

Spå i det små

Af Per-Olof Johansson

Leg, ikke overtro

Nogle af os har den vane, når vi uforvarende kommer til at rime, at vi tæller antallet af bogstaver i rimet. Lige så langt tæller vi så frem i alfabetet, og dermed har vi begyndelsesbogstavet på den, fra hvem vi den næste dag kan forvente brev. Vist ikke lige denne metode, men mange lignende, kan man læse om i Iørn Piøs bog: Den lille overtro. Nogle er blot metoder til at se varsler om ondt og godt i almindelighed. Andre er metoder til at få et konkret begivenhedsforløb – fortidigt eller fremtidigt – afdækket. Den lille overtro er også meget andet, og det kan være svært at skille leg og alvor i den. Men for den del, som hedder at spå, kan man pege på metoder, som faktisk slet ikke er forsøg på at spå.

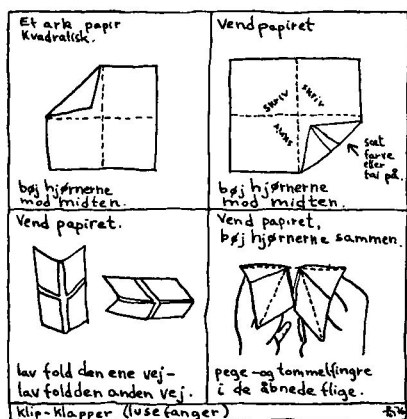
Jeg kan f. eks. ikke huske, at vi nogensinde prøvede at kontrollere, om der næste dag kom et brev fra J-. Det er en »leg«, og den er alvorlig, for så vidt som den virker i det givne øjeblik.

Vi har forladt både den store og den lille overtro. Vi leger, alene eller i godt selskab, men kalder det at spå. For at adskille denne beskæftigelse fra den, som virkelig (om muligt eller indbildt!) forsøger at sige noget om fremtiden, har jeg kaldt den »at spå i det små«. For man spår, som ved rigtig spådom, om, hvordan man er, hvad man har gjort, og hvad der vil ske.

Fortid-nutid, barn-voksen

Det er en ganske nutidig beskæftigelse, hvad jeg i det følgende skal give nogle eksempler på. Som ved mange spil er det et område, hvor fortid og nutid kan ligne hinanden til forveksling. På Køge Museum holdt man i efterårsferien 1976 en aktivitetsudstilling af spil. Med sikkert instinkt og som draget af en magnet fandt såvel børn som voksne udfoldelsesmuligheder i det lavloftede rum på tværs af tiden.

Grænsen mellem de lege, som aktiverer på anden vis, og de som aktiverer ved at spå i det små, er selvsagt flydende. Ved »tavlebordet med guldterning« (i folkevisen) spiller kongedatteren både sig selv og kongeriget i hænderne på



»Klip-klap« giver de svar, som i forvejen er skrevet i den.

den fattige stodder. Hun tabte, og han vandt. Dette er så at sige en selvopfyldende profeti: Ved at vinde bliver han (eller afslører han sig som) konge, således at hun vinder ved at tabe.

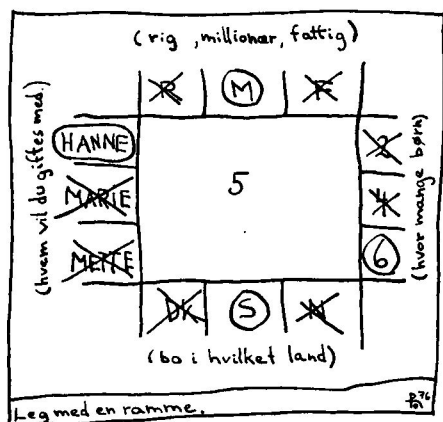
På det jævne plan gælder dette netop for »selskabsspil«, alle vinder ved det gode samvær, den gode stemning. Når spillet kaldes en spådom, er det fordi det leger med vort håb og vor frygt, men hensigten er, at derved bringes stemningen i vejret. Netop dette afgrænsede, men realistiske mål finder man i mange børnelege, som spår i det små.

En klip-klap (5-9 år)

Den lille klip-klap, foldet af et ark papir, som endog leges af større børnehaverbørn, kan bruges både som spil og som spåmetode. Den spår i det små, når svaret f. eks. er en tegning af et hus, og man så får at vide, at man får et hus. Større børn skriver et svar, »du er dum«, »du er sød« o. s. v. Måske skal klip-klapperen give svar på, hvem man kan lide eller skal giftes med, og der er så på svarpladsen skrevet et navn; det er også at spå i det små. Der findes næppe nogen, som ikke kender denne leg, og med de trin man må igennem for at få svaret, er den typisk for spålegene. Man får ikke bare stukket et tilfældigt svar ud, nej man er selv skyld i svaret. Først vælger man et tal. Så vælger man igen et tal. Så vælger man en farve blandt flere mulige. Og så først får man svaret.

En leg med ramme (9-12 år)

Disse lege er simple nok til at kunne realiseres og afsluttes på kort tid, men børn kan beskæftige sig med dem i timer, fordi alle skal prøve hinandens, og



»Leg med ramme« fortæller, hvor mange børn man får, i hvilket land man kommer til at bo, hvem man bliver gift med, om man bliver rig, millionær eller fattig.

stemningen stiger og stiger. Måske lyder det i referat fattigt, at du får 6 børn, bliver millionær, skal bo i Sverige og skal have Hanne til kone. Men det er fordi svaret, »spådommen«, ikke kan skilles fra forløbet af processen iøvrigt. I dette tilfælde tegner den, som vil spå, 4 streger, som danner et kvadrat. Øverst skrives bogstaverne R – M – F, hvilket står for Rig, Millionær, Fattig. Den som skal spås, spørges så: Hvor mange børn skal du have? – og svarer med 3 forskellige tal. Hvilke lande vil du bo i? – og svarer med 3 svar. Hvem vil du godt giftes med? – igen må man give 3 svar. Svarene noteres nødtørftigt med forbogstav, som vist. Den, som skal spås, har allerede sat stemningen godt i vejret med sine svar. Enten fordi de er fantastiske (bo på Hawaii) eller ligefrem sande (giftes med Pernille). Men nu skal en vej til svaret findes, og den, som skal spås, bliver spurgt, hvilket tal han/hun kan lide. Dette skrives i midten.

Man spår da, ved at starte i øverste hjørne til venstre og fra R at tælle yndlingstallet [5] frem og så sætte et kryds over den oplysning [4] man kommer til. Det betyder: du får ikke 4 børn. Derefter tælles videre, rundt og rundt, men udenom afkrydsningerne. Når der kun er een oplysning tilbage i en række, er den svaret: du får 6 børn. Den får en ring og tælles heller ikke mere.

Jeg spurgte nogle børn, som var over den alder, hvor denne leg normalt leges, om de kunne huske den. De gav sig til at lege den på livet løs. De »udviklede« den endog, hvad jeg jo blev lidt betænkelig ved at være årsag til! Figuren fik en femte side »for så kan man også få at vide, hvad man skal være«. Men det er temmelig karakteristisk for disse lege, at de kan varieres over faste regler.

Samme vej til fremtid og fortid (11-13 år)

Jeg erindrede, at nogle børn, som nu er i 14–15 års alderen, havde leget en spåleg på følgende måde: De delte et ark papir op i 3 spalter. I midterspalten

skulle svarene skrives, i den ene yderspalte skulle stå nogle »hemmelige« spørgsmål. I den anden yderspalte skrev man nogle konkrete spørgsmål, på hvilke svaret var næsten givet.

Den, som skulle spås, blev altså f. eks. spurgt om, hvilken pølse hun kunne lide. Svaret var f. eks.: rullepølse. Det hemmelige spørgsmål lød: Hvad ligner din kæreste? Og spåmanden havde svaret hjemme: rullepølse, og spådommens første sætning lød da: »Din kæreste ligner en rullepølse!« Man digter altså baglæns ved udarbejdelsen af spørgsmålene. Man ønsker et (helst skørt) svar på, hvad kæresten ligner. Jeg bad de pågældende lege denne leg igen, og et resultat lød sådan i sin helhed: »Din kæreste ligner en rullepølse, han har ti ben, og hans øjne er så store som thekander. Hans næse ligner snuden på en hund, hans tæer ser ud som kløer, han spiser hundeæde, og han kan lide dig fandens meget. Hans hudfarve er blå, han har tigertænder, og han har hestehår på kroppen. Han ryger spegepølse, og du er Gokke.«

Men da jeg for nogle børn på 12–13 år temmelig udførligt beskrev denne leg, »kendte de den ikke«, men der var dog en, som lidt senere viste mig »en anden slags«. For mig at se var det den selvsamme, det syntes børnene ikke.

Den, som skulle spå, havde spørgsmålene på to forskellige papirer. Den, som blev spået, måtte selv nedskrive sine svar i rigtig rækkefølge. De to ark med spørgsmål var overtaget fra en kammerat.

Man blev på samme måde spurgt om noget konkret: 1. Kan du lide tøj? 2. Nævn et pige (dreng) navn? 3. Kan du lide piger (dreng)? 4. Hvor sover du? 5. Kan du lide øl? 6. Kan du lide sodavand? 7. Hvorfor kan du lide øl og sodavand? Derefter læser den, som spår, de hemmelige spørgsmål op, og spørgsmål for spørgsmål må man så under vild jubel læse sine egne svar op een gang til. Spådomslegen er blevet til et lille skuespil, hvor man udleverer sig selv:

»Har du været forelsket?«

(1) »Ja.«

»I hvem?«

(2) »Marie.«

»Kom I i vanskeligheder?«

(3) »Ja.«

»Hvor?«

(4) »I en seng.«

»Næde I et resultat?«

(6) »Ja.«

»Vil du gøre det igen?«

(6) »Ja.«

»Hvorfor?«

(7) »Fordi det slukker tørsten.«

Abstrakt set var det samme leg, som jeg havde beskrevet for dem, men blot dette, at man selv skulle læse svaret op, ændrede den meget. Desuden var den blevet til en »afsløring« af fortiden.

Ved begge lege var man meget hemmelighedsfuld over for potentielle klienter, som ikke måtte påhøre selve spådommen.

Kortkunster

Blandt de samme 12–13 årige var kortkunster af enhver art populære, og jeg stødte på to, som vedrører dette emne, en enkel og en mere kompliceret.

Den enkle forløber sådan: Kortene blandes, og det øverste tages uset fra. Derefter stiller den, som skal spås, spørgsmål, som kan besvares med ja eller nej. For hvert spørgsmål vender den, som spår, et kort. Rødt betyder da ja, og sort nej. Når man er nået bunken igennem, vendes det usete første kort. Er det rødt, går spådommen i opfyldelse, er det sort, går den ikke i opfyldelse. Alt efter de stillede spørgsmål svinger legen mellem ren sprogleg og afsløring af håb, drømme, ønsker – og frygt.

I den lidt mere komplicerede lægges de fire damer op, hvis det er en dreng der skal spås, og de fire konger, hvis det er en pige. Man bliver spurgt, hvem skal du giftes med? og et navn skrives under hvert af de fire kort. Den, som skal spås, stiller også her selv spørgsmålene, som imidlertid nu skal kunne besvares med et navn. Fra bunken lægges kortene op et for et, første kort ved det første navn, andet ved det næste og så fremdeles, dog kun indtil et kort har samme farve som kongen/damen ovenover. Det navn, der standses ved, er svaret. Man bliver ved, til bunken er brugt op. Derefter tælles kortene i de fire bunker op, og alt efter om der er mange eller få af slagsen, taler spar om sorger, ruder om børn, hjerter om kærlighed og klør om penge i forbindelse med vedkommende navn.

Bøgernes rolle

Disse to kortkunster kunne man tænke sig stammede fra bøger. Blandt børnene fungerer de imidlertid som de andre, omend de næppe anvendes helt så hyppigt.

I Jørgen Clevins »Børnenes Legebog« er der en opskrift på en spåbog. Under spørgsmål som: Hvor skal du bo? Hvem skal du giftes med? skrives mer eller mindre skøre svar nummereret fra 1–10. Den, som spås, skal da nævne et tal mellem 1 og 10, hvorved spådommen er givet. Selvsamme leg er i 1971 publiceret i en anden bog: Børnefolklore, af Karen Bridenne. Heri finder man også klip-klapperen under navn af lusefanger og legen med rammen og yndlingstallet. Så da alt jo i dag står i »bøger« eller »hefter«, kan man ikke afvise, at også de andre spålege har været om ad det trykte ord.

Frøen.

Et dueslag ligner dit hjerte og sind,
den ene flyver ud og den anden ind.
Du kan ikke nøjes med en af dem
du elsker, men vil have fire eller fem.



Strudsen.

Hvis du var så dygtig, som du er glad
for at spise og drikke og skaffe dig mad,
da var du den alledygtigste mand
som solen overhovedet beskinne kan.



Bogfinken.

Med god grund, min ven, må jeg dig advare,
Glem! (du ved selv hvem), lad hende fare.
Hun regner dig kun for en gæk,
al venskab er spildt på den sæk.



Fuglegrif.

Du er ydmyg, desuden from og vis.
Derfor får du både ros og pris.
Bliv ved dermed, det er en god sæd.
Ingenting prises mer end ydmyghed.



Eksempler fra Lykke-Bogen – frit gengivet.

De grænser, som de lærde måske vil trække, trækker brugerne næppe. Jeg blev i hvert fald præsenteret for en bog »om det samme«. Det viste sig at være en bog »Gæt og dril« udgivet af Det Bedste i 1971. Hvad den pågældende tænkte på var en spørgeleg, som hed »Prøv Deres karakter«. Den er vel egentlig beregnet for voksne. Den angiver at være en udløber af en test, som anvendes af »fagfolk«, d. v. s. psykologer. Bogen gør dog kun krav på, at testen i bogens udgave er – morsom.

Spåbøger for voksne

Forlaget Winthers »Mini-Bøger« om Lykketal, Drømme-ABC og Stjerner siger det samme: »– og selv om De ikke tror på det hele, kan De i hvert fald



met mange Lysstige och Denlige Rhim/ och om atskillige slags
Fugle oc Diur/ artig afftegne: Huilede Rhim kunde brue-
gis vdi it Hederligt Verdstab oc Samquem/til tidfor-
driff saare kortuilig oc Lysstig:



Prendtet vdi Rixenhaußn / Auff Benedicht /
Laurentz Benedichtsøn.

Titelblad fra Laurentz Benedictssøn: Lykke-Bogen fra ca. 1600.

Den fuldstændige og paalideligste

Spaabog

med Anviisninger til

at spaa i Kort, Haanden,
Kaffegrunds og Eggehvide,

hvorved

man kan erholde Visshed om sin egen og andres Skæbne,
ens Fortid, Nutid og Fremtid

samt

Planethog, Punktérkunsten, Vejrspaadomme,
Ægteskabs- og Kærligheds-spaadomme,
Forudsigelse om Verdens Skæbne,
Menneskets Alder, Tycho-Brahe-
dagene og forskellige For-
udsigelser osv. osv.

Samlet efter de berømte Sandfigerster

Sibylle og Lenormand, den italienske Munk Ambrosius,
Nostradamus, Mme. Thèbes, Ellen Signefone, Klippe-
moer paa Røen, Maria Duvard paa Bornholm, Juliane
Petersen, Tycho Brahe og den arabiske Dervish Shabt-

Eddin, samt Ægypteren Rhamabedes, som

har fundet Spaa-Dpstrifter, som i

2000 Aar

har været indekultede i Pyramiderne.

Til Lidsfordriv og Underholdning.

Titelblad fra »Den fuldstændige og paalideligste Spaabog« fra ca. 1923.

få mange morsomme timer til at gå i selskab med denne lille »trolddomsbog«.

Det er heller ikke meget forskelligt fra, hvad bogtrykkeren Laurentz Benedictssøn skrev i forordet til Lycke-Bogen omkring år 1600: »Denne lille bog kaldes Lykkens Bog (skønt den hverken fører i lykke eller ulykke) og er kun gjort i den gode hensigt, at man kan bruge den til tidsfordriv --- helst i en lystig forsamling, gæstebud eller anden samkvem.«

Ønsker man nærmere at vide, hvilke bøger der i ældre tid er kommet indenfor denne særegne gren af litteraturen, må man i Bibliotheca Danica søge så vidt forskellige steder som under opbyggelsesskrifter, astronomi, astrologi, meteorologi, lægekunst, filosofi, spådomskunst, drømmebøger, leg og spil. Mange af disse bøger må virkelig antages at være anvendt i tillid til, at de kunne hjælpe til at se fremtiden. Af folkelige skrifter gælder dette måske især Bonde-Practica og til 1833 Almanakken. Men grænsetilfældene er mangfoldige, og hvad een har taget som »alvor«, har en anden taget som leg, kun bestemt for øjeblikket.

Lycke-Bogen

Den omtalte Lycke-Bog falder imidlertid totalt ind under at »spå i det små«, selv om dens aner måske kan føres tilbage til græske og romerske orakelbøger. Bogen består af 88 vers, i hvilke et dyr siger noget om den, som bliver spået. På forsiden er samtlige 88 dyrenavne skrevet i en cirkel. I cirkelens midte er anbragt en drejeskive, hvorpå der er trykt en engel, som peger. Drejeskiven drejes, og det dyr, englen peger på, slås op i bogen. Enten ser fremtiden meget lys ud, eller også meget sort, man tillægges de største dyder eller de værste laster, som det fremgår af eksemplerne. Der smøres så tykt på, at ingen vel har været i tvivl om, at det var leg.

Flirt med lærd overtro

Ellers har voksne åbenbart, når de skal spå i det små, behov for et alibi. En mængde af de morskabsbøger om at spå i det små, som i tidens løb er udkommet, flirter nemlig med en eller anden lærd overtro: punktérkunst, kunsten at spå i hånden, tal-overtro og, ikke mindst, læren om stjernernes indflydelse på menneskelivet.

Da det ikke var ualmindeligt, at man helt op i 1800-tallet læste folkebøgernes »noveller« som virkelige tildragelser, skal nogen morskabslæsning nok også være blevet taget for mere, end det var. Denne fare forsøgte udgiverne at foregribe allerede i titlen, som i denne fra år 1800: »Punktérkunsten som lærer, hvorledes man kan forudse sin tilkommende skæbne, for videlystne og til underholdning i venskabelige cirkler.«

Slutningen af forrige århundrede og begyndelsen af dette synes især at have



*Forside af en
moderne spåbog –
Winthers forlag
1973.*

været oversvømmet af denne art bøger. Jo flere forskellige ting, som på engang kunne blandes sammen, jo bedre. En spåbog fra Strandbergs Forlag synes at have været særlig populær. Første oplag kom i 1870, og vist hidtil sidste i 1923. Indholdets mangfoldighed fremgår tydeligt af titelbladet! Det eneste man »saver« er horoskoper.

Aviser og ugeblades horoskoper har Iørn Piø undladt at henregne til den lille overtro, fordi de må antages at være udarbejdet af astrologer. Tager vi horoskoperne mindre alvorligt som spådomme, og mere alvorligt som leg, bliver det uvæsentligt, om horoskopet er udarbejdet af en astrolog eller en – forfatter. De spår i det små. De bliver slugt – og glemt. Om klip-klappen eller

mit horoskop i Ekstra Bladet siger, jeg får et hus, er mig det samme: legen er lige alvorlig – det øjeblik.

Pas på i det små

Lycke-Bogens advarsel mod at tage den alvorligt er ikke derfor uden brod. For legen kaster et øjeblik et lynglimt ud over vort håb og vor frygt, og strejfer derfor virkeligheden. I en flok er der altid een, som ikke tør lege med.

Et hefte fra 1774 hedder: »Lystig underretning om drømmetal i tallotteriet, som viser måder, man skal tage tallene efter, på det man har drømt.« Hvad nu hvis man vinder efter den recept? Ja jeg spørger bare –.

Litteratur:

Bridenne, Karen: Børnefolklore. 1971.

Brøndum-Nielsen, Johs. (udg.): Lycke Bogen. 1917.

Cicero, M. Tullius: Om varslar og spådomme. 1892 (p. 145).

Piø, Iørn: Den lille overtro. 1973.

Tillhagen, Carl-Herman: Folklig spådomskunst. 1961.

Werlauff, E. C.: Historiske antegnelser til Ludvig Holbergs atten første Lystspil. 1858 (p. 189 note 10).

Summary

Prophecy in play

The article describes 5 children's games which purport to prophecy.

1. Clip-clap (ill. p. 22) (5–9 yrs.), gives the answers which are previously written in it.
2. Game with a frame (ill. p. 23) (9–12 yrs.), tells how many children one is going to have, which country one is going to live in, to whom one is going to be married and whether one is going to be rich, a millionaire or poor.
3. Questions and answers (11–13 yrs.), is based on two parallel series of questions, of which one is secret. The second series is put to the person whose fortune is being told, whereafter the answers are used to the secret series.

In addition there are two card tricks: an ordinary deck of cards is used.

4. Answers any question which can be answered with 'yes' (red) or 'no' (black).
5. Answers any question which can be answered with a name: 4 Kings are employed when telling a girl's fortune, 4 Queens when the subject is a boy.

I then proceed to consider the relationship between these games and the world of books; books published for the express purpose of suggesting pastimes and which, like the childrens' games, play upon the notion of prophecy or 'fortune-telling'.

In order to find the earlier works which fall within this peculiar literary category it is necessary to study the 'Biblioteka Danica' under such widely different headings as 'homiletic works', astronomy, astrology, meteorology, medicine, philosophy, fortune-telling, the interpretation of dreams, games and gaming. It is reasonable to assume that many of these books have actually been used in the genuine belief that they could help

the reader to foresee the future. Among popular works this is particularly true of 'Bonde-Practica' (»The Husbandman's Practise«) and, until 1833, the Official Almanac.

One book which, notoriously, »is wrought but with the good purpose, that it may be employed to pass the time« is the Book of Fortune, published by the printer Laurentz Benedichtssøn about 1600 (ill. p. 27). The angel on the front page can be turned at random. The number to which the angel points can then be looked up and from an animal one then receives a 'prophecy' in the form of a four-lined verse, usually rather obtuse.

The childrens' games with the gift of prophecy are quite simply games. Adults, on the other hand, look for some kind of 'alibi', like the ancient teachings of astrology. The horoscopes in the weekly and daily press are, seen from this point of view, a kind of 'toy', just like the crossword puzzle.