

# Kopi fra DBC Webarkiv

Kopi af:

Blod, sved og latter : et benknusende boldspil  
genskabes

Dette materiale er lagret i henhold til aftale mellem DBC og udgiveren.

[www.dbc.dk](http://www.dbc.dk)

e-mail: [dbc@dbc.dk](mailto:dbc@dbc.dk)



# Blod, sved

– et benknusende boldspil genskabes

# og latter

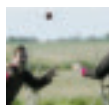
AF KÅRE JOHANNESSEN  
FOTO HENRIK BJERREGRAV

---

**Vikingernes yndlingsport var en blanding af hockey, rugby og det keltiske hurling. Og det var en barsk omgang: »... den dag var spillet hårdt, og ved aftentide lå der seks mand døde«, kan man læse i sagaerne. Helt så slemt var det dog næppe, men *Knáttleikr* er alligevel et boldspil ud over det sædvanlige.**

**B**oldspillet knáttleikr vil være læsere af de islandske sagaer bekendt. Referencer til spillet er talrige i de middelalderlige tekster og tyder på, at det har været ekstremt populært blandt de barske beboere på den nordatlantiske ø i svundne tider. Strengt taget kan ingen omtaler af spillet føres tilbage til vikingetiden, men det forekommer sandsynligt, at det har været lige så udbredt da, som det var i middelalderen. Ligeledes synes der at være få omtaler af spillet uden for den islandske litteratur, men det kan meget vel tænkes at have været udbredt også i andre dele af vikingernes verden.

Beklageligvis er der ingen af de middelalderlige skribenter, der har fundet det umagen værd at gengive spillets regler i deres helhed. Sandsynligvis har knáttleikr været så udbredt på nedskrivningstidspunktet, at det har været





## Knáttleikr: Trelleborgreglerne

Knáttleikr spilles på en rektangulær bane, 40 x 15 skridt. I hver ende står et fire fod bredt rugbymål, med overliggeren seks fod over jorden. Bolden er en læder- eller stofbold af omtrent tennisboldstørrelse. Spillerne kan frit krydse sidelinien under spil. Når bolden krydser baglinierne standses spillet, og bolden kastes ind af en spiller fra den berørte banehalvdel. Før spillet påbegyndes, beslutter de to hold sammen, hvilke spillere, der mandsopdækker hvilke modstandere; alle spillere har en særlig, personlig modspiller.

Holdene består af fem aktive spillere. Udskiftninger kan forekomme løbende gennem spillet, og et hold kan benytte så mange udskiftningsspillere, som der ønskes. Når en spiller ønsker udskiftning forlader han banen og klapper sit boldtræ mod boldtræet hos den reserve, han ønsker skal overtage pladsen.

Alle spillere er udstyret med boldtræ, og bolden kan sparkes, kastes eller slås med boldtræet. Mål kan dog kun scores med boldtræet. Et mål er scoret, når en spiller med sit boldtræ slår bolden over overliggeren på modstandernes mål. Bolden kan bæres i hånden op til fem skridt.

Ved spillets start placeres bolden på banens midte. Anførerne tager opstilling fem skridt fra bolden, men på modstandernes banehalvdel. Når dommerne blæser i horn, kæmper anførerne om bolden, og spillet er i gang. Dersom spillet bliver for voldsomt (eller kedeligt), kan dommeren afbryde spillet, hvorefter bolden placeres på midtbanen som ved spillets start. Det samme sker efter et mål.

Tacklinger må kun gennemføres med brug af overkroppen, og boldtræer må ikke anvendes til at stoppe modspillere. Bevidste slag eller spark efter modspillere må ikke forekomme. Spillet er slut, når der i alt er scoret tre mål.

unødvendigt at nedfælde reglerne på papir (eller, mere korrekt, pergament), simpelthen fordi alle i samtiden har kendt dem i forvejen. Kun fragmenter, antydninger og småbemærkninger har fundet vej til de skrevne kilder, således at én kilde fx godtgør, at det var en holdsport, en anden, at der blev anvendt boldtræ, og en tredje, at man spillede med en fast modspiller på det andet hold. I praksis har spillets regler været glemt gennem otte århundreder til trods for dets engang enorme popularitet.

I sommeren 2002 blev spillet genstand for opmærksomhed fra personalet på Museet ved Trelleborg nær Slagelse. Planlægningen af det årlige vikingemarked var godt undervejs, da behovet for en eller anden form for særligt optrin blev klart. Sædvanligvis arrangerer museet forskellige former for underholdning for markedsdeltagerne efter lukketid, og idéen om at genskabe dette åbenbart vældigt voldsomme boldspil blev født. Efter intense studier af sagamaterialet viste det sig, at det rent faktisk var muligt at rekonstruere reglerne med en rimelig grad af autenticitet. Naturligvis var en fuldstændig genskabelse umulig, men de mange spredte bemærkninger kunne stykkes sammen til et regelsæt, der i det mindste ville give et spil, der kunne fungere i praksis.

Ved læsning af sagaerne får man som læser nemt det indtryk, at den gennemsnitlige knáttleikr-spiller var en fuldkommen psykopat. Ofte beretter teksterne om spillere, der mister livet (med eller uden brug af våben) under et spil, og der kan findes flere eksempler på overlagte mord. Selv om man antager, at disse passager optræder i sagaerne af litterære eller dramatiske årsager snarere end som eksempler på, hvordan spillet rent faktisk blev gennemført i dagligdagen (og dermed tilslutter sig den opfattelse, at selv vikingerne ikke var så bindegale), tegner der sig stadig et billede af et uheldigt og brutalt spil.

Der er muligt, at dødsfald har forekommet under knáttleikr, men det er usandsynligt, at det har været helt så almindeligt, som kilderne hævder. Det er vanskeligt at forestille sig en forlystelse, der har dødsfald som en integreret (eller i hvert fald accepteret) del af spillets regler – vikingerne var måske nok brutale, men fuldkommen gale var de generelt ikke. Bemærkninger som dén i *Hord Grimkelssons Saga* om, »at den dag var spillet hårdt, og ved aftentide lå der seks mand døde« lyder i høj grad som et litterært kunstgreb ligesom fortællingen om Egil Skallagrímssons øksemord på en medspiller i hans tidlige barndom, som det berettes i kapitel V i hans saga (især set i lyset af *Eyrbyggja Sagas* meddelelse om, at Tord Bard var udelukket fra spillet på grund af hans iltre temperament). Lakoniske, bloddryppende hændelser som disse er tallose i sagalitteraturen, og selv om den sproglige stil giver overbevisende indtryk af nøgtern objektivitet, er det blot en litterær konvention, ikke en sandfærdig gengivelse af fortidens hændelser. På mange måder er sagaerne langt nærmere beslægtet med vore dages actionfyldte Hollywoodfilm end med faktuelle historiebøger. Personerne i *Gretters Saga*, for eksempel, ville formodentlig føle sig betydeligt mere hjemme i en af den amerikanske filminstruktør Quentin Tarantinos voldelige film end i den historiske vikingetid.

Efter i det store hele at have rekonstrueret reglerne, stod det klart, at en



decideret tolkning flere steder var en nødvendighed; vikingetidens Island var ikke det regelstyrede samfund, vi kender i dag. Regler var måske nok regler, men det forekommer troligt, at de er blevet justeret efter de konkrete forhold i dagligdagen. Antallet af spillere kan fx have varieret, eller banens størrelse kan være blevet indrettet efter spillestedets topografiske udformning (det lader til, at knáttleikr ofte blev spillet på is, men om sommeren må det være blevet afviklet på de få, spredte og stenfyldte enge i dalene). På samme vis antyder en bemærkning i *Egil Skallagrimssons Saga*, at Skallagrim – en berygtet bersærk – ved en lejlighed havde to modspillere i stedet for den sædvanlige ene, at man simpelthen har betragtet Skallagrim som for stor en mundfuld for én modspiller. Alt dette måtte der naturligvis tages højde for ved en rekonstruktion af reglerne.

Mange detaljer måtte altså udtænkes på ny, uden konkret støtte i kilderne, eller lånes fra hvad der forekom at være beslægtede spil. Efter moden overvejelse faldt valget på hockey, rugby og det keltiske hurling, der alle ligner knáttleikr tilstrækkeligt meget til at kunne fungere som inspirationskilder. Man kan endog vove et forsigtigt gæt på, at knáttleikr er en slags stamfader til disse spil – det irske hurling hævdes således at kunne spores tilbage til vikingetiden og kan således udmærket være inspireret af legesyge nordboere (ligesom inspiration den anden vej naturligvis også er mulig). Det blev besluttet at hente målenes udformning fra rugby, mens simple flade boldtræer blev valgt til spillerne. De hockeyagtige stave fra hurling var oprindeligt blevet valgt, men blev siden opgivet under hensyn til de betydelige fysiske skader, en sådan stav ville kunne forvolde i hænderne på en ivrig spiller.

Det skulle imidlertid vise sig, at dét teoretisk at udforme spillet på papiret, og rent faktisk at spille det langt fra var det samme. Om aftenen den 4. juli blev der dannet to hold af medlemmer af museets personale og de mange vikingegrupper, der opholdt sig på Trelleborg til det årlige marked. Holdene blev forsynet med boldtræ og gik på banen med 11 mand på hvert hold. Banen blev udformet som en rektangel, 40 x 15 skridt, markeret med nedstukne spyd i hjørnerne, og deltagerne kastede sig ud i spillet med beundringsværdig entusiasme og dødsforagt. Spillet var – for at sige det mildt – voldsomt og ville uden tvivl have varmet hjerterne på vore forfædre. Regulære dødsfald blev lykkeligvis undgået, men alligevel var de fysiske skader både talrige og varierede; skuldre, knæ, fingre, pander og ankler blev skadet med en imponerende hast, og det stod hurtigt klart, at antallet af spillerne skulle reduceres betydeligt for at undgå varige men. Det stod også hurtigt klart, at det anførte antal mål for en kamp var sat alt for højt. Nøjagtig, mekanisk tidsmåling (som vikingerne selvsagt ikke besad) blev affejet fra starten, og i stedet blev varigheden af et spil fastsat til *indtil det ene hold har scoret ti mål*, hvorved spillets varighed blev bestemt af kvantitet, ikke af tid. Efter en halv times udmarvende løben frem og tilbage, hoppen på modspillere (og lejlighedsvis medspillere) og ren og skær nævekamp, var alle aldeles udmattede, og der var stadig kun scoret to mål. Det blev enstemmigt vedtaget, at tre mål ville være alt rigeligt til én kamp.



## Ny bog om Vikingerne

På forlaget Klematis udkommer primo 2003 en ny bog til større børn om vikingetiden. ***Blandt Krigere, Søfolk og Trælle – Vikingetiden i Danmark*** er skrevet af cand. mag. Kåre Johannessen, og den er først og fremmest en præsentation af de forskellige sociale klassers dagligdag og livsvilkår. Bogen retter sig især til aldersgruppen 11 – 14 år og tager udgangspunkt i, at selv ret komplicerede fænomener som kildekritik og dateringsmetoder sagtens kan forstås af børn, når blot de tilpasses efter målgruppens forudsætninger. Bogen er rigt illustreret med farvefotos, og inddelt i korte, overskuelige afsnit.



Da spillet den følgende mandag eftermiddag for første gang blev spillet officielt med tilskuere, var holdenes størrelse blevet fastsat til fem, og spillernes generelle blodtørst søgt dæmpet med pålæg om at gå lidt mindre hårdhændet til værks. Skønt spillerne var meget opsat på at vinde, havde alle et intenst ønske om at overleve og spillede derfor noget mere nænsomt. Behovet for en dommer var også blevet klart, selvom en sådan ikke omtales i kilderne. Trelleborgs formidlingschef, der var mest fortrolig med reglerne (og i øvrigt én af de ærefuldt faldne fra prøvespillet om lørdagen), påtog sig hvervet. Til trods for de tilføjede begrænsninger var spillet stadig hurtigt, dynamisk og temmelig voldsomt. I alt varede kampen godt og vel en halv time og var fra start til slut actionfyldt og temmelig uforudsigeligt. Skader forekom stadig, men af en mindre halsbrækkende art end under testspillet; den værste var et brækket ribben.

Målsætningen var at rekonstruere et voldsomt og halvfarligt boldspil, og resultatet var i ét og alt tilfredsstillende om end lejlighedsvist smertefuldt. De rekonstruerede regler svarede i det store hele nøje til de spredte informationer i kilderne, om end visse kildepassager bevidst måtte fravælges, fordi de direkte modsagde hinanden. Dette kan muligvis skyldes en sproglig misforståelse; *knáttleikr* betyder nemlig slet og ret »boldspil«, og det er således ikke umuligt, at der i sagaerne er tale om flere forskellige spil med individuelle regler. I alt væsentligt blev spillet af deltagerne oplevet som ganske overbevisende. Opfattelsen var, at det formodentlig var lykkedes at komme ret tæt på de oprindelige regler. Tilskuerne lod til at være enige, idet spillet blev ledsaget af høje hyldest- og hånsråb, ikke ulig hvad man kan opleve ved en større fodboldkamp – en tilskueradfærd der i øvrigt ganske svarer til sagaernes beskrivelser.

På Trelleborg arbejdes der nu videre med udviklingen af spillet. Som en lidt overraskende udløber af museets boldleg er der nu etableret knáttleikrforeninger på New Zealand, i Tyskland og i Australien, og på længere sigt kan man forestille sig rigtige opvisningskampe mellem etablerede, øvede hold, eller måske ligefrem en turnering. Naturligvis kan det ikke blive »som vikingerne spillede det«, da den viden er tabt én gang for alle, men der næres stor tiltro til, at spillet i dets rekonstruerede form giver et godt og troværdigt billede af, hvordan den mandlige ungdom i svundne tider har tilbragt deres fritid.

*Kåre Johannessen er inspektør på Museet ved Trelleborg / Sydvestsjællands Museum og kan kontaktes på e-mail: bersaerk@yahoo.com*

*Artiklen har tidligere været bragt på engelsk i Viking Heritage Magazine 3/2002.*

