

Historiske lege 1920'erne-30'erne

Indhold

- 1 Introduktion
- 3 Ideer til undervisningsforløb
- 3 Konkrete undervisningsideer
- 5 Historiske lege (kopisider)
- 13 Supplerende materialer

I denne lektion skal eleverne lege historiske lege fra perioden, som *Kongens efterfølger*, *To mand frem for en enke* og hinkelege. Lad gerne børnene lege udenfor. En tur i skoven, i en baggård eller på en legeplads er også oplagt. Eller en ekskursion til Børnenes Arbejdermuseum på Arbejdermuseet i København, Den Gamle By i Aarhus, Den Fynske Landsby i Odense eller små skolestuer rundt i landet.

Læringsmål

- A Eleverne er bevidste om, at der ikke var meget forudproduceret legetøj i starten af 1900 tallet, og børn derfor måtte bruge deres fantasi og finde på lege med de redskaber og ting fra hverdagen, der var til rådighed.
- B Eleverne arbejder med initiativ til leg og udvikling af nye lege ved brug af deres fantasi.
- C Eleverne styrker deres grov- og finmotoriske færdigheder samt øje- og håndkoordination.

Tegn på læring

Eksempel C: Eleverne styrker, deres grov- og finmotoriske færdigheder samt øje- og håndkoordination.

Niveau 1: Eleven kaster mod målet og finder ud af, hvilken hånd der er bedst.

Niveau 2: Eleven kaster med én hånd mod et bestemt mål og kan se fordelene ved at kaste med overhånd eller underhånd.

Niveau 3: Eleven kan kaste med en hånd mod et bestemt mål og ramme målet. Eleven kan se fordelene ved at kaste med overhånd eller underhånd.

Udfordringsopgave

Eleven kan komme med bud på, hvordan man kan udvikle legen ved at kaste på flere forskellige måder.

Lektionsmål

- 1 Det primære mål med denne lektion er, at børnene får indsigt i og forståelse for børnelivet set gennem legen i et historisk perspektiv.
- 2 Det sekundære mål med denne lektion er, at lære børnene at etablere historiske legescenarier med udgangspunkt i legematerialer fra mellemkrigstiden.

Introduktion

Der har ikke altid været meget plads eller tid til at lege. Alligevel har børn altid fundet ud af, hvordan de kunne lege inden for de rammer, der var. Leg har til alle tider skabt trivsel, glæde, sundhed, latter og fællesskab.

Indtil børn blev 6-7 år arbejdede de hjemme hos deres forældre. At børn hjalp til derhjemme, anså man ikke som et arbejde men som en naturlig pligt. Børnene lærte meget af det, som de senere i livet skulle ar-

bejde med. Pigerne gjorde rent, vaskede op, lavede mad, handlede ind og passede deres mindre søskende. Drengene hjalp med at pudse sko, hente brænde eller koks, fodre dyrene og hjalp i marken.

Ny skolereform

Mellemlkrigstiden var præget af store økonomiske kriser og de følger, som disse havde for befolkningen. Efter 1. verdenskrig begyndte man dog for alvor at sikre børn en bedre barndom i Danmark. Børn skulle gå mere i skole og arbejde mindre. Det var især børnene i byerne, som fik det nemmere. På landet var børnelivet ofte stadig en tid præget af hårdt arbejde. Børn på landet havde ikke bare mere arbejde, de gik også kortere tid i skole end børn i byen. Arbejdet kom i første række, og indtil 1950'erne var skole hver anden dag ikke ualmindeligt på landet.

I slutningen af mellemlkrigstiden lavede man en skolereform, som var resultatet af næsten tyve års arbejde og forhandlinger. Selvom reformen ikke indførte hverdagsskolen på landet, var den dog medvirkende til, at færre børn blev brugt som arbejdskraft.

Børns leg og læring

Børn har altid leget og lært af det. Det nye i denne periode er de voksnes interesse for og iscenesættelse af børns leg og læring. Der bliver i denne periode sat langt mere fokus på at skaffe børn plads og tid til at lege. Undervejs i denne periode begynder børnenes arbejde at blive luget ud af barndommen, og slutteligt i perioden begynder institutionerne at tage plads i børnenes liv i byerne, hvor der i langt større grad bliver sat fokus på børnenes leg.

Nye pædagogiske og psykologiske strømninger begynder at sætte sig spor i en reformpædagogisk bevægelse, der først mange år senere for alvor slår igennem i Danmark. Børnehaver havde tidligere været enten et pædagogisk tilbud til borgerskabets børn eller en social nødforsanstaltning for enlige mødre, men i 1930'erne ønskede politikere, at børnehaven skulle blive et led i alle børns liv.

Legeredskaber blev i perioden mere almindeligt i byerne. Den første sandkasselegeplads blev født, og legepladserne var hermed et blivende kulturfænomen. Sandkassen og sandkasselegepladserne var et forsøg på at bringe lidt natur tilbage til byens børn. På landet var der langt bedre muligheder for børns udfoldelsesmuligheder gennem legen.

I skolen skulle børnene stadig være ude i frikvartererne i al slags vejr.

Ideer til undervisningsforløb

<u>Varighed:</u>	Ca. 60 min.
<u>Målgruppe:</u>	0. klasse.
<u>Baggrundsartikler:</u>	Hansen, Annette Eklund (2014). <i>Børneliv 1920-30'erne</i> .

Eksempler på overordnede læringsmål

Eleverne får indsigt i, og forståelse for, børnelivet set gennem legen i et historisk perspektiv. De får derved mulighed for at sætte leg og bevægelse, herunder forskellige legeformer og legeredskaber, i relation og ind i en historisk og samfundsmæssig kontekst.

- Eleverne arbejder gennem leg og bevægelse med samarbejde og trivsel.
- Eleverne arbejder gennem legen med at forstå vigtigheden af respekt for regler og aftaler.

- Eleverne styrker gennem legen deres grov- og finmotoriske færdigheder samt øje- og håndkoordination. De får mulighed for bruge kroppen varieret og deltage aktivt i basal og alsidig bevægelse igennem legen.
- Eleverne arbejder med initiativ til leg sammen med andre i samarbejdet omkring udvikling af lege. De kan derved opnå viden om mulighed for indflydelse i sociale og faglige fællesskaber.
- Eleverne får kendskab til udearealerne omkring skolen.

Konkrete undervisningsideer

- Tal med eleverne om mellemkrigstidens legeskultur. Tal om hvornår de tror, at børnene, der levede i perioden, fik tid til at lege, når de både skulle arbejde og gå i skole. Hvilket legetøj legede de med? Er der nogen lege I kender i dag, som børn dengang også legede? Præsenter evt. legetøj fra perioden, som er listet nedenfor.
- Sæt børnelivet fra mellemkrigstiden i perspektiv så børnene får mulighed for at forstå, at det krævede fantasi og initiativ at igangsætte lege.
- Samtal evt. med børnene om de tror, der dengang var kønsopdelte lege og legetøj – hvad tror de drenge legede, og hvad legede piger? Legede børnene krig?
- Introducér eleverne for de legeredskaber der er til rådighed, eller de lege I skal i gang med.
- Start evt. med en fællesleg.
- I kan lade grupperne på skift lege nogle af de lege, som er foreslået nedenfor. Vær opmærksom på at der til denne målgruppe er brug for en introduktion til legene.

Der er nedenfor udvalgt ideer til forskellige lege og legeredskaber, der kan benyttes.

Når I skal i gang med at lege udendørs, er det en god ide at starte med simple aktiviteter uden for mange regler og forklaringer. Det er godt at starte samlet med en fællesleg.

Ting der indgik i lege

Der var i perioden mange forskellige ting, der blev brugt til at lege med. Herunder listes en stor del af dem, men de indgår ikke i de konkrete lege på de følgende sider:

- | | |
|---|---------------------------|
| → Knapper/mønter | → Fingerbøl |
| → Konservesdåser | → Grydelåg |
| → Glaskugler | → Hestesko |
| → Lange pinde, små pinde | → Snor |
| → Læderbolde | → Cykelslanger |
| → Gamle aviser | → Små lerkugler |
| → Sten, kridt | → Tørklæder |
| → Sjippetov/reb | → Hønseringe |
| → Hinkesten (en flad sten) | → Søm |
| → Hulahopringe og pinde til at skubbe med | → Hammer og gamle brædder |
| | → Sten med huller i osv. |

Kopiside

Historiske lege

1. To mand frem for en enke

Antal deltagere: Alle, dog et ulig antal og mindst 5 deltagere.
Sted: Skolegård eller græsplæne.

Aktivitet:

- 1 Deltagerne stiller sig parvis bag hinanden hånd i hånd.
- 2 Fangeren, enken, stiller sig forrest med ryggen til parrene.
- 3 Enken begynder legen ved at klappe i hænderne to gange og råbe *To mand frem for en enke ... løb!*.
- 4 Det bagerste par i rækken slipper hinandens hænder og løber hver sin vej uden om alle parrene. Enken skal forsøge at fange en af dem.
- 5 Hvis det lykkes parret at nå hinanden igen, uden at blive fanget, danser de par igen forrest i rækken og enken må forsøge sig igen.
- 6 Bliver en af dem fanget, skal den tilfangetagne agere enke i næste omgang. Den tidligere enke får nu den anden som mage, og de skal stille sig forrest i rækken af par.

Variationer:

- I stedet for at løbe kan deltagerne aftale, at de for eksempel kun må hinke, hoppe, kravle, gå baglæns eller lignende.
- Aftal evt. at enken først må løbe, når parret er nået op forbi enken.
- I stedet for at råbe *To mand frem for en enke ... løb*, kan man råbe "Ægtepar herrut!", som er blevet brugt i nogen egne i Danmark.

2. Kongens efterfølger

Antal deltagere: alle.
Sted: Skov, park eller skolegård.

Aktivitet

Alle skal efterabe kongen, som udpeges på skift. Hvis kongen løfter armen, løfter alle armen. Hvis kongen bøvs, så bøvs alle efterfølgerne. Kongen kan gøre rigtig mange ting: Klø sig som en abe, hoppe baglæns, kravle, hinke, løbe hurtigt, synge osv.

Variation

- Lade børnene sidde i en rundkreds eller på en række så de kan gå omkring. Aftal et tema: dyr, sportsgrene ... Kun fantasien sætter grænser.

Kopiside

3. Kronskjul/dåseskjul

Antal deltagere: alle.
Sted: Skov, park eller skolegård.

Aktivitet

Én skal finde, mens de andre børn gemmer sig rundt omkring. Findes man skal man stå et udvalgt sted. De andre, der har gemt sig, har mulighed for at "slå" sig selv og de andre fri, mens fangeren leder efter de resterende.

4. Slå klink

Antal deltagere: Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
Sted: Skolegården. Man behøver en mur, hvor der er fliser, asfalt eller lignende under.
Materialer: Knapper eller mønter. Mindst én til hver deltager.

Aktivitet:

- Stå et par meter fra en mur. Tegn evt. en streg man skal stå bagved. Der kastes efter væggen med en knap eller en skilling (en mønt).
- Det gælder om at få knappen til at ligge nærmest mulig inde ved væggen. Står den på højkant op ad væggen er den allernærmest.
- Den der kommer nærmest væggen (nr. 1), tager alle de andres knapper i hånden og kaster dem lidt op i luften og lader dem falde på jorden. De knapper der vender forsiden op, tilfalder nr. 1.
- Nr. 2, altså den der var næst-nærmest væggen, tager nu resten af knapperne og kaster dem op i luften igen. Denne må nu tage de knapper, der vender forsiden op. Det gentages for resten af deltagerne indtil alle knapperne er fordelt. Så kan man starte forfra med at kaste mod væg.
- Spillet slutter, når en spiller har vundet alle knapperne.
- Man kan aftale om knapperne beholdes eller afleveres tilbage efter spillet.
- Klink kendes i utallige varianter og blev også spillet med klinkejern, det kunne være spidsen af en gammel kniv, messingknapper eller lignende.

5. Gimle – kuglespil

Antal deltagere: Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
Materialer: Kugler af glas, sten eller ler. Gerne mindst tre kugler til hver deltager.
Sted: Faststampet jævn jord eller grus.

Aktivitet:

- Stik fem huller i jorden i en kreds med et sjette hul i midten. Det sjette hul er målet. De andre fem huller er forhindringshuller.
- Alle deltagere lægger en kugle i målet. Det er vinderpuljen. Hvis man kun er to deltagere, er det en idé at have flere kugler og øge vinderpuljen ved at lægge flere kugler i denne fra start.

Kopiside

- Tegn en linje ca. 2-3 meter fra hullerne og herfra triller man på skift en kugle og forsøger at ramme hullet i midten.
- Skyder man sin kugle i mål, får man de kugler, der allerede ligger der.
- Triller man en kugle ned i et af de fem forhindringshuller, er kuglen tabt og lægges over i hullet i midten.
- De kugler, som ikke rammer ned i nogen af hullerne, må man bruge igen i en ny runde af spillet. Spillet fortsætter til en spiller har vundet hele puljen af kugler.

Variation

- Jo længere væk man står fra hullerne, jo sværere bliver det at ramme.

6. Hinkelege

<u>Antal deltagere:</u>	Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
<u>Materialer:</u>	Kridt og hinkesten eller flade sten der kan bruges som hinkesten. Nybegyndere kan bruge en hinkestav (stok, kosteskaft eller lign.)
<u>Sted:</u>	Skolegården.

Sådan hinker man

- At hinke er at hoppe på et ben fra felt til felt samtidig med, at man med foden puffer en hinkesten foran sig. Hverken hinkestenen eller ens fod må ramme uden for det rigtige felt eller på stregerne.
- Hvis hinkestenen ligger dårligt i et felt, for eksempel ved en streg eller i et hjørne, er det tilladt at rykke. Rykke gør man ved at sætte foden på hinkestenen og med små hop forsøge at trække den til sig.
- Hinkning kan gøres sværere og lettere. For eksempel kan man aftale et hvilefelt på forhånd; et felt hvor man må sætte begge ben på jorden. Man kan også lave om på rækkefølgen af felterne ved en anden nummerering, så den bliver sværere at gennemføre. Nedenfor er der inspiration til forskellige hinkeaktiviteter både med og uden hinkesten.

Aktivitet

I dag er en hinkerude typisk formet som en aflang mand, men der findes flere forskellige slags hinkelege som blev leget i baggårdene omkring år 1900. Man kaster sin hinkesten ind i "manden" og hopper uden om det felt, som hinkestenen ligger i. På vejen tilbage stiller man sig på et ben i et af de felter der er nærmeste det felt, hvor stenen ligger, samler den op og tager den med tilbage.

Variationer

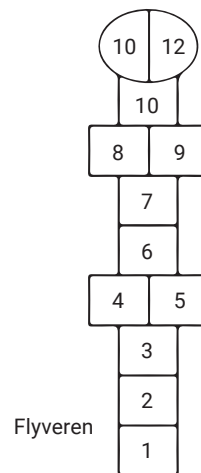
- Skub hinkestenen foran dig med foden på et ben uden at miste balancen. Lander hinkestenen eller du på stregerne i hinkeruden, er det forfra.
- Mange børn har udviklet en regel om, at man skal kaste sin hinkesten ind i felterne i nummereret rækkefølge. Dvs. at man først kaster sin

Kopiside

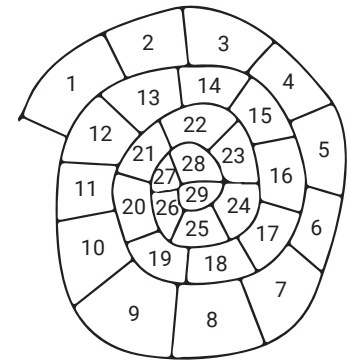
hinkestenen ind i feltet 1, hopper hinkeruden igennem og samler hinkestenen op på vejen tilbage. Derefter fortsætter man til feltet 2, 3, 4 osv. Hvis man ikke rammer feltet med sin hinkesten i 3 forsøg er det forfra.
→ Lad eleverne lave deres egne hinkerude og deres egne regler.



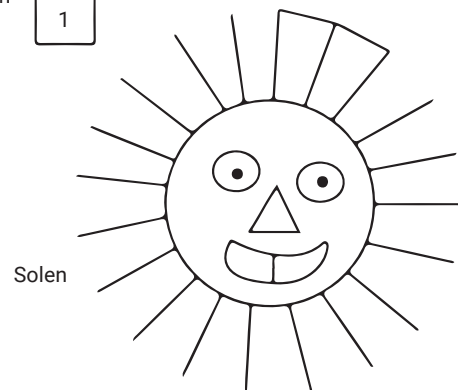
Niruden



Flyveren



Sneglen



Solen

Ideer til hinkeruder

En hinkerude kan have mange former og størrelser. Den tegnes med kridt og består af en figur eller et mønster med et bestemt antal felter. Felterne består ofte af en talrække fra 1 og opefter, men kan også indeholde regler for at hinke videre eller en spådom om ens fremtid.

Niruden

En af de traditionelle hinkeruder kaldes niruden og tegnes med form som en kvadrat. Den deles op i ni lige store felter i tre rækker og nummereres med tallene 1 til 9.

Børnene skal nu skiftevis prøve at hoppe hinkeruden igennem ved at skubbe hinkestenen frem med et ben fra felt til felt. Det er naturligvis ikke tilladt at hvile sig undervejs eller stå på stregerne. Felt 5 kan evt. vælges som hvilefelt, ligeledes felt 9, hvis man tager turen tilbage igen til felt 1. Det kan være en fordel at bruge en hinkestav, som man kan hvile sig op ad.

Kopiside

Flyveren

Der tegnes en "hinkemand", en korsformede figur med et dobbelt tværfelt og fire arme.

Sneglen

Der laves en hinkerude som formes som en snegl/spiral, hvor man begynder med en stor cirkel/bue og arbejder sig ind ad til et afsluttende felt. Børnene hopper nu hele vejen ind til midten uden at røre streger og uden at stoppe op. Lykkes det må man skrive sit navn i et af felterne. Herefter må kun ejeren stoppe op i dette felt og hvile sig. Til sidst er alle felter optaget og vinderen er den sidste, som kan komme helt ind til midten.

Solen

Der tegnes en stor sol med øjne, mund og næse. Ved hagen tegner man et hvilefelt, ligeså ved toppen af hovedet. Man hinker nu rundt om solen ved at hinke på solens stråler, når man kommer tilbage til hagen hinker man ind på munden som er delt i to felter, dernæst over på næsen og til sidst op i øjnene, med et ben i hvert øje. Herfra hinker man hele vejen tilbage.

Find links om hinkeruden historie og se videoer af hvordan man hinker med hinkesten på <http://www.skolehistorie.au.dk/undervisningsmateriale/>.

7. Spark mod mur

Antal deltagere: Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.

Materialer: Bold.

Sted: Skolegården.

Aktivitet

Alle står på række og skiftes til at sparke en bold op ad en mur. Kommer man til at røre bolden to gange, dør man og skal stille sig op ad muren med spredte ben. Man kan nu blive befriet ved, at én sparker bolden mellem benene på en. Alternativt bare ved at ramme dem. Det kan være en fordel at aftale, at man ikke må skyde over knæhøjde.

Kopiside

8. Kongens kæmper

<u>Antal deltagere:</u>	Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
<u>Materialer:</u>	Kridt til at tegne en kridtstreg, sjippetov, en bom i skolegården eller lign.
<u>Sted:</u>	Skov, park eller skolegård.

Aktivitet

- 1 Alle stiller sig på en række.
- 2 Der vælges en konge, som stiller sig front mod de andre.
- 3 Nu skal kongen kæmpe mod de andre én ad gangen. Man kan kæmpe om at skubbe hinanden væk fra en streg, ned fra en bom, et bræt eller lignede.
- 4 Hvis en person vinder over kongen, bliver han/hun ny konge.

Variationer

- Hvis man har to gamle puder, kan de bruges i kampen. Slag mod hovedet er forbudt.
- Lad evt. vinderne, nr. 2, nr. 3 osv. fra de forskellige grupper mødes.

9. Sjippebue

For 0. klasse kan det være svært at sjippe, men tovet kan også bruges til andre lege.

<u>Antal deltagere:</u>	Del gerne klassen op i grupper af 4-8 børn.
<u>Materialer:</u>	Kridt og hinkesten eller flade sten der kan bruges som hinkesten.
<u>Sted:</u>	Skolegården

Fru Olsen

Sjippetorvet svinges og alle synger: *Fru Olsen bor på første sal*. Det betyder, at man skal hoppe ind i sjippetovet – hoppe en gang og så hoppe ud igen. På anden sal, hopper man to gange og frem efter, indtil man når 10. sal. Hvis man kikser, går man ud og bliver tovsvinger, hvorpå den tidligere tovsvinger går bagest i rækken.

Stork, stork langeben

Her står man inde i sjippetovet, mens de andre råber: *Stork, stork langeben – flyver over stok og sten – lander i en fugleklat – splat, splat – hop ud*. Derpå hopper man ud igen.

Kopiside

10. Halli hallo

<u>Antal deltagere:</u>	Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
<u>Materialer:</u>	Bold.
<u>Sted:</u>	Skolegården.

Aktivitet

- 1 Alle deltagere stiller sig på en række undtagen den, som har bolden. Denne spørger nu f.eks. *Jeg tænker på et dyr, der kan svømme. Kan I gætte hvilket dyr jeg tænker på?* – og kaster samtidig bolden til den første i rækken.
- 2 Denne svarer f.eks. *En fisk* og kaster bolden tilbage. Gættes der forkert, kaster spørgeren til den næste i rækken osv. Er det helt umuligt at gætte, må den, der kaster bolden, give flere ledetråde. F.eks. *Det er et dyr, der har otte arme.*
- 3 Når det dyr, der tænkes på, gættes slår spørgeren bolden hårdt i jorden eller kaster den højt op i luften og råber *Halli!* – hvorpå han/hun spæner af sted.
- 4 Den, som gættede rigtigt, skal hurtigst muligt gribe eller fange bolden, og når man har den, råber man *Hallo!*, og den, der løber, skal stoppe straks.
- 5 Den, som har bolden, må nu tage tre skridt og en spytklat. Fra spytklatens nedslagspunkt gælder det om at kaste bolden ned i den andens arme, som holder armene frem i en ring. Hvis det lykkes, skal den, der har kastet, være spørgeren. Hvis ikke, skal den anden være spørgeren en gang til.

Det kan være en god regel, at man kun må være spørger to gange i træk.

Variationer

Selvfølgelig kan man bruge meget andet end dyr. Det kunne være historier, f.eks. *Jeg tænker på en historie med tre store hunde.*

11. Leg med rim/tal

<u>Antal deltagere:</u>	Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
<u>Materialer:</u>	Kridt i forskellige farver.
<u>Sted:</u>	Skolegården.

Aktivitet

Først tegner eleverne et X. Derefter tegner de forskellige dyr og ting med kridt i en række, således at de laver en fælles bane der ender ved "slut" eller et nyt X. De kan f.eks. tegne en kat, en hat, et hus, en kjole, en pige, en kage, en sko – eller felter med forskellige farver.

De starter derefter legen ved X-et (start) og hopper over på den første tegning/ farve. Her skal de finde et ord, der rimer på det, som tegningen viser for at kunne hoppe videre til det næste ord. f.eks: En elev hopper ud på tegningen af en hat og siger *kat* eller ud på farven blå og siger *tå*. Der-

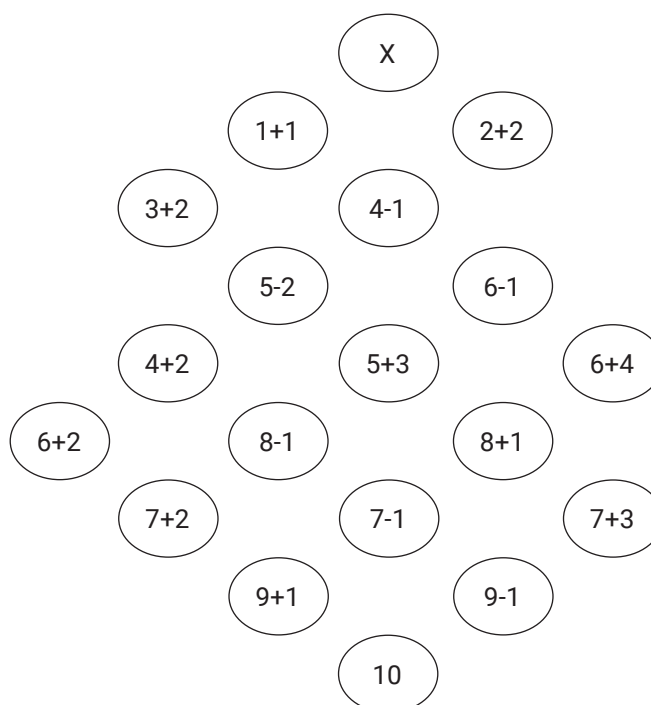
Kopiside

efter hopper eleven videre til næste tegning eller farve.

Variationer

- Til større elever kan man lade dem skrive ord i stedet for at tegne.
- Man kan også lade eleverne skrive små regnestykker som $1+1$, $2+3$ osv. Brug kun tallene under 10 og arbejd kun med resultater af regnestykkerne op til 10, således at eleverne har mulighed for at tælle på fingrene.
- Start ved f.eks. $1+1$, eleven regner stykket og får resultatet 2. Nu finder eleven et nyt regnestykke, hvor tallet 2 indgår og regner dette f.eks. $2+3$. Eleven finder derefter et regnestykke hvor tallet 5 indgår osv. Indtil han/hun rammer tallet 10.

Banen kan evt. se således ud:



12. Kast mod dåser

<u>Antal deltagere:</u>	Del gerne klassen op i grupper af 3-6 elever.
<u>Materialer:</u>	Dåser og små bolde eller sten.
<u>Sted:</u>	Skolegården eller græsplæne – gerne et jævnt underlag.

Aktivitet

Lad eleverne stille dåserne op, således at de kan kaste efter dem med en bold eller sten. Markér en linje, som eleverne skal stå bag ved, når de kaster og instruer dem i, at ingen må gå uden for denne, før alle har kastet.

Eleverne kaster mod dåserne og ser, hvor mange de kan ramme. Mens dåserne stilles op, står de andre elever helt stille med deres sten eller bold i hånden.

Supplerende ideer til historiske lege

Legepladsen.dk, Festbogen.dk, Emu.dk, Legepatruljen.dk

Baggrundsartikler

Gjerløff, Anne Katrine (2014). *Skolens Udvikling 1920-30'erne*, Hansen, Annette Eklund (2014). *Børneliv 1920-30'erne*.

Materialer

Houg, Karina Bruun og Helms, Nikolaj Lindegaard (2014). *Skolen som i gamle dage*, Holbæk: Skoletjenesten.dk, Museum Vestsjælland, Madsen, Agnete Birger (2006). *Leg og fritid – pigernes og drengenes historier*, Aarhus: Kvindemuseet i Danmark
Ud at lege som før – Gamle udenørslege (2011). *Hinke med hinkesten*, Wordpress

Supplerende litteratur

Christensen, Katja Lyngghøj (2017). *Leg og fritid før og nu*, Kræftens Bekæmpelse,
Hansen, Kim (2018). *Hinkesten.info*
Møller, Jørn (2017). *So i hul og 99 andre gamle boldspil og kastelege*, Bind 1 i serien 'Gamle idrætslege i Danmark, 2. udg. 5. oplag, Gerlev: Idræthistorisk Værksted,

Møller, Jørn (2017). *Hund i lænke – og 99 andre gamle fange- og findelege*, Bind 2 i serien 'Gamle idrætslege i Danmark, 2. udg. 5. oplag, Gerlev: Idræthistorisk Værksted,

Møller, Jørn (2017). *Føde en bjørn – og 99 andre gamle smidighedsøvelser og styrkelege*, Bind 3 i serien 'Gamle idrætslege i Danmark, 2. udg. 5. oplag, Gerlev: Idræthistorisk Værksted,

Møller, Jørn (2017). *Snøre vibe – og 99 andre gamle kamp- og kaplege*, Bind 1 i serien 'Gamle idrætslege i Danmark, 2. udg. 5. oplag, Gerlev: Idræthistorisk Værksted,

Nielsen, Ida Thuesen (2011). *Leg - Temanummer om legen, Børn & Unge 42(22)*, Kbh: BUPL,

Petersen, Jens (16/10 2016). *Sådan vil børn lege i 2038*, Politiken,

Sanglege:

Riis, Benedicte (1989). *Danmarks sanglege*, København: Nyt Nordisk Forlag,

Riis, Benedicte (1984). *Danmarks lege og legetøj*, København: Nyt Nordisk Forlag

Lege og legetøj

Andersson, Catharina (1997). *Sjove lege i det fri*, København: Carlsen,

Erslev, Anna (1987). *Illustreret Legebog*, København: Høst og Søn's Forlag,

Hansen, Karen Annette Eklund (2014). *Skolebørn i arbejde*, Vild med Viden, Frederiksberg: Forlaget Epsilon,

Lingren, Carsten (2005). *Den høje legebog*, København: Borgen,

Olsen, Rikke Agnete (red.) (1978). *Leg og legetøj – Arv og eje*, Årbog fra Dansk Kulturhistorisk Museumsforening, Vordingborg: Dansk Kulturhistorisk Museumsforening, Stryjak, Artur (2014) *Vikingelege*, Vild med Viden nr. 26, Frederiksberg: Forlaget Epsilon.

Find alle artikler og links på www.skolehistorie.au.dk/undervisningsmaterialer.