

Utdrag frå boka

Ord te gagns

Ord og uttrykk frå Surnadal

Med rettingar etter at boka kom ut i 2010



Surnadal Heimbygdlags skrifter nr. 11
Surnadal Heimbygdlag 2010

Særemne

LIN OG LINDYRKING

Av Ingrid Lysberg

Lin har vore dyrka her i landet heilt nord til Finnmark. Det vart breisådd på same tid som kornet og trong ca. 3 mnd veksetid før hausting. Linåkeren måtte lykkjast for ugras, men linplantene reiste seg att etter få timar. Linåkrane med vakre blå blomstrar var eit syn å sjå. Når **hamrane** (frøkapslane) er gulbrune og nedste halvparten av stilken gul, kan linet haustast Linstråa blir rykt opp med rot for å få så lange fibrar som råd. Så blir dei bundne saman til **kjerv** og reist mot kvarandre til tørk.

Det tørre linet må **hamrast** med å dra kjerva gjennom ei rad loddrette jarntindar i ei **linhamre**. Dei avrispa hamrane kan knusast, slik at ein får ut frøa. Sidan skal linet **røytast**, enten på våt mark (hå) eller i ei **fåtjønn** (lintjønn). Å **få** linet er å la det ligge i bløyt for å løyse opp limstoffet som fester linfibrane til det indre vedlaget og det ytre bastlaget, slik at ein kan dra ut lange linfibrar. Etter røytinga skal linet buntast saman og tørkast på nytt.

For å bryte sund veden i stilken kan ein **bråke** linet med ei **linklubbe** eller i ei **linbråke**, der linbunten blir dregen mellom handtaket med ein sagtanna kniv og ei fure i benken under.

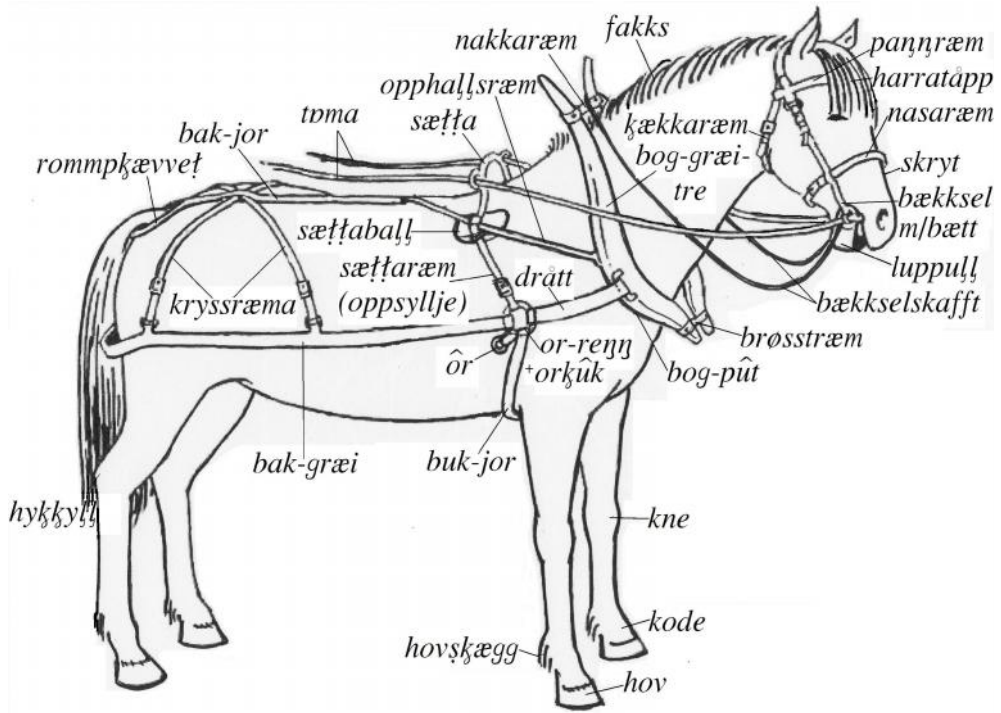
Klaving er ein prosess for å kvitte seg med det sundbrotne bork- og vedlaget og få ut linhåra. **Linklaven** er ei lang stong med ei laus arm festa til øvre enden, der det er festa eit skarpt jarn, som skrapar av restane når linbunten blir dregen gjennom. Eller ein brukar ein **skjektstol**. Da legg ein linbunten over ei vertikal fjøl og skrapar bort avfallet med ein stor trekniv.

Hekling kallast den siste prosessen før spinning. Ein brukar først ei grovtinda, så ei fintinda **linhekle** – ei fjøl med ei kvadratisk plate i midten med fleire rader loddrette tindar – for å skilje dei lange linhåra frå det korte, grove **stryet**.

(Sjå elles Hans Hyldbakk: *Bygdesoge for Surnadal II s.140*)

HEST OG UTSTYR

Hest og grei



Greiet

beksel
 bekselfett
 bekselfkaft
 (kort
 leie- og
 ridetaum)
 nasareim
 (skrytreim)
 pannreim
 kjekkaræim
 nakkareim
 opphaldsreim
 selareim
 (oppsyllje)

brøstreim
 bukjord
 taumar
 bog(grei)tre
 bogpute
 sela
 selaball
 or-ring
 or-kjuke
 ore
 bakgreie
 kryssreimar
 bakjord
 rompkjevvel

Kroppen

harratopp
 skryt (nase)
 luppull
 fakks
 kode
 hov
 hovskjegg
 hovpute
 kvekk
 hykkjyll
 blese
 blindauge

Uttrykk

os
 spros
 sjoskodd
 kringsskodd
 kvekksko
 kringtryg
 kode evve
 toau
 toen
 tobbe

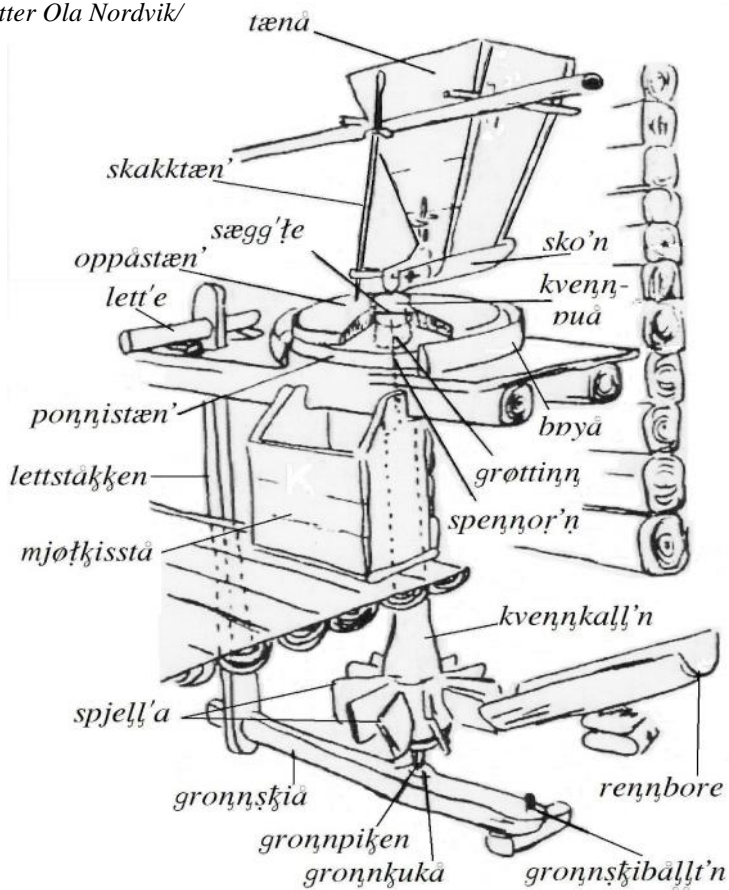
KORN OG KVERN

Bekkjakvern

(omarbeidd skisse etter Ola Nordvik/
Eistein Bæverfjord)

Deler på kverna:

teine (skreppe)
skakkein
seggel
oppåstein
lett
pundistein
lettstokk
mjølkiste
spjell
grunnski
grunnpik
grunnkjuke
sko
kvernauge
bøye
grøtte
spennor
kvernkall
rennbord (tro)
grunnskibolt



Andre ord om korn og kvern:

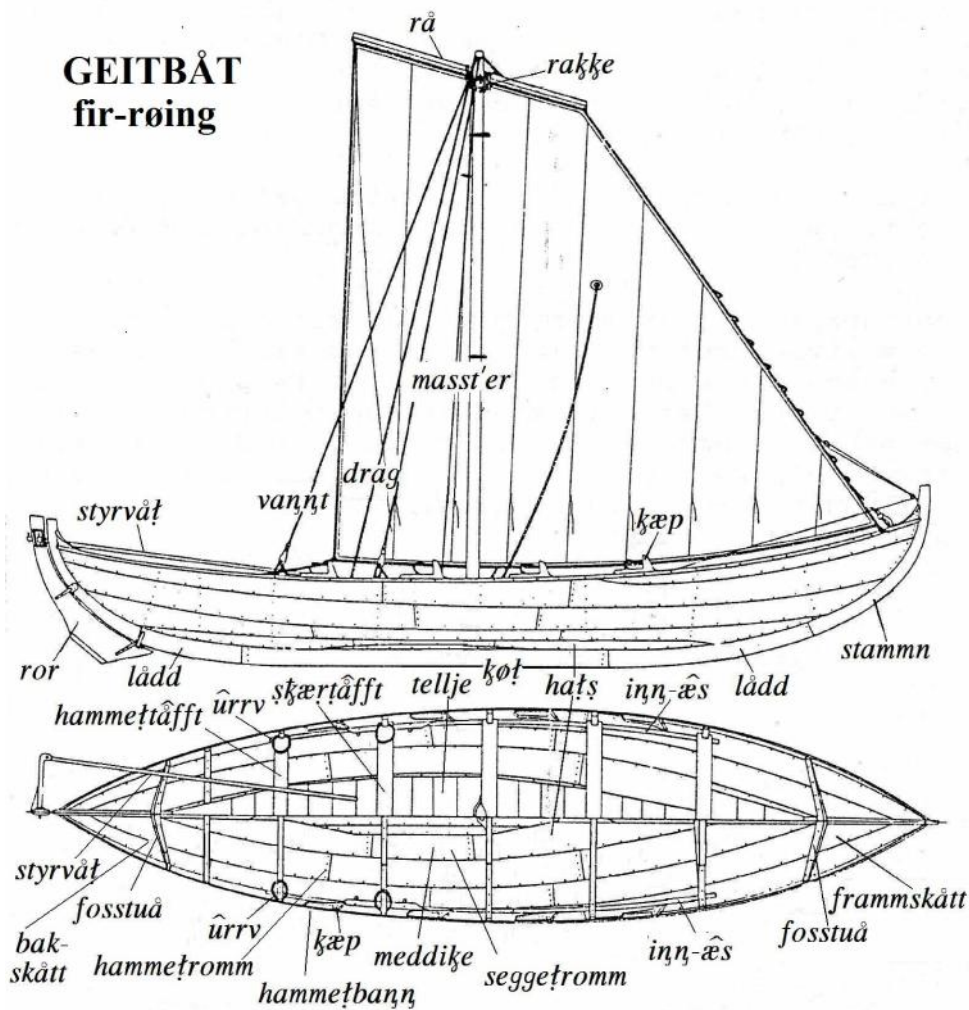
agner, berje, bindill, dettvål, drøft, handvål, helme, hørsåld, lo, melder, melder mann, mølnar, mølne, røå, sett, skjerstol, skjørru, skotthall, skytingsle, slua, snerpe, stålbarm, tine, tytfar, tørrstu

Gåte om kverna:

Langsvarten (1) på kommandanten (2) så grågjømrå (3) kvenka, og tørtollå (4)
dansa på bergja.

Løysing: 1 = rennbordet/vasstroa, 2 = kvennakallen, 3 = kvennsteinen,
4 = skakkein

GEITBÅT fir-røing



Båt og utstyr:

drag	rå
fosstuå	skaut
hals	skjertoft
hammelband	skott
inn-eise (esing)	spring
keip, keipskaut	stamm
kjø!, kjølsvin	stråkjøl
lodd	telje
master	tofte
meddikje	undskorde
mele	urve
rakkje	vant
ror	åralom

Fiske og sjøbruk:

andøve	likjing
bårgjeggel	lunn, lunnbit
drag	skeise
fiskjen	skjømmel
fjørnfar	sule
flå	telne
gein	tvihak
gienn	tysker
hammel	vabein
hil, hilstikke	varp
hytt	vassfis
il, ildråg	
kavvel	

EMNEORDLISTER

FUGL

basternattergal gulsongar
bergul hubro
blåkjelkje blåstrupe
eåfåggel ærfugl
fjell-ljø fjellvåk
fjellskarv fjellrype
førrulus fuglekonge
førruskjor skogskjor, nøtteskrike
gjertrudfåggel svartspett
grønskjor gulsporv
harragjømmer perleugle
hommergeit mekkergauk, bekkasin
høkkly raudstilk
jordtrast raudvengetrast (el svarttrast)
kattmeis kolmeis, svartmeis
kjøttspekk spikkjetet, kjøttmeis
krek-and krikkand
kvitt bokfink
corp ramn
landvers-tet gråmeis
langkakkspove storspove
mekkergauk hommergeit, bekkasin
melasvøllu sandsvale
myrbukk mekkergauk, bekkasin
rakkelhane bastard av orre og tiur
raudkjelkje raudstrupe
regnskrike grønspekk el. gråspett
ryt bjørkefink
rågge rugde
skarv II fjellrype, fjellskarv
skogskjor førruskjor, nøtteskrike
skrekkelskjor vanleg skjor
småmåse fiskemåse
sperrhauk tårnfalk el. sporvehauk
spikkjetet kjøttspekk, kjøttmeis
steinskit steindulp
straumstarre fossekall
svenskje grønfinke
svøllu svale
sysvorte svarttrost
sæing gråmåse
tet småfugl
trevekkar hakkespett
tør tiur
vekkar trevekkar, hakkespett
ørne ørn

PLANTER

beinved krossved
bjønnerot dss tort
blindpotet røyksopp
blom bregne
brennhøttu brennesle
bring
de då
einstakablom einstape
engjakoll sølvbunke
fissisopp røyksopp el. sopp generelt
fåggelfrø harerug
groarblokke groblad, kjempe
gråsømmer kvitsymre
gullbaust løvetann
gullhauk hestehov
gåspung tjønnpung, nøkkerose
halt hassel
hummul høymole
kattungar gåsungar
kjempe fiol
kveldsveve gauksyre
hestbær blokkebær
krekjeball småborre (frøstand)
krekjeber kreklings
kvennrot kvann
leirblokke leirfivelblad
leirkall gullhauk, hestehov
løablind geiterams
older or
påst pors
raudfot slirekne
rauduppe raudkløver
rør kveke
småprest nyseryllik
stut sløkje
søtrot sisselrot
tjønnpung nøkkerose, vasslilje
tort turt (stor blåfiolett korgplante)
trollbring bjørnebærplante
trøskje trauske, krypsoleie
tørrull, tørrullhatt tyrihjelm
vallsaks rome
våtarve vassarve

SNØ OG IS

bere berrmark

blåstøå snø vatna oppå flekkvis

brottfør snøføre som ei bryt gjennom

børtande før bergeleg føre

feste på hålka gjera det mindre glatt

fokkskå tunt og hardt snølag

frostbett liten snøeling etterfølgt av hardare frost

frostgøv frostrøyk

følgjen om snø som legg seg på sko og klede

glas-skå tynt islag oppå snøen etter solbreå

grynne nå botn i snø

isforr isgang i elv

ishylle islag på marka

isong brå hagleling

is-skyte laga seg is-lag på jorda

is-skå tynt islag på snøen

is-sorr hopar av isnåler i vatn

jambert heilt bert

kjøvdam vatn oppdemt av is

kjøve svelle (om is)

kremme gjera kram (om snø):

kråkskare tunn skaresnø

landmon skilnad på snømengd på ulik høgd over havet:

larve om snø: falle med store flokser

mjellsnø mjølen snø

medsittande dss følgjen

obrøyte djupsnø på ubrøytta veg

randheil om snø som ligg ubrotten av berrflekker

rekkjingsfør sporsnø

rennfokk snøføyke

rotbert snøbert rundt trerøtene

sabbe vade i tung snø

sette i hop fortette snøen i mildver

skjerte fryse på

skofylling ca. 10 cm snø

skottong brå snøeling

skråv-is laus og ujamn is

skyte tu isskyte

skårtne skorpe seg

slatter sludd

sledafylling ca. 20 cm snø

sluskje før sørpeføre

sluspen vallen, tung og blaut

slå opp bli slutt på snøføre

slå seg bli mildare

snø (sjå mange ord på snø- i hovudlista)

solbreå kramsnø i sola, skare til natta

sorr iskrav, sørpe

spækje fryse til is

stervne hardne (om blautføre til natta)

stokklegge klabbe under ski el. slede

sveiven lett for å skli på isen

telaskott is som skyt tu

tele fryse (om jord)

tennor-is stålis

tien isfri, telefri

tihol vassig som ikkje frys

tøe mildver

undhå om glatt is under snø

vabben djup og laus

vallen tung og blaut

vaspen laus og subben

vassen om gammal våtsnø som kremma har gått ut av

vatne opp komma vatn oppå snø el. is

vebju skogen bøygda seg under snøtyngd

øståfer det å gå oppå tjukk skare

øståfør skareføre som ber godt

(Slå opp i ordsamlinga for å sjå uttale, bøyning og meir forklaring)

LEIKAR

(NB! Leikane finst i mange lokale variantar. Her kan vi berre ta med éin av kvar leik)

Vippe jeppe

Dette er ein leik med eit *innelag* og eit *utelag*. Målet er å vera *inne* så lenge som råd, og samle flest poeng for laget før leiken sluttar. Utstyret kallast ei *jeppebørne*: ei *aln* (ca. 60 cm lang kjepp) og ein *jeppe* (som er berre helvta så lang). På leikeplassen grev dei ei avlang *høllu* der dei legg jeppen tvert over. Spelarane på innelaget får etter tur spela 3 omgangar:

1. *Vippe jeppe*: stikke *alna* under jeppen og vippe han så langt ut som han kan. *Utelaget* vinn poeng og kjem inn viss dei greier å ta jeppen i *fløygda*, og tilleggspoeng viss dei kastar jeppen og treffer *alna* som ligg over *høllu*.
2. *Slå jeppe*: Halde jeppen med eine *handa* og slå han ut med *alna*. Innelaget reknar seg poeng ved å *mæle* avstanden i *alner* frå nedslaget for jeppen og inn til *høllu*. Men utelaget kjem inn og vinn poeng viss dei fangar jeppen og kastar han inn og treffer *høllu* utan at innelaget greier å slå han vekk med *alna*.
3. *Slå kvims*: Få jeppen til å *svirre* som ein *propell* med å slå han gong etter gong med *alna*. Innelaget får poeng for kvar *kvims*. Etter siste *kvimsen* – der ein prøvar å slå jeppen så langt som råd – mæler dei avstanden frå nedslag til *høllu* med *jeppen* og reknar seg poeng for kvar *jeppelengd*.

Prøver ein seg med *fusk* og mæler altfor *stutte alne-* eller *jeppelengder*, kallast det å *mæle bøttgjorder*. Viss nokon *røver* (når ein ikkje får jeppen minst ei *aln* frå *høllu*, eller ikkje får til minst tre *kvimsar*), *missar* spelaren turen sin til *nestemann*. Og viss *sistemann* på innelaget *røver*, kjem utelaget inn.

Brenne ball

Spelarane spreier seg med god avstand i ein ring med kvar si *spøe*, som dei set med enden ned i ei lita *høllu* i bakken. Brennaren har si eiga *kongens høllu* midt i ringen. Han har òg ei *spøe* og ein mellomstor ball. Brennaren prøver å slå ballen borti føtene åt ein av dei andre. Den som blir treft, blir ny brennar, og den gamle brennaren tek over *høllu* hans. Dei andre kan prøve å slå vekk ballen for brennaren, men så snart nokon tek *spøa* si ut av *høllu*, kan brennaren eller ein annan stela *høllu* hans og gjera han til brennar.

Men lykkast spelaren i å slå ballen langt, kan brennaren rope: ”*Oppsagt oppi himmela og forbøde på jorden, tri skritt te kongens høllu!*” Dermed går han og kastar ballen så nær *høllu* si som råd. Siste stykket tek han ballen mellom føtene og hoppar tre hopp til ballen blir liggjande i *høllu*. Får han ikkje ballen i *høllu*, må han halde fram som brennar, men greier han det, må alle spelarane legge *spøene* sine i ei *røys*, og brennaren kastar dei eller *vippar* dei med *spøa* si så langt han kan. Medan dei andre spring og finn seg ei *spøe*, tek brennaren den *høllu* han vil. Den som blir utan *høllu*, blir ny brennar.

(Sjå *Du mitt Nordmøre* 2009)

Maridalå

Maridalå er ei ball-kule, ein variant av ballspel mot vegg. Det er ei kule med tolv turar og fire omgangar:

Første omgang:

1. Vendt mot vegg med ballen i handa. Underkast, ta ballen att på returen.
2. Sving armen attom ryggen og kast ballen forbi venstre armen og mot vegg.
3. Kast ballen beint i veret. Ta imot ballen på handbaken så han sprett i veret att. Slå ballen med handflata mot vegg (overslag).
4. Overkast mot vegg.
5. Kast ballen under bøygde kne mot vegg.
6. Kast ballen i veret med underkast, knyt neven og slå ballen med knuvane mot vegg.
7. Underkast i veret, ta att ballen med andre handa og kast i veret att, slå han med høgre handflata mot vegg.
8. Armen attom ryggen som i 2, men kast ballen *under* venstrearmen.
9. Armen attom ryggen som i 2. På returen tek du mot ballen i handa, kastar han i veret og held fram som i 3.
10. Kast ballen i veret framfor foten. Armen under løfte kne og slå ballen mot vegg med underslag.
11. Kast ballen frå høgre til venstre og attende til høgrehanda og kast han opp i veret, slå han med handbaken oppi veret att og slå han mot vegg med overslag (som i 3).
12. Kast ballen attom ryggen og forbi venstre armen som i 2, og slå han mot vegg att med overkast som i 4.

Viss du "dumpar" (misser) ballen midt i omgangen, blir det turen til neste spelar. Når det blir turen din att, må du begynne frå nr. 1 att. Når du har fullført alle 12 turane i første omgang, blir det turen til neste spelar. Når det så blir turen din att, begynner du på andre omgang.

Andre omgang: Alle tolv turane om att, men klapp i hendene før du fangar ballen att.

Tredje omgang: Vitt med armane før du fangar ballen att.

Fjerde omgang: Snu deg heilt rundt ein gong før du fangar ballen att.

Når ein dumpar i 2., 3. eller 4. omgang, slepp ein å begynne på att i tidlegare omgangar.