

LEIKJAHEFTI



LEIKIR BARNNA UM ALDAMÓTIN 1900

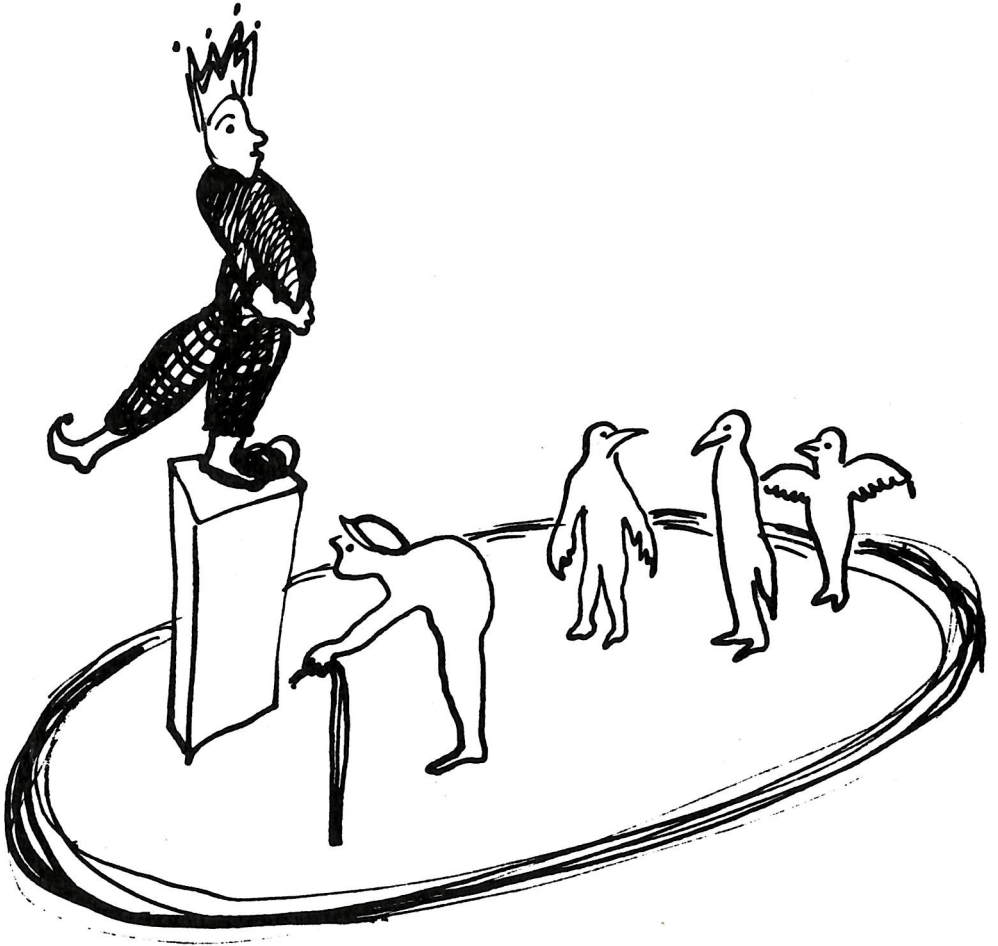
EFNISYFIRLIT:

Hópleikir	2
Leikir fyrir tvo	10
Listir	18
Spáþulur	21
Leikföng	24
Orðaleikir	30
Gestaprautir	32
Gátur	35

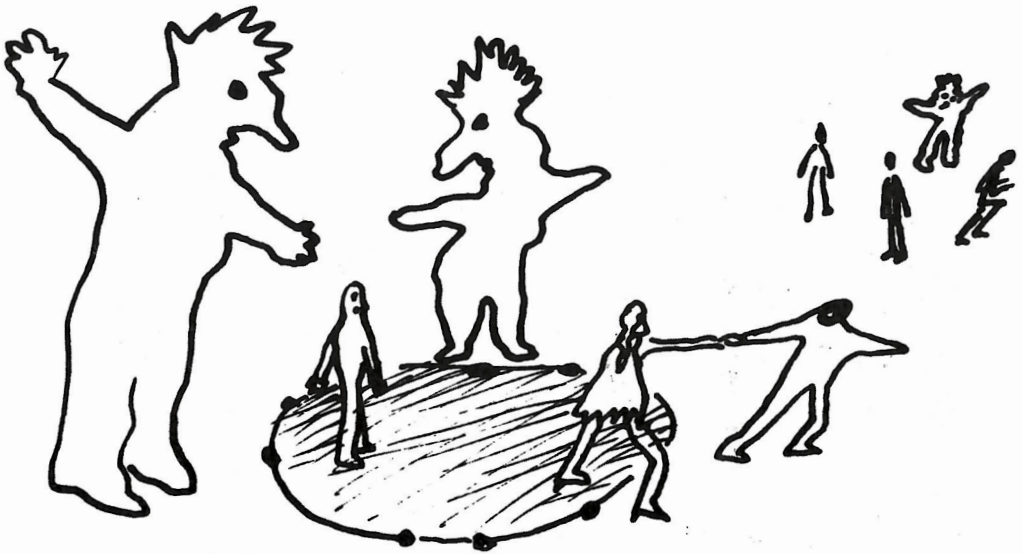
- HÓPLEIKIR -

- Fuglaleikur -

Einn er kóngur, annar karl og hinir fuglar, og fær hver fuglanna sitt nafn hjá kónginum. Karl kemur til kóngrsins og segir: "Komdu sæll, kóngur minn". "Komdu sæll, karl minn", svarar kóngur. "Geturðu selt mér fugla?", spyr karl. "Ef þú getur nafn þeirra og nærð þeim", segir kóngur. Karl fer þá að geta og nefnir ýmis fuglanöfn: spói, lóa, hrafn, álf, örn o.s.frv. Þegar karl hittir á nafn einhvers fuglsins, hleypur sá burt í stóran hring og á þá karlinn að reyna að ná honum og klukka hann áður en hann kemst aftur til kóngrsins.



-FUGLALEIKUR-



-POTTLEIKUR-

- Pottleikur -

Tveir eða fleiri eru tröll, og fer tala þeirra eftir því hve margir eru í leiknum. Aðrir þátttakendur eru menn. Tröllin hafa afmarkaðan reit, pottinn, og eiga þau að reyna að ná öllum mönnunum og koma þeim í pottinn. Mennirnir geta veitt mótspyrnu, en mega ekki hjálpa öðrum, en tröllin mega hjálpast að við að ná mönnunum. Þegar búið er að koma manni í pottinn, má hann ekki fara þaðan, nema frjáls maður komi og snerti hann og segi "frels". Eitt eða fleiri tröll gæta pottsins og reyna að koma í veg fyrir að menn frelsi aðra. Ef tröll nær að klukka þann, sem frelsaður er, áður en hann kemst frá pottinum, verður hann að vera kyrr.

-Kóngsstólaleikur-

Mörkuð er borg, sem nefnist kóngsstóll. Það getur verið stór steinn, ákveðinn blettur á vegg, kletti eða öðru, sem er hærra en umhverfið. Einn þátttakenda er kóngur. Hann grúfir sig við kóngsstólinn og sönglar, meðan hinir fela sig:

Ég fyrirbýð öllum,

konum bæði og köllum

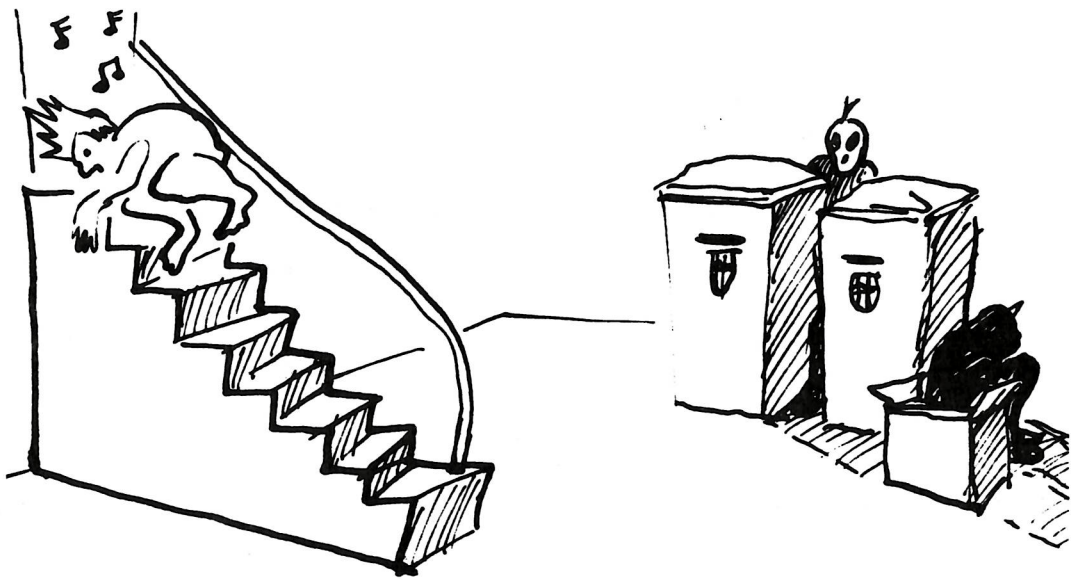
á minn kóngsstól að komast.

Flýtið ykkur að fela ykkur,

ég fer af stað og stel ykkur.

Ég kem !

Síðustu orðin eru hrópuð og síðan má kóngur leggja af stað og leita. Ef hann finnur einhvern, til dæmis Óla, hrópar hann: "Óli fundinn!" og síðan taka bæði kóngur og Óli á sprett að kóngsstólnum og reyna báðir að verða á undan. Ef kóngur verður á undan klappar hann á kóngsstólinn og segir: "Ég fyrirbýð þér kóngsstól", og



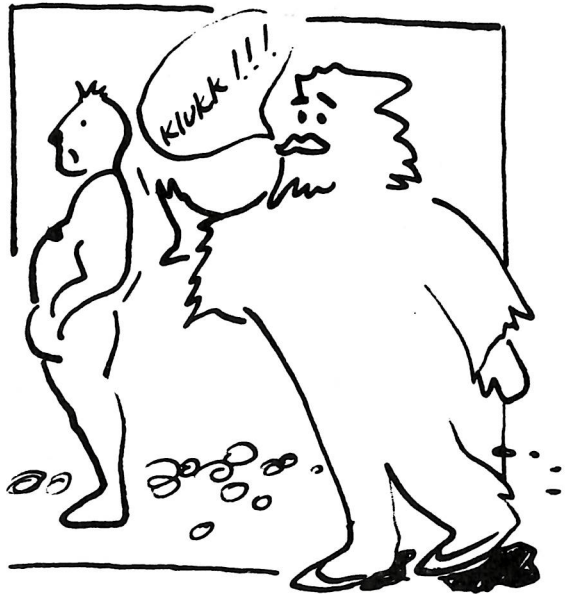
ver þar með kóngsstólinn fyrir Óla og heldur síðan áfram að leita að hinum. Ef Óli verður á undan klappar hann á kóngsstólinn og hrópar: "Kóngsstóllinn minn!". Þá koma allir úr fylgsnum sínum og nýi kóngurinn, Óli, grúfir sig næst.

Þeir, sem fela sig, mega yfirgefa felustaði sína hvenær sem er og reyna að laumast að kóngsstólnum óséðir, klappa á hann og hrópa: "Kóngsstóllinn minn!" og hafa þar með unnið hann. Ef fleiri en einn eru að reyna það samtímis, getur samkeppnin orðið mjög hörð.

- Útilegumannaleikur -

Mörkuð er borg, einn þátttakenda er útilegumaður. Aðrir grúfa sig allir í borg í tiltekinn tíma, sem útilegumaðurinn notar til að fela sig. Síðan fara allir að leita útilegumannsins og ef einhver sér hann hrópar sá: "Útilegumaður fundinn!". Allir flýta sér þá í borg, en útilegumaðurinn reynir að klukka sem flesta áður en þeir komast þangað. Útilegumaður og allir sem hann nær verða þá útilegumenn í næstu umferð, en þeir sem ekki náðust grúfa sig í borg í annað sinn og þannig er haldið áfram uns enginn - eða einn - er eftir.

Útilegumaður má fara úr felustað sínum og reyna að ná leitarmönnum hvenær sem honum sýnist og einnig má hann skipta um felustað. Ef útilegumaður getur laumast óséður að leitarmanni og klukkað hann er ekkert hrópað, enda er þá sá leitarmaður orðinn að útilegumanni. Sá leitarmaður, sem síðast næst, verður útilegumaður í næstu umferð.



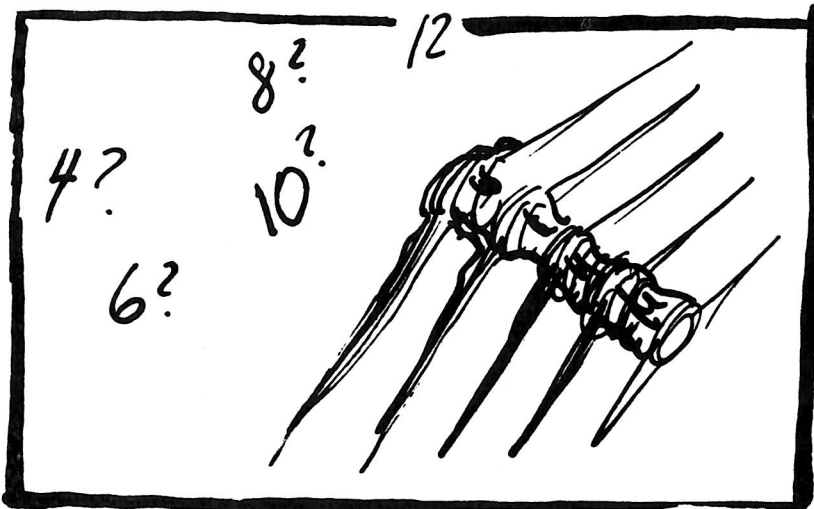
- LEIKIR FYRIR TVO ÞÁTTAKENDUR -

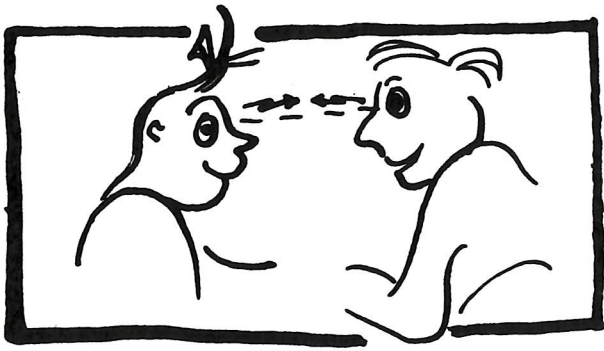
- Að getrast -

Annar lætur nokkrar þorskkvarnir í lófa sinn, leggur hinn lófann yfir og slær síðan efri hnúum neðri handar á hné sér nokkrum sinnum og lætur hringla í kvörnunum. Hinn á síðan að geta hve margar kvarnir eru í lófanum. (Stundum sagði sá, sem hafði kvarnirnar: Gettu margt í lófa mínum áður en lófinn springur.) Ef hann getur rétt, fær hann allar kvarnirnar, en ef hann getur rangt, þarf hann að borga jafn margar kvarnir og munurinn var á réttu og röngu tölunni.

-Að geta hve margar árar eru á borð-

Annar bregður upp fiskdálki (sporðbeini) og spyr: "Hvað eru margar árar á borð?" og er þá átt við hve mörg bein standi út frá dálkinum. Hinn reynir að geta og telst rétt getið ef ekki munar meiru en tveimur beinum.





- Að hortast í augu -

Þáttakendur snúa andlitum saman og hortast í augu.

Eftirfarandi þula er höfð yfir í upphafi leiksins og skýrir

hún hvað ber að varast:

Horfumst við í augu sem grámyglur tvær.

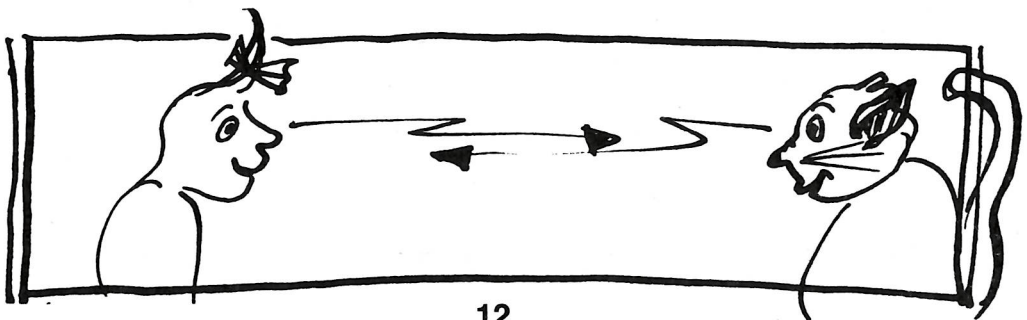
Sá skal vera músin sem fyrst mælir,

kötturinn sem sig skælir,

fíflíð sem fyrst hlær,

folaldið, sem fyrst lítur undan,

og skrímslið sem fyrst skína lætur í tennurnar.



-Að gefa á skip-

A segir: "Skip mitt kom að landi."

B spyr: "Hvað hafði það að færa?"

A: "Þrjár meyjar vænar."

B: "Hver var þeirra fyrsti stafur?"

Sá sem byrjaði nefnir síðan fyrsta staf í nafni þriggja stúlkna sem báðir þekkja. Hinn reynir að átta sig á hverjar þær eru og segir síðan: "Ég tek A, spássera með B og kasta C" og velur þá auðvitað fyrst, sem hann heldur að honum lítist best á. Síðan fær hann að vita hverjar þær eru. Ef stúlku er gefið á skip er auðvitað sagt "Þrjá pílta væna".



- Nípuleikur -

Annar tekur laust um nef hins og spyr, en hinn svarar:

"Hvar býr hún Nípa?"

"Hvar býr hún Nípa?"

"Fyrir ofan garð."

"Hvað gerir hún þar?"

"Verpir eggjum."

"Hvað mörgum á dag?"

"Fimm fullar ausur."

"Hvað gefur hún gestum sem að garði koma?"

"Skyr og mjólk."

"Hvað gefur hún þér?"

"Skyr og rjóma."

"Hvað gefur hún mér?"

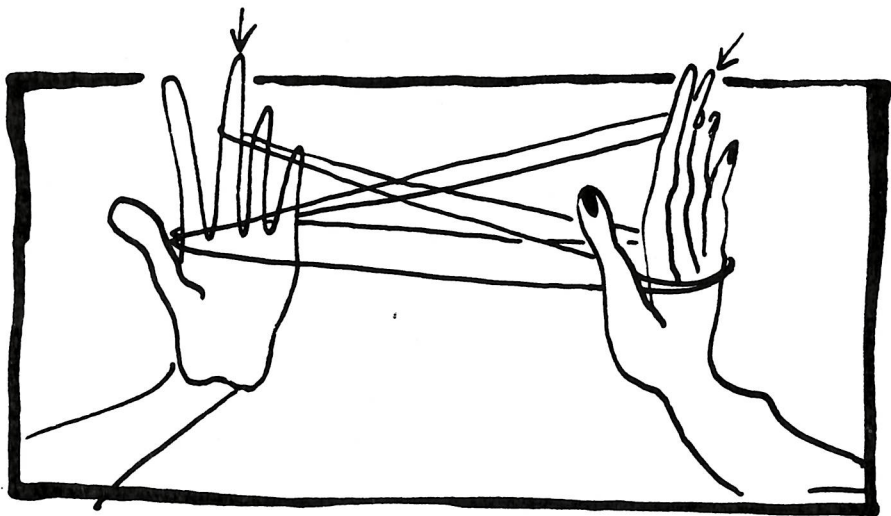
"Skít og skófir og allt
sem verst er í koppi
kerlingar."

*"Skít og skófir og allt
sem verst er í koppi
kerlingar"*

Um leið og síðasta setningin er sögð, reynir sá sem svarar að losa nefið, en hinn reynir að klípa um það.

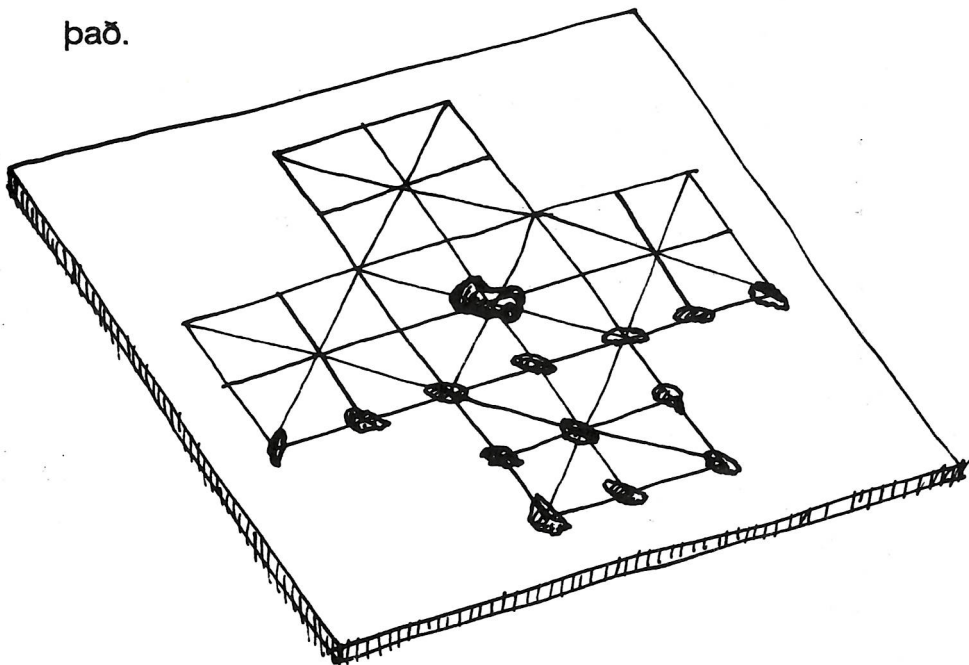
-Fuglafit-

Annar tekur u.p.b. 80 cm langt band, bindur hnút á endana og þræðir það upp á fingur sér eins og myndin sýnir. Síðan á hinn að taka með þumalfingrum og vísifingrum inn í krossana, sem bandið myndar, og færa þá út fyrir og undir neðri böndin, og upp um miðjuna. Það er of flókið mál að útskýra fuglafit til fulls með orðum, en biðjið einhvern fullorðinn að sýna ykkur hvernig þetta er gert.



- Refská'k -

Leikendur eru tveir. Annar hefur 13 lömb en hinn refinn, eða tófuna. Lömbin eiga að reyna að króa tófuna af svo að hún geti ekki hreyft sig, en tófan á að reyna að drepa lömbin. Lömbin eiga fyrsta leik. Þau geta aðeins hreyft sig eftir striki, beint eða á ská. Sama gildir um tófuna, nema hún dregi lamb, en þá stekkur hún yfir lambið. Það getur hún aðeins ef lambið er á næsta reit við hana og auður reitur næst á bak við það. Lambið er fjarlægt af borðinu þegar tófan hefur stokkið yfir það.



- Mylla -

Leikendur eru tveir og hafa 9 tölur hvor til umráða. Þeir raða tölunum á punktana á taflborðinu til skiptis, hvar sem þeir vilja, en reyna að fá þrjár í röð. Hvor um sig reynir að koma í veg fyrir að andstæðingurinn geti lagt þrjár töflur í röð, þ.e. myllu. Ef öðrum tekst að koma sér upp myllu má hann fjarlægja eina af tölum hins. Ekki er hægt að drepa tölu í lokaðri myllu, en andstæðingurinn reynir að sæta færiss og loka myllu sjálfur þegar mylla hins er opin og drepa fyrir honum tölu úr myllunni. Best er að koma sér upp svikamyllu, en þá er ein tala sameiginleg fyrir báðar myllurnar og henni er rennt á milli þeirra þannig að þær lokast til skiptis. Þegar annar á aðeins tvær tölur eftir er hann búinn að tapa, því þá getur hann ekki lengur búið til myllu.

-LISTIR-



-Að stökkva yfir saugarlegg-

Leggur er lagður á gólf. Sá sem ætlar að stökkva yfir hann tekur með höndunum undir tærnar á sér og reynir síðan að stökkva jafnfætis yfir legginn. Þetta er ekki eins auðvelt og það lítur út fyrir að vera.

-Að reisa horgemling-

Setjist flötum beinum á gólfið. Takið síðan með hægri hendi undir hægra hné og um eyrnasnepilinn á hægra eyra. Með vinstri hendi á að halda í buxnastrenginn að aftanverðu. Standið síðan upp í þessum stellingum.



-Að fara í brókina hans Skíða-

Takið u.þ.b. 60 cm langt prik og haldið því fyrir framan ykkur þannig, að þið haldið um báða enda og hnúarnir séu undir prikinu. Farið fyrst með hægri fótinn yfir prikið og síðan þann vinstri. Færið svo prikið fram yfir höfuðið án þess að sleppa. Þá eru hendurnar snúnar á prikinu og nú á að stíga aftur yfir prikið og kasta því síðan fram yfir höfuðið. Ef ekki tekst að kasta prikinu fram yfir er sagt, að listamaðurinn hafi kafnað í brókinni.

-Að sækja smér í strokk-



Tveir standa beinir og halda höndunum beint fram og leggja hvor á axlir hins. Sá þriðji á síðan að fara niður á milli handleggja hinna og sækja klút, húfu, eða eitthvað slíkt, sem liggur á gólfinu. Ef sá, sem sækir smjörð í strokkinn, kemst ekki upp úr aftur, er sagt að hann hafi kafnað í strokknum.

- SPÁDULUR -

- Völuspá -

Sá, sem ætlar að spá, tekur kindarvölu og leggur á hvirfil sér og veltir henni í hringi. Síðan segir hann:

Segðu mér nú spákona mín það sem ég spyr þig að.

Ég skal með gullinu gleðja þig

og með silfrinu seðja þig

ef þú segir mér satt,

en í eldinum brenna þig

og í keytunni kæfa þig (keyta:hland)

ef þú segir mér ósatt.

Síðan er spurningin borin fram, og verður hún að vera þess eðlis, að hægt sé að svara henni með "já", "nei", eða "veit ekki". Valan er látin falla á gólfið, og ef hún lendir með kúptu hliðina upp er svarið "já", ef hliðin með holunni snýr upp er svarið "nei", en ef hún lendir á hliðinni er svarið "veit ekki".

- Maríuerluspá -

Hægt er að láta maríuerluna spá fyrir um framtíðina á þennan hátt:

Maríuerla mín, mín,

hvar er hún svala systir þín ?

Ég skal gefa þér faldinn há,

ef þú vísar mér á

hvar ég vera á

í vor og í sumar, í vetur og í haust.

Ef maríuerlan flýgur upp er tekið vandlega eftir því í hvaða átt hún flýgur, því þar á maður að vera.

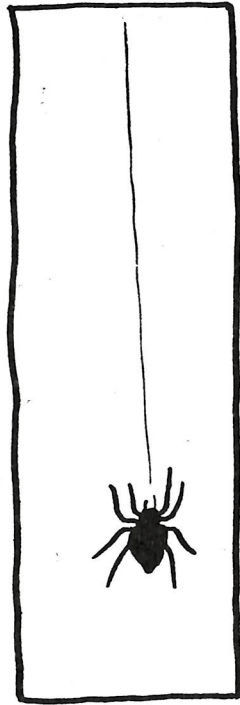
- Kóngulóarspá -

Ef farið er á berjamó, er hægt að láta kónguló vísa sér á bestu berjastaðina með því að spyrja hana:

Kónguló, kónguló,

vísaðu mér á berjamó,

þá skal ég gefa þér gull í skó.



- Dordingulsspá -

Dordingul er einnig hægt að spyrja, ef hann hangir í
þræði sínum innanhúss. Þá á að hampa opnum lófum
neðan við hann og segja:

Upp, upp fiskikarl, ef þú veist á gott,

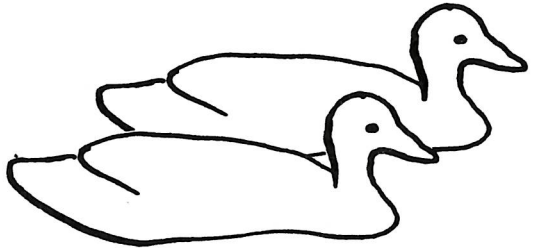
annars skaltu niður, niður,

ef þú veist á illt.

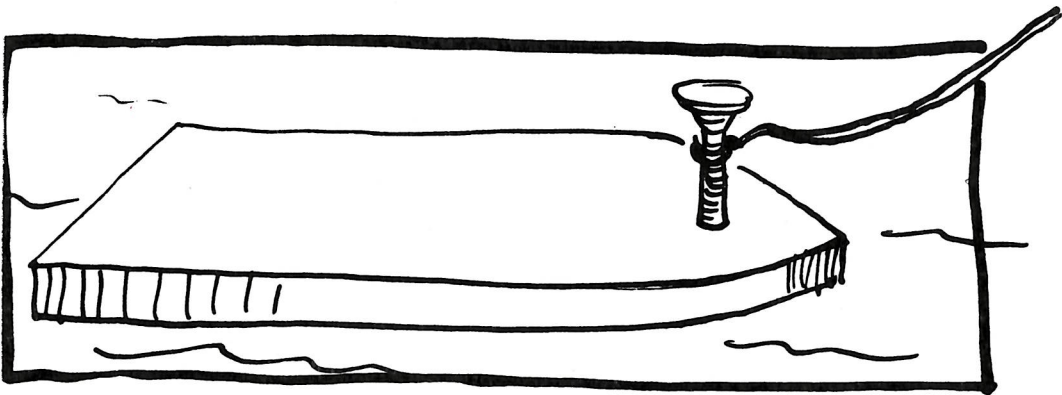
- LEIKFÖNG -



-Bátur úr pappír-



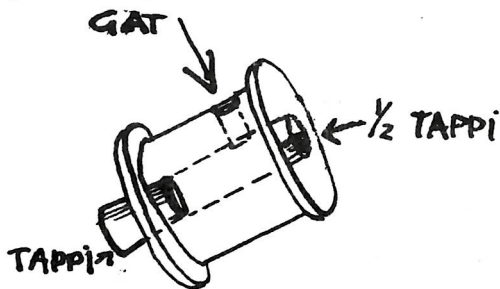
-Ýsubeinstuglar-



-Bátur úr tré-

Ýmis leikföng er hægt að gera úr tvinnakeflum úr tré, en það er orðið dálítið erfitt að ná í slík kefli nú til dags.

Flauta: tappi er rekinn í annað gatið og hinu lokað til hálf. Uppi yfir þessu hálfu gati, rétt aftan við snúðinn (kantinn) á keflinu, er borað djúpt gat í keflið og á það að opnast niður í gatið, sem gengur gegn um miðjuna á keflinu. Svo er blásið í endann á keflinu, gegn um hálflokaða gatið og á þá að heyrast hátt blástur.

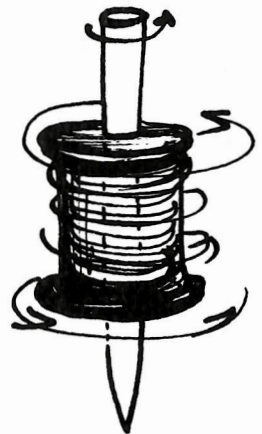


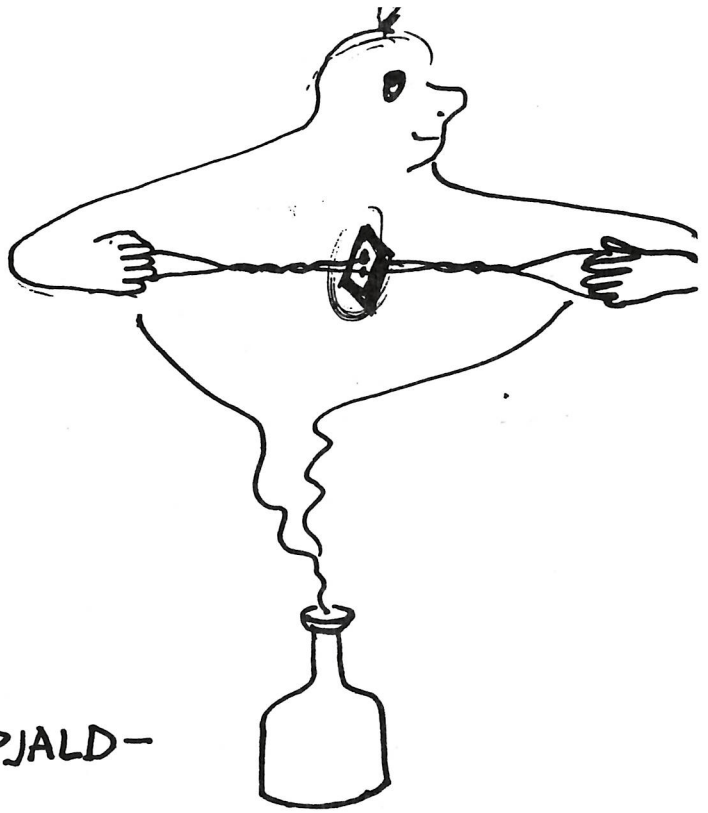
Sápvukúlupípa : Hægt er að nota tvinnakefli við að blása sápvukúlur. Þá er vatn, blandað þvottalegi, sett á undirskál eða dósarlok, öðrum enda keflisins dýft ofan í sem snöggvast, hinn endinn lagður að munni og blásið varlega í.

Hestalest: mörg tvinnakefli eru þrædd upp á band og bundnir hnútar á milli. Síðan er leikið að verið sé að reiða heim hey af engjum eða varning úr kaupstað. Úr tvinnakeflum voru einnig gerð hjól undir vagna og smákerrur, eða þeim var raðað upp og skotið á þau með smásteinum.

Skopparakringla:

Sívalri spýtu er stungið í gatið á keflinu (verður að falla þétt í gatið). Á annan enda spýttunnar er tálgaður oddur. Skopparakringlan er látin standa á oddinum og síðan er henni snúið milli handanna.

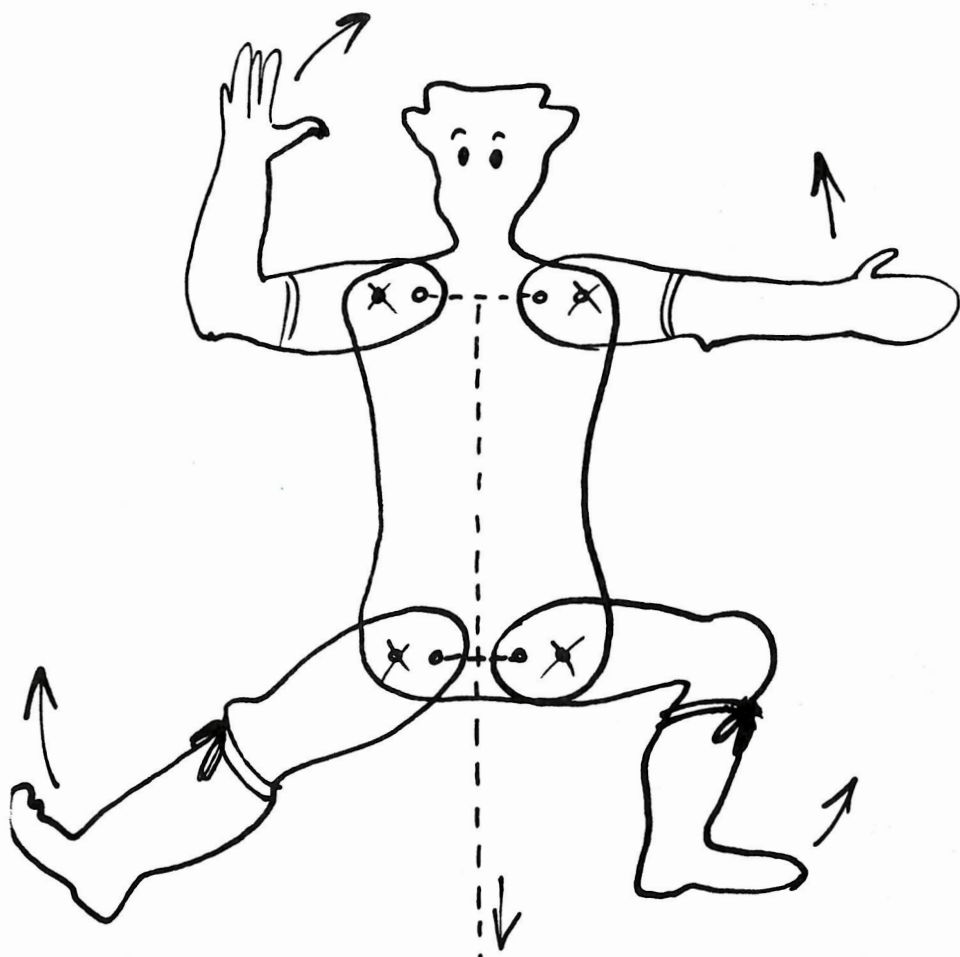




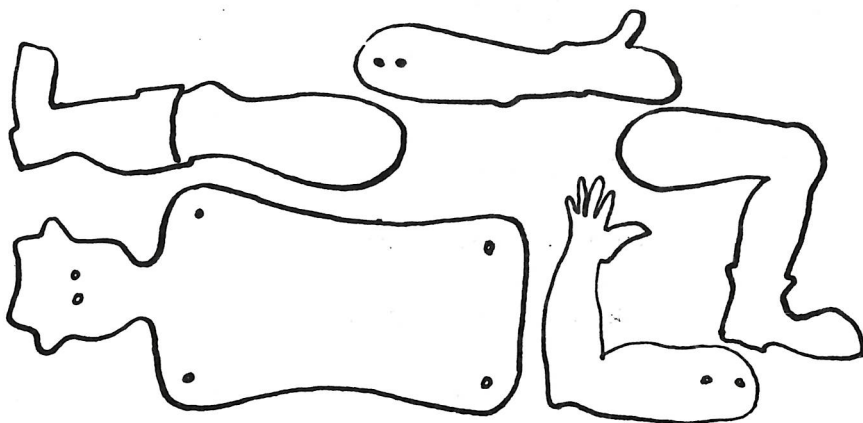
-ÞEYTI SPJALD-

Takið ferkantaða, þunna fjöl eða pappaspjald og borið tvö göt í miðjuna. Dragið band í og hnýtið endana saman þannig að lykkjur myndist báðum megin. Takið með fingrunum inn í lykkjurnar og hafið spjaldið á miðju bandinu. Síðan er snúið upp á bandið og þegar nógu mikið er búið að snúa upp á bandið er togað í og hendurnar hreyfðar sundur og saman á víxl. Þá snýst spjaldið með ógnarhraða og hvín mjög hátt í því.

-SPRELLIKARL-



-**Sprellikarl** er hægt að gera úr pappaspjaldi eða skera hann út úr krossviðarplötu. Hendur og fætur eru fest saman að aftan með bandspotta þannig að karlinn sprikli ef togað er í spottann.



Brúður er hægt að sauma úr tuskum. Fyrst er hausinn sniðinn, stoppaður upp með sagi eða ull og saumuð í hann nokkur spor fyrir augu nef og munn. Hárið er gert úr ull, saumað á og fléttað. Búkur, handleggir og fætur eru gerðir á sama hátt og loks saumuð föt úr tuskum.

-ORÐALEIKIR-

Þessar þulur á að segja mjög hratt og án þess að
fipast, og í einum andardrætti, eins og "Stebbi stóð á
ströndu", sem flestir þekkja:

Ólöf tófa elti mann ofan fyrir bakka
hafði nýtt, hnýtt, rautt, blautt, loðið
leðurreiði í hnakka. (Endurtekið oft)



Einu sinni bauga, bauga hringinn minn þann rauða,
rauða,

tvisvar sinnum bauga, bauga hringinn minn þann rauða,
rauða,

þrisvar sinnum o.s. frv.



Faðir minn átti fimmtíu geitur.

Skal ég þær allar á eitt band binda.

Batt ég eina, batt ég tvær,.... o.s. frv.



Einbrotin blýkringla upp á biskupsdiskinn,

tvíbrotin blýkringla upp á biskupsdiskinn,

þrúbrotin..... o.v. frv.



Ein bóla á tungu minni, engin á morgun,

tvær bólur á tungu minni, engin á morgun,

þrjár bólur.... o.s. frv.

(notað til að losna við bólur á tungunni)

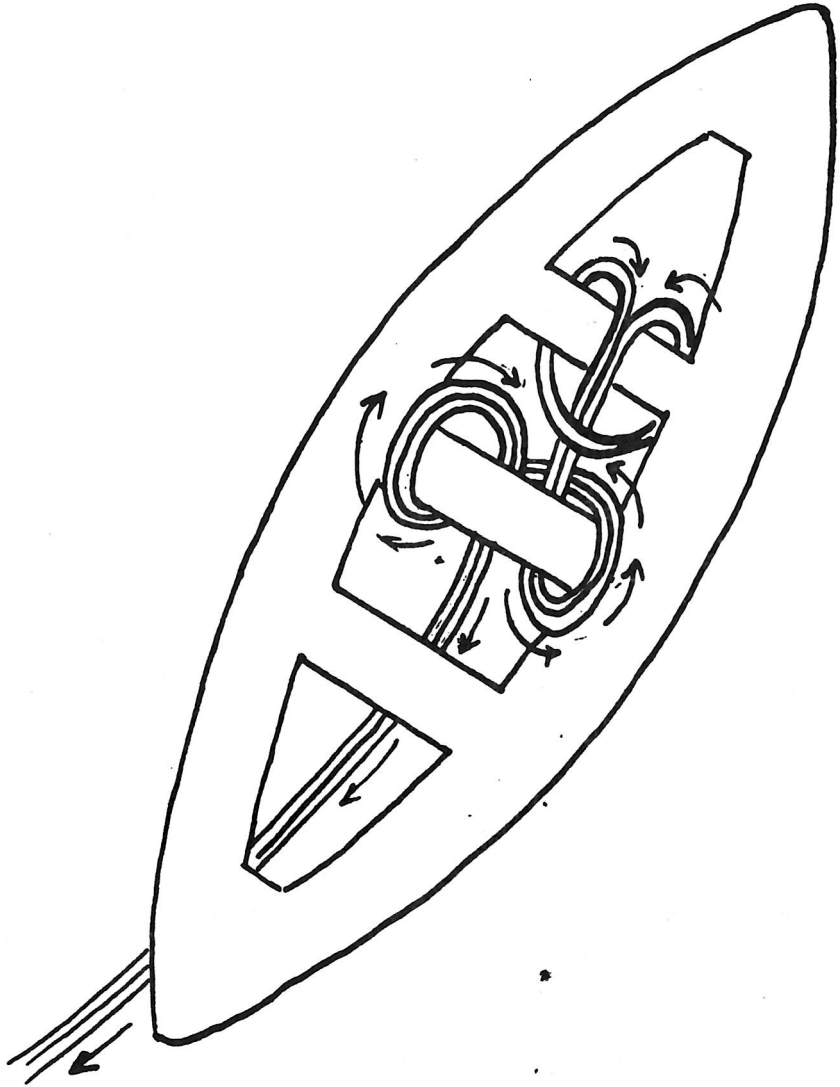


- GESTAÞRAUTIR -

Samkvæmt þjóðsögunni eiga gestaþrautir að hafa orðið til í Móðuharðindunum, þegar betlarar fóru um og sníktu mat á bæjunum. Þeir sem gátu leyst þrautina fengu eitthvað að borða, en hinir ekki. Gestaþrautir eru þó í rauninni miklu eldri en svo. Þær voru oft gerðar úr trékubbum eða málhringjum og gat verið afar erfitt að leysa þær.

- Tyrkjabátur -

Þegar "Tyrkir" komu hingað til lands og rændu árið 1627 er sagt að þeir hafi tekið íslenska fanga og dregið þá á eftir skipinu í smábáti. Einum fanganum tókst að leysa bátinn frá skipinu og tókst Íslendingunum þannig að flýja.



-Tyrkjabátur- →

Tyrkjabátur er sagaður út úr spýtu og bandi brugðið um þófturnar, eins og myndin sýnir.

Bindið lausa endann á bandinu við borðfót eða annað fast. Reynið svo að leysa bátinn, án þess þó að leysa hann frá borðfætinum. Ef þið gefist upp, er lausnin svona:

Losið vel um hestahnútana (þ.e. hnútana um miðþóftuna). Síðan er lykkjan á kappmellunni (þ.e. lykkjan um fremstu þóftuna) þrædd í gegn um báða hnútana þannig að þeir verða tvöfaldir. Þegar lykkjan er komin fram fyrir fremri hnútinn er henni brugðið fram fyrir stefni bátsins og síðan losuð úr hnútunum aftur. Þá er auðvelt að leysa hestahnútana.

- GÁTUR -

a)

Ein er snót með ekkert vamm,
ærið langan hala dró,
hvert við spor sem hún gekk fram,
hennar rófa styttist þó.

b)

Ég er sköpuð augnalaus,
og að framan bogin;
lítinn ber ég heila í haus
hann er úr mér soginn.

c)

Margt er smátt í vettling manns,
gettu sands, gettu sands,
en þó þú getir í allan dag
þá geturðu aldrei hans.

- d) Hvað hét hundur karls
sem í afdöllum bjó?
Nefndi ég hann í fyrsta orði
en þú getur hans aldrei þó.
- e) Hvað er það sem hoppar og skoppar
yfir heljarbrú,
með mannabein í maganum ?
Og gettu þess nú.
- f) Hvað er það sem hækkar þegar af fer höfuðið ?
- g) Hvað er það sem er minna en mús,
hærra en hús,
dýrara en öll Danmörk ef það fengist ekki ?

Þjóðminjasafn Íslands 1990

Texti: Bryndís Sverrisdóttir

Teikningar: Þórunn S. Þorgrímsdóttir

Forsíðumynd: Burton 1872. Börn að leik á bæjarhlaði.

© Bryndís Sverrisdóttir 1990.

Endurprentun 2010: Oddi

Við gerð þessa heftis var stuðst við heimildaskrár Þjóðháttaeildar
Þjóðminjasafnsins og bókina "Íslenskar gátur, skemtanir, vikivakar og þulur"
eftir Jón Árnason og Ólaf Davíðsson.

१३