

FORTID FOR BEGYNDERE

# RIDDERE



Sussi Bech.

...

**03 · DETTE HÆFTE HANDLER OM RIDDERE · 03**

04 · RIDDERBESØG PÅ NATIONALMUSEET · 04

04 · FORTID FOR BEGYNDERE · 04

05 · RIDDERENS VERDEN · 05

...

**17 · RIDDERHUNDEN ROLF · 17**

19 · GODE VENNER · 19

21 · HØNSEJAGT OG RIDDERLIGHED · 21

24 · VILDSVINEJAGT · 24

28 · DRENGEMOD · 28

31 · RIDDER SVEND · 31

...

**33 · AKTIVITETER OG IDEER · 33**

33 · SLÅSLEGE · 33

35 · SLÅ BØRNENE TIL RIDDER · 35

36 · ANDRE LEGE · 36

37 · LAV DIT EGET VÅBENSJOLD · 37

38 · LEG MED URTER · 38

42 · MAD I MIDDELALDEREN · 42

...

NATIONALMUSEET © 2013

EN STOR TAK TIL "ERINDRINGSMØNTMIDLERNE" FOR ØKONOMISK  
STØTTE TIL PROJEKTET FORTID FOR BEGYNDERE

...

IDÉ: GITTE ENGHOLM

RIDDERHUNDEN ROLF: GITTE ENGHOLM

TEKST: CHRISTINE TJALVE, HELLE KOFOED

ILLUSTRATIONER: SUSSI BECH

GRAFIK: IZABELA GEISLER

FOTOS: NATIONALMUSEET



NATIONALMUSEET

## **DETTE HÆFTE HANDLER OM RIDDERE**

Dette hæfte handler om riddere. Hæftet kan bruges i et større eller mindre pædagogisk forløb, hvor I arbejder med riddere i institutionen. Teksterne i hæftet er dels baggrundsviden, som I kan bruge, når I skal arbejde med riddertemaet i institutionen, og dels aktivitetsideer, der kan være med til at gøre emnet mere levende for børnene. Historien om Ridderhunden Rolf er god at læse op, så børnene er klædt på til besøget på museet. I historien fortæller Ridderhunden Rolf om sine oplevelser sammen med hundedrengen Svend. Historien præsenterer en del af de temaer, der er beskrevet i hæftet og nogle af de genstande, som I kan møde i samlingerne på Nationalmuseet.

Bagerst i hæftet er der en række ideer og forslag til aktiviteter, I kan kaste jer ud i med børnene for at prøve ridderlivet på egen krop hjemme i institutionen. Slås-legen er en oplagt aktivitet, der kombinerer læring i sociale kompetencer med det at bruge sin krop. Efter besøget på museet opfordrer vi jer til at slå børnene til riddere som tegn på, at de nu har lært ridderlig adfærd. Ridderslaget kan være højdepunktet til en ridderfest, hvor I serverer riddermad, pynter op med våbenskjolde og leger middelalderlege.

*Rigtig god fornøjelse!*

## RIDDERBESØG PÅ NATIONALMUSEET

I middelalderudstillingen på Nationalmuseet kan I se mange eksempler på riddere og deres våben. Det er ridderne og deres verden, der er omdrejningspunktet for undervisningen, som både indeholder en omvisning i udstillingen og rollespilsleg på Børnenes Museum. Vi skal høre om riddere, undersøge deres verden, og vi skal selv lege riddere. Efter besøget har børnene fået en forståelse af den verden, som ridderne var en del af, og de har fået et mere flerdimensionelt billede af, hvordan det var at leve i middelalderen. Målet er, at børnene får en tydelig kobling mellem deres egen verden og middelalderens, blandt andet gennem de mange paralleller der skabes gennem hele forløbet. Riddere hører ikke bare til i eventyr. Riddere var mennesker af kød og blod med en dagligdag, som på nogle områder ligner vores i dag. Det er det, vi også viser børnene.

## FORTID FOR BEGYNDERE

På Nationalmuseet satser vi i disse år på at få skabt en række særlige pædagogiske tilbud til børnehaver og børnehaveklasser under titlen "Fortid for begyndere". Intentionen er at åbne museumsverdenen for børnene på en sjov og inspirerende måde og bringe Nationalmuseets store samlinger og viden i spil i relation til de pædagogiske læreplaner. Konkret sigter vi med undervisningen mod at styrke børnenes sociale kompetencer, støtte deres sproglige udvikling og især at give dem en sansemættet og lærerig oplevelse i mødet med museets genstande, udstillinger og fortællinger. Børnene får mulighed for i øjenhøjde at komme i berøring med kultur og historie både i Danmark og andre lande. I undervisningen får børnene lov til både at se, høre, røre og gøre. Fortiden bliver med andre ord gjort både tilgængelig og levende for begyndere!

Hold øje med Nationalmuseets hjemmeside, hvor der løbende bliver lagt inspirationsmateriale og nye tilbud ud. Tilbuddene finder du her: [HTTP://NATMUS.DK/SALG-OG-YDELSER/UNDERVISNING](http://natmus.dk/salg-og-ydelser/undervisning)

## **RIDDERENS VERDEN**

Middelalderen strækker sig i Norden over 500 år fra ca. år 1050 til 1536 med konger som Knud den Hellige (1080-1086), Erik Ejegod (1095-1103), Valdemar den Store (1157-1182), Valdemar Sejr (1202-1241), Margrethe 1. (1376-1412) og Kristian 2. (1513-1559). Det er en lang periode, hvor verden selvfølgelig forandrer sig undervejs. Alligevel er der meget, som i hele perioden forbliver det samme.

For de fleste af os er middelalder næsten synonymt med riddere. Mange af os kender Ivanhoe eller Kong Arthur og ridderne om det runde bord og andre figurer fra sagn eller legender, som vi ikke ved meget om i virkeligheden. I Danmark er det nærmeste, vi kommer en kendt ridder, måske Absalon, der var fosterbror til Valdemar den Store (1157-1187) og grundlagde København. I virkeligheden var Absalon biskop, men samtidig hærfører under korstogene til Rügen. Der er også figurer som sagnhelten Holger Danske, der sidder under Kronborg og vogter over danskerne. Og der er korstogene og tempelridderne, der skulle bekæmpe hedninge i det hellige land. Men hvad var en ridder i virkeligheden?

### **FRA DRENG TIL RIDDER**

Ridderen var først og fremmest en professionel kriger og soldat til hest. Han tilhørte adelen, som var skattefri, og familien ejede godser med en eller flere store gårde. En ridder var forpligtet til at gå i krig for kongen, som han havde sværget at tjene i krig og fred. Når der ikke var krig, øvede ridderen sig ved daglig træning og i turneringer, hvor riddere dystede mod hinanden som underholdning.

Det at være ridder var ikke bare at slås med sværd og lanse, men i lige så høj grad at opføre sig ærefuldt og modigt, beskytte de svage og bekæmpe uretfærdighed – en ridder skulle kort sagt opføre sig ridderligt!

Det tog lang tid at blive oplært i krigskunsten, og det var kun for drenge. Som udgangspunkt måtte drengen være velopdragen og høflig, og i 7-års-alderen kunne han komme i lære ved hoffet eller på en herregård. Her lærte han, hvad der forventedes af en adelsmand. Kvinderne i huset lærte ham gode manerer og dans, så han kunne begå sig de fineste steder, mens mændene tog sig af hans uddannelse til kriger. Det sidste indebar undervisning i våbenbrug, ridning, jagt og pasning af udstyret, og også her skulle drengen lære gode manerer og høvisk adfærd. Desuden lærte han kristendom og latin (datidens engelsk).

Omkring 14-års-alderen kunne drengen blive væbner og måske tjene en ridder, der tog sig af hans videre uddannelse. Drengen skulle passe ridderens udstyr, hans hest(e) og deltage i jagt. Til gengæld lærte ridderen ham at bruge lanse, bære rustning og forberedte ham i det hele taget på livet som kriger. Drengen tog med ridderen i krig, vartede ham op og gik til hånde og hjalp ham, hvis han blev såret. Efter mange år som væbner kunne han blive slået til ridder af kongen.

Det var kun adelssønner, der blev riddere. Dels kostede det mange penge at udstyre en ridder med våben og heste, og dels måtte man i årevis øve sig i våbenbrug og krigskunst, hvilket kun de rigeste kunne bruge tid på. Riddertitlen var personlig og gik ikke i arv; det var en titel, man selv måtte gøre sig fortjent til, og mange af de mænd, vi kender fra den nordiske middelalder, var slet ikke riddere, men stormænd.

Det var en særlig ære og tegn på kongens udmærkelse, når en væbner blev slået til ridder, og ridderslag fandt typisk sted i forbindelse med kroning, bryllup eller efter et slag. Under Erik af Pommerens kroningsceremoni i Kalmar i 1397, hvor 133 mænd blev slået til riddere, aflagde de følgende ridderløfte:

*"Overfor Gud den almægtige, jomfru Maria og Erik den Hellige lover jeg at*

- Beskytte den hellige kristne tro
- Værne den hellige kirke
- Modstå uret, styrke fred og ret
- Beskytte forældreløse børn, jomfruer, enker og fattige folk
- Være min konge tro
- Indehave mit ridderskab Gud til hæder efter bedste formåen

*Så hjælpe mig Gud og alle hans helgener."*

### **SAMFUNDETS HIERARKI**

Samfundet var delt op i klasser og ordnet efter et klart hierarkisk system, hvor hver mand kendte sin plads. Øverst stod kongen, som regerede sammen med rigsrådet. Så fulgte de fire stænder: Kirke – adel – borgere – bønder. Kongen gav stormændene land, titler og penge, så de til gengæld støttede ham med soldater, når der var krig. Stormændene havde ofte et antal soldater tilknyttet, som både kæmpede for dem og for kongen. De kunne også selv være riddere. Ridderne blev også belønnet med land og penge.

Stormandens gods bestod af et større eller mindre antal gårde, hvor bønder og landarbejdere boede og arbejdede på hans jord. Bønder og tjenere lå i bunden af hierarkiet, og mange havde det hårdt. Jord var det samme som penge, og de, der rådede over meget jord, havde det bedre end de, der ingenting havde. Stormanden holdt generelt lov og orden og beskyttede bønderne, som til gengæld gav ham det meste af høstudbyttet. Der var dog også mange selvejerbønder, der ikke var underlagt andre end kronen.

Håndværksfagene var generelt tilknyttet byerne, der havde monopol på handel og håndværk, og fagene gik typisk i arv fra far til søn. De fleste børn gik i forældrenes fodspor, og der var ikke megen social mobilitet; man fødtes ind i en stand og blev der hele livet. Et barn af en køkkenhjælper kunne være ret sikker på selv at skulle gå til hånde på gården, ligesom storbondens søn kunne regne med at forblive i toppen af samfundet.

## BØRNEENS LIV

Både piger og drenge havde pligter, fra de var helt små. Børn blev ikke betragtet anderledes end de voksne, for alle måtte bidrage til fællesskabet: høj og lav, unge og gamle. Der var forskel på de opgaver, en fattig dreng havde, og det stormandens søn tog sig af, men der var også fælles områder. Børns pligter afhang blandt andet af, hvor gamle de var, og hvor mange der var om at dele arbejdet. Generelt deltog de i arbejdet sammen med de voksne og hjalp med at høste og så, passe dyrene og tilberede mad.

Pigers arbejde var især forbundet med husholdning, maden og hjemmet. De skulle lære at holde hus, at sy, væve og brodere, sørge for madlavning og renholdelse. Drengenes arbejde drejede sig om at passe jord og ejendom og at kæmpe i krig.

Rigmandsbørn kom ofte i huset hos familie eller venner. Her voksede de op og blev opdraget sammen med stormandens egne børn for at lære gode manerer. Drengene kunne blandt andet blive hundedrenge og tage sig af stormandens jagthunde, eller de passede våben og arbejdede med hestene.

Rigmandsdøtre blev ofte legesøstre for døtrene på en anden rigmandsgård. Her lærte de at spille, synge, tegne og fortælle historier. De lærte at ride og måske at jage med falk. Ofte blev de forlovet i 11-12-års-alderen. Så var de voksne, og læretiden var slut.

De fleste børn gik ikke i skole, de lærte ved at være med i alt på gården og se, hvordan tingene blev gjort. Almindelige mennesker havde ikke behov for at læse og skrive. Kun handelsmænd og håndværkere lærte tal og regning for ikke at blive snydt.

For alle gjaldt det, at arbejdet skiftede afhængig af årstiderne: såning, vækst, høst og vinter. Nogle årstider var mindre travle end andre. Når der var tid tilovers, legede børnene blandt andet våbenlege, de sloges og legede gemmeleg, eller de spillede brætspil,



Hundredreng fører jagthundekoblet.  
Kalkmaleri i Stege Kirke, o. 1494



kastede terning og gik på stylter – alt sammen lege, der forberedte dem på voksenlivet, fuldstændig som nutidens børn.

### KLOSTERVIDEN

Børn, der havde brug for mere boglig viden, kunne gå i kloster og blive munk eller nonne. Så blev man indskrevet som messedreng eller novice på et kloster og boede dér og tog del i klosterets daglige arbejde. Man gik munke og nonner til hånde og lærte ikke bare om Gud, men også om dyrkning af jorden, sygdomsbekæmpelse og byggeri. Klostrene var datidens videns- og uddannelsescentre, og det var ikke ualmindeligt i en årrække at opholde sig i et kloster for at lære og søge viden, uden at man af den grund behøvede at aflægge kyskhedsløfte.

Det var kun rige folks børn, der modtog undervisning på klostrene eller i de katedralskoler, som kirken oprettede i større byer, for det var kun dem, der kunne undværes i det daglige arbejde. Og de allerfleste lærte at skrive og læse derhjemme.

Regnskaber blev lavet med romertal, og bogstaverne var både de latinske, som vi kender, og runer. Skrivearbejdet foregik med fjer og blæk på pergament, som blev lavet af dyreskind. Det tog lang tid at skrive, det var besværligt, og man kunne ikke bare viske ud, hvis man lavede fejl.

Klostrene var ikke lukkede for omverdenen, men formidlede viden til det omgivende samfund og var i høj grad med til at sikre udviklingen. De nye byggemetoder kom fra klostrene, ligesom ny viden om helbredende urter og dyrkningsmetoder bredte sig ud i samfundet derfra. Klostrene var del af et forgrenet netværk af kristne institutioner i hele Europa, og viden flyttede sig hurtigt over landegrænser. En af munkenes og nonnernes vigtigste opgaver var at søge viden, ikke bare i religiøs forstand, men også i forhold til livet her på jorden. På de fleste klostre var der et bibliotek, ligesom en af munkenes særlige opgaver var at håndkopiere bøger.

### STEN AF LER

I løbet af middelalderen blev det almindeligt at bygge af brændt tegl – munkesten! Det var munkene, der sydfra medbragte viden om, hvordan man laver ensartede, holdbare teglsten. Danmark er fuld af det ler, man bruger til at lave tegl, så det varede ikke længe, før munkesten – mursten – blev det mest almindelige byggemateriale i landet. Leret blev gravet ud, æltet og presset ned i en form, så det fik den rigtige facon, mens det tørrede i solen. Mens stenene lå og tørrede side om side på tørrepladsen på marken, kunne der komme dyr forbi. Derfor er det ikke ualmindeligt at finde forskellige slags dyrespor trådt ned i stenene. Et døgn efter brændte man stenene i store lerovne.

### SYGDOM OG URTER

Et af klostrenes vigtigste områder var at tage sig af de syge. Alle klostre havde en stor køkken- og urtehave, hvor novicer og messedrenge gik til hånde med at luge og plante. Urtehaven var blandt andet fyldt med planter, vi stadig bruger i dag. Der var anis, kamille, lavendel, mynte, nelliker, persille, salvie, timian – og skvalderkål! Urterne blev både brugt som krydderi og som medicin.

Børn, der boede på klostrene, fulgte ofte med rundt på rejser mellem forskellige klostre som et led i deres uddannelse, og munke og nonner vendte hjem til Danmark medbringende frø, rødder og stiklinger, som de plantede i den danske jord.

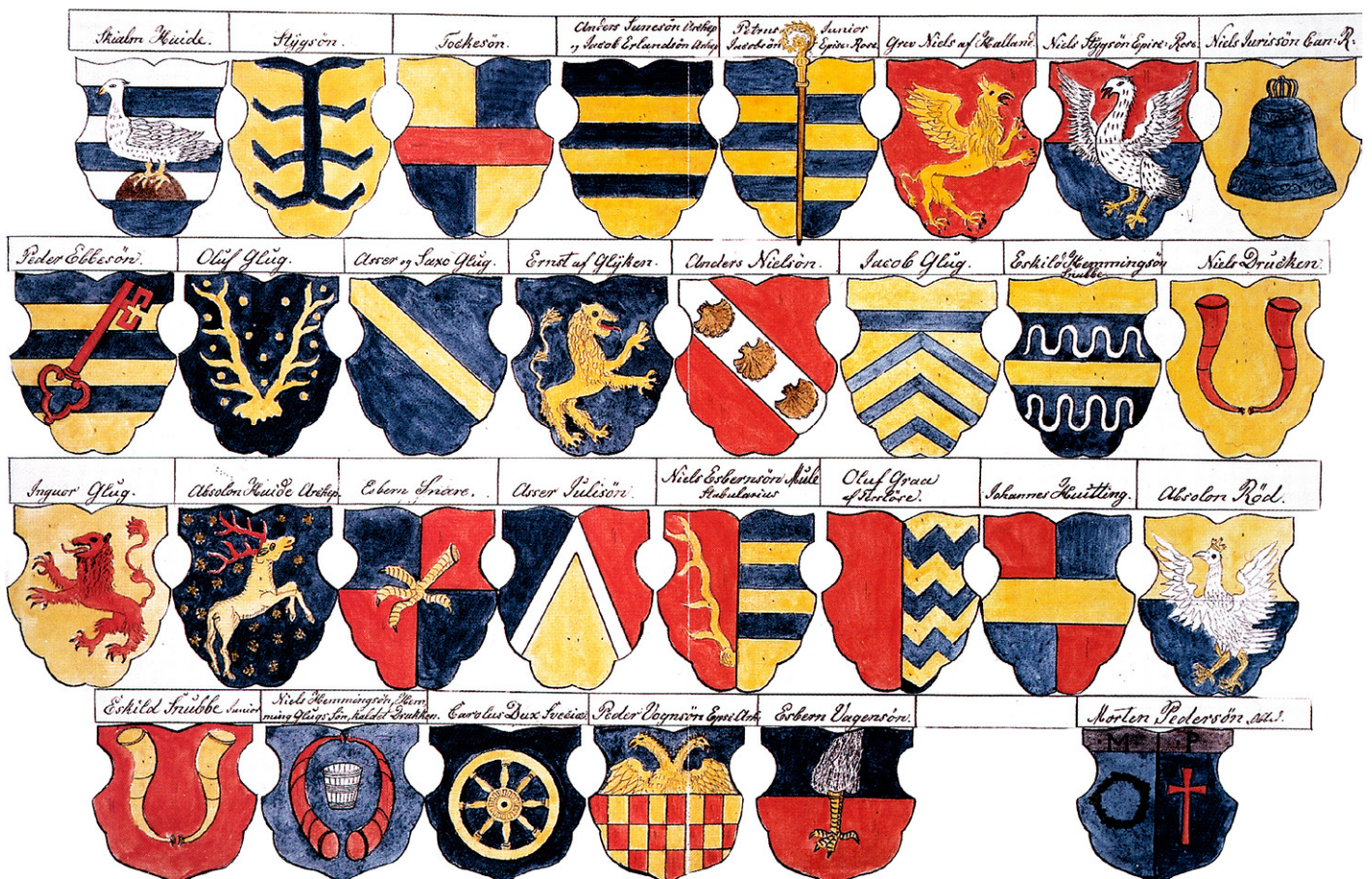
Urterne kunne bruges på forskellig måde i forhold til de sygdomme, de skulle kurere. Man kunne lave en te ved at koge urten, som man enten drak eller indåndede dampen fra. Man kunne også lave en slags grød af kogte urter, som blev lagt på et sår, eller en salve ved at knuse urten og røre den ud i olie eller fedt. Endelig kunne man ryge urten. Her handlede det om at indånde røgen fra den brændende urt.

Kvinde ved gryde med ildvifte i hånden.  
*Kalkmaleri i Keldby Kirke, o. 1480*



## VÅBEN OG KRIG

Ridderens vigtigste opgave var at kæmpe for konge og retfærdighed, og de vigtigste redskaber var derfor hans personlige våben. Ud over sværd og rustning havde han et skjold, som ikke bare skærmede ham, men også bar hans mærke. De malede skjolde opstod, for at man kunne skelne den ene rustningsklædte ridder fra den anden. Oprindeligt var ridderens våbenmærke personligt, men i løbet af middelalderen blev det almindeligt i rige familier at bruge et nedarvet mærke til at markere slægtens identitet. Også kirkens folk og de store byer begyndte at bruge våbenskjolde som en måde at slå deres identitet fast på.



Der var faste regler for betydningen af farverne og deres sammensætning, og både farver og motiver havde bestemte symbolske betydninger. Guld/gul repræsenterede for eksempel forstand, mens hvid/sølv signalerede uskyld og visdom. Blå kunne betyde troskab eller urokkelighed, rød var opofrelse, og grøn repræsenterede håb, frihed og skønhed. Vores opfattelse af farverne er stadig delvist forbundet med den middelalderlige farvesymbolik.

Ridderen kæmpede til hest, og derfor var sværdet og lansen hans vigtigste våben. I turneringer var lansen af træ og blev brugt til at forsøge at vippe modstanderen af sadlen med, når hestene kom dundrende mod hinanden. Lansen var en flere meter lang stang af træ, der ofte splintredes i mødet med modstanderen. Når lansen var knust, gik man over til sværds slag. I krig brugte ridderen lansen til det første angreb til hest, mens sværd og økse blev brugt i nærkamp bagefter.

### JAGTEN OG DYRENE

For riddere og stormænd var jagt både træning og underholdning, og for den unge mand var det en måde at bevise sit mod og sin tapperhed på.

Det krævede både hurtighed og mod at forfølge store dyr som vildsvin og kronhjort, der var de mest eftertragtede jagtdyr i Danmark. Det kunne hurtigt blive farligt, når et vildsvin blev træt af at løbe og i stedet vendte sig om og gik til angreb.

Jagten krævede først og fremmest en veltrænet hest, der ikke lod sig skræmme. Den skulle være udholdende, så den kunne blive ved med at løbe i timevis og ikke blev træt før byttet. Den samme hest blev ikke brugt i kamp og til jagt. Stridshesten var forbeholdt krig, og som regel var det en anden, mere almindelig hest, der blev brugt til jagt.

En god jagt krævede også gode hunde, og hundene var værdifulde dyr, som blev passet og plejet af en hundedreng, der tilbragte det meste af sin tid sammen med hundene. Der var meget status forbundet med jagten, og derfor var det en vigtig og respekteret opgave at være hundedreng.

Hunde skulle støve vildtet op, løbe det træt og hente småvildt som harer, kaniner og fugle, når det blev nedlagt. Der var brug for forskellige egenskaber, og det var sjældent, at den samme hund både var udholdende, hurtig og kunne spore og angribe, så derfor havde man som regel flere med på jagt. De store dyr måtte hunden ikke selv angribe, i stedet skulle den holde dem i skak, til jægeren nåede frem.

Både mænd og kvinder gik på falkejagt, hvor man også brugte høge, ørne eller andre rovfugle. Rovfugle var svære at træne, det krævede en falkoner, og derfor var det kun de allerrigeste, der gik på falkejagt. Falkoneren havde en tyk handske på, der beskyttede armen, når han bar falcken. For at holde fuglen i ro havde den en hætte over hovedet og var bundet, så den ikke kunne stikke af, før det øjeblik den blev sendt afsted efter bytte. Når falcken vendte tilbage med byttet i kløerne, skulle falkoneren hurtigt tage det, så snart den landede for at spise det. På falkejagt nedlagde man især hejrer, snepper, ænder, kaniner og harer.

Ung ridder på falkejagt.  
*Kalkmaleri i Højby kirke, 1380-1400*





---

# RIDDERHUNDEN ROLF

---

Piiiiift! Der lyder en høj fløjten bag mig. Jeg sætter alle fire poter i jorden og bremses, så det sprøjter. Øv, nu var jeg lige så tæt på. Jeg kunne have nappet det møgdyr i rumpen. Muselort og hesteprut!

Piiiiift! han fløjter igen. Jeg ved det godt. Jeg skal komme med det samme, når Svend kalder. Og nu kommer jeg jo! Svend sendte mig selv af sted efter den hare; han troede, han havde ramt den. Nu tror han ikke, jeg kan fange den, og så skal jeg skynde mig tilbage til ham; øv!

Nå, op med hovedet, jeg fanger snart et andet dyr. Intet er for farligt eller for stort for mig – måske skulle jeg snuppe en drage? Bare kom an, din grimme, grusomme drage. Jeg skal ruske og bide dig med mine skarpe tænder. Se bare, hvor skarpe de er, ligeså lange og blanke som et sværd; de tænder er der i hvert fald ingen drage, der kan klare!

Ups, hov, bump. Der stod Svend jo, min bedste menneskeven. Hvorfor står han bare her sammen med de andre drenge, hvad

venter de på? Nå, på mig. Jeg sætter mig straks ved hans side. Han bukker sig ned og klør mig bag ørerne. "Det var flot. Du er en god hund, Rolf," mumler han kærligt.

"Kom så", kalder Svend, og hele flokken begynder at gå hjemad til borgen. Fem agerhøns og en hare dingler over drengenes skuldre sammen med deres buer og pile. Den ene af drengene er Svends storebror Karl. Ham skal jeg ikke for tæt på. Jeg kan ikke lide ham. Han driller tit og hiver mig i halen. Den maveorm og spytslikker! Han er blevet væbner hos ridder Knud på Havreholm, og Havreholm ligger heldigvis langt væk fra vores borg. Karl skal hjælpe ridder Knud med alt muligt fra tidlig morgen til sen aften; pudse hans rustning, fodre hans heste og meget andet. Karl er vist ikke ked af at være væbner. Han lærer alt, hvad han skal kunne for at blive ridder. Når han bliver stor, skal han selv være ridder, og det er det, han allerhelst vil være i hele verden.



Min Svend vil også gerne være væbner, men han skal først være større. Svend er kun 6 år. Han skal være 14 år, før han kan blive væbner. Og så har han lige et problem, som næsten ingen kender. Jo, Karl gør. I må love ikke at sige det til nogen: Svend er bange for heste! Man kan ikke blive væbner og slet ikke ridder, hvis man er bange for heste. Stakkels Svend! Han aner ikke, hvad han skal gøre.

Der er borgen. Soldaterne har fået øje på os. Nu sænker de vindebroen, så vi kan komme over voldgraven. Jeg er godt træt og lunter bare i hælene på Svend.

---

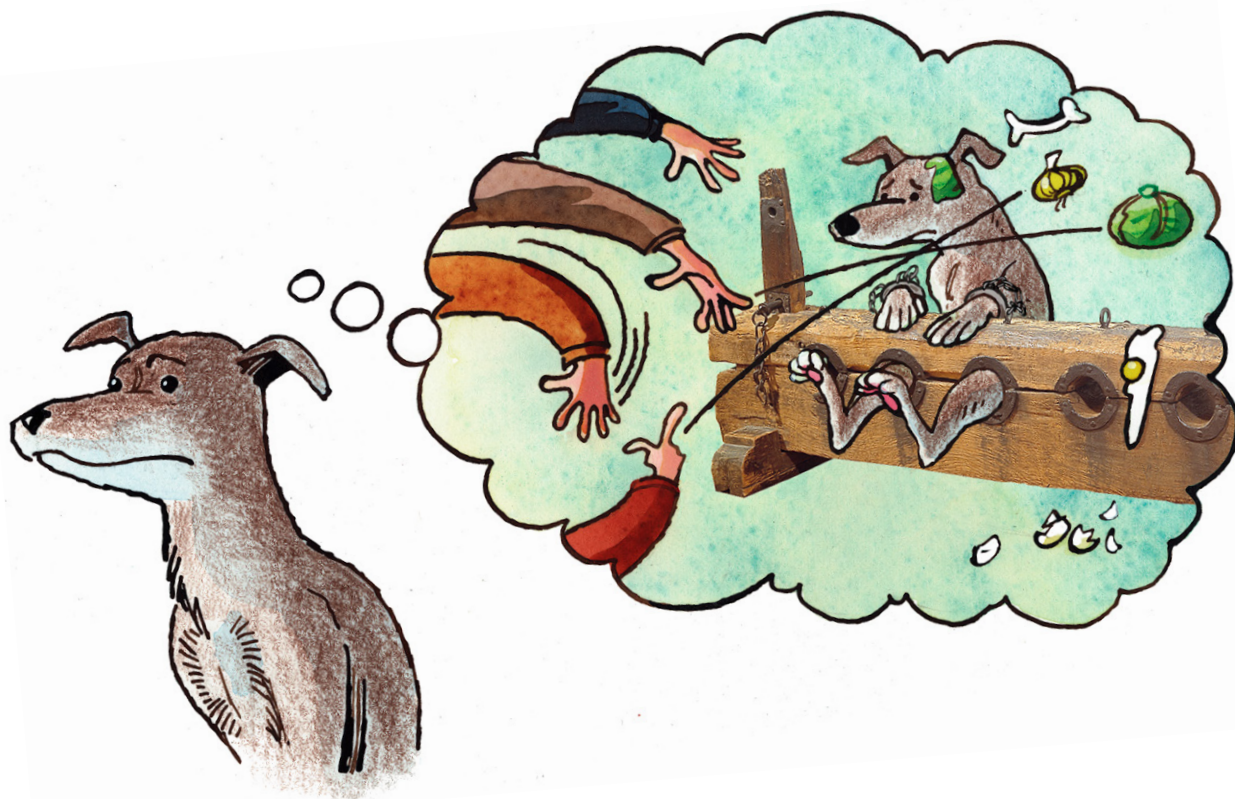
## GODE VENNER

---

Kykelikyky! Det er morgen. Og hanen galer og galer. Nu må den fandengalemig holde op – og dog; måske vækker den Svend - og Svend kommer med morgenmaden! Jeg kunne spise en hel ko, næsten i hvert fald. Nu kan jeg høre Svend. Han kommer med en skål morgengrød fra borgkøkkenet. Jeg elsker bygmelsgrød med tyttebær og slubrer det grådigt i mig. Svend sidder stille og kigger på mig. Bøvs. Jeg løfter hovedet og slikker mig om munden. Hvad så, din lille tissemyre, piber jeg og slikker Svends hænder. Han forstår måske ikke helt, hvad jeg siger, men vi forstår hinanden alligevel. Nu springer han op, og sammen går vi af sted mod Svends hemmelige sted. Han skal mødes med sin søster Agnete. De skal slås med træsværd.

Agnete elsker at slås med Svend. I virkeligheden skulle hun være sammen med de andre piger og slås med nål og tråd, men Agnete vil ikke lære at sy. Agnete vil hellere slås ligesom Svend. De har fundet en lille plads bag smedens hytte, hvor de mødes for at lege slås-leg med deres træsværd.

Vi kommer drønende rundt om hjørnet ved væverens hus og støder ind i Svends ven, bondedrengen Tue. Frem fra armhulen kigger en fed høne, som Tue holder presset ind mod kroppen. Svend griner til Tue. Han er glad for at se ham. "Skal du op til borgkøkkenet?" spørger han. "Jep, madmor er så flink. Hun giver et stort stykke brød eller en saltkringle for en høne. Nogen gange får jeg ..." Tue når ikke at sige mere, for pludselig mærker vi det sitre under vores fødder; tunge hestehove slår mod jorden. Rundt om hjørnet kommer Karl på en stor tung hest. Svend bliver så forskrækket, at han hopper baglæns og vælter ind i Tue med hønen. De falder oven i hinanden, og hønen slipper fri. Karl kigger ned på os fra sin høje hest og griner af dem, mens de prøver at komme på benene.



"Kluddermor", råber han. "Nå, du er stadig bange for heste, lille Svend. Bliver du ikke snart voksen – måske skal du have en høne i dit våbenskjold?" Karl knækker sammen af grin. "Ridder Høne, ridder høne" råber han drillende. Jeg gemmer mig bag Svends ben. Din fnatmide. Dumme fiskefjæs, knurrer jeg modigt. "Og hvor var du i grunden på vej hen med den høne, Tue? Har du stjålet den på borgen?" Karl vender sig pludselig mod Tue. Tue kigger forskrækket på Svend. Jeg kan godt forstå, at Tue bliver bange. Det værste, der kan ske for en fattig dreng som Tue, er at blive beskyldt for at stjæle. Jeg har set fattigfolk sidde i gabestokken i tre dage og træ nætter for bare at have stjålet brænde eller en høne. Tænk at sidde med benene låst fast til den store stok i tre dage. Imens kan alle gå forbi og grine, nogen spytter endda på dig. Jeg føler mig fanget, bare jeg får en snor om halsen, tænk så at sidde i en gabestok i flere dage. Hvad skal man gøre, når man skal tisse? Og hvad med mad? Jeg gyser. "Han har ikke stjålet," råber Svend. "Han er bare på vej op til madmor i borgkøkkenet – det ved du også godt!"

---

## HØNSEJAGT OG RIDDERLIGHED

---

Hønen er forsvundet rundt om hjørnet, og Svend sender mig afsted: "Fang hønen! Af sted, Rolf!" Han peger med armen. Jeg piler af sted, følger min næse og ser ingenting foran mig. Hov, hvad var det? Jeg løber lige hen over tørrepladsen, hvor teglmageren har lagt stribevis af mursten af ler til tørre. Teglmageren råber rasende og kaster en spand efter mig. Jeg





viger til side, og han rammer ikke. Jeg kigger mig tilbage: Et aftryk af min pote står tydeligt midt i en af de våde mursten.

Så er jeg forbi tørrepladsen, og nu ser jeg hønen. Jeg sætter turbo på, driver den ind i et hjørne, og i et snuptag har jeg den mellem tænderne. Den spræller i min mund, og jeg holder forsigtigt, men uden at slippe. Så styrter jeg tilbage til Svend, og nu løber jeg i en stor bue uden om tørrepladsen. Jeg skal i hvert fald ikke tæt på ham teglmageren, der kaster med spande!

Svend tager et godt tag i hønen, før jeg slipper. Så giver han den til Tue. Tue siger tak for hønen igen og igen. Du skulle hellere takke mig, knurrer jeg helt stille. Det var da mig, der fangede den! Jeg sætter mig fornærmet ned ved siden af Svend.

Mens jeg har jagtet hønen, har Karl vendt hesten. Nu er han forsvundet i de smalle gader mellem træhusene. Der står én og venter i skyggen op af muren. Én, der har set det hele. Én, der er godt gal i skralden over Karls drillerier. Det er ridder Knud. Han kommer hen mod Svend. "Du er en dygtig hundedreng. Og så er du en god ven, kan jeg se. Hjælpsom og hensynsfuld. Du opfører dig allerede helt ridderligt; det er rigtig flot, Svend! Desværre kan man ikke sige det samme om Karl. Jeg må have fat i ørerne på ham. Det er ikke nok at være stærk og god til at ride. En ridder skal også forsvare dem, der har brug for hjælp. Du har en ridders hjerte, Svend!"

"Ved du hvad, jeg tror, du skal med os på jagt – du og din hund. Jeg taler med din far." Sporerne på Knuds støvler klirrer, da han drejer om på hælene og forsvinder rundt om væverens hus.

"Nå, der er du." Agnete er lige ved at støde ind i Svend. "Jeg har ventet så længe. Kom nu, vi skal slås. Jeg har dit træsværd med. Agnete lyder sur. "Hvad har du egentlig lavet?" Svend fortæller om Karl og ridderen, mens jeg lunter efter dem. Leret fra murstenene er tørt nu. Det får hårene mellem mine trædepuder til at klistre sammen. Det er irriterende, men det falder nok snart af. Mens de to kaster sig ud i deres slås-leg, lægger jeg mig og får en lur. De skændes ligesom de plejer, men det er kun for sjov. Agnete skælder ud: "Du skal altså huske at sige: Agnete vil du fægte med mig? Og du må ikke begynde, før jeg har sagt: ja, det vil jeg gerne, Svend. Så skal vi begge to sige en, to, tre, før du må begynde at fægte løs. Husk det nu, din gnom!"

---

## VILDSVINEJAGT

---

Det er morgen, og Svend kommer farende ned til mig i stalden. "Rolf, Rolf, vi skal med på jagt. Ridder Knud har sagt til far, at jeg vil blive en god ridder. Han vil have os med på jagt allerede i dag". Jubiiii. Nu sker det endelig; Svend og jeg skal med på jagt. Nogen har set vildsvin i skovbrynet, fortæller Svend. Uha, tænker jeg, vildsvin er farlige. Det er spændende, men også lidt skræmmende. Det sidste vil jeg ikke tænke på lige nu. Først må jeg have min morgengrød.

En time senere er alle jægerne samlet i borgens gård med deres hundedrenge og hunde; nogle af dem har falke med. Jeg er rigtig god til at lugte, men falke kan se skarpt og langt. Tænk, at kunne få øje på en lille mus, når man svæver højt, højt oppe i luften. Jeg bliver helt svimmel ved tanken. Ridder Knud og Svends far rider ved siden af hinanden. De har begge en tyk læderhandske på, så falkens skarpe kløer ikke skærer sig ind i huden, når den sidder på hånden. Jeg kan høre små klokke ringe. Klokkerne er bundet fast til falkenes fødder, så jægerne altid kan høre, hvor den er henne.





Alle venter spændt. Svend og jeg er gået med de andre drenge og alle hundene gennem skoven til den anden ende. Vi er klar til at gå på en lang linje tilbage mod jægerne og skræmme vildtet op. Jeg løber sammen med de andre hunde foran drengene. Så lyder jagthornet. Det er signal til start. Drengene begynder at bevæge sig tilbage mod jægerne.

De vilde dyr i skoven bliver fanget mellem rækken af drenge og jægere. Jeg skal sammen med de andre hunde passe på, at dyrene ikke smutter ud ved siderne. Det er så spændende. Svend og jeg går yderst og er kommet lidt væk fra de andre. Vi kan høre høje råb fra drengene og de andre hunde, der gør. Jeg er helt spændt i alle mine muskler. Når vildsvin bliver bange, angriber de, og de har kæmpestore hjørnetænder. Faktisk meget større end mine. Jeg har hørt, at de kan bore tænderne ind i halsen på en hund og kaste den op over ryggen. Det er lige før, et vildsvin er farligere end en drage!





Pludselig er det der; det store prustende, stampende vildsvin står foran mig. Det hiver efter vejret og skraber i jorden. Jeg stivner. Jeg ved, at jeg ikke må angribe, det skal jægerne. Hvad skal jeg gøre? Jeg knurrer og snerrer og viser tænder. Heldigvis hører jeg lyden af gungrende hestehove, og en jæger kommer sprængende på

sin hest. Det er Karl med et langt spyd i hånden. Han er alene. Hvor er de andre? Han standser hesten. Hesten tramper nervøst i jorden og nærmer sig det rasende dyr. Med stor kraft kaster Karl spyddet lige mod vildsvinet. Det strejfer dyret bagpå, men uden at ramme rigtigt. Svinet udstøder et arrigt hyl. Det vender sig om og farer rasende mod Karl. Karls hest stejler. Den slår med forbenene og vrinsker højt af rædsel. Karl har slet ikke styr på sin hest, men klamrer sig bare til halsen. I et spring vender hesten rundt og gungrer af sted ind i den tætte skov. Vildsvinet forsvinder i den anden retning. Pludselig lyder et nyt brøl. Det er Karl, der brøler, men jeg kan ikke se, hvad der er sket. Måske er han blevet ramt af en gren? Nu kommer hesten ud af den tætte skov uden Karl, øjnene er skrækslagne og fråde og hvidt skum drypper fra dens mule. Den tripper nervøst og sætter så i galop ned ad stien.

---

## DRENGEMOD

---

Så sker der pludselig noget mærkeligt. Hesten løber under et træ, og i det samme dumper noget ned fra en gren og lander sikkert på hestens ryg. Plump, hvad pokker var det? En dreng! Han ser lillebitte ud på den store hest, men han hænger godt fast og får fat i tøjlerne. Hesten er ikke til at standse, drengen haler og haler, mens hesten bærer ham dybere ind i skoven.

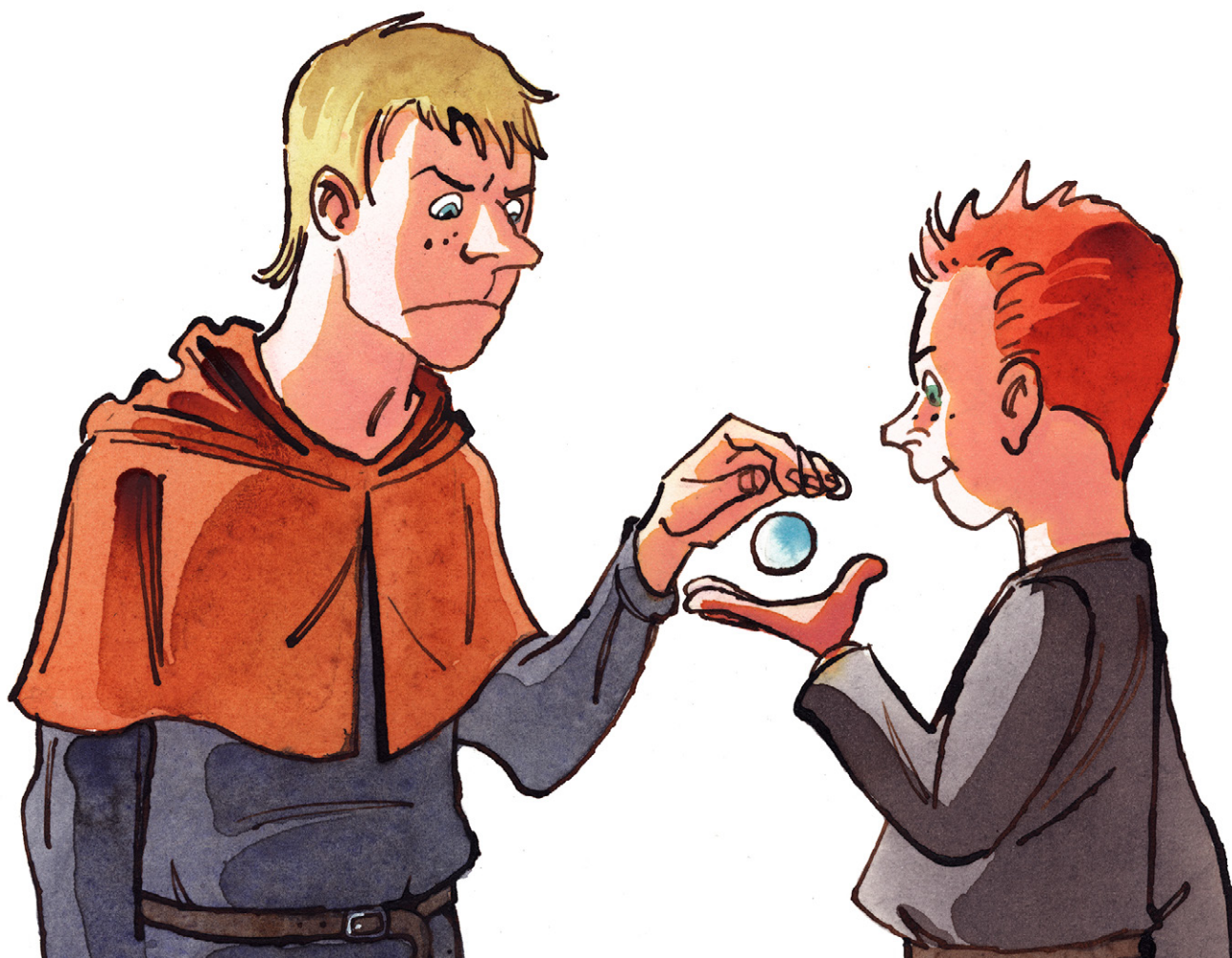
Pyh, ha. Sikke meget der er sket på kort tid. Svend sætter sig ned til mig i græsset. Vildsvinet er også forsvundet. Der er pletter af blod i græsset. Svinet bløder nok fra såret. Jægeren er ikke dukket op endnu, og hvor er hesten? Vi sidder lidt dér, noget forskrækkede begge to. Svend klør mig bag ørerne.

Så dukker hesten og den lille rytter op igen. Han har fået styr på hesten, og nu kommer de roligt imod os. Drengen smiler stort, mens han vugger roligt fra side til side. Hildemænd, det er jo Tue, der sidder dér på den store hest. Hvor er han modig! Tænk at lade sig falde fra et træ og lige ned på en hest, der kommer galoperende. Dét er riddermod! Da Tue og hesten kommer nærmere, træder Svend et skridt tilbage. Han trykker sig op mod træet bag sig, og jeg kan høre, at han trækker vejret hurtigt. Tue kan se, at Svend er bange. Han springer ned fra hesten og trækker den stille og roligt hen til os. "Hvor er du modig og

dygtig. Jeg ville være hunderød,” siger Svend. ”Nej,” griner Rolf, ”du er ikke hunderød. Du er bare hesterød. Men ved du hvad; en hest er bare en meget stor hund. Kom, sæt dig foran mig, så rider vi sammen tilbage til jægerne.” Tue trækker hesten hen til en stor træstub. Han hjælper Svend op og hopper selv op bagefter. Sammen skridter de langsomt tilbage. Svend ser både glad og bange ud på samme tid. Han sidder stiv som en pind, men så begynder han at slappe af og læner sig ind mod Tue, der er et halvt hoved større end ham selv.



”Der er de,” råber nogen, og nu kommer jægerne ud af skoven. De standser ved Svend og Tue, og Svend må fortælle historien om Tue i træet igen og igen. Jeg er så stolt af min Svend og hans ven Tue. Hele den store flok følges tilbage mod borgen. På vejen møder vi Karl, der sidder på en træstub og ømmer sig. Han har fået en stor bule i panden. Han fik en ordentlig én på sinkadusen, da han red ind i den gren. Alle er glade, undtagen Karl. Han har rigtig godt af at se, at lillebror Svend på bare 6 år og hans ven Tue er dagens helte. Karl får sin hest igen, og mens alle de andre ser til, bliver han nødt til at give Tue en sølvmønt som tak. Et par af jægerne bestemmer sig for at fortsætte jagten på det sårede vildsvin, mens vi fortsætter hjemad. Tue og Svend følges ad, og jeg piler ind og ud mellem dem.



---

## RIDDER SVEND

---

Hele natten drømmer jeg om vildsvinet. I drømmen forsvarede jeg modigt Svend. Jeg føler mig meget mere modig i drømmen, end jeg gjorde under jagten. Alligevel er jeg helt glad, da Svend dukker op i stalden med min morgenmad. I dag skal Svend med Tue hen til hestene. Tue har lovet at vise ham, hvordan man passer en hest. Først skal vi mødes med Agnete på det hemmelige sted bag smedens hus. Da vi kommer, hopper hun utålmodigt op og ned og snakker hurtigere, end ordene næsten kan nå komme ud af munden på hende. "Fortæl, fortæl, hvad der skete i går. Jeg hørte far og Ridder Knud tale om dig i aftes, Svend. Far var stolt af dig. Og ridder Knud sagde til far, at du ville blive en god ridder. Du er modig i hjertet, sagde Knud." Agnete råber næsten af begejstring. "Ridder Knud sagde, at du forstod, hvad ridderlighed betyder." Pludselig siger Agnete med højtidelig stemme: "Min kære bror, min kære Svend, læg dig på knæ. Jeg ønsker at slå dig til ridder. Fald nu på knæ foran



mig, din kvajpande,” siger hun så utålmodigt til Svend, mens hun løfter sværdet. Svend lægger det ene knæ på jorden foran Agnete og bukker hovedet. Agnete slår ham med sværdet på den ene skulder. ”Av, du slår alt for hårdt,” hylér Svend. ”Vel gør jeg ej,” svarer Agnete. ”Du er pivset.” ”Vel er jeg ej. Du kan selv være pivset,” Svend dasker til Agnete med sit sværd. Så griner han alligevel. Nu må jeg vist lige gribe ind. Jeg hopper gøende ind mellem de to tossede hoveder og får dem skilt ad. Jeg synes faktisk, det er mig, der er den største ridder. Jeg vil være ridder af hundeborgen, og alle murstenene skal have aftryk af hundepoter i leret. Men nu, mens Svend og Agnete dasker rundt efter hinanden, tror jeg lige, jeg lægger mig her og drømmer lidt om min helt egen ridderborg med ild i pejsen og masser af stegt kød til alle måltider, et paradís for ridderhunde.



## AKTIVITETER OG IDEER

Børn legede også i middelalderen. Når de ikke skulle arbejde eller gå i skole, legede de mange af de lege, vi stadig leger i dag. Blindebuk, kongespil/kubb og tagfat var almindelige lege, og børnene sloges og fægtede eller gik på stylter, ligesom børn gør i dag. Og også dengang var de fleste lege en forberedelse på voksenlivet.

Her er en række forslag til aktiviteter og lege, I kan kaste jer ud i, når I arbejder med middelalderen og riddere i institutionen.



### SLÅSLEGE

I skal bruge skumsværd til slåslegene. De kan blandt andet købes i Tiger, men I kan også lave sværd selv (se nedenfor).

SLÅSLEGENE ER UDARBEJDET AF IDRÆTSPÆDAGOG LISE STEFFENSEN,  
YDERLIGERE INFO KAN FÅS PÅ: [WWW.FREMTIDENSHELTE.DK](http://WWW.FREMTIDENSHELTE.DK) ELLER PÅ  
MAIL: [LISE@FREMTIDENSHELTE.DK](mailto:LISE@FREMTIDENSHELTE.DK)

Lav nogle faste regler med børnene, før I går i gang. Det er vigtigt, at det er i orden at sige nej, eller at man hellere vil kigge på. Er der børn, der ikke føler sig trygge ved kropskontakt, kan I aftale, at man kun skal slå sværd mod sværd, så der ikke kommer slag mod kroppen. Aftal, hvor man må slå, og at det er forbudt at ramme mave, hoved eller skridt, mens det er okay at slå efter fødderne. Det er i orden at sige nej, hvis der er nogen, man ikke føler sig helt tryk ved. Når den ene part siger stop, stopper fægtelegen. Så kan man gå videre og spørge en anden, om han/hun vil kæmpe.

### **FÆGTELEG**

Børnene fægter mod hinanden to og to. Legen starter med, at den ene spørger den anden "Skal vi kæmpe?". Når den anden svarer "ja!", krydser de to klinger med sværdene som tegn på, at de er enige og nu vil kæmpe. Det er vigtigt at være enige om reglerne, inden kampen starter. Man kan for eksempel aftale, at man kun må ramme hinanden på fødderne, armene eller på numsen. Man kan også aftale, at når man har ramt hinanden tre gange, har man vundet. Så siger man "God kamp!". Hvis det bliver for meget, eller man ikke gider kæmpe mere, siger man "stop!" og viser stoptegnet med hånden. Dette skal altid respekteres. Når man er færdig med at kæmpe, siger man "Tak for kampen!" – Husk: det handler lige så meget om at opføre sig ridderligt som om at være modig og kæmpe!

### **RAM RUMPEN**

Alle holder sværdet på tværs over rumpen, og man må ikke ramme hinanden andre steder. Det går ud på at ramme hinanden på rumpen, men kun hvis rumpen er fri (og ikke spærret af et sværd). Når legen er slut, hæver alle deres sværd og siger "Tak for kampen" i kor.

### **1-5 RIDDER**

Alle skal slå fem forskellige personer under knæet med sværdet. Man må ikke slå en ridder. Alle starter med at hæve sværdet til loftet og tælle til fem, hvorefter legen starter. Når man har ramt fem af de andre, hæves sværdet mod loftet, som tegn på at man er blevet ridder. Til slut hæver alle sværdet og siger i kor "Tak for kampen".

### **VEJLEDNING TIL HVORDAN MAN LAVER SIT EGET BØRNESVÆRD**

*Du skal bruge:*

- Et stykke rundt skum-isoleringsrør, ca. 30-50 cm langt.
- En rundstok (kosteskæft), ca. 30 cm lang.
- Gaffatape

*Sådan gør du:*

- Skumrøret og rundstokkene skæres til.
- Rundstokken stikkes halvt ind i skumrøret.
- Der fæstnes med gaffatape rundt om, eventuelt omkring hele sværdet.

Hvis slåslegene er en succes, kan I arrangere en ridderturnering. I kan for eksempel lege ringridning, hvor det gælder om at ramme en paptallerken med hul i med et sværd. I kan lave tårne af udklippede mælkekartoner, som børnene skal vælte med sværdet, eller I kan vælte ting af hinandens hoveder med sværdet.



## **SLÅ BØRNENE TIL RIDDER**

Efter forløbet på Nationalmuseet skal børnene slås til riddere. Hvis I leger ridderlege, slåsleg og måske holder en ridderfest i institutionen, er det naturligt at slå børnene til ridder her. På hjemmesiden finder I et flot ridderdiplom med ridderløftet lige til at printe ud og give det enkelte barn med hjem, og børnene kan selv farvelægge det. Diplomet indeholder desuden en kort, mere nutidig version af et ridderløfte, som I eventuelt kan lade børnene fremsige i kor (eksempel på et autentisk ridderløfte fra 1300-tallet finder I på side 7 i dette hæfte).



## ANDRE LEGE

### TRÆKKE OKSE (4 PERSONER)

To børn (okserne) står på alle fire med fødderne mod hinanden. To andre ligger på "oksernes" rygge, ansigt til ansigt og holder en pind med hænderne. Okserne kravler i hver sin retning væk fra hinanden og forsøger at trække modstanderen med sig. Den, der trækker modstanderen ned, vinder! Man kan også vinde, ved at modstanderen må slippe pinden.

### BLINDEBUK (ALLE)

Et af børnene får et tørklæde bundet for øjnene. De andre børn stiller sig op eller sætter sig på stole i en rundkreds omkring blindebukken. Nu skal blindebukken finde et af de andre børn og derefter gætte, hvem det er, ved at mærke og føle på vedkommende. Den fangne må ikke sige noget. Hvis blindebukken gætter rigtigt, bliver den tilfangetagne ny blindebuk. Hvis blindebukken svarer forkert, skal han/hun finde en anden og gætte, hvem det er osv.

### KONGESPIL (TO HOLD)

Hvert hold har fem riddere (fem træklodser), som står på en række foran dem. Kongen (en stor træklods) befinder sig i midten mellem de to rækker riddere. Ved hjælp af kastepinde skal man forsøge at fælde modstanderens riddere og derefter selve kongen. Kun underhåndskast er tilladt.



## LAV DIT EGET VÅBENSKJOLD

Her er tre forskellige eksempler på autentiske våbenskjolde: et byvåben, et slægtsvåben og Absalons personlige våben.



BORNHOLMS  
VÅBENSKJOLD



DET OLDENBORGSKE  
VÅBENSKJOLD



ABSALONS  
SLÆGTSVÅBEN

I kan male jeres egne våbenskjolde. På hjemmesiden finder I en skabelon til et våbenskjold. Den kan printes ud og tegnes op på karton, så hvert barn får sit eget. Snak om, hvilke billeder I vil vælge – skal det være dyr eller symboltegn, planter eller en kombination, der er mange muligheder. På hjemmesiden ligger også våbenmærker for de fire slægter, som børnene mødte i rollespillet på museet. Dem kan I printe og tegne op på våbenskjoldene. Brug evt. den middelalderlige farvesymbolik, der er beskrevet her i hæftet, når I farvelægger skjoldene.



## LEG MED URTER

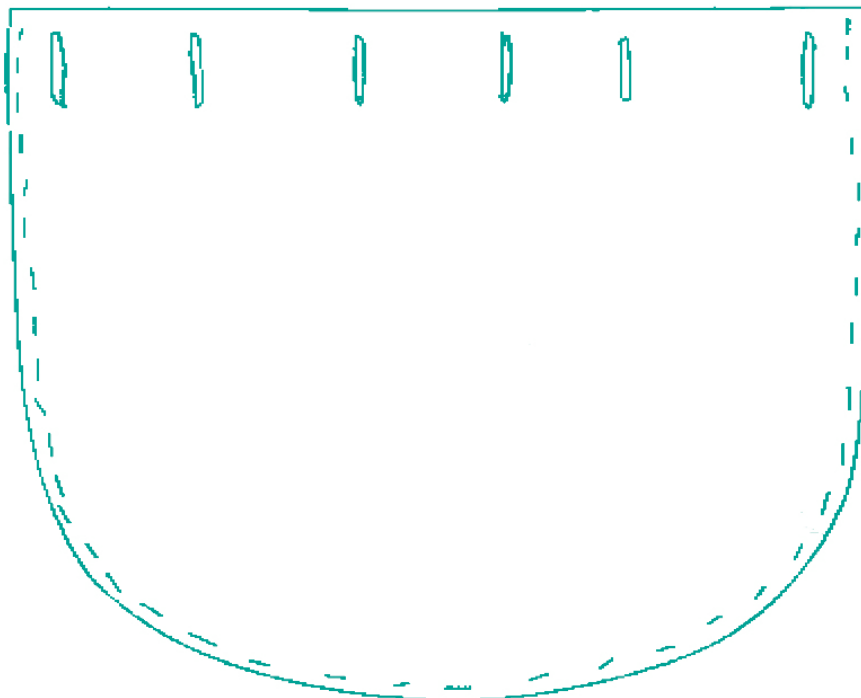
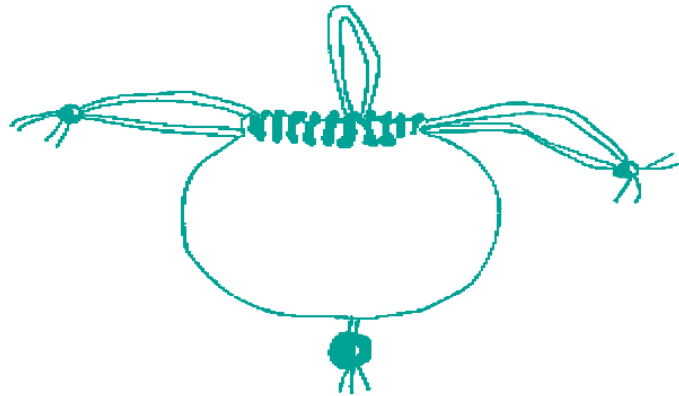
I middelalderen brugte man urter på mange forskellige måder. Blandt andet lavede man te af både friske og tørrede urter på samme måde som i dag. Man lagde urterne i kogende vand og ventede, indtil teen havde trukket og var drikkeklar. Hvis smagen var for stærk, kunne man søde den med honning eller opfriske den med citron. De fleste urter i køkkenhaven kan bruges til enten at lave te eller salve af, og her er tre af de mest almindelige:

- **Lavendel** var meget almindelig i middelalderen. Den blev brugt mod smerter i kroppen, ørepine og hovedpine. Lavendel virker også beroligende og afslappende, hvis man er nervøs eller urolig.
- **Salvie** var et godt middel mod forkølelse og ondt i halsen. Det var en af de urter, bondekongen altid havde ved hånden, når det blev efterår. Salviens friske blade virker også mod insektbid og stik, hvis man lægger dem over stikket. Endelig kan salvie også bruges mod dårlig fordøjelse.
- **Mynte** blev brugt mod ondt i maven og kunne samtidig forhindre bakterier i at gøre en syg. Hvis man havde ondt i hovedet, kunne mynte virke afslappende.

### LAV DIN EGEN URTEPUNG

Børnene kan også lave deres egen urtepung magen til den, de urtekyndige munke og nonner bar. Bæltepunge blev både lavet af læder og stof og med og uden for og pynt. Her er en skabelon lavet efter en bæltepung, som man kan se på Boeslunde Altertavle, 1425, som er udstillet på Nationalmuseet.

Læg stoffet dobbelt og sy sammen langs den stiplede linje. Klip huller langs kanten i toppen og træk en snor igennem. I kan også fore pungen med tyndt stof og pynte den med en kvast eller perle i bunden.



### **BRUGEN AF FORSKELLIGE URTER**

Her er en leg, som handler om brugen af mange forskellige urter. I skal bruge mynte, kamille, ingefær, timian, løg, rosmarin, salvie og lavendel. De forskellige urter skal i hver sin lille pose eller pung. Navnet på urten må gerne stå på posen, så I voksne kan læse det, og poserne fordeles nu til nogle af børnene. Måske skal I lege legen flere gange, så alle børn kan prøve at have en pose. Historien læses højt. Det er en god ide at bruge mange fagter og overdrive sygdommene, så børnene bliver involveret og aktiveret undervejs. Hver gang en urt bliver nævnt, skal det barn, der sidder med den nævnte urt, vise urten ved at rejse sig op el. lignende. I må godt hjælpe hinanden med at huske, hvem der sidder med hvilke urter.

### **MOR OG ALLE HENDES URTER**

Erik og Agnes er søskende. De bor sammen med deres far og mor på en lille gård. Erik er ældst og 7 år, og selvom han ikke er særlig gammel, hjælper han far ude på marken. En dag har det regnet, mens far og Erik arbejdede, og Erik er blevet helt våd. Da han kommer tilbage til gården, begynder han at nyse helt vildt: "Atjuhh. Atjuhh. Atjuhh!"

"Sikke noget!", siger mor. "Men jeg ved lige, hvad der skal til, for at få en forkølelse til at gå væk i en fart. Agnes, vær sød og hent noget salvie!" Agnes på 5 år skynder sig hen for at finde noget salvie.

**Hvem har salvie?**

Agnes fandt salvien, og mor laver en kop te med salvie til Erik, som drikker den og går i seng. Dagen efter har Erik det bedre. Han har dog stadig lidt slim i halsen: "Host. Host. Host!" Mor laver en te med ingefær, så Erik kan få det godt igen. **Hvem har ingefær?**

Senere på dagen har Erik det så godt, at han vil ud og lege. Han tager Agnes i hånden, og sammen går de ned til åen. De leger og pjasker med vand i flere timer. Da dagen er omme, og de er på vej hjem, er de begge to drivvåde: sjask, sjask, sjask! Og nu er



det Agnes, der går og nyser og har ondt i halsen: "Atjuhh. Atjuhh. Atjuhh!" Nu har mor ikke mere salvie, men mon ikke en af hendes andre urter kan bruges? "Erik, hent mig noget kamille, så er du sød!" Erik skynder sig ud for at finde noget kamille. **Hvem har kamille?**

Kamilleteen gør Agnes træt og søvnig, så hun bliver puttet i seng. Næste dag vågner hun og har ørepine (hold hænderne over ørerne og rok fra side til side): "Av, av, av!" "Jeg ved lige, hvad der skal til", siger mor. Hun går ud og laver noget lavendelolie, som hun smører på Agnes' øre. Og det hjælper! **Hvem har lavendel?**

Agnes bliver i sengen resten af dagen, så hun kan få det bedre. Erik går ud på engen og leger med sig selv. Da han kommer hjem senere på dagen, har han fået et stort myggestik. Det klør helt vildt (krads på armene): "Kradse, kradse, klø!" "Jamen dog", siger mor. "Heldigvis har jeg løg, som kan få det til at holde op med at klø!" Mor giver Erik et halvt løg, som han skal holde presset mod stikket. **Hvem har løg?**

Erik mærker hurtigt, at løget hjælper, nu klør det ikke så meget mere. Om aftenen kommer far hjem. Han er faldet over en trærod og har forstuvet sin fod (hop på gulvet på en fod, mens du holder om den anden): "Åh, av, av, min fod! Åh, av, av, min fod!", jamrer han. "Sikke noget, din stakkel", siger mor, "Det er godt, jeg lige ved, hvad der hjælper på en forstuvning!" Så går hun hen til alle sine urter og finder timian frem. Hun blander timian med æggehvite og lægger det på som plaster lige dér, hvor far har slået sig. **Hvem har timian?**

Far sidder med benet oppe resten af aftenen, og morgenen efter har hans fod det meget bedre. Nu er det tænderne, der gør ondt (hold hænderne om kinderne og rok fra side til side): "Det gør så ondt i mine tænder! Det gør så ondt i mine tænder!", siger far. Mor giver ham en kop te med rosmarin, som hjælper på smerten. **Hvem har rosmarin?**

Agnes har det meget bedre, så hun og Erik går ud og leger. ”Pyha”, siger mor, ”Sikke meget sygdom og mange, der skulle hjælpes på én gang. Nu har jeg fået helt ondt i hovedet. Heldigvis ved jeg godt, hvad der får hovedpine til at gå væk. Jeg drikker noget myntete.”

Hvem har **mynte**?

Mor laver myntete og sætter sig ud på gårdspladsen og drikker teen, mens hun ser på Erik og Agnes, der leger i solen.

Kager, kanel og krudt. Nu er historien slut!



## MAD I MIDDELALDEREN

I middelalderen spiste man ofte det samme hver dag, fordi maden afhang af årstiden. Kød spiste man som regel om vinteren, mens mælk var sjældent om vinteren, fordi foderet var så dårligt, at dyrene ikke gav mælk. Om sommeren blev mælken ikke drukket, men lavet til smør og ost. I stedet drak man vand og fortyndet øl til maden. I dag spiser vi meget stegt kød, grønsager og pasta, men i middelalderen spiste man også meget kogt mad, fisk og brød. Til fester fik man forskellige retter med mange krydderier.

Hvis I holder en ridderfest, er det festligt at spise revelsben (svineribben) og lege, det er vildsvin. Grill dem evt. udenfor eller på grillen i ovnen – det er fingermad for riddere! Spis evt. snobrød eller fladbrødet her nederst på siden til.

Daglig mad var enkel med få ingredienser.

I kan også prøve at lave forskellige mere hverdagsagtige retter, opskrifterne er til 4 personer:



### Rodfrugtgyde

1 kålroe/2 majroer, 5 gulerødder, 2 pastinakker, 2 løg, 2 porrer, salt, timian, nellike, hvid peber.

- Rens rodfrugterne, og skær dem i stave, skiver eller terninger. Hak løget groft.
- Læg rodfrugterne i en gryde, og fyld den med vand, så det lige dækker.
- Tilsæt salt og krydderier. Koges i omkring 20 minutter.



### Løgsuppe

½ l løg eller porrer, 7 dl suppe (hønse- eller oksebouillon), 1 dl piskefløde, 2 spsk hvedemel.

- Skær løg (eller porrer) i skiver. Kog dem bløde i suppen.
- Leger suppen med lidt hvedemel udrørt i piskefløde. Lad suppen koge op, og server den.
- Server med fladbrød til.



### Stegte sild

1 kg sild, 2 dl rugmel, salt, smør, vineddike.

- Rens silden. Man kan lade rygbenet sidde.
- Vend fisken i rugmelet, og steg den i smør på en varm stegepande. Silden skal være lidt sprød.
- Smag til med salt og vineddike.



**Fladbrød:** 5 dl bygmel, 3 dl rugmel, 4 dl mælk eller vand, 1 tsk salt, 1 spsk anis eller kommen.

- Bland ingredienserne, og rul dejen ud til tynde brød på størrelse med en underkop.
- Prik brødene med en gaffel, og bag dem på en stegepande. Skal brødet være ekstra fint, kan du erstatte noget af melet med hvedemel.