

"Man kan også bare finde ud af nogen"

Om mindre børns brug af "umulige" gåder

Povl Bjerregaard

Baggrund og formål

Jeg vil her pege på nogle centrale aspekter af mindre børns brug af gådegenren som mundtlig børnekulturel udtryksform. Baggrunden er materiale indsamlet blandt mindre børn, bl.a. i børnehaveklasser, samt iagttagelser og ustrukturerede interviews i den forbindelse.

6-årige bruger både gåder og vittigheder. I et udviklingsperspektiv dominerer gåder hos mindre børn, mens de største børn mest bruger vittigheder (Sutton-Smith 1976) og (Selmer-Olsen 1987). Gåder og vittigheder indgår i samme brugssituation, når børn fortæller. Mens vittighedsfortælleren skal mestre et narrativt forløb, så skal fortælleren af gåden mestre den enkle spørgsmål-svar struktur som appellerer til mindre børn. Blandt en større gruppe 6-årige, er deres erfaringer og kompetencer forskellige, for nogle kan fortælle lange vittigheder, mens andre er usikre fortællere. Men selv om kompetencerne er ulige fordelt, så har alle glæde ved at fortælle, lytte og gætte med.

Under indsamlingen spurgte jeg, hvorfra børnene fik deres vitser. "Dem lærer man rundt omkring. Man kan også selv lave sådan nogen, man kan også bare finde ud af nogen," svarede en pige. For hende og de andre børn er gåder og vittigheder på den ene side del af en dynamisk tradition,¹ der formidles af andre børn og voksne, og på den anden side også genrer med æstetiske muligheder for at være sprogligt legende og udforskende ved selv at konstru-

ere gåder og vittigheder.

Groft sagt kan man se 3 hovedgrupper af eksempler, når børn fortæller:

- a) De fuldkomne eksempler, hvor børnene både vil og kan.
- b) De mislykkede eksempler, hvor børnene vil, men ikke kan. Her anes et forlæg, sommetider flere, men forståelsen, hukommelsen eller evnen til at få fortalt gåden/vittigheden slog ikke til. Fortællingen er ofte ledsaget af pauser, mange øh'er og usikkerhed, som kan aflæses i mimikken.
- c) Eksempler på de "umulige", hvor der er en eller anden grad af lighed med de fuldkomne, men som ikke kan identificeres som rigtige forhold til traditionen. Her er tale om, at børnene både vil og kan, men at de vil noget andet, end hvad genrens og traditionens konventioner kræver.

De "umulige" er interessante på grund af før nævnte piges og andre børns lignende udsagn, og fordi de fylder i det samlede materiale. De betyder noget for børnene. Mit udgangspunkt er derfor, at de umulige gåder er meningsfulde æstetiske udtryk, som børn bruger til egne formål. De udgør en genre i egen ret. Ofte bliver de alene anskuet i et før-perspektiv, som mangelfulde udtryk, der sidenhen kvalificerer børnene til at bruge gåder og vittigheder korrekt. De kan selvfølgelig opfattes som øvelser, men det er et afgørende træk ved børnekulturen, at udøvelse af bestemte genrer og udtryksformer har barnlig brugsværdi - her og nu (Jessen & Saugmann 1992), og det følgende kan ses som et forsøg på at indkredse denne brugsværdi.

Et forsøg på karakteristik af de "umulige" gåder

De "umulige" gåder passer vanskeligt ind i traditionelle genreinddelinger, og har måske derfor kun været genstand for begrænset opmærksomhed (Mouritsen 1996) og (Hagtvæt 1997). Min betegnelse: de "umulige" gåder dækker over, dels at de er umulige at gætte, og dels at de er umulige at fastholde alene ved brug af traditionelle genrebegreber.

I 1960-erne undersøgte Brian Sutton-Smith (1976) børns forskellige gåder, også de "umulige", som han betegnede "pre-riddles". En kort præsentation af hans undersøgelser kan derfor passende være et første signalement. Undervejs referer jeg kort til B.E. Hagtvæts (1997) undersøgelser, der tilføjer nogle betydningsfulde empiriske nuancer til Sutton-Smiths pointer.

Sutton-Smith inddelte sit samlede materiale i 7 typer ud fra gådernes struktur, hvor kriterierne er hvilken type af sammenhæng, der er mellem

spørgsmål og svar. Opmærksomheden er altså primært rettet mod sprogets semantik. Forenklet udtrykt, er der altid en sammenhæng mellem gådens spørgsmål og svar, men typen af sammenhæng er forskellig. Gåder er rettet mod forskellige tankeoperationer, hvor det gælder om at forholde sig til en eller flere kategorier, deres elementer og egenskaber, samt deres indbyrdes ligheder og forskelle, enten på en konkret logisk måde eller i en mere overført betydning.

Ofte antydes typen af sammenhæng i de oplysninger, der gives i gådens spørgsmål. Andre gange kræver svaret evnen til at tænke i overførte betydninger, som ved homonymgåder.²

I gådeparodien sættes princippet om sammenhæng ud af kraft. Her narres tilhørernes genre-forventninger, fordi forskellige æstetiske konventioner vendes på hovedet. Eksempler på gådeparodier optræder relativt sjældent blandt mindre børn.

I Sutton-Smiths (1976) undersøgelse, var 1/3 af materialet blandt mindre børn eksempler på "pre-riddles".³ Disse er udtrykt i en spørgsmål-svarstruktur og præsenteres som om de etablerer en gåde eller et gådelignende spørgsmål. Men det er ikke systematisk muligt at regne svaret ud, fordi det alene afhænger af gådefortællerens idiosynkratiske, dvs. personlige og tilfældige erfaring. Børnene mesterer den "framing",⁴ der ligger i spørgsmål-svarstrukturen, men forholder sig ikke til genrens konvention om sammenhæng. Det viser ifølge Sutton-Smith, at børnene der fortæller dem, opfatter gåder som et gådefuldt spørgsmål med et vilkårligt og tilfældigt svar. At gætte med på disse før-gåder er at deltage i en leg, hvor man ikke kender reglerne. Umiddelbart skulle man så tro, at ingen gider lege med, men som eksemplerne senere viser, deltager børn med glæde i den slags lege.

Ifølge Sutton-Smith optræder gådefortællingen verden over i de sammenhænge, hvor børn oplever, at autoritære voksne stiller uforståelige spørgsmål og udspørger dem, og hvor de forventes at lytte til og besvare disse spørgsmål, som det gælder hvor undervisning er præget af udenadslære. I gådefortællingen gentages og afbildes denne paradoksale kommunikation mellem voksne og børn, og her skaber børnene et rum, hvor de kan itale- og iscenesætte disse erfaringer. Samtidig er der tale om en parodi på de voksne, men i sikker afstand.⁵

Børnene har afkodet og kan efterligne situationens rollefordeling med en fortæller og nogle tilhørere, samt kommunikationens spørgsmål-svarform, men endnu bakser de med at tilegne sig de semantiske og æstetiske koder, der er knyttet til gådernes indhold. Hagtvet (1997) nævner, at de 6-åriges glæde

ved at fortælle hænger sammen med fortællerrollen og muligheden for at komme til orde og sige noget i en veldefineret form og i mindre grad vitsernes pointer, for latterreaktionen er den samme, uanset om historierne har pointer eller ej. Gåden/vittigheden er blot adgangs-billetten til fortællerrollen. Voksne behøver heller ikke at kunne synge for at deltage i karaoke-arrangementer.

Samtidig har fortællerrollen et magtaspekt, hvor fortælleren har ordet og sætter dagsorden. Gådefortælling og gætning får præg af en dyst, hvor fortælleren kan skabe forvirring og usikkerhed blandt tilhørere/modstandere. Dette aspekt genfindes også i forskellige former hos større børn (Bjerregaard 1999b). Og måske er netop magtaspektet den barnlige brugsværdi, når børn fortæller gåder til voksne. Dagligdagens roller er vendt om, og børnene sidder inde med svaret.

Sutton-Smiths analyse er et godt udgangspunkt for at indkredse nogle træk ved gåder og deres brug, specielt glæden ved at knække semantiske og logiske "tankenødder". Begrænsningerne i forhold til mindre børn er, at han fokuserer på selve gåden, i mindre grad fortælleren, men ikke inddrager situationen og den ping-pong kommunikation, som fortællingen af før-gåder skaber og som kan være et fingerpeg om, hvori brugsværdien ligger ved at deltage i en leg/et spil med uklare regler. Svarforsøgene på de "umulige" gåder inddrager han ikke, men de er også en central del af samværet omkring gådegætning.

Det følgende er derfor et forsøg, på, ved eksempler og iagttagelser, at nuancere og udbygge den beskrivelse som allerede er givet ved at referere Sutton-Smiths hovedpointer, selvom det er vanskeligt systematisk og i kort form at indfange de mangfoldige og sideløbende aspekter af børns brug af gådegenren.

Ivar Frønes (1994) nævner jævnaldrendes betydning i socialiseringsprocessen, hvor børns indbyrdes relationer er kommunikativt komplekse og tve-tydige, samt hvordan social samhandling foregår uden enkle regler, selvom der er regler. Børns brug af humor, som er et kommunikativt komplekst fænomen, viser hvordan de opbygger et kommunikativt fællesskab, hvilket det følgende giver eksempler på.

Nogle eksempler på "umulige" gåder i brug

1. Den kan flyve, men har ingen ben og ingen vinger?
En paraply.
2. Hvad er det, der går og går, selvom det er slukket?
Et fjernsyn!

3. Hvordan kommer man af med en lillebitte mus?
Man fylder huset med atombomber. Eller man kan også bruge dynamit eller noget andet.

I nr. 1 hører egenskaben "at flyve" til kategorien af fugle eller flyve(nde) maskiner, men oplysningen med den negative afgrænsning: "ingen vinger, ingen ben" peger bort fra disse to kategorier. Drengen der fortalte gåde nr. 1 kan have flere mulige grunde til sit svar: en konkret oplevelse af en blæsende regnvejrsdag eller måske inspirationen fra fiktion.⁶ I andre situationer, med aldersforskelle blandt børnene, ville der sandsynligvis have udviklet sig en diskussion om en paraply kan flyve ved egen kraft.

Mange gåder spiller på overførte betydninger. Nr. 2 er muligvis inspireret af denne type og et godt eksempel på, at det kan være svært (og sommetider umuligt) at kategorisere børns gåder. Måske har børnene en fælles kode, så dette eksempel ikke bare er en personlig variant. Den italesætter erfaring, enten om at moderne tv-apparater på stand by bruger strøm, eller at der hele tiden vises programmer, også selvom skærmen er slukket.

Fortælleren af nr. 3 fortalte, at man også kunne bruge granater. Han var optaget af forskellige eksplosiver og deres indbyrdes ligheder og forskelle. Hans gåde var både en øvelse i klassifikation og en måde at fremvise et personligt tema på. Til både de rigtige og de "umulige", selvkonstruerede gåder fulgte ofte lange forklaringer og uddybninger, hvilket måske understreger, at gåden og forklaringen for børn hører uadskilleligt sammen. Det viser dels, at voksenkategorier, her min adskillelse i gåde og forklaring, sommetider er utilstrække-lige, dels at børn, både overfor andre børn og voksne, i forbindelse med gådegætning bliver sat i den forklarende rolle.

Børns svarforsøg udspringer af deres viden, erfaring og sprog fra hverdagslivet, men også æstetisk erfaring iøvrigt med gådegenren.

4. Hvad er det, som går fra dør til dør, men aldrig kommer ind?
En dørsælger, svarer en dreng omgående.
("Det rigtige svar": en vej.)

Det er en traditionel gåde med et svar i overført betydning, men gådegættøren bruger sin viden og ordforråd, hvor begrebet "dørsælger" er et logisk svar. Oftest forsøges det mest logiske og nærliggende svar på et bogstaveligt niveau. Mange 6-årige forstår gåder, der spiller på overførte betydninger, men tænker sjældent på disse, når de skal gætte gåder.⁷

Gådegætningen - en lattervækkende dyst

Gådegætning er en dyst på viden og "logiske tænkning", hvilket ikke i sig selv er morsomt, men den skaber i situationen også et rum, hvor svarforsøgene er anledning til et godt grin.

5. F: Hvad spiser en dreng, når han er ligeså sulten som en ulv?
Kød?
F: Nej!
Frikadeller? (latter)
F (Svar): Et lammeben.

Gådefortælling som kappestrid udløser ofte svarforsøg med morsomme associationskæder, her forestillingen om den frikadellespisende ulv. Det er en grund til at gåder og vittigheder fungerer i samme brugssammenhæng, for selvom deres struktur er forskellige og de trækker på forskellige kompetencer og viden, så er resultatet det samme - latteren som fælles projekt.

"Jeg har lige fundet på en gåde", siger en dreng:

6. F: Hvad er det, der er uendeligt?
En lort.
F: Næh, det er noget, der ikke har nogen ende.
Det er et tal.
F: Skal jeg sige det? En elastik.

Gåden tematiserer et filosofisk begreb og viser hvordan børn er optaget af forskellige sproglige, logiske og filosofiske spørgsmål. Det kan vises frem i gådens form, sådan at spørgsmålet viser hen til det svar, der er meningsfuldt, set i det enkelte barns personlige tematik.

Det første svarforsøg viser, hvordan gåde (og vittigheds) fortællingen giver mulighed for at sige de frække, tabubelagte ord. Det sker under dække af at være ude i et legitimt ærinde - at finde løsningen. Hagtvet (1997) nævner eksempler, hvor brugsværdien for mindre børn består i, at det i gådens eller vittighedens regi er tilladt at sige de frække ord, og så betyder det mindre om historien er korrekt fortalt. Børnene omfunktionerer scenen fra gådegætning til at sige frække ord og bringer derfor ofte de voksne på glatis.

Om gådegætningen som invitation til leg

Fortællerrollen har et magtaspekt og er en privilegeret position, som også forpligter.

En pige begyndte:

7. Fortæller: Den er farlig ...(pause)... og så kan jeg ikke huske mere af den.
Er det en løve?
Fortæller: Nej.
En tiger?
Fortæller: Nej.
En leopard?
Den er svær.
Fortæller: Det er en sjov en! Prøv lige og gæt. Kan du ikke gætte det? Skal jeg sige?
En løveunge!
(Latter og fnisen omkring bordet.)
Den er farlig. Den bliver også farlig når den bliver stor.
(Så fortsætter snakken om dyr og dyrefilm ...)

Fortælleren tøver, men fastholdes i fortællerrollen, da de andre piger leger med. Til sidst er det hende, der holder legen igang ved at appellere og vedligeholde kontakten. Oplysningen: "den er farlig" antyder kun diffust svarets retning, men situationen er defineret som gåde-gætning, så fortælleren er udstyret med privilegier og magt. Hun bliver næsten et orakel, jvf. den græske betydning, hvor guderne giver deres svar gennem en præst. Hun giver et legebidrag, hvor det er tydeligt, at de andre ikke anfægter hendes projekt, men tværtimod vil lege med selvom reglerne er uklare. Det havde større børn ikke accepteret.⁸

Tilhørerne skaber her i lige så høj grad situationen som fortælleren, og eksemplet viser, at der er brugsværdi forbundet med at gætte/lege med på de "umulige" gåder.

I Sutton-Smiths typer handler gåderne på forskellige måder om forholdet mellem elementerne i en eller flere kategorier og egenskaber ved elementer i kategorien. I eksemplet med løveungen præsenteres alene en egenskab, og børnenes gættebidrag koncentrerer sig om klassen "kattedyr", så associationerne, der er på spil i svarforsøgene, holdes indenfor samme klasse. Det er en bekræftelse på, at gådegætning også er en udforskning af klassifikationsproblemer.

Aliens - om gådeformen til at fortælle en historie om sig selv

5 drenge havde længe belejret mig, eller måske rettere båndoptageren. De fortalte mange gåder og vittigheder⁹. Undervejs finder en dreng en Alienfigur under et bord, som han sidder og leger med, tilsyneladende lidt fraværende, mens han lytter til de andres eksempler. Så kommer han:

8. Jeg har en helt vild åndssvag gåde.
Hvorfor er Aliens egentlig så seje? Fordi pigerne ikke skal lege med det!

Princippet er at noget forhåndenværende, nemlig gådefortællingen som struktur og Alien-figuren, bliver brugt til et personligt projekt. Nogle gåder peger ind mod sig selv, i kraft af "tankenødden", som skal knækkes, mens andre gåder peger ud i situationen eller en bredere kontekst¹⁰. Han får med gåden markeret afstand til pigerne (som ikke er tilstede) og fortæller en historie om sig selv og kammeraterne. De har noget sammen, som ikke er for piger.

Hvor går grænsen?

En dreng kom og begyndte at fortælle: "Det kan man gøre, hvis man vil have en is. Så siger man bare til sin mor. Mor! Må jeg gerne få en is? Du kan kun vælge mellem ja eller jo. Så siger hun nej. Men det kan du jo ikke vælge, for hun kan jo kun vælge mellem ja eller jo."

Den lille historie er ikke en gåde, men jeg mener, at der bag ved den lille dilemmahistorie, gemmer sig æstetiske erfaringer med gådens spørgsmål-svar struktur. Den afspejler, hvordan gådestilleren, der giver to synonyme svarmuligheder, her har voksne på krogen. Den lille historie fortæller om modsætningen mellem barnets ønske og den voksnes magt. Men fordi barnet er gådestilleren, sætter det præmisserne for svaret og sætter dermed magten skakmat.

Da drengen har fortalt den, spørger jeg om han lige har lavet den. "Nej, det er en Nicolai har lavet." Jeg får indtryk af, at de eksperimenterer med og udforsker den slags historier. Måske opmuntret af mit indsamlingsprojekt, som er forløbet over flere perioder, eller også er det bare et eksempel på, hvordan gådestrukturen her udvikler sig til en lille fortælling om barnlige erfaringer og ønskedrømme.

Afslutning

De umulige gåder eksisterer ikke i et erfaringsmæssigt tomrum. Baggrunden er de forskellige æstetiske erfaringer, som de mindre børn har fra at lytte til større børn (og voksne). Børnenes egen skabende æstetiske praksis som gådefortællere og -lyttere, skal ses i relation til en relativt veldefineret æstetisk tradition med bestemte konventioner. Børnene fortæller op mod en tradition, men gør det med egne forudsætninger og projekter for øje.

De nævnte eksempler og iagttagelser har føjet nogle centrale aspekter til Sutton-Smiths beskrivelse, primært ved at inddrage den verbale kommunikation som gådens spørgsmål- svarstruktur sætter igang blandt en gruppe af jævnaldrende.

Situationen skabes i lige høj grad af fortæller, de andre deltagere og gåden, så det får præg af performance. Her udvikles ping-pong kommunikation, hvor den enkle spørgsmål-svarstruktur er grundlag og udgangspunkt for kommunikation, der er kompleks. Gådegætningen, både spørgsmål-svarstrukturen og rollefordelingen (fortæller og medgættede) sætter en ramme op for samvær, og samtidig kan der indenfor denne ramme udvikles forskellige kommunikationsformer og måder at være sammen på. At fortælle gåder etablerer også forbigående fællesskaber med bestemte relationer og roller.

I den enkle struktur er det muligt at lave gåder, der peger enten hen mod fortælleren og hans personlige tematik, eller også ud i situationen eller en bredere kontekst.

Råstoffet til de umulige gåder er personlige erfaringer og temaer, og sommetider er disse så almene, at andre børn "forstår dem", selvom de ikke opfylder kriterierne for en gåde.

Gådegætningens mange svar og den ofte associerende logik, der er på spil, skaber overrumplende forestillinger, som er en grund til at det bliver en lattervekkende dyst og i et større perspektiv, at gåder og vittigheder bruges i samme situation. Samtidig er gådeformen åben, så det er nemt at gå ind og erobre scenen til andre projekter.

Begrænsningerne i materialet og mine iagttagelser er, at det kun giver eksempler på, hvad der sker blandt jævnaldrende børn. Samspillet og påvirkningen som sker ved at større børn fortæller, lytter til, retter på, håner eller hjælper mindre børn, der fortæller, kan ikke illustreres af disse eksempler.

Set i et bredere perspektiv, og her bliver jeg så selv skyldig i at opfatte de "umulige" gåder, som en øvelse og eller for-form til noget mere rigtigt, så bliver gådegætningen også en arena, hvor børn får forskellige erfaringer, der bevæger dem fra at bruge gåden som et personligt projekt og henimod et egentligt fortolkningsfællesskab med nogle fælles koder, både sprogligt, semantisk, og æstetisk i forhold til andre erfaringer med gådegenren.

Efterskrift

Det har været påfaldende, at stort set alle børn er gode til at huske, hvem der har fortalt dem en bestemt traditionel gåde eller vittighed. Gåden eller

vittigheden peger tilbage på tid, sted og person, hvor barnet hørte den første gang, akkurat som et kært fotografi. For de mindre børn hører gåden, vittigheden og fortælleren af den uløseligt sammen. Så selv om barndommen udfoldes på forskellige arenaer, er gåder og vittigheder noget, man kan have med sig, bruge på de forskellige arenaer og som samtidig viser tilbage til et udgangspunkt.

Litteratur

- Bateson, Gregory. 1972. A theory of play and fantasy. I: *Steps to an ecology of mind*. London: Paladin.
- Bjerregaard, Povl. 1999a. Englen, Jackson og plasticposen - om børn og medievitser. *BUKS 40*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Bjerregaard, Povl. 1999b. Børn og vitser - om børns brug af vitser. *Folklore og de små historier. Nord Nytt 74. Nordisk Tidsskrift for etnologi og folkloristikk*. Viborg: NEFA.
- Frønes, Ivar. 1994. *De ligeværdige - om socialisering og de jævnaldrendes betydning*. København: Pædagogisk Bogklub.
- Hagtvet, Bente Eriksen. 1997. Også prompa nordmannen, også kom grisen ut. I Tone Birkeland & Gunvor Risa, red. *Barns kultur*. Oslo: LNU/Cappelen Akademisk Forlag.
- Jessen, Carsten & Saugmann, Lisbeth. 1992. *Der var engang to tosser - børns kultur i pædagogisk praksis*. Århus: Foreningen for Socialpædagogisk Udvikling i Århus Amt.
- Mouritsen, Flemming. 1996. *Legekultur*. Odense. Odense Universitetsforlag.
- Raskin, Victor. 1985. *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: Reidel Publishing Company.
- Selmer-Olsen, Ivar. 1987. Ugh, ugh, pølse med lugg. *BUKS 9*. Århus: BUKS.
- Sutton-Smith, Brian. 1976. A developmental account of riddles. I Barbara Kirschenblatt-Gimblett, red. *Speech Play*. Pennsylvania: University of Pennsylvania.
- Ølgård, Bent. 1996. *Kommunikation og økomentale systemer ifølge Gregory Bateson*. Århus: Akademisk forlag.

Noter

¹. Tradition bruges her om de gåder og vittigheder, som større børn vil identificere og acceptere som gåder og vittigheder. Traditionen er dynamisk, nogle gåder og vittigheder forsvinder og andre kommer til. Størst konservatisme er der i mindre børns gåder og vittigheder, bl.a fordi de er baseret på sproglige pointer.

². Homonymgåderne dominerer blandt de lidt større børn (Sutton-Smith 1976, Selmer-Olsen 1987).

³. Der er tale om 1. og 2. grad blandt amerikanske børn. Sutton-Smith understreger, at det er svært at afgøre, om man står overfor et eksempel på en "førgåde", eller en gådeparodi. Oftest vil man kunne hente hjælp i, om det idiosynkratiske svar, ligner noget, der sker i andre gåder. Andre gange er det umuligt at afgøre om, det blot er en mislykket, misforstået eller misfortalt udgave af en rigtig gåde.

⁴. Begrebet "frame" stammer fra Gregory Bateson (1972). Al kommunikation, både verbal og ikke-verbal, er lagdelt eller hierarkisk, hvor nogle udsagn er overordnede andre og har til formål at klassificere de underliggende. Spørgsmål-svar strukturen kan ses som et metakommunikativt udsagn, der klassificerer de følgende udsagn. Framingen angiver altså en kode, for hvordan de følgende udsagn skal forstås. Tilegnelsen af disse framings er centrale i gådegætning, for her er koden, at alt ikke skal forstås bogstaveligt, men også i overført betydning.

⁵. Hvis Sutton-Smith har ret, så vil mere anerkendende, ligeværdige og "demokratiske" omgangsformer mellem voksne og børn, der tager højde for børns kognitive kompetencer, virke hæmmende på gådefortællingen. Måske har han ret, men samtidig viser hans typeinddeling i øvrigt, at den barnlige brugsværdi - udover at pege ud i den kontekst der omgiver dem, også peger indad mod sproget og de semantiske, logiske udfordringer og sproglæden, der også er knyttet til gådefortælling.

⁶. F.eks. den lille dreng i *Peter Pan*, eller Bedstemor Skovmus i T. Egners *Dyrene i Hakkebakkeskoven*.

⁷. Lingvisten Victor Raskin (1985) nævner, at den verbale humor, herunder gåder og vittigheder, bliver relevant for børn, når de "får øre for" og opdager sprogets flertydigheder omkring 6-årsalderen. Det skyldes selvfølgelig, at Raskin er optaget af de semantiske forhold i sproget, for sjov og sprog hænger for mindre børn også sammen med den æstetiske, lydlige side af sproget.

⁸. Jeg har også indsamlet blandt børn med stor aldersspredning. Sommetider var de større børn overbærende, eller ligefrem hjælpsomme med at forklare eller udfylde huller i en gåde eller vittighed. Andre gange var de ubønhørlige i deres reaktion og fik hurtigt lukket munden på uøvede, usikre fortællere.

⁹. Konteksten påvirker i høj grad materialet. Drengene inspirerede hinanden, konkurrerede måske ligefrem, eller måske gik det ud på at holde legen igang og fortsætte belejringen. Deres voldsomme produktivitet og evne til på stedet at lave gåder og vittigheder illustrerer, at gådeformens enkle struktur er nem at bruge innovativt. Samtidig viser eksemplet også et metodeproblem, nemlig hvad det er, man får fat i, når man bevæger sig på feltarbejde blandt børn, og tror, at det alene er vittigheder og gåder, man indsamler.

¹⁰. En dreng fortæller: "Hvad er ligheden mellem en dinosaur og søde piger? De er begge uddøde." Det var ikke tilfældigt, at han fortalte den på et tidspunkt, hvor der var mange piger til stede og reaktionen udeblev heller ikke (Bjerregaard 1999b).