

# Ridderdag

## Program-eksempel

8.00 – 8.40 Workshop periode 1

8.40 – 9.20 Workshop periode 2

9.50 – 10.35 Workshop periode 3

10.35 – 11.20 Workshop periode 4

12.05 – 12.50 Ridderkåring

## Dyder



retfærdighed



mod



visdom



Barmhjertighed

## Workshops

1. Væbnerskolen

2. Væbner-træning I

3. Væbner-træning II

4. Ridderturning

Målene med dagen handler om

- eleverne oplever dyder og øver sig i at opføre sig ridderligt.
- afprøver, hvad en god væbner skulle lære.
- høre om middelalderens samfund, hvor det kun var i orden (kloster- eller ridderorden) man kunne forlade sin hjemstavn og få en anden skæbne end sine forældres.

## Ridderdag

### Workshop

# Væbnerskole

Væbnere var nogle af de få børn, som fik en formel uddannelse. Vær gavmild med at give eleverne dyder-brikker.

## 1. Skriv med fjer og blæk

Eleverne skal skrive deres navn. Derefter kan tegne, hvad de forbinder med riddere; skjolde, sværd, heste, rustning osv. Under tegningerne kan de skrive, hvad det forestiller.

## 2. Design dit eget skjold

<https://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/Education/learning-resources/lessons-activities/greco-roman-myths/coat-of-arms.pdf>

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.

I kan få flere ideer på nettet: <https://www.pinterest.dk/pin/138204282301689456/visual-search/?x=16&y=13&w=530&h=409&cropSource=6>

## 3. Urter

Helbredende urter var en vigtig del af ridderens viden, som han kunne bruge, når han skulle hjælpe syge og sårede.

Salvie, mod ondt i maven. Og prutter.

Vejbred, mod sår og brækkede ben. Og myggestik og brændenælder.

Døvnælde, får sår til at heles.

## 4. Farvelæg dit ridder diplom

Skriv dit navn med fjer og blæk i det store felt.

## Ridderdag

### Workshop

# Væbner-træning I

Lege, der øver mod, visdom, barmhjertighed og retfærdighed. Vær gavmild med at give dyderbrikker.

## 1. Hjælpsomheds-tagfat

Legen leges som almindelig tagfat, hvor en (eller flere) er fanger(e), men når man bliver fanget, ligger den fangede sig ned på gulvet/jorden (de fangede er blevet syge og skal på klosteret). Der skal nu 4 personer, som ikke er blevet fanget til at befri den syge. Det sker ved, at de 4 personer bærer ham/hende hen til klosteret for at blive kureret ved ankomsten og er igen med i legen.

De 4, der hjælper den syge med at komme på klosteret, har helle og kan ikke tages/fanges under sygetransporten, mens de rører den syge.

HUSK at udpege et område som kloster, der hverken er for lang eller for kort afstand, som hjælperne skal bære den syge.

## 2. 1-2-3-RIDDERKAMP

Deltagerne stilles op i 2 rækker overfor hinanden.

Der vælges en fanger - fangeren stiller sig nu mellem de 2 rækker.

Deltagernes opgave er nu at bytte plads med dem i rækken overfor (igen og igen). Fangerens opgave er at fange en af de øvrige deltagere, løfte vedkommende og brøle 1-2-3-RIDDERKAMP. Lykkes det er der nu to fangere.

Legen fortsætter indtil alle er blevet løftet (og dermed blevet fangere).

Hvis en af deltagerne "lurepasser" (bliver stående) kan han/hun tælles ud. Det betyder, at fangeren kan tælle til ti, og inden han/hun er færdig, skal deltageren være løbet.

Fangerne må gerne gå sammen om at løfte en deltager.

HUSK at man gerne må kæmpe, men det er forbudt at rive, slå, klemme, vride osv. Legen skal være sjov for alle!

## 3. Trækkekamp

To deltagere stiller sig med ydersiden af fødderne mod hinanden og laver griber fat om et kostestæft.

De skal nu skubbe, hive, trykke eller trække ind til modstanderen, kommer ud af balance. Den som først flytter en fod, har tabt kampen.

Ridderdag

Workshop

# Væbner-træning II

Lege, der øver mod, visdom, barmhjertighed og retfærdighed. Vær gavmild med at give dyderbrikker.

## 1. Det gyldne skind

Man dyster mod hinanden og alle ender på vinderholdet.

Deltagerne deles op i to hold, som står i hver sin ende af en afgrænset plads. Deltagerne står på række langs en linie.

Midt på pladsen placeres et stykke skind. Det kan eventuelt lægges på en træstub eller lignende, så man let kan finde stedet igen.

På signal fra dommeren må den første i rækken fra hvert hold løbe hen mod stoffet.

Man vinder nu ved enten at bringe stoffet tilbage over linien til sit hold uden at blive rørt af modstanderen, eller at røre modstanderen der har taget stoffet.

Vinderen får modstanderen over på sit hold, og de stiller sig bagest i rækken.

Legen slutter, når alle deltagere er kommet over på samme hold, eller hvis man beslutter at stoppe, fordi det tager for lang tid.

## 2. Vælt klodsen

To væbnere står med ryggen mod hinanden med en lang stang mellem benene. Foran hver af dem står en klods. Man skal nu prøve at vælte sin egen klods, og samtidig forhindre modstanderen i at vælte hans/hendes. Afstanden mellem klodserne skal være større end stangens længde.

Man kan godt have gang i 3-4 stænger ad gangen.

I kan måske lave en turnering, så I finder en vinder af gruppen.

## 3. Vælt ridderens hest

Tre går sammen om at være ridderens hest.

De stiller sig tæt sammen i en cirkel og med armene omkring sidemanden, holder de rigtig godt fast, så de står meget sikkert på gulvet.

Den fjerde person skal prøve at vælte de andre tre, som jo er hesten.

Det hjælper ikke noget at skubbe stille og roligt til hesten. Der skal virkelig løbes og skubbes igennem.

# Ridderturning

Vi skal undersøge, om væbnerne kan klare de udfordringer, som en ridder skal kunne klare. Man skal være gavmild med at give dyder-brikker.

## 1. Fægtekamp

Børnene fægter mod hinanden to og to. Legen starter med, at de deltagere knæler overfor hinanden med sværdspidserne i jorden, og 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!

## 2. Ringridning

En ring hænges op i en snor med en klemme. Eleverne skal (så vidt muligt) cykle hen til ringen med en lanse og ramme ringen, så den falder ned. Alternativt kan man løbe med lansens.

## 3. Kuglekast

Væbnerne skulle vurdere, hvor dygtige de er til at kaste præcist. Tre spande i tre forskellige størrelser stilles op i samme afstand fra væbneren (der kan med fordel differentieres mht. alder), og de kaster tre kugler, som forhåbentlig rammer plet.