

## Niels Ebbesens tid Lærervejledning

Spillet "Niels Ebbesens tid" hører sammen med et classesæt af middelalderdragter og -ting og er tænkt som en metode til levendegørelse af middelalderhistorien. Der er tale om et spil, der tager sit afsæt i hverdagslivet, som det formede sig i året 1340, men som også inkorporerer de dramatiske begivenheder omkring afslutningen på panteherredømmet og Niels Ebbesens mord på grev Gerhard af Holsten.

Denne lærervejledning indeholder anvisninger på, hvordan du får spillet til at fungere, samt historisk baggrundsmateriale. Det er ikke i udgangspunktet beregnet som undervisningsmateriale til børnene, men er mest henvendt til dig som lærer, selvom du naturligvis er velkommen til at plukke det ud, som du kan bruge i din undervisning.

Som lærer bestemmer du selv, hvor meget af spiloplægget du vil bruge, og du er meget velkommen til at bygge på og lave om. Det vigtigste er nemlig, at du selv har en fornemmelse af, hvordan du skal få spillet til at køre. Du kan dog også henvende dig til Skanderborg Museum eller til forfatterne af rollespillet for at få råd og vejledning, eller konkret hjælp til at afvikle spillet.

Kontakt:

Museum Skanderborg: Charlotte Abildgaard Paulsen, museumsinspektør:  
[cap@museumskanderborg.dk](mailto:cap@museumskanderborg.dk)

Spilforfattere og rollespils konsulter: Johan Harding Sørensen & Jane Mondrup:  
[johan@kirstinelund.dk](mailto:johan@kirstinelund.dk) / [jane@kirstinelund.dk](mailto:jane@kirstinelund.dk)

## Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse.....	2
Hvad er rollespil? .....	4
Hvordan fungerer dette spil? .....	4
Udklædninger, kulisser og genstande .....	4
Karaktererne .....	4
Konflikter og alliancer .....	5
Konkrete begivenheder og aktiviteter .....	5
Planlægning og forberedelse af spillet.....	6
Varigheden af spillet .....	6
Aktiviteter .....	6
Penge .....	6
Kamp .....	7
Rekvisitter og udstyr .....	7
Fysiske rammer .....	8
Fordeling af karakterer .....	8
Udarbejdelse af karakterer .....	9
Forberedelse af brylluppet .....	10
Borddækning og service .....	10
Maden.....	10
Brudens udseende.....	11
Brylluppets forløb .....	11
Musik, dans og leg.....	11
Leg, spil og konkurrencer .....	11
Brætspil .....	11
Styrkeprøver.....	12
Kastekonkurrencer .....	12
Våbenkamp .....	12
Boldspil.....	13
Køreplan for spillet .....	14
Opstart af spillet .....	14
Holstenerne i landsbyen .....	14
Brylluppet .....	15
Rygter om grev Gerhards død .....	15
Afslutning af spillet.....	15
Middelalderen på nettet .....	16
Uddrag af jyske krønike .....	17
Den historiske baggrund .....	18
Den senmiddelalderlige krise .....	18
Samfundsstrukturen .....	19
Gejstligheden.....	19
Herremændene .....	19
Bønderne .....	20

# Undervisningsforløb

---

Landsbyens organisation .....	20
Herregårde og borge .....	21
Den politiske situation .....	22
Magt og styrke koster .....	22
Kongemagtens krise og fald .....	22
Panteherre dømmet .....	23
Genetableringen af den danske kongemagt .....	24
Tyskerne og danskerne .....	25

## Hvad er rollespil?

Rollespil, af typen *liverollespil*, er et teaterstykke, opført uden manuskript og faste replikker, og med deltagerne som tilskuere. Alle har en rolle at udfylde, og samspillet mellem disse roller - eller konflikterne om man vil - skaber spillet undervejs. Handlingen er ikke givet på forhånd, alle er hovedpersoner, og uendelige muligheder ligger åbne for hver spiller. Rollespil kan give børn i alle aldre en unik mulighed for at være deltagere og medskabere frem for tilskuere.

Rollespil er en aktivitet, der er med til at lære børn og unge (og voksne) om samarbejde på tværs af alder og køn, samt opgaveløsning i grupper. Det går ud på, at løse mysterier, at vinde fyrstens gunst, at plyndre byen, at finde sin forsvundne bror osv. - og frem for alt at leve sig ind i rollen.

I slutningen af et rollespil er der ingen vindere og tabere, kun et forhåbentligt sjovt og lærerigt spil at se tilbage på.

Det mest almindelige har hidtil været at lade rollespil tage udgangspunkt i universet fra J.R.R. Tolkiens "Ringenes Herre", med alt hvad der hører til af bjergtrolde, elverfolk, troldmænd osv.

Men der er uendelige muligheder for helt andre spil-univers: "Star Wars", "Harry Potter", "Cyberpunk", "Engle og Dæmoner", og selvfølgelig historiske spil som "Det Romerske Senat", "2. Verdenskrig" "Kinas Kejserhof" og ja: "Niels Ebbesens Tid".

## Hvordan fungerer dette spil?

Rollespillet skal bæres igennem af fire ting:

- 1: Udklædninger, kulisser og genstande, der skaber stemning.
- 2: De karakterer, som børnene og du selv former og påtager jer.
- 3: Konflikter og alliancer mellem karaktererne.
- 4: Konkrete begivenheder og aktiviteter.

## Udklædninger, kulisser og genstande

Ud over selve udklædningerne gælder det om at få mest mulig middelalderstemning ind i spillet ved at bruge genstandene i kasserne, eventuelt suppleret med andre kulisser og brugsgenstande - gerne hjemmelavede. Undgå så vidt muligt genstande, der skriger "moderne" til himlen, men vær på den anden side heller ikke alt for bekymret over, at det ikke bliver den perfekte middelalderscene. Børn har heldigvis en god fantasi, og der skal ikke meget til for at sætte gang i den.

## Karaktererne

Rollespilskarakteren er rollespillets rygrad. Det er vigtigt, at børnene får så meget "kød" på deres karakterer som muligt, sådan som vi lægger op til i spiloplægget. Karakterer med masser af personlige træk og baggrundshistorie er meget nemmere at spille end skematiske karakterer, der hurtigt er kalkeret over nogle generelle

# Undervisningsforløb

---

principper. En bonde skal altså ikke bare være en bonde, for så kommer der ikke til at ske ret meget. Og læreren deltager naturligvis i rollespillet – ikke noget med at sidde i sufflørkassen eller på tilskuerbænken. Og skab dig endelig! Jo mere de voksne lever sig ind i rollen, jo mere gør børnene, og jo sjovere og lærerigere er det.

## Konflikter og alliancer

Et godt rollespil bør ikke være alt for afhængigt af en drejebog, men skal have en intern dynamik, sådan at spil og handling mere eller mindre opstår af sig selv. Denne dynamik drives primært af karakterernes interne relationer, og derfor er det helt afgørende, at disse er godt gennemtænkt. Alle spillerne bør have både venner og fjender – det kan være individer eller grupper. Man kan f.eks. hade alle holstenere, men man kan også være uvenner med sin nabo, selvom han tilhører samme gruppe som én selv. Og man kan være misundelig på sin storesøster eller sin barndomsven, selvom man samtidig holder af dem.

I spiloplæggets karaktertyper har vi forsøgt at lægge op til nogle typiske konflikter og uenigheder, men det er kun nogle forslag. Du og børnene er selv nødt til at gøre dem nuancerede, varierede og individuelle. Et vigtigt omdrejningspunkt for konflikter og uenigheder kan naturligvis være situationen med panteherredømmet, den holstenske adels store indflydelse i landet, lejesoldaternes tilstedeværelse og muligheden for genindførelse af kongedømme. Desuden er der økonomiske og standsmæssige forskelle mellem spillerne, og så naturligvis de personlige relationer mellem familiemedlemmer, naboer, kammerater osv.

## Konkrete begivenheder og aktiviteter

Hovedbegivenhederne i spillet er tænkt til at være følgende:

- 1: De holstenske soldater ankommer.
- 2: Bryllup i landsbyen.
- 3: Landsbyen hører om grev Gerhards død

I afsnittet "køreplan for spillet" findes en mere detaljeret redegørelse for, hvordan du får sat disse begivenheder i sving. Men mindst lige så vigtigt er det, at du har tænkt godt igennem, hvordan du i løbet af spillet holder børnene i gang gennem konkrete aktiviteter. Også dette emne vil blive nærmere behandlet i de følgende afsnit.

## Planlægning og forberedelse af spillet

Læs materialet godt igennem og tænk over, hvordan du vil forme spillet. Selvom man følger køreplanen, er det alligevel godt at have en idé om, hvordan man skal få tingene til at fungere i praksis. Det er vigtigt at tænke følgende ting igennem, inden projektet sættes i gang og børnene inddrages:

### Varigheden af spillet

Du skal beslutte dig for, hvor lang tid spillet skal foregå over. Hvis du mest fokuserer på hovedhandlingen – de tre punkter forrige afsnit – er det formentlig rigeligt med én skoledag, og der vil stadig være plads til lidt aktiviteter og spontane sidehandlinger. Men du kan også vælge at lade spillet foregå over flere dage og lade aktiviteter som håndværk, spil og lege, madlavning osv. spille en central rolle. Her skal du naturligvis sikre dig, at du har nok af eventuelle remedier. Spillets handling kan du enten fordele over flere dage, men du kan naturligvis også lade de første dage med middelalderaktiviteter være optakt til spillet, og vente med de Niels Ebbesen-relaterede begivenheder til den sidste dag.

### Aktiviteter

Det vigtigt, at der har masser af små opgaver, som børnene kan være i gang med. Vær ikke bange for at bruge "kedelige" opgaver som rengøring, oprydning, madlavning, brændeindsamling osv. Det er også oplagt at bruge praktiske forberedelser til brylluppet som aktivering i løbet af spillet. Praktiske opgaver kan hurtigt aktivere mange børn og kræver ikke så mange forklaringer. Særligt i begyndelsen af spillet er dette en fordel.

Det er en god idé, at sætte eventuelle håndværksaktiviteter i gang lige fra starten, så der sker noget lige fra begyndelsen. Aktiviteterne fordeles, så de passer til de forskellige steder og personer i spillet. Søg eventuelt inspiration i det medfølgende materiale om middelalderen, på nettet eller i bøgerne fra boglisten.

En anden form for aktivering er at sætte nogle af børnene til at spionere, holde vagt, udsprede rygter, overbringe beskeder eller lignende. Især når spillet er kommet godt i gang, er dette noget, man bør udnytte mest muligt, da det også sætter en masse rollespil i gang. Husk, at det ikke kun er de voksne spillere, der giver børnene opgaver. Børnene bør opfordres til også at igangsætte hinanden.

### Penge

I fantasyrollespil vil man ofte bruge guld- og sølvstykker (spraymalede småsten) til at skabe noget "markedsdynamik", og udførelsen af opgaver vil blive belønnet med betaling. Men i dette rollespil anbefales det, at penge ikke fylder alt for meget.

Jagten på guld har det ofte med at tage overhånd, og desuden kan det give problemer med relationerne mellem f.eks. tjenestefolk og deres arbejdsgivere. En tjener har ikke kunnet forlange kontant afregning hver gang, han udførte et arbejde.

# Undervisningsforløb

---

Landbefolkningen har dog haft almindelig adgang til penge, og en række ydelser som landgilde for leje af jord og tiende til kirken blev betalt med kontanter. Man fik også penge for landbrugsvarer ved afsætning på markeder i de større byer.

Det være en fordel, at karaktererne f.eks. kan betale for mad og øl på kroen, og man kan eventuelt uddele lidt småpenge, som kun er til dette formål. Man kan lave mønter af pap eller kraftigt karton, bruge knapper, spændskiver af metal, eller lignende. Pengene bør ved spillets start uddeles, så alle har lidt at købe mad for, og så eventuelt lidt ekstra til de rigeste karakterer.

## Kamp

Kamp mellem spilkaraktererne er normalt noget, der fylder meget i rollespil, men i dette spil kan det godt være lidt problematisk, hvis alle spillerne slås hele tiden. Sørg for, at børnene også i dette forhold opfører sig i overensstemmelse med deres karakter – præsten farer f.eks. ikke lige på herremanden. Og selvom bønderne godt kan slås, hvis det skal være, kaster de sig næppe ud i en kamp med en svært bevæbnet holstens soldat, med mindre der er rigtig god grund til det.

Vi har valgt at forenkle reglerne for kamp en hel del i forhold til, hvad der er normen i rollespil (se spiloplægget), for det er ikke meningen, at kamp skal være hovedindholdet i dette spil. Vi har også valgt at lade en kamp afsluttes med, at den overvundne er "slået ud" i stedet for død. At man uden videre kan dø og leve op igen, kan nemlig godt være lidt problematisk i en kristen middelaldersammenhæng. Men eventuelt kan man vælge at sige, at ved spillets afslutning dør man "rigtigt" - f.eks. anden eller tredje gang, man bliver slået ud.

Men der er også muligheden for at bruge lege og konkurrencer i rollespillet, og få børnenes kamplyst tilfredsstillet på en mere kontrollerbar måde. I afsnittet "Leg, spil og konkurrencer" er der beskrevet en række aktiviteter af denne type, som I kan bruge.

## Rekvisitter og udstyr

Skab dig et godt overblik over indholdet af kasserne, og hvordan du vil fordele og bruge det. Hvilke genstande skal bruges i hvilke sammenhænge, og hvad skal der eventuelt suppleres med? Tænk i det hele taget godt igennem, hvad der er brug for til alle de forskellige aktiviteter og begivenheder i spillet.

En ting, som ikke følger med middelalderkasserne, og som I sandsynligvis vil få brug for, er en form for våben. Selvom det måske ikke er så "middelalderagtigt", er disse våben nødt til at være lavet af skumgummi og latex eller lignende materialer, for at børnene ikke kommer til skade. De fleste SFO'er har våben til rollespil, og mange af børnene har lege-våben derhjemme.

Man kan læse om at lave våben og andet rollespilsgrej i Lars Andersens "Rollespils-værkstedet" og "Rollespil for børn og voksne", og så er der selvfølgelig Landsforeningen for levende rollespil: [www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk).

Tænk over hvem, der har hvilke våben. En bonde vil f.eks. ikke have et sværd, men snarere en stok, eller højst en kniv. I praksis tæller alle slag dog det samme, lige meget hvilket våben man rammer med.

## Fysiske rammer

Kulisser og oppyntning kan laves med meget enkle midler, men det kan også være noget, I forbereder over længere tid. Søg f.eks. inspiration i nogle af bøgerne fra boglisten, eller på nettet.

Spillet foregår på tre lokaliteter:

1: *Landsbyen*. Her bor bønderne, præsten, smeden og landsbyhyrden.

2: *Herregården*. Her bor herremanden, hans familie og tjenestefolk samt de holstenske soldater.

3: *Landsbyens kro*. Her bor kroværten med familie, samt deres eventuelle tjenestefolk. Alle andre spillere kommer på jævnlige besøg.

Disse lokaliteter kan placeres udendørs, indendørs eller en kombination af de to ting alt efter hvilke rammer, der er til rådighed. Hvis det er muligt, bør de tre lokaliteter ligge lidt væk fra hinanden, så spillerne kan bevæge sig rundt imellem dem, og så man på det ene sted ikke nødvendigvis ved, hvad der foregår det andet sted.

Det kan godt blive lidt for omfattende at indrette separate boliger til alle bondefamilier i spillet, så det letteste er at lade landsbyen bestå af *forten*, den åbne plads mellem landsbyens gårde, som er samlingssted for både kvæg og mennesker. Man kan eventuelt indrette et lille hjørne til hver bondefamilie, som repræsenterer deres gård.

Det er naturligvis en fordel, hvis det er muligt at finde et sted, hvor der let kan skabes en middelalderstemning. På den anden side kommer man langt med nogle enkle kulisser – f.eks. ved at afdække moderne genstande med stof, eller drysse høvlspåner fra sløjdlokalet på gulvet. Det er vigtigt at tænke praktisk. Der skal skabes rum for de aktiviteter, der skal foregå, og der skal være oplagte steder for spillerne at mødes.

## Fordeling af karakterer

For at sikre dynamikken i spillet, er der et vist antal karakterer, som helst skal være med:

- Herremanden, hans kone og hans søn, og også gerne nogle af herremandens mænd
- Mindst to holstenske soldater
- Selvejrbonden og hans kone
- Mindst to landbobønder med koner
- Det unge par, der skal giftes (søn og datter af nogle af landsbyens beboere)
- Præsten
- Krofatter og kromutter

Det er også en rigtig god idé, at have smeden, byhyrden og nogle tjenestefolk (for enten herremanden, krofatter eller præsten) med. Hvis I er endnu flere spillere, er det bare at fylde på. Man kan udvide familierne med bedsteforældre, børn, voksne børn



# Undervisningsforløb

---

og ugifte tanter eller onkler.

Sørg for at opretholde en balance mellem lokaliteterne og karaktertyperne. Der bør altid være flest i landsbyen, lidt færre på herregården og færrest i kroen.

I landsbyen skal der naturligvis være flest bønder, og af bønderne bør der være et klart overtal af landboer. Med mindre I er rigtig mange, bør der kun være én selvejerbondefamilie. Hvis I ikke er ret mange, kan du eventuelt vælge at udelade kroen – både for at have to karakterer mindre, og for ikke at skulle sprede børnene over tre lokaliteter.

Du må selv vurdere, om det i den enkelte klasse vil fungere bedst at lade børnene vælge karakter nogenlunde frit, eller at tildele dem karaktertyper. Det er meget vigtigt at undgå, at spillet kommer til at bestå af et par stjerneroller og en masse statister. Der skal gøres mindst lige så meget ud af en landbokone som af herremanden, og alle skal kunne spille en vigtig rolle i historien.

Læreren skal vælge sin egen karakter med omhu. Det skal være én, som har gode muligheder for at påvirke begivenhedernes gang, og det er en fordel, hvis det er én, der kan færdes alle steder. Her er sognepræsten eller krofatter/kromutter oplagte valg. Krofatter og kromutter har desuden gode muligheder for at give børnene opgaver, og de vil være velinformerede om, hvad der sker i landet. Hvis der er flere lærere involveret, kan I bedre sprede jer i de forskellige lejre og påvirke tingene herfra.

Voksenkaraktererne bør være igangsættere snarere end ledere. Hvis tingene kører godt, skal de voksne kunne holde sig lidt i baggrunden, lade børnene køre showet, og kun blande sig lidt ind imellem for at skubbe tingene i den rigtige retning. Men hvis spillet er ved at blive sløvt, eller hvis nogen af børnene er ved at glide ud af det, skal man kunne sætte sving i tingene, f.eks. ved at give opgaver, sprede rygter eller fremprovokere et skænderi eller en kamp.

Og selvom læreren ikke skal være hovedperson i spillet, så er det som tidligere nævnt helt afgørende, at voksne spillere viser et godt eksempel ved at leve sig ind i deres rolle og gerne spille lidt overdrevent skuespil, så børnene ikke er bange for at gøre det samme.

## Udarbejdelse af karakterer

Udarbejdelsen af karakterer skal ikke foregå samme dag, som spillet afvikles, for der skal være god tid til at få ideer og skabe en identifikation med personen. Tag jer derfor god tid og udnyt gerne muligheden for at få arbejdet med karaktererne til at give børnene en fornemmelse for middelalderens samfund og kultur. Hvis man læser afsnittet "Den historiske baggrund" skulle man være godt klædt på til at besvare de fleste spørgsmål.

Rammerne for de forskellige typer af karakterer er lagt i spiloplægget, og karaktér-arket lægger op til skabelsen af en karakter med personlighed.

## Forberedelse af brylluppet

Her følger en beskrivelse af skikkene i forbindelse med middelalderlige bryllupper, så I kan forberede, hvad der skal ske. Som udgangspunkt foregår brylluppet i landsbyen, men det kan også være på kroen, hvis det er mere praktisk.

### *Borddækning og service*

Spiseborde i middelalderen bestod af træplader lagt på bukke. De blev fjernet efter maden, så der var plads til at danse. Eftersom stof var dyrt, var det kun velhavende mennesker, der brugt duge, så til et bondebryllup er det mere sandsynligt med rå træplade. Har man kun nogen tydeligt moderne borde at bruge, er det dog bedst at dække dem med groft hørstof eller lignende.

Service var blandt bønder af træ og keramik. Man spiste i vidt omfang af fælles fade og skåle, og deltes om kander og drikkekrus, men hver havde sin egen ske og kniv. Kniven brugtes både til at skære, og til at spidde maden med, da man endnu ikke brugte gafler. Til kødmat kunne gæsterne eventuelt have hver sin træbrik. Man kommer lagt med nogle afsavede brædder som serverings- og spisebrædder. Måltidet indledes i øvrigt med, at alle vasker hænder.

Hvis man ikke lige har et komplet klassesæt middelalderkopper, må man prøve at finde nogle krus, der virker så "middelalderagtige" som muligt, eller i en snæver vending bruge glas – så må det være den rigeste bonde i byen, der virkelig har revet sig. Skeer er ideelt set af træ, og knivene har træskaft, men igen må man jo klare sig med det bedste, man kan skaffe.

Placeringen af gæster ved forskellige borde er bestemt ikke tilfældig. Værten og de fornemste, eller højst skattede, gæster sidder *til højboards* ved et bord for sig selv. Jo tættere på værten, desto bedre. Højbordet står på tværs i lokalet, og de andre borde på langs, så bordene tilsammen danner et C med højbordet i midten. Man sidder kun på ydersiden af bordene, mens opvartningen foregår fra den anden side.

### *Maden*

Skal det være helt rigtigt, bør bryllupsmenuen bestå af fire retter, men mindre kan også gøre det. Man starter med den grovere mad, og slutter med den finere. Man vil typisk begynde med grød og kogte grønsager (især kål og ærter), og så gå over til kogt eller stegt kød (helst ferskt når det var bryllup – til daglig spiste man mest saltet og røget), brød, ost og måske postejer. Til slut kom en dessert af frugt, nødder og kage. Man skal dog huske, at sukker kun var for de allerrigeste, og at det almindelige sødemiddel, honning, ikke fandtes i uanede mængder.

Eksotiske krydderier var en vigtig del af fornem madlavning i middelalderen, og selvom almindelige mennesker næppe har haft råd til de eksplosive krydderiblandinger, som overklassen yndede, kan de godt have brugt en vis mængde krydderier til netop en bryllupsmiddag.

I praksis kan det fungere ganske fint at lade bryllupsmåltidet bestå af brød, rå frugt og grønt, samt måske lidt kage. Rensning, udskæring og fordeling af maden

# Undervisningsforløb

---

kan foregå under spillet. Men man kan også følge nogle af materialets vejledninger i middelaldermadlavning – bare sørg for at være godt inde i metoderne, og måske have afprøvet dem på forhånd, at det hele ikke ender med at gå op i kiksede madlavningsforsøg.

Se inspiration til madopskrifter i den røde idé-mappe i emnekasserne.

## *Brudens udseende*

I modsætning til i dag havde man ingen tradition for, at bruden var i hvidt eller lyst tøj. Tværtimod ville hun være klædt i det farverigeste, man havde råd til. Man brugte ikke brudeslør, men en blomsterkrans eller en krone oven på brudens udslåede hår. At flette en blomsterkrans kan være en opgave, som udføres under spillet. Som tegn på sin nye værdighed som husmoder fik bruden desuden sin kommende husholdnings fadebursnøgler til at hænge i bæltet.

## *Brylluppets forløb*

Endnu var bryllup en verdslig og privat sag, og kirkens velsignelse af et ægteskab var ikke juridisk afgørende. Men op gennem middelalderen blev det mere og mere almindeligt at et bryllup blev indledt med en vielse, der dog ikke nødvendigvis foregik i kirken. Brylluppet kan derfor indledes med at præsten vier brudparret. Vi har ikke noget middelalderligt vielsesritual bevaret, så man må finde på noget – f.eks. "Jeg vier jer i faderens, sønnens og Helligåndens navn. I er nu for rette ægtefolk at regne."

Så følger festen, med masser af mad, musik, dans og leg. Herefter gik bruden "under lin", dvs. at brudekransen blev løftet af håret og erstattet med den gifte kvindes hovedlin – et stykke hørstof, der dækkede håret. Et middelalderbryllup (eller brylluppets første dag) afsluttedes med at brud og brudgom blev klædt af og lagt i seng under gæsternes påsyn. Det er nok sandsynligt, at skolebørn vil finde dette lidt for grænseoverskridende, men man kan måske erstatte det med at lade dem træde ind i huset sammen, og så lade det være ved det.

## *Musik, dans og leg*

Musikanter var en vigtig del af et bryllup, og det kan give god stemning med en (godt skjult) musikafspiller. Man dansede kædedans efter forskellige mønstre. Se ark om dans og sang i den røde idémappe i emnekasserne.

Nedenfor er beskrevet nogle middelalderlige lege, som bl.a. kan bruges under bryllupsfesten. Til middelalderlige fester var det i øvrigt almindeligt med en "leger", en slags gøgler, der ikke nødvendigvis var professionel, men måske bare landsbyens største bajads. Hvis ét af børnene (eller måske en voksen?) har mod på at optræde som leger, med jonglering, vittigheder og sange, vil det være alle tiders.

## Leg, spil og konkurrencer

### *Brætspil*

I kasserne findes et par bræt/brikspil (Nefatafl og Terrespil) med tilhørende regler. De bør bestemt inddrages i rollespillet, og kan f.eks. befinde sig på kroen.

# Undervisningsforløb

---

## *Styrkeprøver*

"Livtag" er en brydning, hvor to modstandere holder hinanden om livet, med den ene arm over, og den anden arm under den andens arme. Det gælder da om at tvinge den anden bagover. Man kan eventuelt bryde fra knælende stilling for, at der skal være kortere at falde. Sørg under alle omstændigheder for at brydning foregår på nogenlunde blødt underlag såsom sand eller græs.

Tovtrækning har været udbredt i middelalderen, og kan foregå på forskellige måder. Der kan være mange deltagere, og de kan prøve at trække hinanden ned i et vandløb eller en dam (hen over en streg på jorden kan dog også bruges). To mennesker kan sidde med fødderne mod hinanden, og trække i en ring lavet af reb eller vidjer. Det gælder da om at få den anden til enten at slippe rebet, vælte eller rejse sig op. Særligt stærke personer kunne konkurrere mod to (eller flere) modstandere i denne styrkeprøve.

Man kan også trække i arm: To personer holder armene albue i albue og trækker indtil den ene part enten må træde et skridt frem eller slippe ved at rette armen ud.

Styrkeprøver kan også tage form at en konkurrence om et løfte tunge sten, springe over en å, løbe om kap eller hænge længst muligt i én arm. I det hele taget fandtes mange former for længde- og højdespring, ofte over forhindringer, f.eks. et gærde.

## *Kastekonurrencer*

Kastekonurrencer kunne foregå med sten eller stumpede træspyd, og det kunne enten gælde om at kaste længst, højest eller mest præcist. I sidste tilfælde kan man have en genstand stående, som det gælder om at ramme eller komme tættest på. Hvis I holder kastekonurrencer, så sørg for at overholde den helt basale sikkerhedsregel: Ingen kaster noget, hvis der står nogen foran ham eller hende. Sørg for at have en klart optrukket line, som alle står bagved.

Bueskydning kan også bruges, hvis man har udstyret til det. Her er sikkerhedsregler vigtige: Ingen lægger en pil på strengen, hvis der er nogen, der befinder sig foran skudlinjen. Der skydes efter en målskive, og det gælder om at ramme tættest på midten.

## *Våbenkamp*

Man kan også lade kamp med rollespilsvåben foregå som organiseret konkurrence eller turnering. Det kan være en mulighed for bønderne for at få lov at slås med rigtige våben – man kan jo sige at herremanden kan have udlånt et par udtjente sværd til formålet, f.eks. under brylluppet. Kampen foregår efter de regler, der er beskrevet i spiloplægget: Ingen slag mod hoved eller skridt, ingen stik og ingen hårde slag. Ben og arme er ubrugelige når de er ramt to gange, og rammes man to gange på torsoen, har man tabt.

Organiseret våbenkamp vil foregå i en afgrænset arena, f. eks. omkranset

# Undervisningsforløb

---

af reb, og det bør kun være to personer ad gangen, der slås – med mindre naturligvis nogen vil blære sig ved at slås med flere modstandere på én gang.

## *Boldspil*

I norske og islandske sagaer omtales mange boldspil, der for det meste var holdspil, hvor det gjaldt om at kaste, slå eller løbe en bold ind i modstanderens mål eller over en mållinje. Ofte blev der anvendt boldtræer, og kampene kunne godt udvikle sig ret voldeligt.

Et mere fredeligt boldspil er "hjørnebold" hvor fire personer står i hver sit hjørne af en rum (en optegnet firkant kan nok også bruges) og kaster en bold til hinanden, mens en person i midten prøver at gribe den. Omvendt kunne det også gælde om at ramme personen i midten – der er i det tilfælde dog kun tre spillere. Personen i midten må ikke løfte benene fra jorden.

Flere spil og lege kan findes i Jørn Møller: Gamle idrætslege i Danmark – Legebog 1-4.

## Køreplan for spillet

Her følger en beskrivelse af de begivenheder, som spillet bygges op omkring. Køreplanen er tænkt til en spil, der foregår over en enkelt skoledag. Ønsker du et længere spil, må du selv fordele, forlænge og supplere handling og aktiviteter.

Køreplanen er så detaljeret, som det er muligt for et rollespil, men den er ikke tænkt som et fyldestgørende manuskript. Rollespil er i høj grad båret af deltagernes spontane handlinger og interaktion, og en på forhånd fastlagt handling kan kun tjene som en overordnet ramme.

## Opstart af spillet

Begynd med at sætte gang i dagligdags aktiviteter i spillets forskellige lejre. I landsbyen begynder forberedelserne til brylluppet, og samtidig kan der også begynde på eventuelle håndværk o.l. Hvis I har rammerne til det, kan I måske også have noget decideret "bondearbejde" såsom at skære hø, passe dyr eller reparere hegn – hegn og gærder var en meget vigtig ting i de gamle landsbyfællesskaber, og man brugte umådelig meget energi på dem. I kroen kan der være praktiske opgaver i forbindelse med den mad og drikke, som skal sælges senere i spillet, og med at få krostuen gjort hyggelig.

I herregården begynder spillet med at de holstenske soldater ankommer. Herremanden ved ikke på forhånd, at de kommer, men må jo så skabe plads og beværte dem. Der kan være praktiske opgaver i forbindelse med indkvarteringen, og så kan der måske arrangeres noget våbentræning og nogle styrkeprøver, som både soldaterne, herremanden og hans folk kan deltage i. Men der må fra starten gerne opstå noget ambivalens, for på den ene side må herremanden (som er holstener og tro mod grev Gerhard) naturligvis tage godt imod soldaterne; på den anden side er det ikke ligefrem belejligt at have dem boende, og også på herregården vil der være folk, der føler sig provokeret af de holstenske lejetroppers tilstedeværelse i landet.

## Holstenerne i landsbyen

Når børnene er ved at være faldet på plads i deres roller, skal der sættes lidt mere skub i tingene. Holstenerne kan bevæge sig ned i landsbyen og optræde høvent og provokerende, men tingene skal dog helst ikke eksplodere for meget i åben konflikt lige fra starten.

Og der er også mange andre muligheder for igangsættelse af spil. Her skal du bruge din egen rolle bedst muligt – spiller du en intrigant karakter, kan du gå rundt og stikke til folk og sige dig som "Har du hørt hvad Hans Jensen siger om dig?" eller "Jeg har hørt at Maren siger..." Send også børnene ud på spionopgaver, med beskeder eller rygter. Men du kan ikke styre det hele, og det er afgørende at børnene også selv, i deres karakterer, har fået indbygget nogle mål og ønsker, og naturligvis, især – relationer til de andre spillere.

# Undervisningsforløb

---

## Brylluppet

På et tidspunkt begynder så brylluppet. Her er alle med, både bønderne, kroens folk og herremandens familie og folk. Og det kan godt være, at de holstenske soldater ikke er inviteret, men de kommer alligevel.

Hvordan brylluppet kan forløbe, er beskrevet i det ovenstående. Det kan godt være temmelig længe, hvis du udnytter mulighederne for både spisning, dans, lege og styrkeprøver fuldt ud. Her vil der formentlig helt naturligt begynde at ske en gruppering ud fra, hvem der er for og imod holstenerne. Festen er en oplagt anledning til udbrud af skænderier og konflikter, både mellem landsbyens og herregårdens beboere, og mellem de holstenske lejesoldater og dem, der ikke bryder sig om dem. Folk vil være lidt beduggede, og derfor mere åbenmandede og opfarende end normalt. Men der bør stadig lægges en dæmper på gemytterne, hvis det hele er ved at gå over genvind.

## Rygter om grev Gerhards død

På et tidspunkt kan du så beslutte, at nu skal rygten om grev Gerhards død nå landsbyen. Din egen karakter er rimeligvis nødt til at være den, der udbreder nyheden, og timingen vil afhænge af, hvor lang tid du ønsker, at spillet skal løbe over. Det kan ske et stykke ind i brylluppet, det kan ske dagen efter, eller der kan gå endnu længere tid imellem, hvis du selv eller børnene har ideer til nogen "mellemløbet", som kommer ind imellem brylluppet og slutspillet. Udnyt muligheden for at fortælle historien på dramatisk vis (se "Uddrag af jyske krønike" samt "Den politiske situation" i det historiske afsnit) – brug gerne din fantasi til at gøre det hele endnu mere dramatisk. Det er jo netop rygter, der når landsbyen, og ikke nøjagtige nyheder.

Meddelelsen om grev Gerhards død vil skabe meget forskellige følelser. Nogle vil blive forargede over, at en gammel mand er blevet myrdet, andre vil se det som en heltegerning, eller som startskuddet til et oprør og et opgør med grevens sønner og deres lejesoldater. Alle vil blive tvunget til at vælge side. Husk i øvrigt, at der i middelalderen formentlig ikke var nogen, der havde hørt om denne Niels Ebbesen før. Igen: Skab aktivering: Send nogle ud at sprede budskabet så alle hører det, saml nogle folk til at drive holstenerne på porten (eller til at beskytte dem, hvis det er den side, du er på).

Den mest oplagte måde at afslutte et større rollespil på, er et stort, afsluttende slag. Så med mindre du har andre ideer, vil vi forslå, at du her til sidst får stemningen pisket så meget op, at hele flokken kommer op at slås. Så må man se, hvem der vinder.

## Afslutning af spillet

For at undgå en fornemmelse af antiklimaks, og "hvornår er vi egentlig færdige?" bør du på et tidspunkt beslutte, at nu skal spillet afsluttes. Det gør du ved at tage ordet, opsummere hvad enden på det hele blev, og eventuelt perspektivere det i forhold til de virkelige, historiske begivenheder – og så sige tak for spillet!

## Middelalderen på nettet

I følgende afsnit, "Den historiske baggrund," beskrives tiden omkring og op til år 1340; både i henhold til de konkrete historiske begivenheder og den samfundsmæssige udvikling. Men har man tid og lyst, kan man også søge oplysninger mange andre steder. Følgende sites på internettet kan anbefales:

[www.middelalderfestival.dk](http://www.middelalderfestival.dk) Site for Horsens Middelalderfestival, som kan bruges til almen inspiration. Især kan det anbefales at gå ind under "bibliotek" i menulinjen, hvorfra man kan navigere sig videre til artikler om forskellige emner.

[www.middelalderinfo.dk](http://www.middelalderinfo.dk) Et tilsyneladende privat site, der indeholder et ret righoldigt materiale om forskellige emner indenfor middelalderen, foruden links til grupper, centre, håndværkere, musikere osv. Materialet virker ret lødigt, omend det ikke fremgår klart hvem der har skrevet det, og hvilke kilder, der ligger til grund for det.

[smn.dsl.dk](http://smn.dsl.dk) Det danske sprog- og litteraturselskab har et site kaldet "Studér middelalder på nettet". Her kan man bl.a. finde en hel middelalderkilder, både i originaludgave og oversættelse. Sitet ser i skrivende stund ud til stadig at være under opbygning, men når det bliver mere udbygget, vil det være virkelig guf.

[www.aamf.dk](http://www.aamf.dk) AAMF står for Aarhus Middelalderforening; en forholdsvis ny middelaldergruppe, der dog allerede har fået stablet et årligt middelaldermarked på Tangkrogen i Århus på benene. Deres site er ganske flot, og selvom det først og fremmest handler om foreningens arbejde, kan det måske tjene til inspiration. Og i forbindelse med et længere middelalderprojekt kunne man måske få noget ud af at kontakte foreningen.



## Uddrag af jyske krønike

(Skrevet omkr. 1342)

I året 1340 drog grev Gerhard af Holsten op i Jylland med en stor hær og havde med sig mere end 11 tusind mand krigsfolk, idet han ville udrydde alle Jyllands stormænd og overdrage dette land til sine tyskere. En del af hæren havde han imidlertid med sig, en del sendte han med sine to sønner til andre egne i Jylland. Mens han selv opholdt sig i Randers, kom en vis jysk væbner ved navn Niels Ebbesen, der i alt havde 47 følgesvende, den første dag i april ved nattetid til byen Randers over broen. På vejen til grevens logi lod de trommerne røre og satte ild på byen, så trængte han ind med vold, og selv gik han ind til greven sammen med andre og dræbte ham dristigt, samtidig med at der var 4000 mand tropper af grevens hær i byen. Da det var gjort, og han ville flygte ad broen, blev han forfulgt af flere bannere af grevens tropper. Dem holdt han i den grad stangen, at han dræbte to af deres meget fornemme riddere ligesom flere andre, således undslap han sammen med sine, da de havde kastet broens planker af bag sig, og han mistede ingen uden én. Men da den nævnte greve var død, vendte hele hans store hær med skam hjem til deres eget og efterlod de skatter, der var lovet eller som de havde fået, og desuden blev mange af dem dræbt i baghold fra danskerne.

Samme år, den 2. maj, dræbte samme Niels Ebbesen mange tyske ved Skjern Å, hvor de var ved at bygge en borg til danskernes fordærv. Men det samme år, da samme Niels Ebbesen belejrede borgen Skanderborg blev han angrebet af en stor tysk hær, der kom over ham på Alle Sjæles dag. Han gav dem hård kamp, men selv bukkede han under dér og ligeledes andre danske væbnere.

Script. rer. Dan. II.392. Oversat af Rikke Agnete Olsen Jyske Krønike, Århus 1995. s. 43f.

*Banner:* hærafdeling, antallet af mand skifter.

*Alle Sjæles dag:* 2. november.

## Den historiske baggrund

### Den senmiddelalderlige krise

1300-tallet var præget af flere forskellige problemer, forandringer og akutte kriser. Det mest kendte fænomen er byldepesten, den sorte død, som ramte store dele af Europa i årene 1348-50, samt flere gange efterfølgende - altså noget senere end vores historie.

Men krisen var for længst begyndt i 1340. Baggrunden var en udpræget højkonjunktur fra de foregående århundreder, hvor der skete en kraftig stigning i landbrugsproduktionen og handlen med konsumvarer, samt en stor befolkningstilvækst. Højkonjunktoren havde muliggjort fremvæksten af både en adel, en kongemagt og stor og veludbygget kirkeorganisation, der alle i større eller mindre omfang levede af produktionsoverskuddet, men i løbet af 1200-tallets anden halvdel begyndte man at nærme sig smertegrænsen for, hvor mange mennesker det eksisterende system kunne brødføde. Det betød at misvækst og økonomiske svingninger ramte hårdt.

Man har desværre kun meget få oplysninger om, præcist hvordan tingene udviklede sig, men det er sandsynligt, at befolkningstallet var begyndt at falde igen hen imod slutningen af 1200-tallet, måske endnu før. Og selvom det høje befolkningstal var et problem, var det også en forudsætning for højmiddelalderens produktionssystem. Dette baserede sig nemlig på billig arbejdskraft, som for meget lav løn evt. i kombination med små, usle jordlodder, udførte arbejdet på de store hovedgårde, som var den vigtigste produktionsenhed.

I begyndelsen af 1300-tallet begyndte krisetegnene for alvor at dukke op. Fra mange godser meldtes der om "ødegårde", som man ikke længere var i stand til at skaffe arbejdskraft eller lejere til at drive, og efterhånden var der hele landsbyer, der kom til at ligge øde. Også flere kirker blev opgivet. I 1310-11 og 1315-17 meldtes der om misvækst og hungersnød, og omkring 1330 begyndte priserne på jord og på korn at falde betragteligt.

Man skal dog ikke forestille sig, at Danmark (eller Europa) i 1340 var et samfund på randen af totalt sammenbrud. Meget tyder på, at produktionen det meste af tiden stadig fungerede ganske godt, og at der var gang i udviklingen af nye metoder til produktion og forarbejdning af fødevarer. Men tingene var tydeligt ved at forandre sig, og i løbet af 13-1400-tallet opstod et helt andet system for organisering af arbejdet og distribution af overskuddet.

Hvor en stor godsejer under det gamle system inddelte sin jord i hovedgårde (også kaldet *brydegårde* efter bryderne - de forvaltere, som stod for gårdens drift), fordelte han den i senmiddelalderen i langt højere grad mellem fæstebønder, hvis lejede jordlod var stor nok til, at en familie kunne betale tiende til kirken og lejeafgift til herremanden, og samtidig leve ganske godt. Dette system gav ikke så stort et udbytte til herremanden som det gamle, men til gengæld var det mere stabilt. Afgifterne var nemlig de samme fra år til år, og ikke afhængige af

hvordan det gik med høsten eller kornpriserne.

## Samfundsstrukturen

Det stændersamfund, som først endeligt forlades med revolutionerne og reformerne i 1800-tallet og det sene 1700-tal, synes i høj grad at tage form i løbet af 1300-tallet, selvom udviklingen begyndte længe før og fortsatte længe efter. I håndfæstningerne (kongernes aftaler med højadelen) fra det tidlige 1300-tal tales der tydeligt om en bonde-, herremands- og gejstlighedsstand, som hver især har særskilte privilegier og pligter. Men selvom disse stænder ideologisk set var tydelige, var der i 1300-tallet i praksis stadig en vis sammenblanding, især mellem bonde- og herremandsstanden.

### *Gejstligheden*

Kirkens og gejstlighedens forhold er et langt og kompliceret kapitel, som der ikke er nogen grund til at behandle nærmere her. Den gruppe, der er interessant for rollespillet om Niels Ebbesens tid, er sognepræsterne på landet, som desværre er dem, vi ved mindst om. De har rimeligvis haft baggrund i den øvre bondestand eller den lavere herremandsstand, men det betød ikke at der var tale om dårligt uddannede bondeknolde. Sognepræsterne havde gået på katedralskole i byerne, og havde – i hvert fald i Århus Stift – haft 2-3 års "pædagogikum" efter endt eksamen, inden de blev ordineret. De skulle ikke kun udføre messeritualerne, men også udlægge evangeliet for menigheden i en prædiken (på folkesproget).

Selvom det var meningen, at præster skulle leve i cølibat, var det helt almindeligt, at de havde børn med deres husholdersker, og at deres sønner (efter pavelig dispensation) selv blev præster.

### *Herremændene*

Herremandsstanden (ordet "adel" bruges først fra omkring 1500) var defineret ved at være fritaget for de faste skatter, men til gengæld være forpligtet til at yde personlig og veludrustet krigstjeneste til kongen. Skattefriheden omfattede i første omgang kun den jord, herremanden personligt eller gennem en halvfri forvalter (en såkaldt bryde) lod dyrke, men blev efterhånden udvidet til at omfatte også udlejede besiddelser. I 1340 dækkede den derfor også den jord, som herremanden udlejede til landboer (et ældre ord for fæstebønder).

I andre lande er der skarpe skel mellem højadel, hvis tjenesteforpligtelser gælder kronen direkte, og lavadel, der er i højadelens tjeneste. I Danmark er der kun et formelt skel imellem riddere, som har fået et personligt ridderslag af kongen, og væbnere, som ikke har. Men reelt hørte de fleste riddere til blandt de rigeste herremænd. Især i tiden inden 1300-tallets krise for alvor slog igennem, var herremandsstanden stærkt gradueret – de nederste lag var økonomisk på linje med de rigere bønder, og de øverste kunne måle sig med lensfyrster. Krisen gik dog hårdt ud over de fattigste herremænd, og ved dens afslutning i 1400-tallet var der derfor kommet større afstand mellem bonde- og herremandsstanden.

## Bønderne

I endnu højere grad end herremandsstanden blev bondestanden harmoniseret af krisen. I slutningen af 1200-tallet og begyndelsen af 1300-tallet fandtes der mange forskellige typer af landbrugere: Der var *bryder*, som var forvaltere af herremænds eller storbønders gods, og som administrerede de store hovedgårde; *gårdsæder*, næsten jordløse landarbejdere, som arbejdede på brydegårdene, og *landboer*, som lejede nogle jordlodder, hvis størrelse typisk var i underkanten af, hvad en familie kunne leve af, og som leverede både afgifter og i et vist omfang arbejdskraft til brydegårdene. Både landboer og gårdsæder lejede deres jord på kortvarige kontrakter, som begge parter kunne opsigte.

Endelig var der *selvejerbønderne*, der formentlig var en meget varieret gruppe. Selvejergruppens art og omfang er stærkt omdiskuteret, men sikkert er det, at der blev færre og færre af dem i løbet af middelalderen. Ved at opgive sin status som selvejer og blive landbo kunne man nemlig slippe for at betale skat, og selvom man så i stedet skulle betale lejeafgift af sin jord, var denne afgift en del mindre end skatten.

Efter krisen var både bryde- og gårdsædegruppen stort set forsvundet. Årsagen var faldet i befolkningstallet og dermed en mangel på arbejdskraft, som betød en væsentlig forbedret forhandlingsposition for bønderne. Mange gårdsæder overgik til at være landboer, og så mistede brydegårdene deres arbejdskraft. Brydegårdsjorden måtte så inddeles i landbogårde, og dermed blev det endnu lettere for gårdsæder at finde en landbogård. Alt i alt voksede landbogruppen altså, og samtidig voksede størrelsen på deres jordlodder, igen på grund af manglen på arbejdskraft.

Men samtidig med at landboernes økonomiske vilkår forbedredes, blev deres juridiske status mindre selvstændig. På landskabslovenes tid (første halvdel af 1200-tallet) regnedes en landbo nemlig som husbond på sin egen ejendom og var juridisk set næsten jævnstillet med selvejerbønder. Men fra 1304 fik en jordejere alle, der boede på hans jord under sit "værn", hvilket betød, at han førte deres sager på tinge og modtog de bøder, der blev tilkendt dem.

I 1400-tallet bestod bondestanden af nogenlunde jævntstillede fæste- og selvejerbønder (med fæstebønder i klart overtal). De fleste gårde var af omtrent samme størrelse - store nok til let at kunne forsørge en familie, og med afgifts- og hoveriforpligtelser, som lå langt under det, som mindre landbogårde havde haft i 1200-tallet. Fæstebønderne havde endda fået en vis arveret til deres gårde, men til gengæld, i visse perioder og områder, også forpligtelse til at blive på den.

Overgangen mellem de to systemer er meget langvarig, og at det er svært at regne ud, præcist hvordan sagerne stod i de enkelte egne i 1340.

## Landsbyens organisation

Langt de fleste af middelalderens bønder var bosat i landsbyer, selvom der også fandtes et vist antal gårde, som lå for sig selv ude på marken.

I selve landsbyen lå gårdene placeret omkring en *forte* eller *bygade*, en

# Undervisningsforløb

---

åben plads som var fælles for alle landsbyens beboere. Her lå gadekæret, smedjen og eventuelt også byhyrdens hus, og det var her man samlede kvæget, når det skulle drives på græs. Det var også her, man mødtes til *gadestævner* eller *bystævner* for at diskutere og regulere fordelingen af jord og opgaver, samt afgørelsen af tvister og uenigheder.

Den grund, som de enkelte gårde lå på, kaldtes *toften*, og dennes størrelse bestemte hvor stor en del af landsbyens jord, bonden havde dyrkningsret til, samt hvor mange dyr han måtte have gående på de fælles græsnings- og oldenskovsarealer.

Toften indgik ikke i fællesskabet, men var ejet eller lejet privat af den enkelte bonde. Her var der ud over gårdens bygninger typisk plads til både *abildgård* (frugthave) og *kålgård* (køkkenhave).

Uden om landsbyen lå den agerjord, der indgik i dyrkningsfællesskabet. Noget af jorden kunne dog være undtaget fra fællesskabet, enten fordi den var *ornum*, jord som fra gammel tid havde været privatejet, eller fordi den var solgt fra.

I vækstsæsonen blev markerne holdt indhegnet for, at kvæget ikke skulle gå i kornet (omvendt i dag, hvor man hegner kvæget inde). Reguleringen af, hvem der havde pligt til at vedligeholde hegnet og åbne og lukke gærderne på de rigtige tidspunkter, var en vigtig del af landsbyfællesskabet – og årsag til mange konflikter. Uden om markerne gik kvæget frit, omend der kunne forekomme hegn mellem de forskellige landsbyers græsningsarealer. Nogle landsbyer kunne for at slippe for disse hegn lave en fælles organisering af de åbne græsningsområder.

Jorden blev dyrket i forskellige former for rotationssystemer. *3-vangsbruget*, hvor man skiftede mellem vårsæd, vintersæd og braklægning, var det mest udbredte. Landsbyens jord inddeltes altså i tre dele, kaldet *vange*. Inden for hver enkelt vang var jorden inddelt i *agre*, som var lange, smalle striber, typisk 10-20 m brede og 5-600 m lange. Det var besværligt at vende de tunge hjulplove, så derfor var det en fordel med smalle dyrkningsstykker. Størrelsen af hver enkelt ager svarede til, hvad en bonde kunne pløje på en dag, så det gjorde ikke noget, at den enkelte bondes agre kunne ligge meget spredt af hensyn til en retfærdig fordeling af god og dårlig jord.

Det er muligt at landsbyfællesskabet ligesom i senere tider, hvorfra kilderne er flere, ikke kun omfattede regulering af brugsret og pligter, men også indbefattede sociale forpligtelser til at hjælpe hinanden ved sygdom, brand, nybyggeri og lignende, men det er ikke noget, der er dokumenteret.

## Herregårde og borge

1300-tallets herregårde var større end bondegårdene, men adskilte sig i øvrigt ikke så meget fra disse. De kunne være en del af landsbyen eller ligge et lille stykke derfra. Eventuelt kunne herregårdene have en indhegnet gårdsplads, og nogle af dem var befæstede. Befæstelser og deciderede borganlæg blev mere og mere almindelige i de urolige tider efter mordet på Erik Klipping i 1268 og frem til Margrethe I's regeringstid. Mange befæstelser var anlagt i svært tilgængelige områder, f.eks. vådområder, og desuden beskyttet af volde, grave og palisader. Befæstelser og

# Undervisningsforløb

---

borganlæg fungerede ikke nødvendigvis som gårdanlæg, men var mindre bebyggelser, som man kunne trække sig tilbage til i tilfælde af angreb.

## Den politiske situation

### *Magt og styrke koster*

Op gennem den tidlige middelalder voksede kongemagten på mange måder i magt og styrke, men det var en magt og en styrke, som det var svært at holde fast på. Ud over magtkampe med stormændene og kirken, samt mellem forskellige medlemmer og grene af kongeslægten, var der et grundlæggende problem med finanserne. I 1200-tallet var det ikke mindst udviklingen i krigsteknologien, som betød store udgifter, samtidig med at militæret mere end nogensinde var den nødvendige basis for kongens magt.

Helt centralt for den militære magt var de borganlæg, som kongerne havde bygget rundt omkring i landet, men i løbet af 1200-tallet blev det også mere og mere almindeligt, at stormænd byggede private borge. Kampen om, hvem der havde ret til at have og bygge borge, fylder meget i kilderne fra 12-1300-tallet. Da Christoffer II i 1320 underskrev sin meget restriktive håndfæstning, forpligtede han sig til at nedrive alle kongelige borge, undtagen de tre gamle, Kolding, Ribe og Skanderborg. Omvendt kunne Margrethe I i 1396 beordre nedrivning af de private borganlæg og forbud mod opførelse af nye.

Efter år 1300 forsøgte kongerne at skaffe sig nye indtægtskilder gennem kontrol med Skånemarkedet, og med de vigtige handelsbyer på den tyske østersøkyst. At fungere som beskytter og fredsgarant for handelslivet blev en af kongemagtens vigtigste funktioner, og under den kongeløse tid i 1330'erne kom købstæderne til at savne kongemagten og spillede derfor en vigtig rolle i dens genopbygning. Men retten til at beskytte de tyske handelsbyer skulle vindes og opretholdes militært og i stedet for at genskabe det økonomiske grundlag for kongemagten, kom kampene om Østersøkysten i længden til at udhule dette grundlag yderligere.

### *Kongemagtens krise og fald*

Erik Menved, som var konge fra 1286-1319, synes at have haft store ambitioner. Under ham var kongemagten militært meget stærk, men styrken byggede på lån af penge og tjenester. I stedet for at betale tilbage i rater og med renter var det på den tid almindeligt, at konger eller fyrster udskød betalingen af lån eller tjenester ved midlertidigt at give skyldneren ret til indtægter fra en del af deres gods. Panthaveren var forpligtet til at afgive pantet, så snart udpantneren eller hans arvinger kunne betale, hvad han skyldte. I nogle tilfælde blev udpantningen permanent (således havde allerede Valdemar Sejr overdraget mange besiddelser til nordtyske stormænd), men i Erik Menveds og hans fjende, bror og efterfølger Christoffers tid tog den så stort et omfang, at kongemagten til sidst ikke havde flere besiddelser tilbage.

Indtil omkring 1315 opvejede de indtægter, Erik Menved havde fra sine erobringer, faktisk hans udgifter. Især var det lukrativt at vinde positionen som

beskytter af de nordtyske handelsbyer. Men i sine sidste leveår, hvor Erik også sloges med sin bror Christoffer, kom der ikke meget ind. Da Erik så døde uden arvinger, og Christoffer (som den eneste legitime kandidat) overtog tronen, var tronen stærkt svækket, bl.a. af Christoffers og hans udenlandske allieredes egne anslag imod den, men også af interne oprør i riget, som skyldtes det skattetryk og de krigsforpligtelser, som Erik Menved havde pålagt både den jævne befolkning og herremandsstanden. Sidstnævnte fik Christoffer til at underskrive en meget skrap og restriktiv håndfæstning, som bl.a. begrænsede kongens ret til at udskrive skatter og at forlange, at herremændene skulle gøre krigstjeneste i udlandet.

Til trods for sine løfter forsøgte Christoffer at genrejse kongemagten gennem erobringer i udlandet, til dels finansieret af ekstraskatter. Dette skabte i 1326 oprør i Jylland og på Fyn, som snart fik tilslutning af de sjællandske og skånske tropper, der blev sat ind imod oprøret, og Christoffer flygtede. Herefter blev den mindreårige hertug Valdemar af Sønderjylland valgt til konge, under formynderskab af grev Gerhard af Holsten, den ene af de to store panteherrer. Men det var en stærkt udhulet magt, som Gerhard ikke fik meget ud af, bl.a. fordi også han måtte bruge penge og kræfter på at nedkæmpe oprør. Derfor lod han i 1330 nogenlunde fredeligt kongemagten gå tilbage til Christoffer, som støttedes af sin halvbroder, den anden store pantehaver, Johan.

Begivenheder i årene 1326-1330 var meget indviklede, men resultatet blev, at Christoffers ældste søn Erik blev dræbt, og Christoffer selv døde i 1332 efter at have pantsat alle kongemagtens besiddelser. Der blev ikke valgt nogen ny konge – hvad skulle han have været konge af?

## *Panteheredømmet*

De næste otte år har næppe været morsomme, da der ud over politisk kaos også var landbrugskrise i 1330'erne. På den anden side virker tiden under panteheredømmet faktisk mere rolig end de foregående år, formentlig fordi der ikke længere var nogen kongemagt, der desperat forsøgte at genrejse sig. Det ser heller ikke ud til, at landet har været egentlig forarmet – tværtimod er der rigdom og indtægter nok til at gøre det yderst attraktivt at besidde panterne. I virkeligheden var panterne langt mere værd end deres pålydende værdi, især hvis man besad dem i mange år.

Det vigtigste oprør mod pantehaverne skete inden Christoffers død, idet en skånsk opstand endte med, at landsdelen gav sig ind under den svenske (og norske) kong Magnus, som herefter betalte grev Johan 70.000 mark sølv – det dobbelte af Skånepantets oprindelige værdi – for at overtage pantet. Elles nævnes kun, at junker Otto, Christoffers næstældste søn, angreb Gerhard i 1334, vistnok med en vis jysk støtte, men Otto blev nedkæmpet og taget til fange, hvorefter han gled ud af sagaen.

De holstenske grever forsøgte ikke at gøre sig til konger og lod f.eks. retssystemet køre nogenlunde uanfægtet, men de ville naturligvis have deres indtægter, og det kunne godt være problematisk. De store panthavere skyldte typisk selv penge eller tjenester til mindre stormænd (mest holstenske), som derfor fik videreført pantet mange af besiddelserne, og ofte var der også pengestærke købmænd involverede. Der

var altså mange mennesker, der havde krav på betaling, og det var på ingen måde en enkel sag at få afviklet systemet.

Men i løbet af de kongeløse år kom der et stigende udenlandsk pres for at få genetableret den danske kongemagt. Presset kom til dels fra de nordtyske handelsbyer, Hansaerne, som fandt, at den usikre situation og manglen på en stærk militær beskytter af købstæderne og markederne var til gene for deres handelsinteresser, og til dels fra den tyske kejser og hans familie (Wittelsbacherne). Disse var gennem ægteskab allieret med Christoffers slægt og havde fået lovning på Estland i forsinket medgift for Christoffers datter, der var gift med kejserens søn, markgreven af Brandenburg. Men det vigtigste var sikkert, at Wittelsbacherne var urolige over den styrkelse af både Holsten og det nye norsk-svenske fællesmonarki, som en endelig opsplitning af Danmark ville medføre. Denne bekymring deltes af mange, herunder paven.

## *Genetableringen af den danske kongemagt*

Christoffers yngste søn, junker Valdemar, voksede op hos kejseren og markgreven, og synes fra en tidlig alder at have udvist selvstændige politiske evner, selvom han naturligvis også var en brik i et større spil. Da han blev konge i 1340, har han ikke været meget mere end 20 år gammel. Som allierede havde han ikke kun Wittelsbacherne, men også dele af den danske stormandsstand samt flere af bisperne. Og det lykkedes ham åbenbart også at få hertug Valdemar af Sønderjylland over på sin side.

Gerhard havde ikke til sinds at give op så let. På et fyrstemøde i Nordtyskland i februar 1340, hvor markgreven af Brandenburg ville samle støtte til indsættelsen af junker Valdemar som konge, troppede Gerhard således op med en større hær, og der kom i første omgang ikke noget ud af forhandlingerne.

Gerhard brugte sin nevø hertug Valdemar (som kun var nogle år ældre end junker Valdemar) som tvangsmæssig allieret, og kort efter mødet fik Gerhard gennemtvunget en aftale, hvor de to hertuger byttede besiddelser, så Gerhard fik en række sønderjyske panter til gengæld for de nørrejyske, som Valdemar overtog. Dette betød en samling af Gerhards besiddelser og direkte adgang for hans tropper til Jylland. For at nedkæmpe modstand mod denne ordning sendte Gerhard sin hær ind i Jylland, hvilket skabte en hel del utilfredshed. Gerhard selv blev myrdet af væbneren Niels Ebbesen 1. april, og kampene mellem de holstenske og de jyske tropper fortsatte henover sommeren og efteråret, indtil holstenerne led endeligt nederlag ved Skanderborg den 2. november.

Imens fortsatte forhandlingerne om junker Valdemars indsættelse. Mange har sagt, at mordet på grev Gerhard intet betød i denne sag, men mon ikke det i det mindste har stillet hertug Valdemar en smule friere? I hvert fald gik han bagom ryggen på sine fætre, Gerhards sønner, og fik lavet en aftale om, at Valdemar skulle giftes med hans egen søster, Helvig (med det nordenfjords Jylland som pant), i stedet for Gerhards datter.



# Undervisningsforløb

---

Hermed var grunden til Valdemars genrejsning af kongemagten lagt. I pinsen 1340 blev Valdemar og Helvig gift, og Valdemar blev kongehyldet på Viborg landsting (senere også på Sjælland). Herefter fulgte mange års tovtrækkerier, forhandlinger, købslåen og kampe, som ikke mindst kompliceredes af videreførelserne til mindre stormænd.

## Tyskerne og danskerne

Som det er fremgået, var der nære forbindelser mellem fyrsteslægterne i Danmark og Tyskland. Men den tyske indflydelse på Danmark sås også i mange andre samfundslag. Indvandringen af tysk adel begyndte allerede tidligt i 1200-tallet, hvor flere tyske stormænd fik del i kongemagtens godser til gengæld for militære tjenesteydelser. De tyske handelsbyer dominerede handelen i Østersøen og havde derfor meget stor indflydelse på bykulturen og håndværket.

Der kom mange tyske ord ind i det danske sprog i løbet af 13-1400-tallet, især plattyske. Plattysk, som taltes i det nordlige Tyskland, var desuden så nært beslægtet med dansk, at man har kunnet forstå det uden videre. De fleste nye tiltag indenfor økonomi og teknologi (f.eks. udbredt brug af møller, øget specialisering og satsning på animalske produkter som kød og smør) kom sydfra, og de indvandrede tyske stormænd har rimeligvis ført an i udviklingen.

På den anden side ses der også eksempler på "antityske" følelser, f.eks. i et klagedigt fra 1329 over sædernes forfald, samt i Christoffers håndfæstning fra 1320, hvor det forbydes tyskere at besidde jord og borge i Danmark og at deltage i kongens råd (her er der dog snarere tale om magtpolitik end om nationalisme), så forholdet har ikke været rosenrødt.

Man skal dog næppe se oprørene mod de tyske pantefyrster som udtryk for nationalisme eller tyskerhad. I de foregående årtier havde stormænd og bønder gjort oprør mod alt og alle, og nogle af disse oprør havde sågar været mere eller mindre organiseret af de tyske pantherrer, så det var snarere en almen uvilje mod at betale skatter og afgifter, der lå som baggrund.