

Liselund



Hvad skal vi lege?

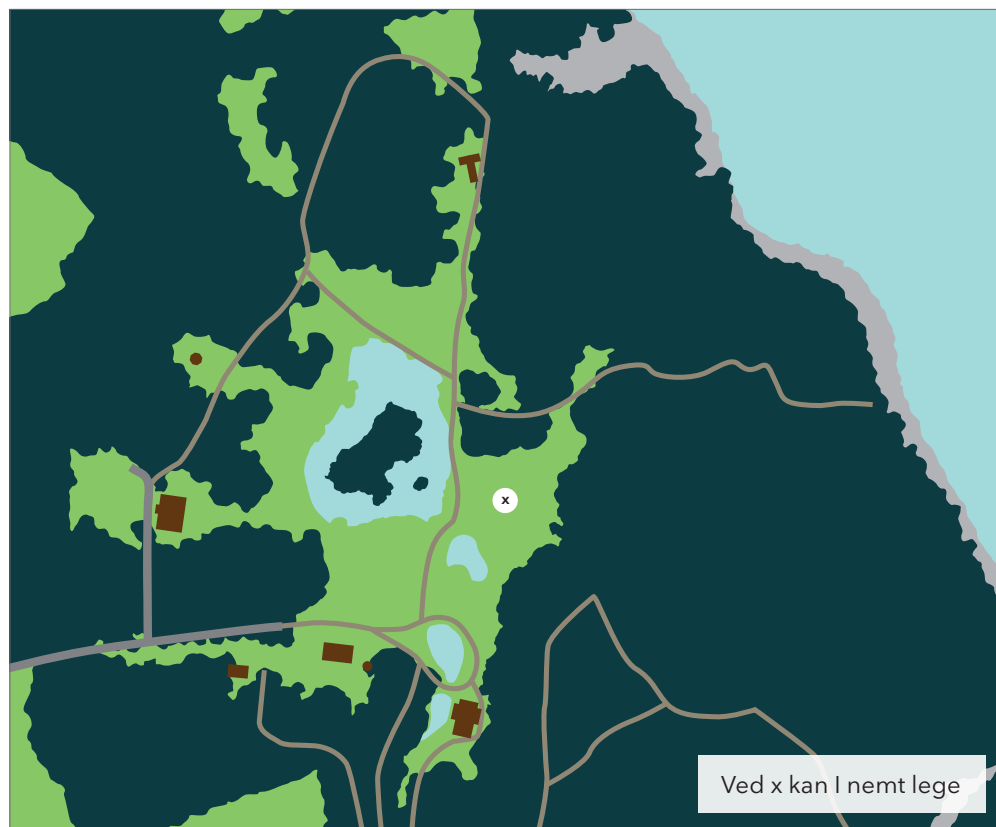
*Forslag til gamle lege
i haven på Liselund*



Nationalmuseet
National Museum of Denmark



Haven blev anlagt i perioden, hvor barndommen som selvstændig livsfase blev "opfundet". Tidligere havde man ikke set børn som "rigtige mennesker", men som små vilde, der skulle tæmmes. Især filosofen Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) har med sine tanker om leg og opdragelse fået æren for at sætte ord på barndommen som en livsfase.



I slutningen af 1700-tallet legede børn meget forskelligt, alt efter om de var drenge eller piger, rige eller fattige. Her i haven har drenge kunnet spille forskellige spil med kugler eller småsten, lege med en top, skyde med bue og pil, fiske, springe med springstok over vandløb og sejle med små skibe i søerne. Pigerne kunne fx plukke blomster og binde kranse. Både drenge og piger kunne tegne i haven, lege forskellige fange- og gemmelege, spille fjerbold (en slags badminton) eller gynge.

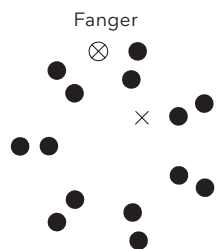
De augustenborgske børn, 1814



3 mand høj (fangeleg)

Antal: 8 eller flere, altid et lige antal deltager

Deltagerne stiller sig i en kreds, hvor de står sammen to og to, den ene bag den anden. To deltagere skal stå udenfor kredsen. Den ene er fanger - den anden skal fanges. Den, der skal fanges, skal prøve at undgå det ved at stille sig foran et af parrene i kredsen. Den bagerste af parret skal nu løbe og finde en plads foran et nyt par. Hvis man bliver fanget, skal man selv være fanger. Den tidligere fanger er den første, der skal fanges.



Leg "kongens efterfølger" rundt i haven

Antal: Fra 2 og opefter

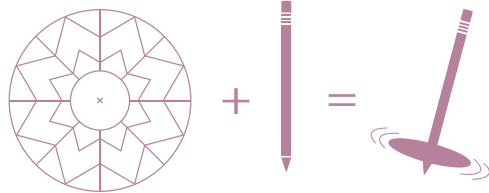
En går forrest. De andre går efter og efterligner den forrestes gang. Den forreste bestemmer hvilken vej og hvordan, der skal gås.



Klip din egen snurretop



Billede fra flise med det populære legetøj, toppen.



Moderen Lisas ynglingssti på Liselund.
Tegning af Charles Reinholt Calmette.

Røve det gyldne skind

Antal: Helst mange, min. 6

Deltagerne deles i to hold. Holdene står med 20 skridt imellem sig. I midten, mellem holdene, er placeret et "gyldent skind", fx et tørklæde, en kasket eller andet, som I har ved hånden. Holdene sender hver en deltager af sted for at erobre "det gyldne skind". Det gælder om at få fat i "det gyldne skind" først og komme hjem til sit hold.

- 1 Du skal nå "det gyldne skind" først.
- 2 Hvis du ikke fik skindet, skal du prøve at fange den, der fik det, inden han er hjemme. Hvis man fanges, skal man gå over til det modsatte hold. Hvis man modsat ikke fanger den, der har røvet "det gyldne skind", skifter man hold. Der er derfor altid én, der skifter hold.

Røverleg (gemme/fangeleg)

Antal: Fra 3 og op efter

Se på kortet og aftal et område/en rute, hvor denne leg skal leges. En eller flere deltagere udpeges til røver og løber i forvejen for at gemme sig. De øvrige deltagere holder sig for øjnene og tæller til 100. Deltagerne går videre af den planlagte rute; uvidende om hvornår "røveren" springer frem. Røveren skal fange en af deltagerne. Det gælder om ikke at blive fanget - og at udholde spændingen. Hvornår kommer røveren frem? Hvis der er flere røvere, gælder det om at fange flest.

Plukke bjergmandens ærter (rolleleg/fangeleg)

Antal: 5-12 deltagere

En bjergmand (en af deltagerne) sidder og sover middagslur i sin hule. Udenfor vokser bjergmandens ærter, som de øvrige deltagere leger, at de plukker. Sammen siger deltagerne i kor: "Jeg plukker, jeg plukker, jeg plukker - i bjergmandens ærter".

Når remsen er sagt, vågner Bjergmanden og farer ud for at fange tyvene, der føres tilbage til "hulen". Herefter sætter bjergmanden sig til at sove igen. Legen fortsætter, til alle er fanget. Den, der blev fanget først, skal være bjergmanden i næste runde.

Sagn: Lige her i nærheden siger sagnet, at bjergmanden "Klintekongen" har sin fortryllede have. En magisk have hvor et af træerne altid bærer de flotteste røde æbler. Forsøger man at plukke æblerne, forsvinder hele haven.

Rytterfægtning

Antal: Min. 4

I er sammen i par. En tager den anden på ryggen. De, der bæres, skal forsøge at få den/de andre, der bæres, til at falde af ved at skubbe eller hive i vedkommende.

Fotos forside: Nationalmuseet

Akvarel s. 3: Friedrich August Jung,

De Danske Kongers Kronologiske Samling

Fotos s. 4: Nationalmuseet