

EUROPÆISK  
MIDDELALDER  
FESTIVAL  
HORSENS



LEGE I MIDDELALDEREN



## Gøglertræning - prøv selv!

### Jonglere liggende

En antipodist eller en fod-jonglør jonglerer genstande med fødderne. Liggende på ryggen skal jongløren med fødderne kaste og gribe f.eks. en bold eller en anden genstand. Denne øvelse kan alle prøve.



### Jonglere med mennesker

Dette kaldes også ikariske lege. Her skal man være to personer.



Den ene ligger på ryggen og jonglerer med sin partner: Kaster ham/hende op i luften og griber igen med fødderne.



Det er klogest at nøjes med at prøve med en dukke, indtil man er meget dygtig eller helt at overlade denne øvelse til de professionelle.

### Gordisk knude

Dette er absolut kun for slangemennesker!



Man skal fra stående stilling føre kroppen så langt bagover, at hovedet kom frem mellem benene.

### Jonglere stående med bolde eller andet

Her skal man kaste og gribe genstande i et rytmisk forløb. Prøv med tre bolde af filt eller skind - kig hele tiden på den øverste bold, mens du kaster og griber. Man kan også jonglere med køller eller hvad man nu har.



Man kalder det en kaskade, hvis man kaster sådan, at tingene krydser hinandens bane.

Og det hedder en byge, hvis man kaster tingene fra den ene hånd til den anden, uden at de krydser hinandens bane, sådan som man kan se det på tegningen her.

Man kan også være to eller flere jugglører, der jonglerer til hinanden, det hedder at formationsjonglere.



### Håndstand

Prøv en almindelig håndstand, stående på begge hænder, med kroppen strakt lodret i luften. Prøv også de andre variationer vist på tegningen oven over. ( fra bogen *Gøgler i Middelalderen* af Mogens Sørensen, med tilladelse fra Middelaldercentret, Nykøbing F.)

# Munk eller Kag

## Et keglespil

(Kagen var den pæl, man i middelalderens byer piskede "forbrydere" ved).

5-15 deltagere, 1 kegle, 1 kølle til hver deltager.

Vogteren stiller sig på linie med Kagen (keglen) i sikker afstand fra den. Alle andre stiller op bag en streg ca. 10 m fra Kagen. De kaster nu deres kølle mod kagen, idet de forsøger at vælte den og slå den så langt væk som muligt. Den, der har kastet, løber (ad en sikker omvej) ud til sin kølle og venter her på en sikker lejlighed til med køllen i hånden at nå tilbage til fristedet bag kastelinien.

Så snart en spiller har taget sin kølle i hånden, har kagvogteren ret til at "slå" ham med sin kølle. Når kagvogteren slår, råber han "Kag", og den ramte skal være kagvogter.

Vogterens slag gælder dog kun, hvis Kagen står op. Bliver den slået, eller falder den selv omkuld, råbes "Kagen ligger", og vogteren må indstille al videre jagt, indtil han har fået rejst Kagen igen. Det er tilladt at snyde vogteren ved at råbe "Kagen ligger".

Køller, der ikke når Kagen, men lander mellem kastelinien og Kagen, betragtes som tabt, og vogteren må løbe hen og slå køllen eller ejermanden, der skal forsøge at hente sin kølle hjem.

Hvis alle har kastet, og Kagen stadig står, og ingen har taget sin kølle op, kan vogteren løbe hen og stille sig over Kagen og råbe "påligge". Så standser spillet, og vogteren skal, stadig skrævende over Kagen, kaste

sin kølle efter en af de andres. Rammer han, bliver køllens ejermand ny vogter.

Enhver, der bliver "Kag", har ret til øjeblikkeligt at slå ud efter en ny medspiller (dog ikke den gamle vogter), men stadig kun, mens Kagen står.

## Føde en bjørn

### Smidighedsøvelse for tre personer.

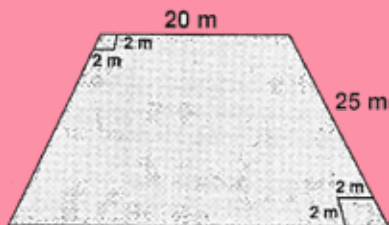
Den ene lægger sig på ryggen med hovedet imod nord. Den anden, som er den, der skal "fødes", lægger sig forlæns over hans mave med hovedet imod øst, mens den tredje lægger sig forlæns over dem begge med hovedet imod syd.

Nederste og øverste fatter nu om hinandens ben, hvorved de får den midterste i klemme, og det er nu dens opgave at befri sig for klemmen ved at krybe ud. Dette løses bedst ved, at den midterste rejser sig på knæ, hvorved de to andre kommer til at hænge frit. Det kan de ikke ret længe - slet ikke - hvis den midterste vrider og drejer sig.

## Barløb

### Fangeleg for større børn.

Måske den mest populære konkurrenceleg. 14-24 deltagere.



En 20 x 25 m stor bane kridtes op. I to af banens hjørner, diametralt for hinanden afsættes et 2 x 2 m fængsel. Bag hver smalside er mål.

Deltagerne deles i to lige store hold. Hold A sender nu en løber, A1 på banen. Dernæst sender hold B en eller flere ud (B1,2) for at fange A1, og dem må A1 ikke fange, fordi de er løbet på banen senere end ham.

Hold A må derimod gerne sende en eller flere ud for at jage B1 og 2. Den, der har forladt målet senest, må jage dem, der har forladt målet før ham. Man må til hver en tid løbe hjem i sit eget mål, og man tæller som ny, når man løber ud igen. Bliver en deltager fanget, råber den, der har fanget ham, »holdt«. Legen standser, og deltagerne går til deres mål, undtagen den fangne, der går i det fængsel, der ligger modsat hans mål.

Herefter begynder man igen, men hold B starter.

Det gælder nu for holdet med fangen at få ham befriet. Dette sker ved, at en fra holdet rører fangen. Fangen skal blot have et ben i fængslet, men må ellers strække sig så langt ud på banen, som han kan. Er der to fanger, er det endda nok, at den ene har et ben i fængslet, mens den anden holder ham i hånden. I dette tilfælde befries begge fanger, når en af dem berøres. Når dette sker, standser legen, og alle begiver sig til eget mål. Lykkes det et hold at fange tre fanger, gives der point.

Hvis en deltager løber uden for banens sider, standses legen, og han må gå i fængsel. Løber han derimod ind over grænsen til modstanderens mål, kan han frit bevæge sig tilbage til sit eget mål, men uden for banen - og legen afbrydes ikke. Man kan spille til et bestemt antal point - eller på tid.

## Tre Mand Høj

### Kredstagfat for børn og voksne.

10-20 deltagere. Altid et lige antal. Man tager opstilling parvis, den ene bag den anden.

Parrene stiller sig i kreds med ca. 5 m indbyrdes afstand og med ansigterne vendt mod kredsens midte.



To, der ikke har deltageret i opstillingen, begynder legen, idet den ene jager den anden. Den forfulgte kan unddrage sig forfølgelsen ved at stille sig op foran et af parrene.

Der bliver da "tre man høj", hvorfor den bageste må løbe ud som flygtning og søge at komme i sikkerhed ved at stille sig op foran et andet par.

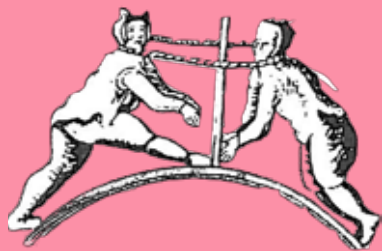
Lykkes det forfølgeren at slå flygtningen, må denne ikke gøre genslag. Den, der har slået, skal hurtigt springe hen og danne "tre mand høj" ved det nærmeste par, og den bageste af disse tre bliver den nye flygtning.

Legen fordrer ikke stor plads, da man skal blive i kredsens nærhed.

## Græsse Ko

Trækkamp med reb mellem to, der ligger med front mod hinanden.

Et endeløst reb (bind en knude) lægges om nakken på to, der ligger på alle fire med front mod hinanden. Man trækker nu tov med nakken, der skal holdes godt bagover. (uddrag fra bogen *Børn og Børnelege i Middelalderen* af Dorthe Wille Jørgensen, med tilladelse fra forfatteren)



## So i hul

For at kunne lege So i hul er du nødt til selv at lave banen og den stok, du skal bruge.

Først skal du lave stokken.

1. Find en gren, der ligger godt i hånden.
2. Sav et stykke af på cirka 1 meter.
3. Fjern barken på grenen. Til dette

kan du bruge en kniv eller en båndkniv. Når barken er taget af, kan du skrabe med kniven, til stokken bliver rigtig lækker at holde på.

4. Enderne skal nu snittes runde, så de også bliver rare at holde på.
5. Til sidst skal du snitte dit eget mærke i stokken, så du kan kende den fra andres stokke. Dit eget mærke kan være en ring omkring stokken, et bogstav eller dit eget hemmelige mærke.

Regler for at spille So i hul:

Banen til spillet er cirkelformet med en diameter på 4 meter. I midten graves et hul, der er 10-12 cm i diameter og 5-6 cm dybt. To meter ud til alle sider kan man grave huller til gårdene. Der skal være en gård mindre, end der er deltagere i spillet.

De deltagere, der har en gård, skal forsvare den ved at have den ene ende af deres stok nede i gården. Den deltager, der ingen gård har, er sodriveren.

Det er meningen, at sodriveren ved hjælp af sin stok skal drive soen (en bold af filt eller skind på størrelse med en tennisbold) ind i sohullet. Gårdmændene må gerne drille sodriveren i hans arbejde, men der er en risiko! Når en gårdmand tager sin stok op af hullet (gården) for at drille sodriveren, har sodriveren chancen for at tage hullet med sin stok og blive gårdmand. Hvis det lykkes, er den uheldige gårdmand blevet sodriver. Når sodriveren har fået soen i sohullet, skal han råbe: "Heks over soen" og lægge sin stok hen over hullet. Så skal de andre spildeltagere lægge deres stokke hen over sodriverens. Herefter er alle gårde frie, og sodrive-

ren må nu vælge den gård, han helst vil have. Derefter tager han sin stok op så hurtigt, at alle de andre stokke bliver spredt mest muligt.

De andre spildeltagere skal så finde deres stok og få en gård besat. Den, der ingen gård får, er den ny sodriver, og legen fortsætter. Hvis gårdmændene er så dygtige til at drille sodriveren, at han synes, det er umuligt at få soen i hul, kan han råbe: "byen brænder". Så skal alle spildeltagerne finde en ny gård. Den, der ingen gård får, er den nye sodriver, og legen kan fortsætte.

## Kaste Pind

1. Find en gren på godt en meter. Den skal være i en tykkelse, så den er rar at holde om.



2. Du skal sawe et stykke af på 1 meters længde. Dette stykke kaldes slagstokken.

3. Find nogle mindre grene på 2-3 cm i tykkelse.

4. Nu skal du lave 6 kæppe, der hver er 25 cm lange.



5. Find to sten, der er runde og cirka 10 cm i diameter.

6. Ud over stokken, de to sten og de seks kæppe skal du bruge en kurv eller en trækasse, når du skal kaste pind.

### Regler for at lege Kaste Pind

Først skal banen måles op. Den skal

være 6-7 meter lang.

Når man bliver meget rutineret, kan det godt være, den skal være længere.

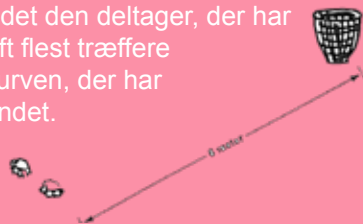
I den ene ende lægges de to sten med en indbyrdes afstand på 15 cm.

I den anden ende placeres kurven eller trækassen.

Den første deltager tager nu sin slagstok og alle 6 kæppe.

Den første kæp lægges hen over de to sten. Slagstokken holdes med den ene ende tæt ved kæppen. Deltageren slår nu til kæppen og forsøger at få den i kurven. Samme deltager prøver på samme måde med de andre fem kæppe. Når deltageren er færdig, tælles der op, hvor mange kæppe der landede i kurven

Når alle deltagere har haft tur, er det den deltager, der har haft flest træffere i kurven, der har vundet.



## Stylter

I middelalderen gik man i skoven, når man skulle bruge noget træ.



1. Du skal finde to grene, der ser ud som tegningen. Hver skal være mindst 1,5 meter lang, og sidegrenen skal sidde godt fast.

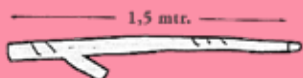
2. Mål 20 cm ned fra tvejen og sæt en streg på grenen.

3. Sav grenen over ved stregen.



4. Mål 20 cm fra tvejen ud ad de tynde sidegren og sæt en streg på sidegrenen.

5. Sav sidegrenen over ved stregen.



6. Mål fra den første savning 1,5 meter ud ad grenen og sæt en streg.

7. Sav grenen over ved stregen.

8. Lav den anden stylte på samme måde.

## Pind i øje

1. Find en lang gren, der ligger godt i hånden.



2. Det stykke, du skal save af, skal være 120 cm langt.

3. Snit med en kniv al barken af grenen.

4. Snit enderne på grenen runde, så de er rare at røre ved.

5. Find to andre grene, der er 4-5 cm tykke og mindst 50 cm lange.

6. Sav to stykker af på 50 cm.



7. De to stykker skal laves spidse i

den ene ende, således at de let kan bankes ned i jorden.

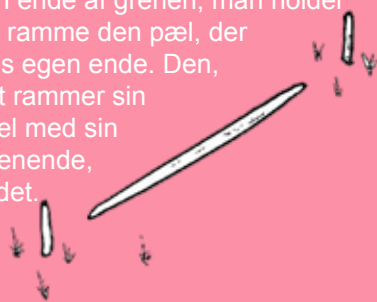
De skal snittes runde i den anden ende, så man kan slå dem ned i jorden, uden at de flækker.

## Regler for at spille Pind i øje

De to grene med de spidse ender skal slås ned i jorden med en afstand på mindst 175 cm, og den lange gren lægges som vist på tegningen.

De to deltagere stiller sig nu med et ben på hver side af den lange gren, ryg mod ryg. Så skal de samtidig bøje sig ned og tage fat i den lange gren.

Når der er en tredje person, der siger: "Nu", må der trækkes. Det gælder om med den ende af grenen, man holder fast i, at ramme den pæl, der står i ens egen ende. Den, der først rammer sin egen pæl med sin egen grenende, har vundet.



## Terre

Terre er et spil, der også spilles i vor tid.

Det er let at lave eller få fat i, og reglerne kan udvides. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

Til spillet skal bruges 5 brikker, der er nogenlunde lige store. De skal være så store, at de er lette at få fat på, men de må ikke være så store, at man ikke kan have alle i hånden på en gang. I middelalderen havde de rigtige brikker af marmor, elfenben eller andre fint lavede brikker. Børnene



havde ofte brikker af dyreknogler eller sten i en passende størrelse. Dyreknoglerne var ofte "rullekogler". Det er de små kogler, der sidder i dyrets fod mellem hælen og tæerne. Haleknoglerne fra okser og andre store dyr kan bruges. Ligeledes kan balacesten (øresten) fra f.eks. torsk bruges.

1. Find en lille gren med en diameter på 1-1,5 cm.



2. Sav fem stykker af på samme længde som grenens tykkelse.

3. Slib kanterne med sandpapir, så de bliver rare at holde på.

4. Hvis du ikke kan skaffe andet, kan du altid finde fem nogenlunde lige store sten med en diameter på 12-15 mm.

### Regler for at spille Terre:

Alt terrespil består af forskellige kast og greb.

### Første terre:

Læg de fire af brikkerne med en afstand på ca. 10 cm på en bordplade eller lignende.

Tag den sidste brik i hånden. Kast den brik, du har i hånden, op i luften. Mens den er i luften, skal du samle en af de andre brikker op så hurtigt, at du kan nå at gribe den flyvende

brik, inden den rammer bordet. Læg en af de to brikker, du har i hånden, et sted på bordet.

Kast den brik, du har i hånden, op i luften.

Mens den er i luften, skal du samle en af de resterende tre brikker op. Bliv sådan ved, til du har taget alle fire brikker.

Hvis et kast mislykkes, er du ude, og det er din modspillers tur.

### Anden terre:

Læg to gange brikker på bordet med lidt indbyrdes afstand. Mens den femte brik er i luften, skal du samle to brikker op - bagefter de andre to brikker.

### Tredje terre:

Læg tre af brikkerne tæt sammen på bordet.

Mens den kastede brik er i luften, skal du samle alle tre brikker op.

### Fjerde terre:

Læg de fire brikker tæt sammen på bordet.

Mens den kastede brik er i luften, skal du samle alle fire brikker op.

### Festivalkontor og arrangør:

Horsens Kommune, Kulturafdelingen  
Tel: +45 76 29 23 10  
[www.middelalderfestival.dk](http://www.middelalderfestival.dk)

Foto: Hartmann-Schmidt Fotografi,  
Layout & Tryk: Kulturafdelingen, 2009

