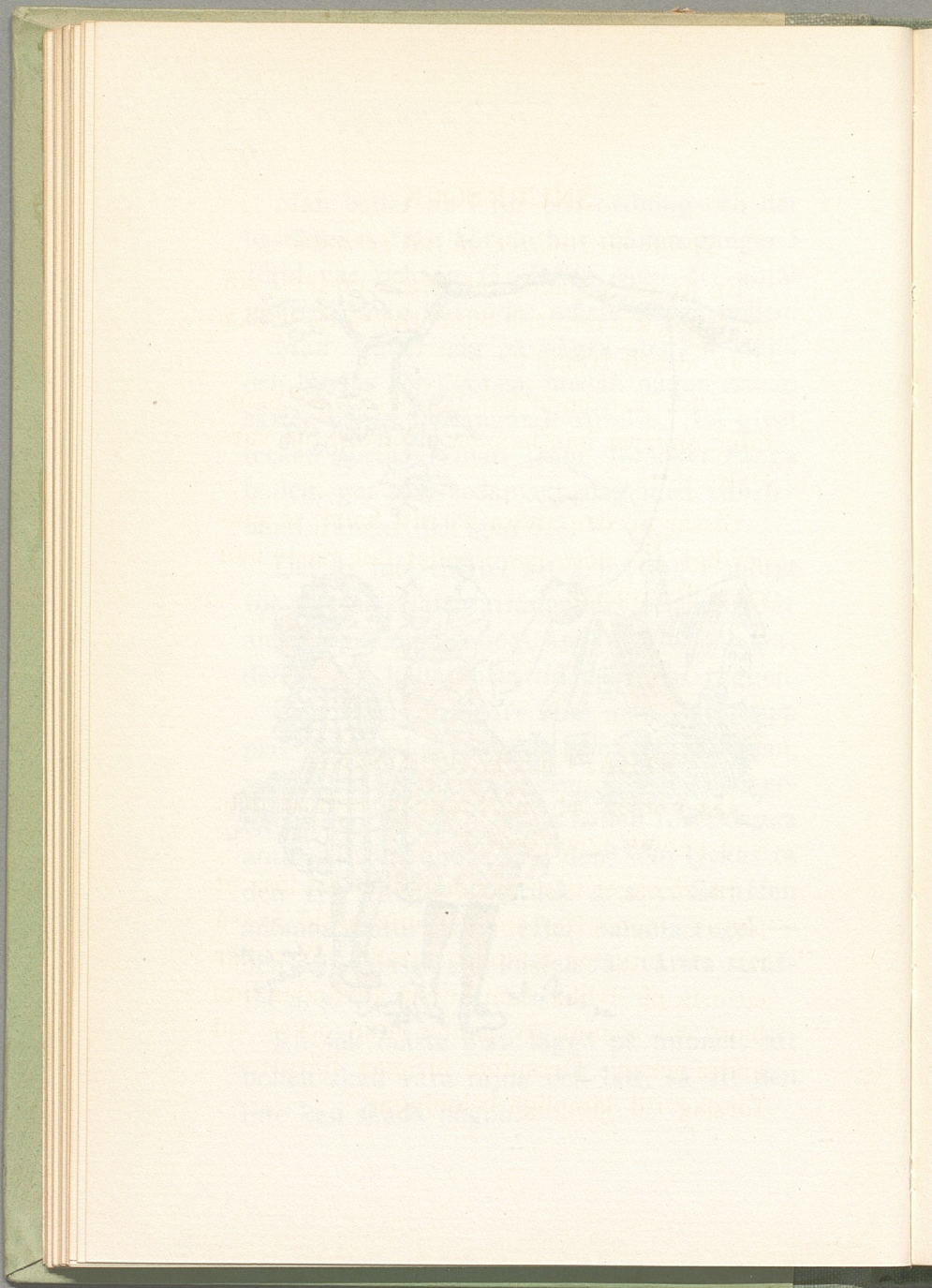
Man ställer sig på några stegs avstånd och binder för ögonen, medan någon annan sätter bollen i svängande rörelse. På givet tecken springer man fram, försöker fånga bollen, ger den sedan ett slag med *vänster* hand, fångar den igen o. s. v.

Det är inte tillåtet att gripa tag i snöret för att underlätta infångandet och man får aldrig använda annat än vänstra handen; den högra hålles hela tiden bakom ryggen.

Leken blir roligare, om man sätter upp pris för visad skicklighet samt straffar dem, som missa de flesta kasten. Högsta pris erhåller den som kan fånga bollen föreskrivna antal gånger, andra pris den, som lyckas ta den två gånger i sträck o. s. v. Straffen ådömas naturligtvis efter samma regel — den som missar alla kasten får värsta straffet o. s. v.

En sak måste man lägga på minnet: att bollen skall vara mjuk och lätt, så att den inte kan skada någon.





SNURRBOCK

Spelas med nötter av två personer.

En av de spelande tar några nötter i sin ena hand, knyter båda händerna så de se lika stora ut och frågar:

— I vilken hand har jag nötterna? Samtidigt snurrar han händerna hastigt om varandra.

Gissar nu den andra på rätt hand, så vinner han alla nötterna, i annat fall måste han satsa lika många.

STRAFF OCH BELÖNING

Jag sveder och jag bränner, vem är den som panten igenkänner?

Ja, så säger man när det gäller att lösa ut panter, men eftersom det inte alltid är så lätt att hitta på lämpliga straff, följer här en lista på dylika, som kunna användas inte blott vid lösning av panter utan också vid andra lekar. Dessutom bifogas härefter förslag till lämpliga belöningar.

Straff:

Smörjning — tre lätta slag med handflatan. (Alla straff, man inte själv måste utföra, har bödeln hand om.)

Dunkning — tre lätta slag med knytnäven.

Kanonskott — tre hårdare slag med knytnäven åtföljda av *bom, bom, bom!* ropat med hög röst av bödeln. Denne måste dessutom vid vart slag ropa:

— *Första smörjningen, herr domare!*
Andra smörjningen, herr domare, o. s. v. annars får han själv undergå straffet. Dessa tre straff användas speciellt vid Domareleken, men kunna också tillämpas vid andra lekar.)

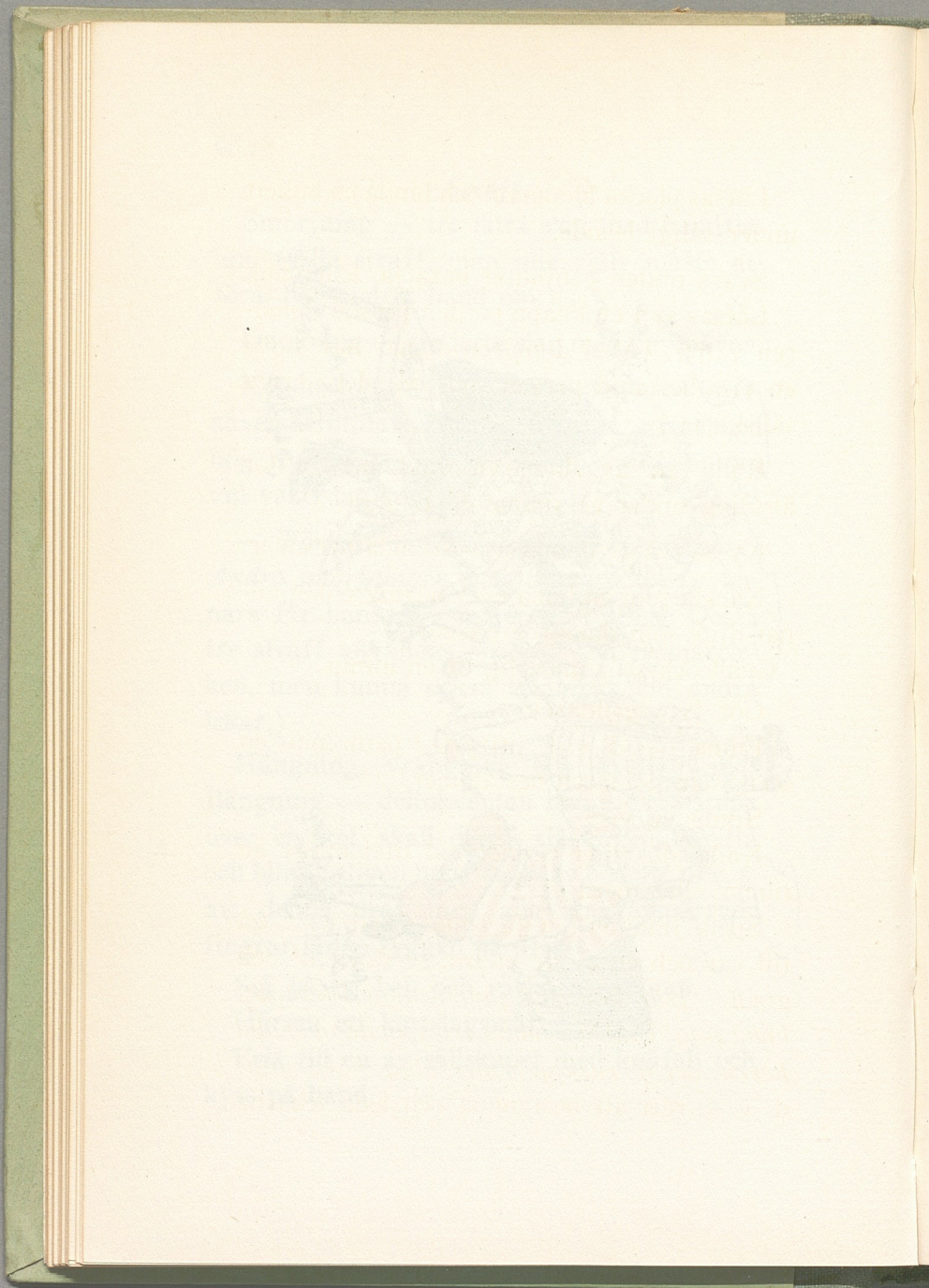
Hängning, vrängning och livstids hudflängning — delinkventen hängs framstupa över en stol, skall därpå slå en kullerbytta och blir slutligen hudflängd av bödeln, d. v. s. att denne drar med alla sina utspärrade fingrar längs ryggen på offret.

Stå på ett ben och räcka ut tungan.

Härma ett kattslagsmål.

Fria till en av sällskapet med knäfall och kyss på hand.





Låtsas plocka blommor och binda en bukett under saligt leende.

Svara under 5 minuter bara ja. Eller nej.

Låtsas sy i en knapp på den person domaren väljer. (Med domaren menas här såväl en viss bestämd person som ock det övriga sällskapet.)

Kalla en av domaren vald person för älskling under en timme eller mera.

Kysa två av domaren bestämda personer.

Kackla som en höna eller härma vilket annat djur som domaren önskar.

Gnäll och se jämmerlig ut en minut.

Gör fyra grimaser.

Filma — d. v. s. uttryck i pantomim en scen, som domaren bestämmer.

Sjung en visa.

Kalla alla dina vänner vid titel under en timme eller mera.

Spela Jämmerliga Jeremias — d. v. s. gå till var och en av de andra, se fånig ut och gnäll: *Här kommer jämmerliga Jeremias, håhå jaja! Goddag snälla frun, goddag snälla herrn, det ä' ruskigt väder idag, håhå jaja!*
d. v. s. rätt att bestämma och leda lekarna

samt fordra ögonblicklig lydnad av de andra
— dock inom rimliga gränser.

Rätt att välja en slav till passopp.

Bli buren i gullstol.

Uttryck sex sinnesrörelser på domarens
order.

Dansa en solodans t. ex. Den hoppande
grodan, Det lekande lindebarnet, Den spral-
liga kackerlackan eller annan rolig parodi på
modern dans.

Spela Konstgjorda Svensson — d. v. s. att
man skall verka stel och konstgjord tills nå-
gon av de andra låtsas trycka på en knapp
i ryggen. Är det sångknappen, så måste man
sjunga, är det dansknappen så dansar man
o. s. v., men man får inte skratta såvida in-
gen trycker på skrattknappen.

Falla i brunnen — man går ut, bultar på
dörren och ropar: *jag har fallit i brunnen!*
De andra byta under tiden plats och så frå-
gar någon: *vem ska' dra dig upp?* Den som
ligger i brunnen svarar då t. ex.: *nr 3 från
vänster!* Denne måste nu öppna dörren, dra
upp den förolyckade ur brunnen med ett ryck
och ge den en kyss, om parterna äro av olika

kön, eller en klapp om bägge äro gossar eller flickor.

*

Belöningar:

Pristagarna i spel och lekar kunna belönas på olika sätt, såväl med verkliga priser i form av småsaker, kokarder, konfekt, frukt, nötter o. s. v. som ock med mästerskapstitlar, extra kast eller andra förmåner.

Lämpliga titlar äro:

Världsmästare — Stormästare — Champion. Kokarderna behöva bara bestå av vita pappersrundlar i vilkas mitt man målar stora, granna prickar eller stjärnor. Valörerna äro från den lägsta räknat:

1 — Grönt. 2 — Rött. 3 — Svart. 4 — Grönt, rött och svart tre prickar bredvid varann. Den, sistnämnda orden är en hög utmärkelse och tilldelas blott den, som tre gånger i streck tagit första pris.

Extra kast, slag, hopp e. d. erhåller den, som vid början av två lags revanschtävlan har högsta poängantalet eller i övrigt bästa resultatet.

Straffrihet för 1—3 kommande fel.

Enväldshärskare för resten av dagen.

DOMARELEKEN

Ju flera deltagarna äro, desto bättre, men mindre än sex får man inte vara. Det skall nämligen finnas domare, bödel, jägare, tjuv, klagande och vittne. Mer än en domare och en bödel får dock inte finnas, men de övriga böra helst vara ett par tre av var sort.

Titlarna skrivas på papperslappar, som vikas ihop och blandas, varefter allesammans få dra' varsin lapp. Tjuvar och vittnen ställa sig i en rad men de få inte tala om vilken titel de fått, varken för de andra eller varann. Var och en behåller alltså sin lapp och visar inte upp den förrän leken så fördrar.

Domaren ta'r nu plats en bit ifrån dem och bredvid honom ställa sig bödeln och jägarna; i en grupp för sig stå de klagande.

Så frågar domaren högtidligt:

— Om någon har skäl att klaga, så träd fram.

Första klaganden i raden svarar:

— Jag klagar, jag klagar, jag klagar!

— Varför klagar du?

Nu berättar klaganden en historia t. ex.:

— Det har varit tjuvar hos mig i natt och stulit mina enda byxor — eller: när jag gick hem från en maskeradbal på morgonkröken, så blev jag överfallen och rånad på mina lös-
mustascher — o. s. v. Ju jämmerligare röst och ju lustigare historier, desto bättre.

— Har du vittnen? frågar domaren,

— Ja, den där! svarar klaganden och pekar på någon i raden av vittnen och tjuvar. Lyckas han då verkligen hitta ett vittne, så måste detta stiga fram och vittna till hans förmån, varefer det får sluta sig till jägarna och rättegången fortgår.

— Var är tjuven? frågar domaren.

— Där! svarar klaganden och pekar på en annan.

Hittar han nu åter ett vittne så blir han genast gripen och dömd för falsk angivelse. Han har dock rätt att genast försöka rymma, men då sätta 2 av jägarna efter honom.

Gissar han rätt och hittar en tjuv, så kan denne endera genast ta till flykten, varvid jägarna söka infånga honom, eller också går han rakt fram till domaren.

— Bekänner du dig skyldig? frågar denne.

— Nej.

— Har du vittnen som kan bevisa din oskuld?

— Ja, den där!

— Lyckas han nu verkligen hitta ett vittne blir han frikänd, men är det en tjuv liksom han själv, så ta' båda samtidigt till flykten.

Klaganden har därefter rätt att sluta sig till jägarna, men dessa få aldrig vara mer än 2 om var flykting, varför de måste ordna sig på rad och springa ut i tur och ordning.

Var och en som fångas dömes och straffas genast. Domaren bestämmer straffet och bödeln utför det. Tre straff finnas: smörjning, dunkning och kanonskott. Hur dessa äro beskaffade stå att läsa under rubriken "Straff och belöning"

Gör bödeln ett enda fel så måste han strax byta plats med delinkventen som nu blir bödel.

När alla klagande eller alla vittnen och tjuvar äro slut, börjar man om igen med ny lottdragning.

INNEHÅLL:

	Sid.		Sid.
Inledning	5	Ta' påsen	40
Lekramsor	7	Plocka slant	43
Rättfångaren	12	Rulette	44
Rättskrivningsleken	13	Ett kügelspel	47
Matsäcksknyttet	14	Fiskarspelet	48
Komihåg-leken	16	Perka-Putta	51
Rullbandsboll	16	Hoppleken	52
Gissleken	19	Fånga mössan	53
Ordspråksleken	20	Ta' käppen	54
Hans och Greta	21	Vilda djur i skogen	55
Gå till spågumman	22	Herrn och frun reser	56
Kul-löpning	24	Kappkörning	59
Bo i by	27	Skuggmaskeraden	60
Träffa pricken	28	Jaga rödskind	63
Vittnesmålet	31	Blindeboll	63
Pytt i panna	32	Snurrbock	67
Andeseansen	35	Straff och belöning	67
Snurr-Pirran	36	Domareleken	74
Ringkastning	39		

LITOTRYCK, STHLM.

[1927.]

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION
500 5th Avenue New York City

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION
500 5th Avenue New York City

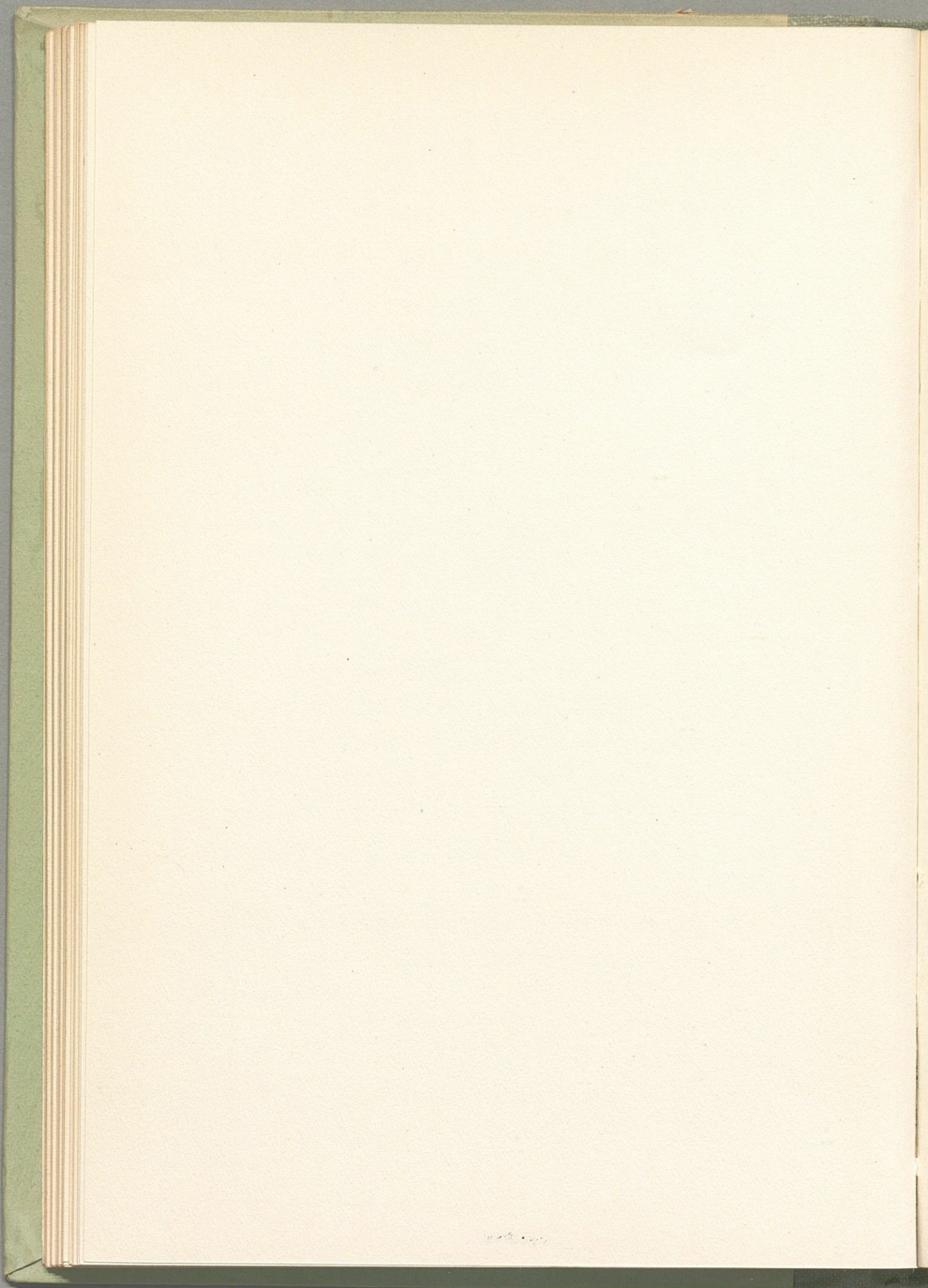
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION
500 5th Avenue New York City

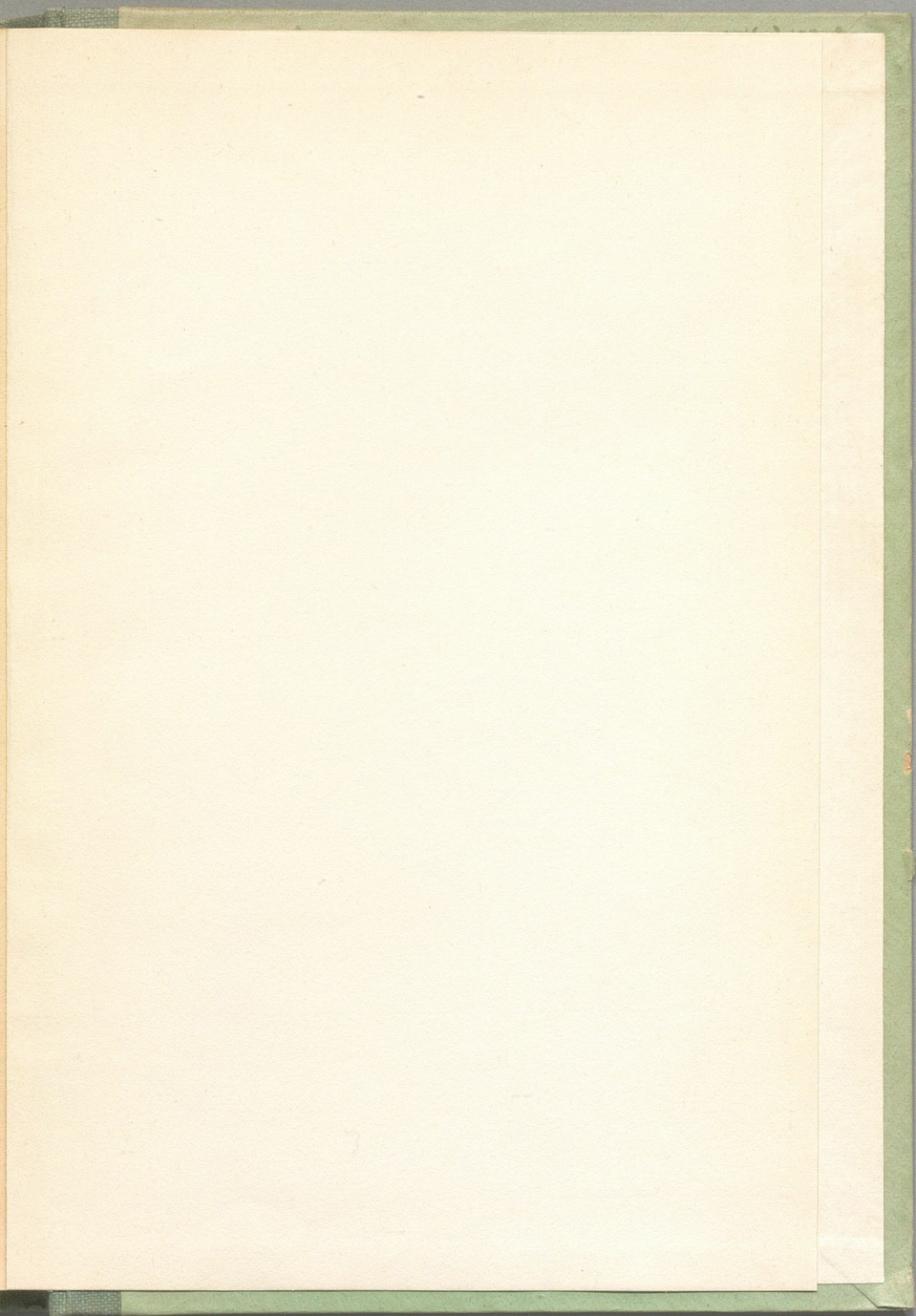
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY

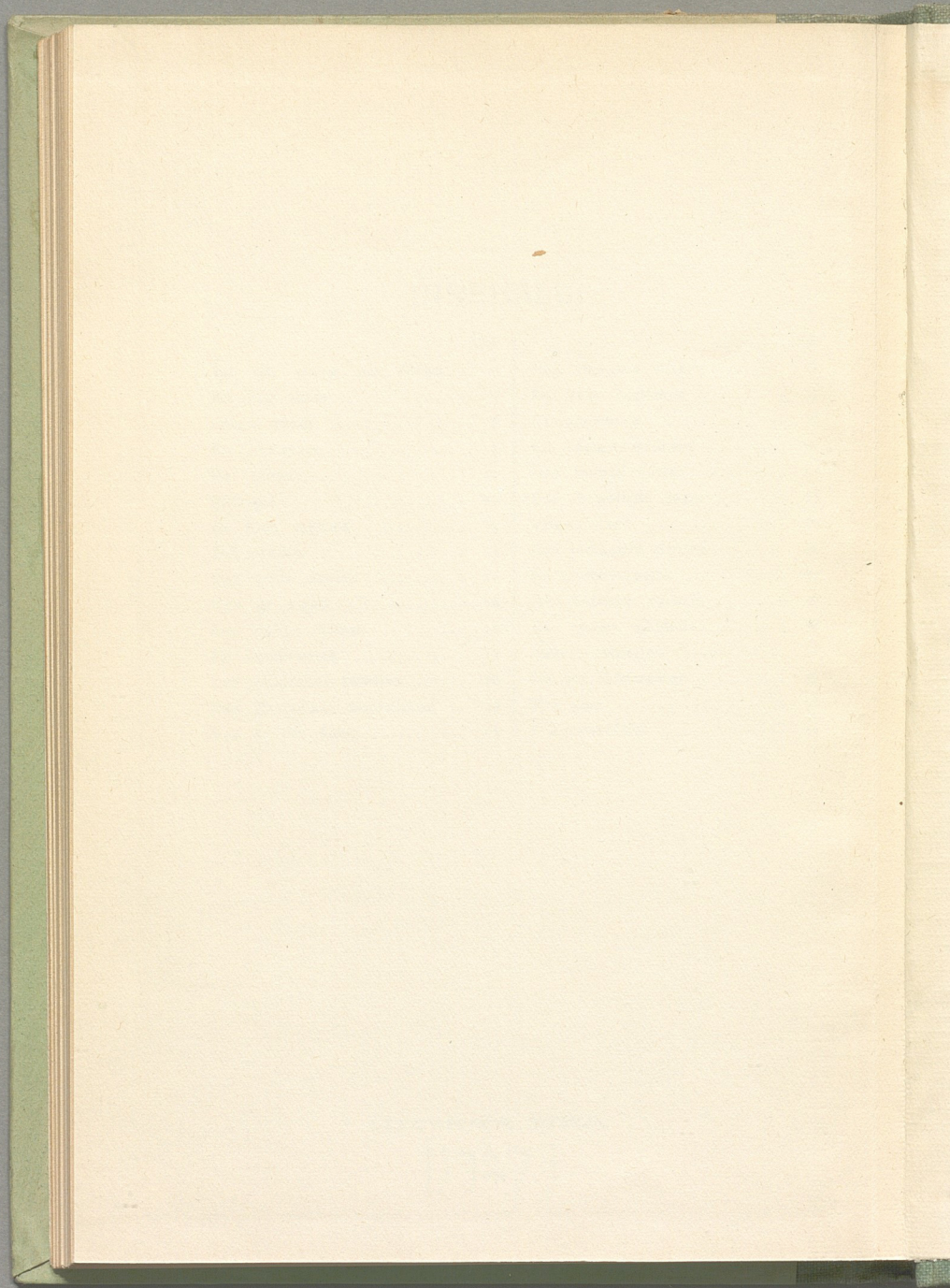
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION

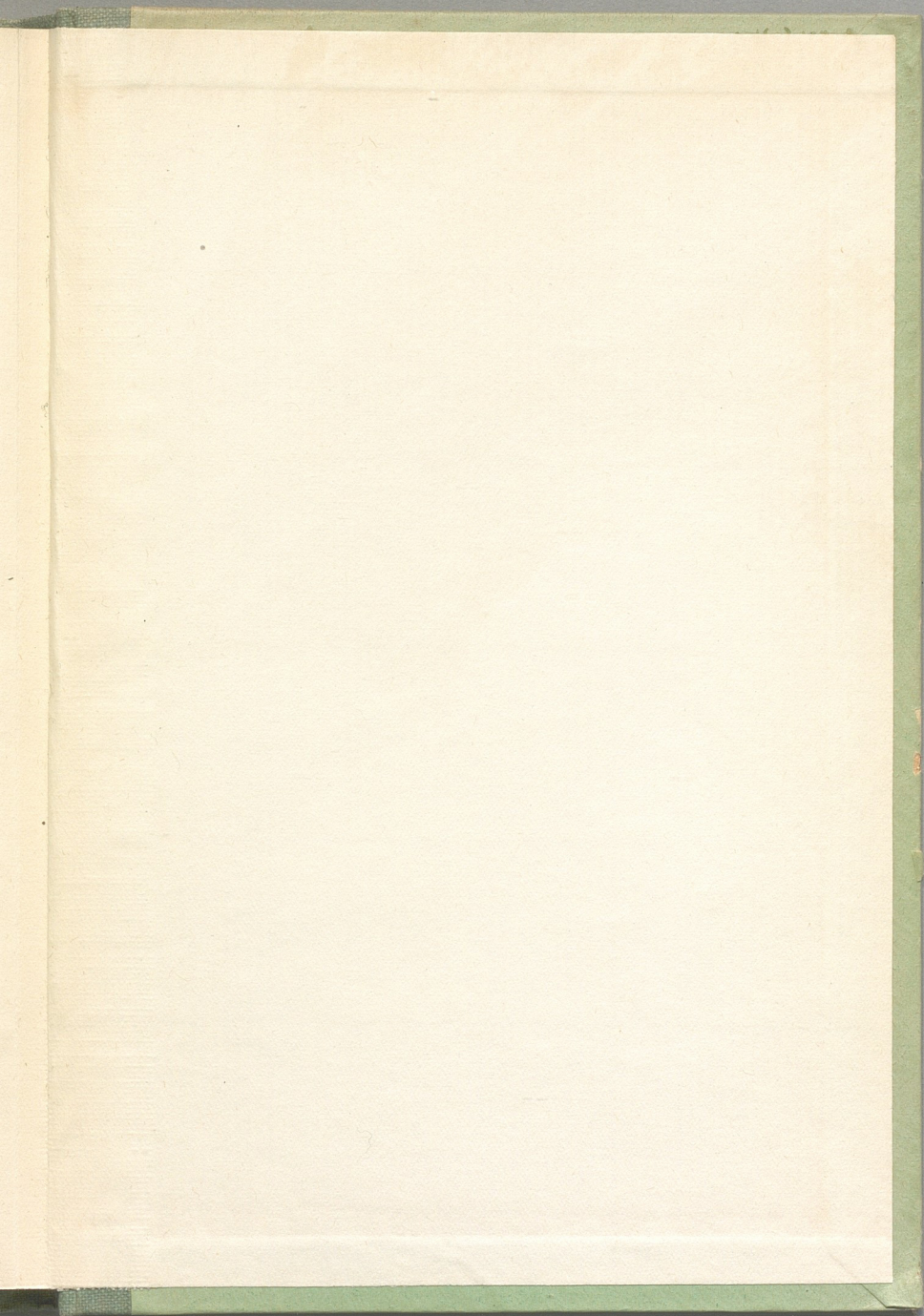
WILSON COUNTY
STATE OF TENNESSEE

1892









I serien

BRA BARNBÖCKER

ha hittills utkommit:

- I. Drake: Sommaren på Gyllentorp.
- II. Ödman: Tidsfördriv och lekar för barn.
- III. Spanne: Anna Stina och "Sipporna".
- IV. Zethelius: Barndomsminnen och sagor.
- V. Tant Majas sagor.
- VI. Beskow-Heerberger: Bergadrottningens pärlhalsband.
- VII. Saga: Sommardagar på Björkhaga.

FRISKA - SUNDA - ROLIGA

Pris pr volym kr 1:50

LARS HÖKERBERGS FÖRLAG