

## Drengelige i udkanten

*Af Johs. Nørregaard Frandsen*

Den første forårssol har kaldt små og halvstore unger ud på fortove og pladser her i kvarteret. Der er bolde, der hopper og springer, der er en råben og palaver, men den mest karakteristiske lyd er klaskene fra skateboards, der lander på cementen efter kunstfærdige spring og vendinger. De forhåbningsfulde skatere har bygget ramper og forhindringer af brædder fra en byggeplads i nærheden, nogle i flokken mestrer teknikken i de fede spring, mens andre øver sig med indadvendt koncentration, for svendepøven i det her lavsvæsen er det gode spring og den rigtige landing. Når det er lykkedes, har man retten til sej mine, mens brættet nonchalant samles op.

Det er de halvstore drenge, der fører an på brædderne med hjul, mens nogle piger ser på, indtil de dog etablerer et alternativt fællesskab om at hoppe Paradis. Den store kridtmodel med dels felter, hvor hoppeserien finder sted, er stort set identisk med den, vi tegnede og hoppede i som børn. Dengang var det også pigerne, som først og fremmest hoppede Paradis, ligesom pigerne sjippede og med det lange sjippetov udførte lange, komplicerede hoppeserier. Sjippetovet er her altså endnu, en svinger i hver ende og så er der linet op til akrobatik for viderekomne.

Det handler alt sammen om at beherske og udfolde sig, og om at skabe mening gennem regler og ritualer. Den hollandske historiker, Johan Huizinga (1872-1945), beskrev i sin berømte bog om det legende menneske, *Homo Ludens* fra

1938, legen som en fri og selvvalgt aktivitet, der kun har sig selv som formål, og altså derfor er uden et nytte- eller brugsperspektiv uden for sig selv. Legen er på den måde en særlig aktivitetsform, siger Huizinga, der sætter sine egne grænser i tid og rum, og som finder sted så at sige uden for det normale liv med dets krav til nytte og formål. Leg lader sig derfor ikke beskrive i sædvanlige rationelle kategorier, rummer sit eget sprog og sine egne værdier, ligesom den danner sin egen sfære. Det betyder også at legen altid konstruerer sine egne regler og egne rammer, ja, faktisk er det vel legens vigtigste egenskab, at den altid handler om sine egne rammer og regler.

Jeg kan høre ungerne derude. De er hele tiden i gang med at bygge baner og regler, afgør undervejs hvordan Paradis skal springes, hvordan skateboard'et skal behandles, hvordan bolden skal modtages, når den vender tilbage fra muren for at tælle i det komplicerede regnskab som opstår, når den snart skal gribes efter tre klap i hænderne og snart gribes efter andre ritualer. De leger, altså lever de.

## **Drengelege og hierarkier**

Det er hyggeligt at høre børn forsamlede, som her på pladsen, i et villakvarter i Odense. De sidder altså ikke altid klinede til en computer eller TV-skærm. De leger såmænd stort set ligeså meget som vi andre, der voksede op i 1950ernes landbokultur. Og nogle af legene er de samme, andre er nye, skateboardet til eksempel. Jeg vil nu i det følgende ikke dvæle så meget ved det, der er ens, men snarere ved sider af en legekultur dengang.

Ved de såkaldte drengegilder, altså fødselsdagsgilder, legede vi altid røvere og politi, jeg husker det som selve dagens højdepunkt derhjemme, måske fordi legen rummede visse magtfulde ritualer, hvor nogle hierarkier blev bekræftede. En gruppe af drenge blev valgt eller lod sig vælge til politi, mens resten var røvere. Vi aftalte en tidsramme og de der ikke var indfanget, havde i næste runde retten til at blive politi. På den måde blev de stærkeste drenge, de mest betydningsfulde, efterhånden udpeget til at være politi. Resten var røvere, der fik tid til at forsvinde ud i haven, ind i en af de utallige udhuse eller hvor de nu kunne danne røverkuler. Det var forbudt at gemme sig på høløftet, for det ville være helt umuligt at finde nogen igen. Så gik jagten! En efter en blev de formastelige fundet, for det var forbundet med særlig ære for røverne, hvis de kunne snige sig bagom politiet og befri de tilfangetagne. Fængslet kunne være et symbolsk indelukke, for eksempel et tomt fag i laden, hvor man havde vedtaget at her var hundehullet. Ingen passerede de imaginære mure, med mindre en befrier kom ude fra.

Men så var der den mere groteske udgave, som udviklede sig i løbet af eftermiddagen når det var de stærkeste, der havde tilegnet sig politiværdigheden. De tilfangetagne blev ikke længere indespærret i det imaginære luft-fængsel, men derimod tvunget til at kravle ned i en af de dybe kartoffelkældre, der befandt sig på række i laden, og som kunne mørkelægges med sække for lyshullerne. Her blev flere stakkels røvere kulet ned, og så kom det ondskabsfulde drama! Stigen blev trukket op, sækkene trukket for og én eller anden af de mere magtfulde drenge råbte: Der er rotter i kældrene! Jeg er nødt til at indrømme det her mange år senere! Der var et par drenge, der hylede

som stukne grise af rædsel, for op kunne de ikke komme før den nådige magt forbarmede sig og stak stigen ned igen. Der var altid en dreng eller to, hvis bukser ikke var tørre efter sådan en tur ned i det middelalderlige fangehul.

Efter den stropptur var der kakao og saftvand. Måske havde min mor en anelse om, hvornår hun skulle gribe ind i den hårdhændede bekræftelse af hierarkiet. Efter kakaodrikken gik vi på den nære græsmark, hvor vi byggede et par mål af fars spidsede hegnspæle, og så gik der EFB mod B1913 eller Danmark mod Sverige i den. Eller mere avanceret: Brasilien mod Tjekkoslaviet, så det må have været efter Fodbold-VM i Chile i 1962, og det passer fint med det faktum at på det tidspunkt var TV-apparaterne så småt dukket op i flere stuer. Fodboldholdene blev sat efter samme hierarkiske plan som politi og røver-legen. Ham der havde fødselsdag blev den ene vælger, en af de toneangivende drenge blev den anden. Så blev man valgt, benhårdt blev de klumpede eller pjevsede valgt sidst! Eventuelt fordelt lidt i bundter - og så kunne kampen begynde.

## **Leg som mennesketid**

Drengegilderne satte altid dette benhårde hierarki, dels fordi det var et rent drengeforetagende, dels fordi aldersforskellen ikke var så stor og det derfor skulle demonstreres, hvem der bar magten og æren. Almindelige forårs- og sommeraftener legede vi lidt mere lokalt, da var det nabolagets småflokke af børn, der forsamledes, og her var det hierarkiske og hierarkiserende måske mindre, formentlig fordi der her var både piger og drenge, søskendeforhold,

som beskyttede de små, og meget større aldersspredning, der betød at hierarkierne ikke behøvede blive bekræftet gennem kamp om pladserne.

Det samme gjaldt ved de stunder, hvor alle onkler og tanter og halvonkler og halvtanter med deres børn var til Påske- eller Pinse- eller bare søndagsfrokost. Det var tider! Så blev hele det omfattende gårdanlæg til én stor legescene. Her er gode minder, og det er en rigtig pointe, når forfatteren Arthur Krasilnikoff i sin roman, *Som landet ligger* fra 1983, kalder barndommen for mennesketiden. Det er som den tyske filosof og forfatter Friedrich Schiller (1759-1805) siger det i *Menneskets æstetiske opdragelse* fra 1795:

'...for nu [...] at sige det ganske kort, mennesket leger kun, når det i ordets fulde betydning er menneske, og kun når det leger, er det helt og fuldt menneske [...]. denne sætning vil, det lover jeg Dem, bære hele den æstetiske kunsts bygning og den endnu vanskeligere livskunst med.' (Lund og Jessen. 2008)

Det var i romantikkens tid og blandt de romantiske digtere og tænkere, legen blev taget alvorlig som en aktivitet, der dannede og udviklede på sine helt egne præmisser. Herhjemme skrev en vis H.C. Andersen sig nogle få år senere direkte ind i verdenslitteraturen med sin særlige eventyrgenre, der har legen og barnets fantasi som sin forudsætning. Under romantikken bliver barnets leg model for det kunstneriske og skabende.

Men nu må vi straks tilbage til et gårdanlæg og dets lege i 1950erne og 60ernes Danmark, hvor legen stadig havde gode kår og fik lov til at afbryde det ellers

omfattende arbejde, børn på landet var forpligtede til.

## **Lege på en gård**

Vi kunne måske kalde dem floklege disse fælleslege, hvor alle kunne spille en rolle, også selv om rollerne ikke var lige glørværdige. En af de bedste lege var Antonius. Det var en leg med komplicerede regler, og med mange muligheder for snyd, men det indgik jo netop i den sociale kontrakt, at det gjorde man ikke. Legen udspillede sig så at sige tværs over et hus. Et hold befandt sig på hver side. Bolden skulle kastes over huset, og holdet på den anden side skulle forsøge at gribe bolden. Når man kastede fra for eksempel østsiden, skulle der råbes Antonius! Der skulle helst kastes så hårdt og så langt, at det modsatte hold ikke kunne gribe, for når et hold havde grebet tre gange, fik de retten til at list sig rundt om huset og overraske det modsatte hold ved at råbe. Stå! Her var der virkelig grundlag for snyd, for hvem kunne vide om holdet havde grebet tre gange? Derfor blev der som regel placeret spioner ved hjørnerne, og sikke diskussioner der kunne udspille sig! Nå, tilbage til sagen uden snyd! Når der var råbt: Stå! måtte alle fryse på den plads, de var på. Det angribende hold havde så retten til tre spring plus en spytklats længde, herfra måtte man forsøge at ramme én fra holdet, som så blev overført til den anden sides hold.

Sådan var Antonius hos os. Et drama der ikke lader de amerikanske TV-serier om endeløse trakasserier i retssalene meget efter. Men hvorfor råbte vi i grunden Antonius? En søgning på Google giver ikke mange svar, men leder min opmærksomhed hen på et svar fra Biblioteksvagten. Her nævnes

forskellige muligheder. Det kan være at legen har fået sit navn efter det oldgræske *stanton*, der betyder 'I skal blive stående'. Måske hedder legen faktisk stadig sådan nogle steder. Det er således sandsynligt at ordet Antonius er en forvanskning af stanton. Det kan også være at en af de mange forhistoriske Antonius'er har lagt navn til legen, der er eksempelvis flere romerske kejsere og desuden helgener og hellige mænd at tage af.

I Biblioteksvagten svar til nogle spørgere, skildres for eksempel denne Antonius og den historie vil jeg altså citere omfattende af, for den er god:

'Der er tale om Den hellige Antonius, født år 250 i Egypten, død 105 år gammel. Han voksede op i en velhavende familie, men forærede alle sine ejendele bort og vandrede ud i ørkenen for at hengive sig til faste og bodsøvelser. Hans tilhængere var navnlig svinehyrder, og man ser ham derfor afbildet med det egyptiske kors som hyrdestav og et svin liggende for fødderne. Han kunne give gode råd om, hvordan man undgik blandt andet svinepest, og blev under pestens hærgen i Europa i Middelalderen svinehyrdernes skytshelgen. Men Antonius kunne og kan stadig mere end det, for kalder man på ham, hjælper han folk med at genfinde tabte og forsvundne ting.' (Link A)

Så følger et par skønne skildringer af Den hellige Antonius' hjælpsomhed som tingfinder, samt en beskrivelse af det kalkmaleri, der findes af ham i Århus Domkirkes nordlige sideskib. Den derværende kirketjener, Niels Majlund Nielsen, refereres dernæst for denne historie, som han har fået overleveret af en

80-årig østrigsk dame, der har besøgt domkirken og fortalt Majlund om en tildragelse fra Alperne, hvor hun havde plukket bær:

'Da hun havde fyldt sin kurv, stillede hun den fra sig for at slentre lidt rundt på stedet og glæde sig over vegetationen og udsigten ned over dalen. Men da hun kom tilbage, kunne hun ikke huske, hvor hun havde stillet kurven, der stod skjult i lyngen. Heldigvis vidste hun råd, thi hun kendte sagnet om den hellige mand og hans underfulde evne til at vise, hvor skjulte ting gemte sig. Den østrigske sygeplejerske råbte Antonius! og i samme sekund kunne hun se, hvor kurven med bærrerne stod.[...] der er en betingelse for, at Antonius yder hjælp: Man må ikke misbruge hans navn, ej heller ulejlige ham i tide og utide og hus: Man må ikke se noget andet menneske i øjnene, når man råber Antonius'.

Tja, der er altså i denne historie, som ad snørklede veje er nået til Århus, både stanton, der betyder Bliv stående! og Den hellige Antonius, der kan finde ting, og hvis man navn man kan råbe, men uden at se et andet menneske i øjnene. Det morsomme er at min barndoms leg kan have dybe kilder i denne folkløse.

### **Salt, tik, ståtrold, dåsegemme, krongemme**

Blandt de lange, lyse sommeraftners lege var en række, der havde indfangningen af den anden som sit mål. Drengene havde altid travlt med at ville indfange lige præcis bestemte piger, der var begyndt at bule lidt ud hist

og her under sommerkjolen og især i brystregionen. Legen gav anledning til at berøre det, eller den forbudte, bare med et strejf: uh!, det var nok til frydelig væren resten af den uge, men også til en gysen over det, der endnu ikke var muligt, men som ventede som en salighed af muligheder foran os et sted. Andre og mindre piger kunne stille sig lige foran fangeren, han var forblændet i sin jagt efter hin ene, der yndig som en då sprang lige uden for hans fingres rækkevidde, men som dog lod sig fange! Koket og pigeligt fnisende med netop den frydefulde strejf af det unævnelige som resultat.

Der var forskellige varianter af fangelege, som altid rummede et berøringsmoment. Der var noget vi kaldte salt, hvor det gik ud på at fange og prikke den anden med en finger, eventuelt endda at tage om hende, så var det hendes eller hans tur. Måske refererede navnet salt til den jyske talemåde, at man kunne fange fugle ved at strø salt på deres hale. Måske refererer det endda til Det gamle Testaments historie om Lot og hans familie, der flygter fra det brændende Sodoma, og hvor hustruen forvandles til en saltstøtte, fordi hun vender sig skønt Vorherre har forbudt det. I legen salt skal man netop stivne.

Legen tik var den samme, og måske et mere almindeligt navn for den samme fange-og-berøre-leg. I hvert fald kan man finde beskrivelser af tik hos den sønderjyske præst og folklorist H.F. Feilberg (1831-1921). I *Ordbog over det danske Sprog* hedder det under tik at det er helle i tagfat eller navnet på en tagfat, hvor man råber tik når man slår en anden. Netop tik var hos os en leg, hvor man kunne slå det udkårne jagtoffer i numsen – eller gribe fat i andre interessante dele af kroppen, hvor der - om jeg så må sige – ellers var helle.

Ståtrold var mere kompleks og noget med en bold, der lammede den, der blev

ramt, og så måtte man fryse i den stilling, man var ramt. Der var dernæst nogle indviklede befrielsesmønstre, for når den, der havde fikseret én selv, blev slået til ståtrold, så var man selv fri igen. Noget for noget i dette troldespil.

Vi legede også dåsegemme, krongemme og vinkeleg, der lignede hinanden lidt, idet de alle havde en fanger, der efter at have talt til hundrede kunne gå på jagt. Når han eller hun havde set et offer, måtte han tilbage til sit sted, der for eksempel var tegnet i gruset, og råbe: En-to-tre-for-Laura! Se, så var Laura forpligtet til at lunte ind i kredsen, hvor hun nu var fange. I dåsegemme stod der en dåse midt i cirklen. Kunne man nå frem til den og sparke den ud, så måtte fangeren først have fat i dåsen før han kunne råbe én ind i kredsen, og så gjaldt det om at være væk og helt forsvundet i læbæltet igen. Krongemme lignede, men havde mere indviklede ritualer, hvor man et sted på muren skulle råbe nogle trylleformularer for at befri fangerne. Endelig var der vinkeleg, der ligeledes rummede regler om synlighed over for usynlighed, befrier over for tilfangetaget, og her spillede vinkeritualer en særlig rolle.

## **Hjørnekikkert**

Den sidste af de lege, jeg sidder og genoplever til klaskene fra de store ungers skateboards, er hjørnekikkert. Her var en gård med sammenbyggede længer og flere fritliggende bygninger ret velegnet. Legen var som de øvrige en flokleg, der krævede mange deltagere. En var den og han skulle luske rundt og afsløre, når de øvrige slap deres helle, som var hjørnerne på bygningen. Det gjaldt om at komme hele bygningskomplekset rundt, så man måtte på et tidspunkt vove

forsøget og sprinte fra sit sikre hjørne. Den holdt jeg meget af, dels fordi jeg – i al ubeskedenhed – kunne løbe hurtigt, dels fordi jeg kendte nogle snydetricks ved faktisk at kravle gennem en lem ind i laden, så jeg kunne snyde mig fra den meget lange passage, der var et sted på ladens nordside. Men det må aldrig røbes at jeg snød!

For selv om legen er en fri aktivitet, der ikke har en kendt slutning, som det hedder hos Carsten Jessen og Henrik Hautop Lund i arbejdspapiret *En definition af leg* fra Center for Playware 2008, så må man ikke foranlediges til at tro, at leg ikke rummer regler og konventioner. Faktisk er legens grundforudsætning at der etableres regler. Det morsomme er at disse regler ofte forandrer sig gennem en konkret leg, ja, ofte er forandringen af dem en kerne i legeaktiviteten, ligesom det er i denne stadige regulering af legens præmisser at dets fællesskab trives og gror. Men det er reglerne og regelsætningen, der giver rammerne for det enkelte individs leg i en given situation. Sådan er det, som det også hedder hos Jessen og Hautop Lund, også i spil. Spil og lege er redskaber, der har sig selv som formål.

De unge skatere herude er dygtige, når de danser, stepper, stopper og springer, så der dannes flotte figurer med kroppen og kroppens fart som medium. Alle disse udendørs lege, floklegene især, bygger på bevægelse, kraft, konkurrence, risiko og latent fare. Der satses og prioriteres, hvor den rationelle virkelighed laves om til en legende tilstand. Og leg er alvor. Den har og den har haft i tusindvis af udtryk, udtrykkene er forskellige fra et liv på landet i 1950'erne til moderne børn i byerne. Vore vilkår og vore fysiske rum er forskellige, vore kilder til indlæring er også helt forskellige, for dengang lærte vi ofte af de

andre, lidt ældre børn. Nu spiller børnehaver og institutioner en større rolle, selvfølgelig sammen med internet, TV, spilmaskiner og computer. Klart nok! Det bliver det hverken fattigere eller rigere af, bare anderledes. Leg er stadig leg. Leg er stadig en helt original og basal aktivitet, som mennesker har udfoldet til alle tider. Den er skabende, ligesom kunst, æstetik og opfindsomhed. At lege er at leve, men at leve er også at lege.

## Referencer:

Coninck-Smith, Ning. 2000. *For barnets skyld*. København: Gyldendal.

Frandsen, Johs. Nørregaard. 2008. 'Grimstrup on my mind', in *Fra Ribe Amt 2008*. Esbjerg: Historisk samfund for Ribe Amt.

Huizinga, Johan. 1993. (Hollandsk 1963). *Homo ludens*. København: Gyldendal.

Krasilnikoff, Arthur. 1983. *Som landet ligger*. København: Gyldendal.

Lund, Henrik Hautop og Jessen, Carsten. 2008. *En definition af leg*. Odense: Syddansk Universitet.

Mouritsen, Flemming. 1996. *Legekultur. Essays om Børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag.

*Sørensen, Anne Scott. 2006. Fantasirollespil som narrativ performance. Sandvik, Kjetil & Waade, A.M. (red.). Århus Universitetsforlag.*

### ***Internetreferencer***

*Link A - Biblioteksvagten. <http://biblioteksvagten.dk>*