

EN VIKINGEFEST



INDHOLD

INDLEDNING	2
INVITATIONER	2 - 7
FORBEREDELSE	
OPSKRIFTER	
Tørrede æbler	8
Honningslik	8
Figurboller	9
FESTLIG UDSMYKNING	
Pyntedug	10
En guirlande af vikinger	11
Vikingskjolde til bordet	12
Runesten	13
Vikingerne maling (æggetempera)	14
Sol-skiver	15
DIT EGET VIKINGESPIL	16-17
GÆSTERNE ANKOMMER	
Velkomstdrik	18
Torsten Skræk	18-20
AKTIVITETER	
Kærn jeres eget smør	21
Bag et fladbrød	22
Lav en amuletpose	23
Lav en pilefløjte	24
Rune- / rytimestave	25
Lav et vikingskjold	26-27
Lav et sværd	28-29
Lav et vikingearmbånd	30
Lav en perlekæde	31-32
Lav din egen filtbold	33
SPISETID	
Vikingebuffet	34
LEGE	
OM VIKINGEKRIGERE	35
OM VALKYRIER OG SKJOLDMØER	36
Træning af vikingehæren	37
Præcisionskast med filtbolde	38
Spydkast	39
Balders bål	40
Holmgang	41
Prøv at spille terre	42
Vikingspil	43
Skattejagt	43-44
En god vikingehistorie	45-51

INDLEDNING

I dette materiale findes forskellige ideer til afholdelse af en temafest om vikinger. Vi har stræbt efter at finde på pynt, aktiviteter, lege m.m. som forholdsvis let kan laves derhjemme i en almindelig husholdning, og mange steder er der derfor gået på kompromis med materialer, redskaber og processer. Det siger sig selv, at man ikke i løbet af en eftermiddags leg i moderne omgivelser kan skabe autentiske rammer og gennemgå de ofte langsomme arbejdsprocesser, som netop var en del af vikingetidens betingelser. Men børn og voksne kan få nogle sjove og spændende timer sammen med forberedelse og afholdelse af festen.

Det er naturligvis ikke meningen, at man skal nå igennem hele materialet til en enkelt fest; men man kan udvælge de forberedelser, som man har lyst til at lave – og i øvrigt afpasse lege og aktiviteter efter eget gemyt og efter de børn, som er inviteret til vikingefesten.



INVITATIONER

Der er på de næste sider forslag til forskellige kort, som du er velkommen til at printe ud.

Du kan skrive en personlig indbydelse inde i kortet – eller du kan vælge at bruge en af de tre fortrykte tekster. Tekst 3 er en forkortet udgave af tekst 2, blot skrevet med runer.

Sæt et blyantsmærke i et hjørne på det øverste ark printerpapir, inden du starter med at printe ud. Så kan du regne ud, hvordan arkene skal ligge i printerens næste gang for at få teksten til at stå rigtigt på bagsiden af arket (= inde i kortet.)





F (V) U (Y) TH (D) A (O) R (G) K (G) H (P) N (E) I (S) T (P) B (P) M L
 Y

F (V) U (Y) TH (D) A (O) R (G) K (G) H (P) N (E) I (S) T (P) B (P) M L
 Y

VÆR HILSET,
 FOR AT FEIRE DEN UNGE KRIGER / SKØNJOAMFRU 'S FØDSELSDAC
 INDBYDES DU HERMED TIL

STORT VIKINGEGILDE

DEN: KLOKKEN:
 PÅ MIN VIKINGEBORG, DER LIGGER:

KOM I DIT BEDSTE VIKINGETØJ - HØVDINGEN SØRGER FOR MAD OG MØD!

VÆR HILSET,
 FOR AT FEIRE DEN UNGE KRIGER / SKØNJOAMFRU 'S FØDSELSDAC
 INDBYDES DU HERMED TIL

STORT VIKINGEGILDE

DEN: KLOKKEN:
 PÅ MIN VIKINGEBORG, DER LIGGER:

KOM I DIT BEDSTE VIKINGETØJ - HØVDINGEN SØRGER FOR MAD OG MØD!

Kære _____

I anledning af _____ vil jeg gerne indbyde dig til

vikingsfest

_____dag den ____ kl. ____ på _____
(adresse)

Mange hilsner fra

Påklædning: Gerne udklædt som viking

Svar udbedes

Kære _____

I anledning af _____ vil jeg gerne indbyde dig til

vikingsfest

_____dag den ____ kl. ____ på _____
(adresse)

Mange hilsner fra

Påklædning: Gerne udklædt som viking

Svar udbedes

የቆዩ _____

1. የጥንቃቄዎች ቁጥር _____

የቢሮ 1. ስራዎች ለሰራተኛው ሰራተኛው የሰራተኛው

በሰራተኛው ሰራተኛው _____

የሰራተኛው ጥንቃቄዎች

የሰራተኛው ጥንቃቄዎች

የቆዩ _____

1. የጥንቃቄዎች ቁጥር _____

የቢሮ 1. ስራዎች ለሰራተኛው ሰራተኛው የሰራተኛው

በሰራተኛው ሰራተኛው _____

የሰራተኛው ጥንቃቄዎች

የሰራተኛው ጥንቃቄዎች

FORBEREDELSE

Forventningens glæde siges at være den største – så giv jer god tid til at hygge jer børn og voksne sammen med at forberede festen.

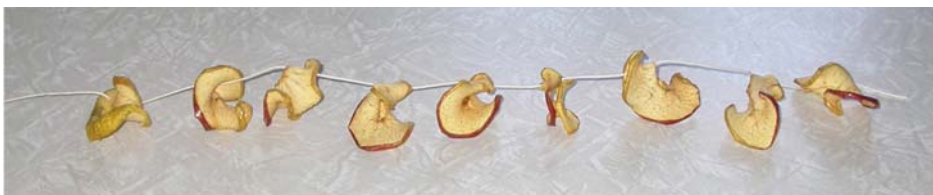
Evt. kan gæsterne selv være med til at lave bordpynten!

At kærne smør og bage fladbrød er også aktiviteter, som alle kan deltage i.

OPSKRIFTER

Tørrede æbler

Beregn 1 æble til 3 personer



Æblerne vaskes og skæres i tynde skiver.

Skær kærnehuset bort.

Træk æbleskiverne på en snor og hæng dem tørt og gerne lunt i mindst 3 dage.

De tørrede æbler kan gemmes i en kagedåse.

Honningslik



Ingredienser

200 g honning

2 spsk. smør

1 dl hakkede nødder

1 dl havregryn

Fremgangsmåde

1) Smelt honning og smør sammen og lad det koge ved svag varme i mindst 10 min.

2) Tilsæt nødder og havregryn og kog op.

3) Bred massen ud i et tyndt lag på et stykke bagepapir og skær ud i firkanter.

Afkøles og opbevares køligt.

Læg evt. pergamentpapir imellem lagene, så stykkerne ikke klistrer sammen

Figurboller (ca. 24 stk)

I vikingetiden formede man brød som figurer til særlige lejligheder.



Ingredienser

50 g smør
4 dl mælk
1 dl tykmælk
50 g gær
1 tsk. salt
1 tsk. honning
200 g fintrevne gulerødder (2 store eller 3 små gulerødder)
200 g spelt grahamsmel
ca. 800 g hvedemel

Farvet glasur

Chokoladeknapper

Fremgangsmåde

- 1) Smelt fedtstof og tilsæt mælk og tykmælk.
- 2) Rør gæren ud i lidt af væsken og tilsæt de øvrige ingredienser (Gem lidt af hvedemelet)
- 3) Ælt dejen godt sammen og lad den hæve tildækket på et lunt sted i ca. 1 time.
- 4) Når dejen er hævet til ca. dobbelt størrelse, lægges den ud på et meldrysset bord og æltes igennem igen. Tilsæt evt. mere mel.
- 5) Del herefter dejen i 24 stykker.
- 6) Lad nu børnene forme figurer af dejen. Det kan være vikingeskibe, hjelme, sværd, armbånd, ansigter, kringler ... hvad som helst. Små detaljer vil muligvis flyde ud under bagningen – men derfor kan man jo godt have det sjovt med at lave dem! Efter bagning kan eventuelle detaljer "trækkes op" eller tegnes med glasur.
- 7) Lad figurerne efterhæve i 20 min.
- 8) Bag de efterhævede figurboller 15-20 min. midt i en 200° varm ovn.
Kig jævnligt til bollerne, mens de bages. Flade figurer bliver hurtigere gennembagt end tykke – og figurerne skal tages ud, efterhånden som de bliver lysebrune.
- 9) Når figurbollerne er helt afkølet, pyntes de med chokoladeknapper og glasur i forskellige farver.

FESTLIG UDSMYKNING

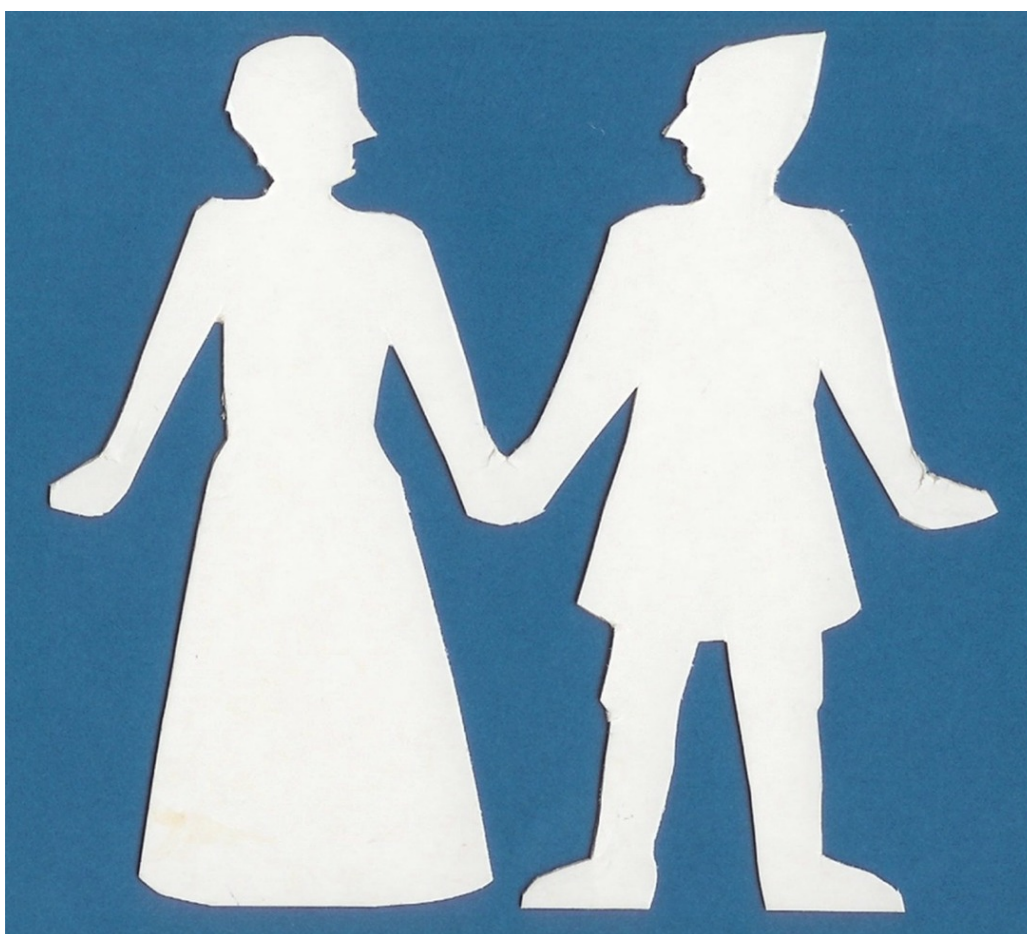
Pyntedug



De kædedansende vikinger tegnes på et aflangt stykke karton, der skal ligge midt på bordet og kan genbruges flere gange.

Tegn eventuelt blot omridset af de dansende efter skabelonen, og lad gæsterne "give vikingerne tøj på" med farveblyanter eller tusch.

Vikingeparret på skabelonen er 12,5 cm i bredden. Det passer med at der kan være $10 + 3 + 10 + 3$ vikinger i en kædedans rundt langs kanten af en pyntedug på 40 x 85 cm. Hvis pyntedugen skal være længere, lægges 12,5 cm til for hver 2 dansere.



Pyntedug (fortsat)

Materialer

40 x 85 cm karton eller kraftigt hvidt papir

Karton til skabelon

Saks

Farver. Farveblyanter eller tusser er bedst til detaljer

Fremgangsmåde

- 1) Udprint de to vikinger, tegn dem over på et stykke karton og klip ud.
- 2) Læg skabelonen, så danserne har fødderne 1,5 cm over kanten, og den første danser er 10 cm fra siden af dugen.
- 3) Tegn omkring skabelonen gentagne gange, så der bliver en række af dansere. Deres hænder skal overlappe hinanden en smule.
Der kan være tre dansere langs de korte sider af dugen og 10 dansere langs hver af de lange sider.
- 4) Herefter tegnes og farves forskelligt tøj på de dansende vikinger.
- 5) Udfyld hjørnerne på dugen med et skjold eller et flag.

*Hvis man har mulighed for at kopiere op eller ned, kan man naturligvis også ændre størrelsen på skabelonen og dermed på sine dansere.
Så kan man f.eks. klippe:*

En guirlande af vikinger



Fold papiret som vist på billedet og klip igennem alle lag på én gang.

Vikingskjolde til bordet



Materialer

Karton i forskellige farver
Passer (eller nogle glas at tegne rundt om)
Saks
Metalfarvet tusch
Tæppesøm eller tegnestifter

Fremgangsmåde

- 1) Tegn cirkler på karton og klip ud.
- 2) Kanter og "søm" tegnes på skjoldet med guld- eller sølvtusch.
- 3) Et tæppesøm eller en guldfarvet tegnestift sættes gennem midten som "skjoldbule".

Runesten



Materialer

Marksten i knytnævestørrelse

Tynd pensel, f.eks. nr. 3 eller 4

Vandopløselige farveblyanter. Hvid, sort, gul og rød var de mest almindelige farver i vikingetiden. Men nogle runesten har også været malet med grøn og blå.

Runealfabet (se side 4)

Forskellige vikingemotiver at kigge efter. Lån en bog om vikingerne på biblioteket, gå på nettet eller lad dig inspirere af eksemplerne nederst på siden.

Fremgangsmåde

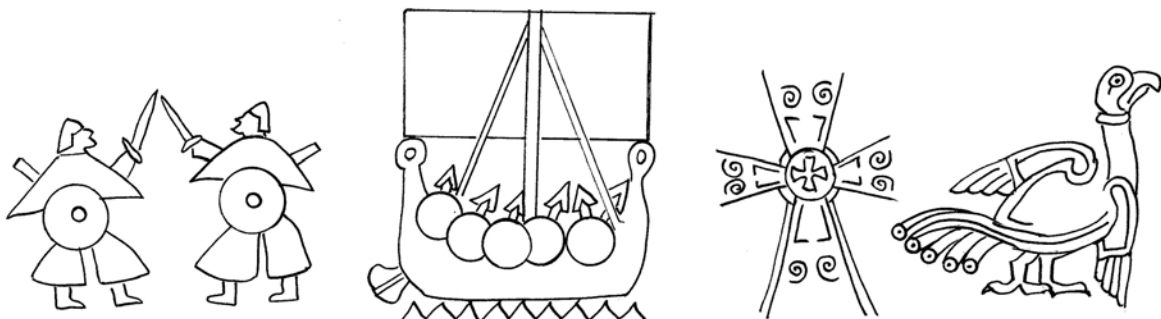
1) Stenene vaskes og tørres.

2) Tegn runer og motiver på stenen med farveblyanter eller farvekridt.

Mal lyse farver før mørke farver, da man ellers let kommer til at "grumse" de lyse farver.

Med vandopløselige farveblyanter kan du tegne meget præcist, og bagefter opløse farven med vand og en pensel.

Vandfarve har desuden den fordel, at det kan vaskes af stenen igen, hvis man ikke blev tilfreds med resultatet i første forsøg.



På næste side får du opskriften på en maling, som man havde i vikingetiden. Den kræver at par indkøb – til gengæld er malingen meget holdbar både ude og inde.

VIKINGERNES MALING (ÆGGETEMPERA)

Vikingerne var glade for farver, og de malede på både sten, træ og kalkede vægge. De malede muligvis også på stof; men næsten alt stof fra den tid er rådnet væk, så det ved vi ikke meget om.

Let tilgængelige og almindelige farver var HVID (kridt), SORT (kul eller sod), GUL (okker) og RØDBRUN (brændt okker eller rust). Desuden kunne man fra udlandet købe GRØN og BLÅ farve.

Vikingerne brugte farverne som "lokalfarver", dvs. de blandede ikke farverne, men malede med én farve ad gangen.

Du kan fremstille din egen maling, på samme måde som vikingerne gjorde det. Malingen består af pigment (farvestof) og bindemiddel (der "binder" pigmentet til underlaget)

Pigment

Farvepigmenter kan fås hos velassorterede farvehandlere.

Du kan også selv eksperimentere med at lave pigment ved at knuse et farvestof - f.eks. kul, rust, okker eller mursten - meget fint i en morter. Farvestoffet skal knuses til pigmentet er så fint som hvedemel.

VIGTIGT! Kridt kan ikke bruges sammen med olie, da olien "æder" den hvide farve.

Bindemiddel

Der har været forskellige typer af bindemiddel og maling i vikingetiden; men denne æggetempera kan bruges både på papir / pap, træ, stof og keramik.

Den holder godt og kan anvendes både indenfor og udendørs.

Fremstilling af maling

Materialer

1 æg

Rå linolie (tørre langsomt) eller linoliefernis (tørre hurtigere)

Farvepulver (= pigment)

Små skåle eller beholdere, gerne med låg

Rørepind

Fremgangsmåde

1) Rør æggehvide og blomme sammen i en skål.

2) Tilsæt ca. samme mængde linolie + ca. halv mængde vand og rør det hele sammen.

3) Fordel olie-æggemassen i små skåle og tilsæt farvepulver og evt. mere vand til en passende konsistens, dvs. til det ligner maling. Hvis malingen tørre for hurtigt ud, kan der tilsættes mere vand, efterhånden som man maler.

VIGTIGT! Æggetempera skal tørre udendørs i solen, til farven ikke smitter af længere. Det kan godt tage flere dage!

Hvis der bliver maling til overs, kan den holde sig tildækket i køleskabet i ca. en uge.

Sol-skiver

For vikingerne var solen et vigtigt omdrejningspunkt i tilværelsen. Man fejrede den ved bl.a. midsommer og vintersolhverv, og solen blev afbilledet med forskellige symboler i mange forskellige materialer. Et tegn, som de fleste mennesker i dag forbinder med nazismen (hagekorset), er oprindeligt et symbol for solen, og dette "solhjul" blev brugt både i bronzealder og vikingetid.

Vores moderne udgave af et solsymbol er fremstillet i metalfolie. Anbringer man et fyrfadslys midt på skiven, giver det ekstra glans til solen.



Materialer

Metalfolie

Store glas, underkopper eller andre runde genstande at bruge som skabelon

Saks

Blyant, kuglepen (med stiften inde) og evt. andre genstande til at præge mønster med

Underlag, der er fast men lidt blødt i overfladen, f.eks. et stykke pap

Fremgangsmåde

1) Afmærk cirkler på metalfoliet og klip ud

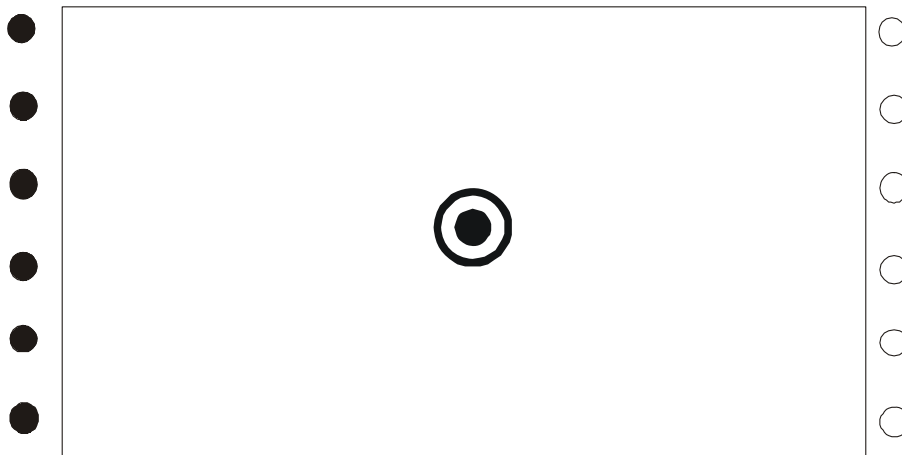
2) Læg cirklen på et ikke for hårdt underlag og tryk mønstre ned i metalfoliet, f.eks. med en blyant (ikke for spids) en tændstik, en skruetrækker eller lignende.

3) Du kan også klippe "solstråler" fra kanten og ind imod midten.

DIT EGET VIKINGESPIL

"Vikingspil", "Kubb", "Kongens Fald" er forskellige navne for det samme spil. Det kan købes i mange udgaver; men man kan også let lave sit helt eget personlige spil.

Efterhånden som man får tid og lyst, kan man skære eller male detaljer på træstykkerne, så de bliver til rigtige vikingekrigere.



Værktøj og materialer

Fukssvans (sav)

Kniv

Bugthøvl (kan evt. undværes)

Sandpapir

30 cm træ ca. 8 - 10 cm i diameter

3 m træ ca. 6 - 8 cm i diameter

2 m træ ca. 4 cm i diameter

Fremgangsmåde

Kongen

1) Sav ca. 30 cm af et stykke træ med en diameter på 8 - 10 cm.

Stykket skal være savet lige over, så det kan stå fast på jorden uden at vælte.

2) Skær evt. kongekrone og ansigt ind i barken.

Krigere

1) Af nogle lige grene med en diameter på 6 – 8 cm saves 16 stykker træ, så de er nogenlunde lige høje (ca. 18 cm).

De skal være helt flade i den ene ende, så de kan stå fast på jorden.

2) Har man tid og lyst, kan der udskæres ansigter m.v. på krigerne.

Kastepinde

1) Sav 6 kastepinde på 25 – 30 cm og ca. 4 cm i diameter

2) Fjern barken med en bugthøvl eller kniv og puds alle ru flader med sandpapir.

Der må ikke være knaster eller splinter tilbage i pindene, som man kan få i hænderne, når man kaster.

Spilleregler

Vikingspillet er for 2 – 6 spillere

Stil konge og krigere op på slagmarken som vist på tegningen ovenfor. Marken kan gøres større eller mindre, alt efter hvor god man er til at kaste.

Del spillerne i to hold. Hvert hold står bag sine egne krigere.

Hold 1 fordeler de 6 kastepinde imellem sig. De kaster en pind ad gangen imod modpartens krigere og forsøger at vælte disse.

Man må ikke vælte kongen, før man har væltet alle modpartens krigere.



Man må KUN kaste underhåndskast

Hold 2 samler sine væltede krigere op - og kaster dem over på hold 1's banehalvdel. Krikerne rejses op, der hvor de falder.

Nu er det hold 2s tur til at bruge kastepindene. De skal FØRST vælte de af deres egne krigere, der er på hold 1s banehalvdel. DEREFTER må de vælte hold 1s krigere.

Hvis en fjendtlig kriger vælter for tidligt (før alle "egne" krigere er væk), rejses den bare op igen. Egne krigere tages ud af spillet, når de bliver ramt og vælter.

Nu er det hold 1 igen. Hold 1 samler sine væltede krigere op og kaster dem over på hold 2s banehalvdel, hvor de rejses op.

Hvis der stadig er en eller flere af hold 2s krigere på hold 1s banehalvdel, så må hold 1 nu gå frem og stille sig lige bag en af disse "fjendtlige" krigere, før de kaster deres kastepinde. Er der ingen fjendtlige krigere på hold 1s banehalvdel, så må spillerne blive bag rækken af egne krigere, når de kaster.

Spillet fortsætter til et af holdene har væltet alle modpartens krigere. Har holdet (som først væltede modpartens krigere) stadig en eller flere kastepinde, må de nu prøve at vælte kongen med en kastepind. Man skal stå helt tilbage bag rækken af sine egne krigere, når man kaster efter kongen

Vinderen er det hold, som vælter kongen, efter først at have væltet alle modpartens krigere.

Vælter man ved et uheld kongen i utide – så har man tabt!

GÆSTERNE ANKOMMER



Velkomstdrik

Det er altid vigtigt at byde sine gæster på en velkomstdrik, for når man har spist eller drukket sammen, hersker der "gæstebudsfred", og det er ikke tilladt at slå. Ikke med hinanden, i alt fald!

Der serveres "mjød" (hvidtøl) fra en stor kande. Det er måske en god ide, at have lidt æblejuice også.

Glassene kan gemmes til brug senere på dagen, hvis børnene skriver deres navn på glasset med en spritpen. Navnet kan skrives med runer, se bagsiden af indbydelsen eller nedst på side 25.

Værten byder velkommen og ønsker gæsterne en god dag med masser af sjov.

Mens alle drikker mjød, fortælles en kort vikingehistorie, f.eks. om, hvordan mange vikinger fik tilnavne – en slags efternavne eller øgenavne.

I vikingetiden fik man i første omgang sit efternavn efter den slægt, som man stammede fra – eller efter hvem man var søn eller datter af. F.eks. hører vi ofte om "Skjoldungerne", som stammede fra kong Skjold. Eller man blev kaldt Signe Gudmundsdottir eller Bjørn Hakonssøn efter sin far eller mor. Så kunne alle vide, hvilken Signe eller Bjørn, man talte om. Der har i forskellige egne været forskellige traditioner for, om man fik navn efter sin far eller sin mor.

Men en del drenge og piger "vandt" sig også deres helt eget tilnavn. Det kunne være pga. nogle særlige egenskaber eller pga. en bedrift, de havde udført. F.eks. kunne man blive kaldt Gunhild den Røde, hvis man var rødhåret. Og Sigurd Fafnersbane fik sit navn, fordi han dræbte dragen Fafner.

Her er historien om, hvordan Torsten kom til at hedde



Torsten Skræk

Engang da den norske konge, Olav den Hellige, var på rejse rundt i landet, overnattede han sammen med hele sit følge af vikinger på en gård meget langt nordpå. Han var godt klar over, at så langt mod nord havde Kristus ikke megen magt, så om aftenen takkede han bonden og sagde til sine mænd: "Det har været en god fest, og vi er blevet beværtet med rigeligt af både mad og drikke. Hvis nogen af jer nu i nat skal ud på "det lille hus" i det ene eller andet ærinde, så må I IKKE gå der alene! Onde kræfter lurder alle vegne i mørket, og I må sørge for at vække jeres sengekammerat, så I kan gå mindst to sammen. Kan I ikke få nogen til at gå med, så må I simpelthen bare holde jer til det bliver lyst. Er det forstået?!" Det lovede de alle sammen.

Om natten vågnede Torsten og skulle så frygtelig tisse. Først prøvede han at kalde på sin sengekammerat, og så prøvede han at ruske i ham; men han kunne simpelthen ikke vække ham. Til sidst tænkte Torsten, at han kunne vel nok også selv liste ud på "det lille hus" og forrette sit ærinde. Og det gjorde han så.

Bedst som Torsten sad der på brættet, så dukkede en lille djævel op af hullet ved siden af! "Nu tager jeg dig med til Helvede" sagde djævelen.

Nu gjaldt det om at tænke hurtigt for Torsten: "Javel-ja" sagde han så "men før du tager mig med, kan du så ikke fortælle mig lidt om, hvordan der er i Helvede, og hvem jeg kan møde dernede? Er der nogen af mine forfædre?"

"Jada! De er der sikkert alle sammen!" sagde djævelen.

"Hvordan pines man i Helvede?" ville Torsten så vide "og hvem tåler bedst pinslerne?"

"Sigurd Fafnersbane er den, der tåler pinslerne bedst" mente djævelen. "Han passer ilden i en stor ovn."

"Nå, det kan vel heller ikke være så slemt?"

"Jo, for han er selv brændslet!"

"Hvordan lyder det så, når han skriger?" spurgte Torsten "Kan du selv skriges lige så højt?"

"Det kan jeg vel nok!" og så skreg den lille djævel af sine lungers fulde kraft, lige så hans øjne rullede rundt i hovedet på ham; men Torsten skyndte sig at holde sig for ørerne. Han fik frygtelig ondt i hovedet af djævelens skrigeri; men alligevel sagde han: "Nåh, det var jo ikke så slemt endda. Men hvem tåler så pinslerne dårligst - og hvad pines han med?"

"Den, der tåler pinslerne dårligst er Starkad den Gamle – han står i flammer til anklerne."

"Det kunne vel være værre" mente Torsten "Kan du også skriges ligesom ham?"

"Det er ellers slemt nok for Starkad," sagde djævelen, "for han står på hovedet!" og så skreg djævelen af dobbelt kraft og så ørerne blafrede og øjnene rullede, for nu ville han skræmme Torsten.

Men Torsten nåede lige at putte noget af det mos i ørerne, som lå på brættet til at tørre sig med, og selvom han både fik ondt i hovedet og var lige ved at besvime af djævelens skrig, så sagde han: "Er du forkølet eller sådan noget? Jeg synes ikke, at du skriger ret højt? Eller det er måske slet ikke særlig slemt at være i Helvede?"

Nu blev djævelen for alvor vred og tænkte, at han skulle skringe, så Torstens kunne mærke det!!! Og det gjorde han så: Djævelen skreg så højt, så højt, at hans ører blafrede og hans øjne rullede og man kunne se helt ned i hans ildrøde indvolde - og så højt at hele lokummet rystede!

Skønt Torsten havde mos i ørerne og trykkede sin pels fast om hovedet, faldt han bevidstløs om på gulvet. Men i det samme begyndte en kirkeklokke at ringe i det fjerne – og så måtte djævelen ned i jorden igen.

Da Torsten kom til sig selv igen, skyndte han sig tilbage i sin seng!



Næste morgen spurgte Kong Olav strengt sine mænd, om der var nogen, der havde været alene på "det lille hus" om natten. Det måtte Torsten jo indrømme, at han havde været.

"Mødte du nogen?" ville kongen vide. Og så fortalte Torsten alt om sit møde med djævelen.

"Blev du da ikke bange?" spurgte kongen.

"Nej da! Hvad skulle jeg vel være bange for?"

"Blev du ikke meget bange for at blive taget med ned i Helvede?"

"Jeg er ikke bange for noget som helst" svarede Torsten.

"Blev du da heller ikke bange, da djævelen skreg så højt, at de fleste mennesker ville være gået fra forstanden?"

"Nej, for jeg kender ikke til at være bange!"

Så tænkte Torsten sig lidt om, inden han fortsatte: "Men da djævelen skreg så højt, at jeg mærkede, at jeg var ved at miste bevidstheden, da var det godt nok lige før, at der var faret en skræk i mig!"

"Hm ..." sagde kongen "Hvorfor i alverden fik du ham så til at skringe så højt?"

"Jo, du havde jo forbudt os at gå alene ud i natten; men jeg tænkte, at hvis jeg kunne få djævelen til at skringe så højt, at han vækkede dig, så ville du alligevel komme og redde mig!"

"Det var klogt tænkt" sagde kongen "Og du er bestemt ikke bange for noget ... heller ikke for at være ulydig overfor din konge! Men jeg vil tilgive dig denne gang, fordi du handlede modigt og klogt, og fordi du taler så godt for dig. Jeg vågnede ganske rigtigt ved djævelens høje skrig. Og da han så skreg endnu højere anden gang, blev jeg klar over, at der måtte være noget galt, så jeg skyndte mig at sende nogle mænd hen for at ringe med kirkeklokkerne. Det var det eneste, som kunne redde dig.

Og fordi du ikke kan blive bange; men alligevel nok kan jages en skræk i livet, så skal du fra nu af hedde Torsten Skræk!" Med de ord overrakte kongen Torsten et pragtfuldt sværd som navnegave.

AKTIVITETER

Kærn jeres eget smør

Det hjemmelavede smør er usaltet, og frisk fra "kærnen" smager det pragtfuldt. Skal smørret gemmes i mere end et par dage, kan man forsigtigt trykke lidt salt ned i det med en ske.

Prøv også at smage på kærnemælken. Den er usyrnet, og smager derfor anderledes end den kærnemælk, som vi kan købe i butikkerne.



Ingredienser til ca. 100 g smør

Piskeris*

Skål med høje kanter (da fløden "strinter")

Spiseske

1/4 l piskefløde

*Piskeriset kan man selv lave ved at skære barken af toppen af et grantræ.

Eller ved at afbarke 7 tynde kviste – af størrelse som en lang, tynd blyant - og binde dem sammen i et bundt ca. 1/3 fra den ene ende.

Fremgangsmåde

1) 1/4 l piskefløde stilles ved køkkentemperatur i 6 – 12 timer.

2) Fløden piskes først til flødeskum, og derefter videre til fløden klumper. Når man pisker endnu videre, skilles fedtet (smør) fra væsken (kærnemælk).

3) Hæld kærnemælken fra smørret og tryk smørklumpen forsigtigt sammen med bagsiden af en ske, så den sidste kærnemælk løber fra, og smørret samles i en fast klump.

4) Tilsæt evt. salt.

Bag et fladbrød

De små flade brød bages i gløderne fra et bål på opvarmede flade sten eller store potteskår, f.eks. fra en uglaseret urtepotte. En jernpande over bålet kan også bruges; men sæt den op på tre høje sten, så der kan komme luft til brændet – ellers ryger det forfærdeligt.



Ingredienser

½ -1 kg rugmel

½ - 1 kg grahamsmel

Væske (kærnemælk eller vand)

1 - 2 tsk. salt

Fremgangsmåde

1) Rør mel og væske og salt sammen til en lind (tynd) dej.

2) Lad gerne dejen trække ½- 1 time, så noget af væsken opsuges

3) Ælt mere mel i til almindelig dejkonsistens.

4) Der formes små kugler af dejen, hvorefter kuglerne trykkes og klappes flade. Hav lidt ekstra mel parat, hvis dejen klæber til fingrene.

Fladbrødene bør ikke være mere end 3-5 mm tykke og 5-6 cm i diameter, så er det lettere at bage hele brødet ensartet.

5) Bages over gløder 3 -10 minutter afhængigt af tykkelsen på brødet og varmen fra gløderne. Brug en gaffel til at vende brødene med jævnlige. Når de er lysebrune på begge sider er de færdige.

Lav en amuletpose



Materialer og værktøj

Tyndt skind (et stykke stof kan også bruges)

Kridt eller blyant

Saks

Skarp kniv eller stemmejern ca. 5 mm

Fremgangsmåde

- 1) Tegn en cirkel på læderet. Som model bruges f.eks. en kop eller underkop med en diameter på 10 – 20 cm.
- 2) Klip cirklen ud af læderet.
- 3) Klip en tynd lædersnøre på ca. 30 cm's længde. (Et stykke snor kan også bruges)
- 4) Med stemmejernet eller kniven trykkes et lige antal sprækker til snøren hele vejen rundt langs læderets kant. Sprækkerne skal være vinkelret på kanten, ca. ½ cm fra denne og med ca. 1 cm mellemrum.
- 5) Snøren trækkes igennem sprækkerne og strammes til.
- 6) Så mangler du bare at finde en lykkemønt, en magisk knogle, et forstenet søpindsvin eller en anden amulet, som du vil gemme i posen.

N.B. Hvis posen tegnes større – f.eks. omkring en tallerken eller et rundt fad med en diameter på ca. 30 cm – kan den bruges som bæltepumpe.

Lav en pilefløjte

Vikingerne elskede musik, og der er fundet mange fløjter fra vikingetiden. De blev bl.a. lavet af knogler fra fugle og pattedyr eller af træ.

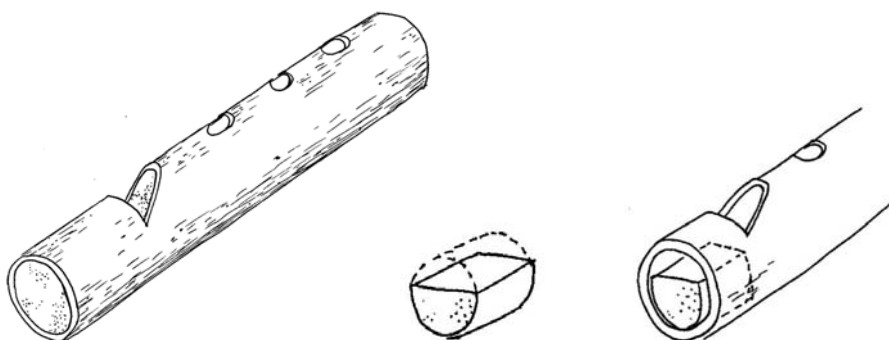
Med lidt hjælp fra en voksen kan man lave sin egen fløjte af en pilegren.

Materialer og værktøj

Skarp kniv

Ca. 10 cm frisk pilekvist uden knaster, 1-1½ cm i diameter

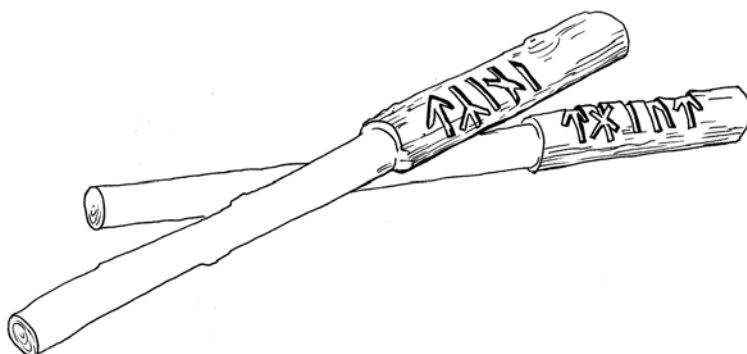
Fremgangsmåde



- 1) Skær 3–4 små huller ned i pilekvistens bark og et lidt større og dybere hul ca. 2 cm fra den ene ende.
- 2) Læg pilekvisten på et hårdt underlag og "bank" den forsigtigt over det hele med et stykke træ eller lignende. Bliv ved til barken løsner sig.
- 3) Drej og skub forsigtigt træet fri af barken.
- 4) Skær et stykke på 1½ cm af træet og snit det fladt. Gem træstykket.
- 5) Skub træstykket ind i barken igen, så den flade side vender op mod det største hul i barken. Pust i fløjten!

Det er ikke sikkert, at fløjten dur med det samme. Så må du prøve at skubbe træstykket lidt frem og tilbage inde i pilebarken. Evt. må der også snittes lidt mere af træstykket, så der kommer mere luft gennem indblæsningshullet.

Rune / rytimestave



Materialer og værktøj

Skarp kniv

Rund fil

To stykker træ på 20-25 cm (helst friskt træ – det er lettest at arbejde i)

Fremgangsmåde

1) Snit barken af ca 2/3 af hvert træstykke.

Resten af barken er håndtag

2) Snit et smukt mønster i håndtagene. Eller skriv dit navn med runer.

3) Fil evt. en række riller i den ene stav.

4) Øv dig i at lave forskellige rytmer ved at slå stavene mod hinanden
– eller gnide den glatte stav på tværs af den rillede.

Efterhånden som træet tørrer, vil lyden blive højere og bedre.

RUNEALFABETET

Det gamle germanske ord "rûna" betyder hvisken, råd eller hemmelighed. Vikingerne mente, at runerne var magiske.

Måske kan du også tilføje dine rytimestave magisk kraft ved at skrive nogle ord med runer!

ƿ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚱ	ᚷ	ᚹ	ᚺ	ᚻ	ᚾ	ᚿ	ᛀ	ᛁ	ᛃ
F	U	TH	A	R	K	H	N	I	S	T	B	M	L
(V)	(Y)	(D)	(O)		(G)			(E)			(P)		

Lav et vikingeskjold



Materialer og værktøj

Papkasse. Kassen skal være så stor at skjoldet kan skæres ud i ét stykke

Grydelåg (ca. 35 cm i diameter) og drikkeglas at tegne efter

Blyant

Papirkniv

Evt. sandpapir

Maling og pensel. Hvis man ikke har maling, kan farvekridt også godt bruges

Sort tusch til at tegne mønstret op med

Klipsemaskíne

Fremgangsmåde

1) Tegn en stor cirkel på papkassen efter grydelåget.

2) Skær cirklen ud med en papirkniv.

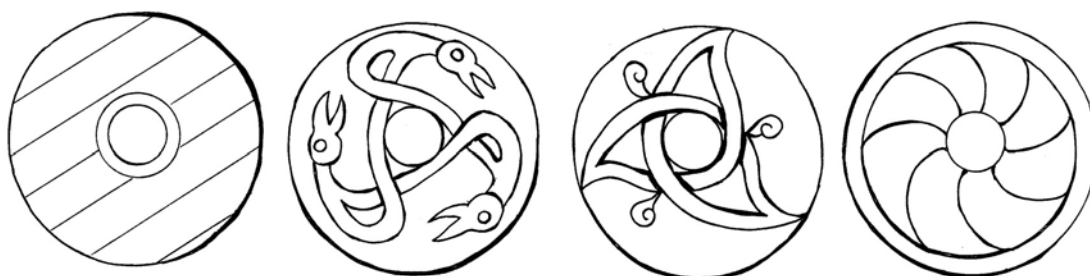
I bølgepap er det ofte lettere at "save" med papirkniven end at skære.

3) Tegn et håndtag på ca. 4 cm x 20 cm og skær det ud.

4) Hvis kanterne af skjold eller håndtag er flossede, kan de slibes med sandpapir.



- 5) Tegn efter et drikkeglas en "skjoldbule" midt på skjoldet. Og tegn et flot mønster på skjoldet. Du kan finde på dit eget mønster eller lade dig inspirere af forslagene nederst på siden.
Også på arket med runesten side 13 er der mønstre, som har været brugt i vikingetiden.
- 6) Mal mønstret med stærke farver, f.eks. rød, gul, grøn og hvid.
Hvis I har tid og lyst, kan I prøve at lave vikingernes egen maling, "æggetempera", som er beskrevet på side 14; men al god maling og farvekridt kan bruges.
- 7) Tegn alle streger /overgange op med sort tusch, så ser skjoldet flottere ud på afstand.
- 8) Til sidst bøjes håndtagsstrimlen vinkelret ned ca. 4 cm fra hver ende. Derefter bøjes den anden vej ca. 6 cm fra hver ende - og håndtaget clipses fast bag på skjoldet. Se foto ovenfor.



Lav et sværd. (Et ceremoni-sværd)



*I kamp brugte vikingerne et kort sværd, som kaldes en **sax**. Men der er også fundet sværd / saxe, som tydeligvis ikke kunne bruges til at kæmpe med. Det var smukt dekorerede våben af et lidt blødere jern end kampvåbnene og med ædle metaller indlagt. De blev sandsynligvis brugt i forbindelse med ritualer og ceremonier - måske når de unge krigere skulle sværge troskab til høvdingen.*

Materialer og værktøj

Papkasse. Kassen skal være mindst 50 cm, så sværdet kan skæres ud i ét stykke

Blyant

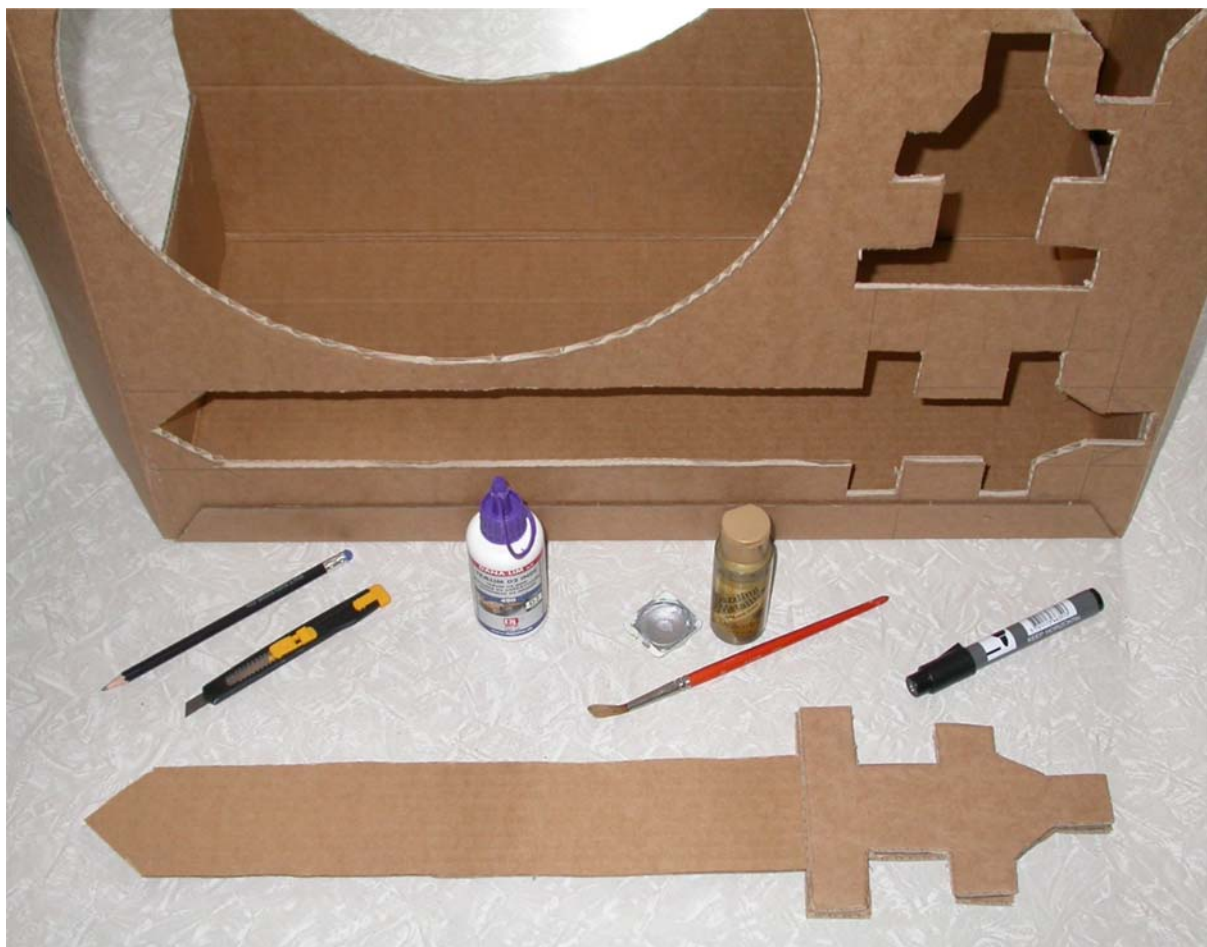
Papirkniv

Lim

Evt. sandpapir

Maling og pensel

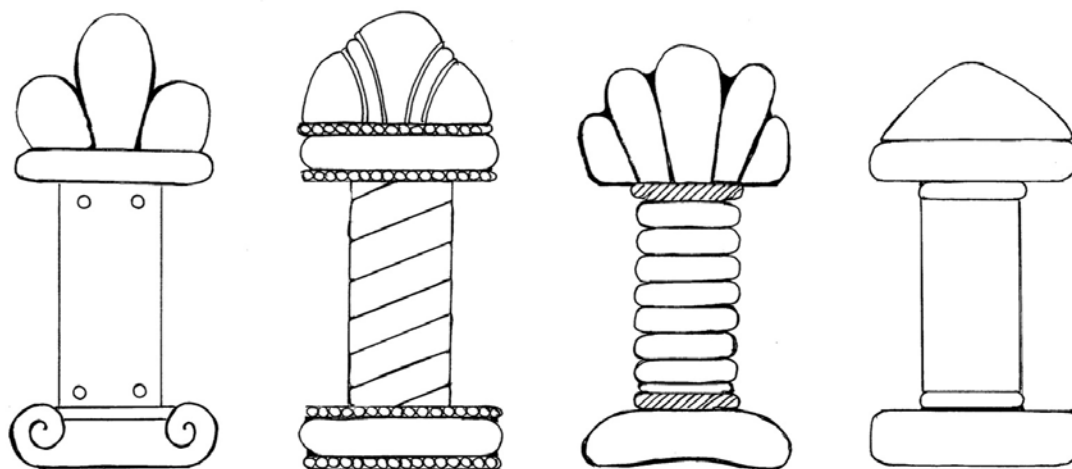
Sort tusch til dekoration af håndtag



Lav et sværd (fortsat)

Fremgangsmåde

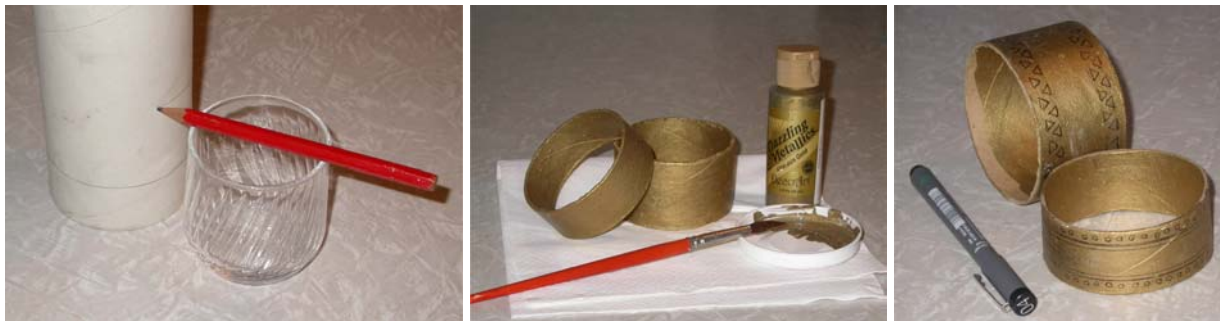
- 1) Tegn et sværd på papkassen, således at sværdklingen følger linjerne i bølgepappet.
- 2) Skær sværdet ud med en papirkniv. Skær først detaljerne omkring håndtaget, medens kassen er mest stabil, derefter de lange lige linjer langs klingen.
I bølgepap er det ofte lettere at "save" med papirkniven end at skære.
- 3) Læg sværdet på den anden led af kassen end før og tegn håndtaget af 2 gange.
- 4) Skær de 2 håndtagsforstærkninger ud.
- 5) Lim en forstærkning på hver side af sværdets håndtag.
- 6) Hvis kanterne på sværdet er flossede, kan de slibes med sandpapir.
- 7) Mal klingen grå eller sølvfarvet og håndtaget bronzefarvet.
- 8) Når malingen er tør, tegnes mønster på håndtaget med sort tusch. Du kan f.eks. kigge efter disse sværdhæfter / sværd"håndtag", der er typiske for vikingetiden.



VIGTIGT! Et sværd, som er lavet af pap, går i stykker, hvis man slår med det. Det er til brug ved ceremonier og festlige lejligheder - og til at imponere de andre vikinger med. Og det er også velegnet til **kamptræning**, hvor man blot "markerer", dvs. rører modstanderen med sværdklingen uden at slå.

Lav et vikingearmbånd

Både drenge og piger pyntede sig med ringe og armbånd. Smykkerne var oftest lavet af guld, sølv eller bronze, men med pap og maling kan du let lave armringe, der ligner vikinernes.



Materialer

Paprør med en diameter på 5 - 7 cm (så det passer omkring dit håndled)

Sav

Sandpapir

Guld- sølv- eller bronzemaling

Fremgangsmåde

1) Sav røret ud i stykker på 2 – 5 cm

Hvis armringen er lidt for lille til at den kan gå over hånden, kan det klares ved at save ringen op i den ene side, så den kan give sig lidt. Men pas på: Pappet kan kun give sig en smule før det knækker!

2) Slib kanterne med sandpapir.

3) Mal armringene med sølv- guld- eller bronzefarve.

4 a) Når malingen ikke længere smitter af; men pappet stadig er lidt blødt, kan du trykke et mønster ind i overfladen med forskellige pinde, skruetrækkere og dorne.

4 b) Når armringene er helt tørre, kan du også tegne mønster på dem med en tusch.

Lav en perlekæde

Vikingerne lavede perler af smeltet glas; men du kan - uden at risikere at brænde dig - lave de samme former og mønstre med cernit.

Hvid og gul cernit kan gøre det ud for ben og rav. Af "ben" og "rav" kan man lave terninger at spille med og amuletter som f.eks. torshamre, økser og slanger.



Materialer

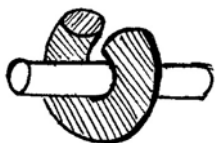
Cernit. Blå som grundfarve til "glas"perlerne. Desuden hvid, gul, grøn og rød.

En glat pind som er lidt større, end hullet i perlen skal være.

Snor, f.eks. i læder, til at trække perlerne på, når de er færdige.

Fremgangsmåde 1

Ensfarvede, stribede og zigzagperler



- 1) Rul en kort tyk pølse af grundfarven og saml den rundt om perlepinden med fingrene. Drej perlen lidt, så du er sikker på, at den ikke sidder fast på pinden.



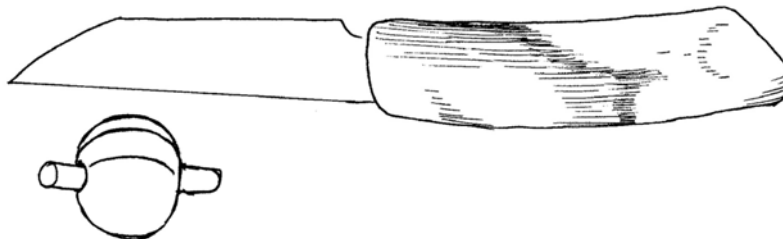
- 2) Rul ganske tynde pølser til at lave striber og mønstre af.



- 3) Læg mønstrene på grundperlen og tryk dem forsigtigt fast.
- 4) Tag forsigtigt perlen af pinden.
- 5) De færdige perler hærdes i ovnen ved 130° i 10 – 15 minutter.

Fremgangsmåde 2 **Melonperler**

- 1) Rul en kort tyk pølse af grundfarven og saml den rundt om perlepinden med fingrene. Drej perlen lidt, så du er sikker på, at den ikke sidder fast på pinden.

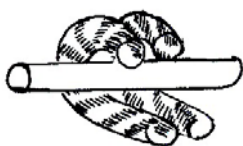


- 2) Med bagsiden af en kniv trykkes riller i perlen.
Hold kniven på samme led som (parallelt med) perlepinden.
- 3) Tag forsigtigt perlen af pinden.
- 4) De færdige perler hærdes i ovnen ved 130° i 10 – 15 minutter.

Fremgangsmåde 3 **Reticellaperler**



- 1) Rul en blå og en hvid cernitpølse, og sno dem tæt sammen. Sno også to pølser den modsatte vej.
Skær 2 stykker på ca. 2 cm af de snoede strenge.



- 2) Læg de 2 stykker tæt sammen omkring perlepinden og saml dem med fingrene.



- 3) Lav en helt tynd rød pølse og læg den imellem de to snoede ringe. Glat perlen med fingrene til farverne hænger godt sammen.
- 5) Tag forsigtigt perlen af pinden.
- 6) De færdige perler hærdes i ovnen ved 130° i 10 – 15 minutter.

Lav din egen filtbold



Materialer

Spand

Varmt vand

Sæbespåner

Råuld, evt. kartet (ca. 150 gram til 10 bolde)

Avispapir som fyld i bolden

Fremgangsmåde

- 1) Hvis ikke ulden er kartet, må man begynde med at klargøre ("tese") en portion uld til hver. Det gøres ved at trække ulden forsigtigt fra hinanden og lægge den sammen igen, så der bliver lette - delvis gennemsigtige - "plader" af uld, hvor alle fibre / hårene ligger i samme retning.
- 2) En spand fyldes halvt med meget varmt vand (så varmt, som man kan holde det ud) og heri opløses ca. 100 g sæbespåner.
- 3) Halvdelen af den tesede uld pakkes omkring en kugle af hårdt sammenkrøllet avispapir. Pak resten af ulden omkring kuglen, således at uldens fibre ligger på tværs af det første lag. Sørg for, at alt avispapir bliver helt dækket.
- 4) Hold om uldkuglen med begge hænder og dyp i sæbevandet. Hold hele tiden hænderne omkring kuglen, så ulden ikke falder af, mens du forsigtigt bevæger hænderne og "glatter" eller "ruller" kuglens overflade. Du må ikke bruge flere kræfter end et lille barn.
- 5) Dyp med jævne mellemrum hænderne i sæbevandet, så der kommer nyt, varmt sæbevand på bolden. Det er en kombination af varme, sæbe og bevægelse, som får ulden til at filte.
Du kan godt trykke noget af vandet ud af bolden, så det hele ikke "sejler" omkring dig.
- 6) Når du synes, at overfladen af din bold er sammenhængende, skal den glattes / rulles med "kvindehand". Altså lidt hårdere end før.
- 7) Efter endnu et stykke tid skal bolden trykkes og gnubbes med "mandehånd".
- 8) Til sidst skal den skylles i koldt vand tilsat en sjat eddike - og derefter bare tørre.

LEGE

I vikingetiden var der ikke megen tid til at lege. Voksne og børn arbejdede sammen om at skaffe mad, tøj, husly og brænde til familien; men ind imellem pligterne har børnene helt sikkert også "set deres snit" til at lege.

Drengene øvede sig desuden i jagt og våbenbrug. Når pigerne havde tid til det, gjorde de meget ud af at lave smukke ting, f.eks. lerkrukker, vævede bånd og broderede billedtæpper. Også mænd og drenge holdt af at udsmykke deres redskaber og våben, f.eks. med fint udskårne dyr og mønstre.

I de lange mørke aftner, hvor der ikke var lys nok til at arbejde, har man sikkert siddet omkring bålet og fortalt historier. Ved festlige lejligheder blev der sunget, danset og arrangeret forskellige spil, lege og konkurrencer.

OM VIKINGEKRIGERE



Nogle af de store drenge sejlede med de voksne mænd på vikingetogt. De har nok drømt om rigdom, store bedrifter, spænding og ærefulde handlinger.

Selvom mange mænd i vikingetiden levede fredeligt som bønder eller håndværkere, så er der sikkert blevet snakket mest om de vikinger, som drog ud med deres langskibe for at røve og plyndre i andre lande. Og som nogen gange kom hjem med store skatte og krigsfanger, der blev solgt som trælle / slaver.

Men det var også farligt at tage på vikingetogt, for mange døde i kamp eller på havet.

OM VALKYRIER OG SKJOLDMØER

Valkyrier er navnet på de kvindelige krigere, som var Odins hjælpere på slagmarken. Valkyrierne kunne ride gennem luften på deres heste, og de kunne hjælpe en konge og hans hær til sejr over hans fjender – eller de kunne få ham til at tabe! Det var også valkyrierne, som efter kampen hentede de tapreste af de faldne krigere op til Asgård, hvor krigerne sammen med Odin og alle hans andre kæmper skulle øve sig i våbenbrug, så de kunne kæmpe på gudernes side i Ragnarok. Ragnarok er verdens undergang, hvor alle guder og jætter kæmper imod hinanden.

Blandt vikingerne i Midgård (menneskenes verden) fandtes der også SKJOLDMØER, dvs. piger som foretrak sværd og skjold og kamp frem for nål og tråd og sytøj. Men almindeligvis tog pigerne sig af den hjemlige husholdning, lavede mad over bålet og sørgede for tøj til familien.



En gruppe skjoldmøer på Ribe VikingeCenter

Træning af vikingehæren

Fra ganske små har børnene øvet alle de færdigheder, som de fik brug for senere i livet. Først og fremmest ved at hjælpe de voksne i den daglige husholdning; men der kan vist ikke være tvivl om, at også vikingebørnene har "leget krig" og øvet sig i bueskydning, spydkast, styrketræning m.m.



Krigertræning på Ribe VikingCenter

Vi vil træne 5 vigtige områder:

PRÆCISION

SAMARBEJDE

TAKTIK

STYRKE

BALANCE

Præcisionskast med filtbolde



Rekvisitter

1 eller 2 filtbolde til 2 spillere

Regler

Stil jer overfor hinanden to og to med tre skridts afstand. Der skal være god plads bag jer.

Spiller 1 kaster bolden til Spiller 2.

Griber Spiller 2 bolden, må begge træde et skridt tilbage. Gribes bolden ikke, træder begge et skridt frem.

Spiller 2 kaster bolden til bage til Spiller 1.

Griber Spiller 1 bolden må begge træde et skridt tilbage osv.

Prøv, hvor langt I kan komme væk fra hinanden uden at tabe bolden.

Legen kan også laves som en konkurrence:

Hvilket hold kan komme længst fra hinanden uden at tabe bolden?

Dobbeltkast med filtbolde

Når I er blevet dygtige til at kaste med 1 bold, kan I prøve med 2 bolde:

Begge spillere har en filtbold hver, og kaster den samtidig over til den anden. Da boldene kastes samtidig, må man passe på, at de ikke rammer hinanden i luften.

Spydkast



Materialer

1 kraftig pilekæp til hver
Halmballe eller andet egnet mål
Snor til at markere kasteafstand

Fremgangsmåde

- 1) En halmballe stilles foran et hegn eller en mur, så "forbi'erne" ikke rammer nogen.
 - 2) Marker kasteafstanden med et stykke snor.
Begynd med en kort afstand, hvor alle kan ramme – og ryk efterhånden snoren længere væk fra målet.
 - 3) Man skiftes til at kaste sit "spyd" mod målet. Rammer man målet med enden af spyddet, får man et point. Rammes med siden af spyddet, giver det ikke point.
 - 4) Når alle har kastet, afhentes alle spydene på én gang.
- PAS PÅ! AT INGEN GÅR UD PÅ BANEN, MENS DER KASTES MED SPYD!
- 5) Vinderen er den, som får flest fuldtræffere / points i løbet af 10 kast.

Man kan dekorere sit spyd ved at skære et mønster - eller nogle magiske runer - i barken

STYRKE OG TAKTIK

Balders bål

Balder var Odins søn. Han var så blid og god, at alt levende og dødt lovede, at det aldrig ville skade ham. Undtagen misteltenen! Somme tider morede guderne sig med at skyde til måls efter Balder, for intet våben ville jo ramme ham. Men en dag narrede Loke den blinde gud Høder til at skyde efter Balder med en pil, der var lavet af mistelten – og så blev han ramt og døde. Som det var skik, blev Balders legeme lagt på et skib for at blive brændt, og da hans kone Nanna så det, brast hendes hjerte af sorg. Så blev hun lagt ved Balders side i ligbålet.



Rekvisitter

Et langt reb

Regler

Alle holder hinanden i hånden, så man danner en kreds.

Et reb eller en snor lægges i en ring på jorden inde i kredsen. Ringen forestiller Balders bål, og træder man ind i ringen, bliver man forbrændt og må gå ud af legen.

Nu gælder det så om at trække de andre ind i ringen!

Hvis man sætter en fod på rebet eller indenfor ringen, går man ud af legen.

Slipper man sit tag i hinandens hænder, går begge ud.

Når der kun er to deltagere tilbage, har de vundet.

Holmgang

Når 2 vikinger var blevet uvenner eller måske bejlede til den samme pige, så kunne de udfordre hinanden til holmgang. Så mødtes man på et aftalt sted - f.eks. på en holm, som betyder en lille ø - og skiftedes til at slå efter hinanden med sværd eller økse. Man blev ved til en af de stridende gav fortabt eller døde.



Rekvisitter

2 store puder

En træstamme på jorden eller et bræt lagt solidt ca. 20 cm over jordhøjde. Brættet må ikke kunne vippe.

Regler

2 personer stiller sig op på stammen med hver en pude i hånden.

Nu skiftes man til at slå efter den anden med sin pude. Man må kun ramme sin modstander under hovedhøjde, dvs. fra skuldrene og nedefter - ellers er man "nidding" og taber kampen.

Den, der først rører jorden, har tabt.

Herefter kan en af tilskuerne udfordre vinderen til holmgang.

Det er også sjovt at være tilskuer til kampene; men det vil være passende med 2 puder og et "holmgangsbræt" for hver 8 – 10 personer.

OBS! Man skal ikke regne med, at puderne "overlever" kampen!

Prøv at spille terre

Spillebrikker

5 ensartede småsten, hasselnødder, små knogler eller terninger af f.eks. brændt ler.

Spilleregler

Spillet består af fem forskellige prøver. Når man laver en fejl, er det den næste spillers tur. Når det bliver ens egen tur igen, skal man starte forfra på den prøve, som man lavede fejl i. Man må kun bruge én hånd til at spille med.

1. prøve: Læg de fire brikker i et lille kvadrat på jorden eller et bord og hold den femte brik i hånden. Kast den femte brik op i luften, saml en brik op fra bordet (mens nr. 5 stadig svæver), og grib igen nr. 5 – i samme hånd, som den opsamlede brik ligger i. Læg en brik væk.

Gentag til alle fire brikker fra bordet er lagt væk.



1. prøve



2. prøve

2. prøve: Læg de fire brikker to og to sammen på bordet og hold den femte brik i hånden. Kast den femte brik op i luften, saml to brikker op fra bordet (mens nr. 5 stadig svæver), og grib igen nr. 5. Læg de to brikker væk. Gentag.

3. prøve: Læg de fire brikker i et lille kvadrat på bordet og hold den femte brik i hånden. Kast den femte brik op i luften, saml tre brikker op fra bordet, og grib igen nr. 5. Læg tre brikker væk.

Kast den femte brik op i luften, saml den sidste brik op fra bordet, og grib igen nr. 5.

4. prøve: Læg de fire brikker i et kvadrat på bordet og hold den femte brik i hånden. Kast den femte brik op i luften, saml alle fire brikker op fra bordet (mens nr. 5 stadig svæver), og grib igen nr. 5.

Kast igen brik 5 op i luften, læg de fire andre brikker ned på bordet - og grib nr. 5.

5. prøve: Læg de fire brikker i et kvadrat på bordet og hold den femte brik i hånden. Kast den femte brik op i luften, saml en brik op fra bordet, og grib igen nr. 5. Behold begge brikker i hånden.

Kast igen brik 5 op i luften, saml en brik op fra bordet, og grib nr. 5. Behold alle tre brikker i hånden. Gentag til du har alle 5 brikker i hånden.

Kast brik 5 op i luften, læg en brik på bordet og grib igen brik 5. Gentag til alle brikker ligger på bordet.

Vinder af spillet er den, der først gennemfører alle 5 prøver.

Vikingspil

også kaldet "Kubb" eller "Kongens Fald" er et underholdende spil for 2 – 6 personer.



Spillet kan købes i mange forskellige udgaver, og reglerne kan variere noget, alt efter hvem man spiller med. Det stammer mindst tilbage fra middelalderen, så det er ikke så sært, at reglerne har kunnet udvikle sig forskelligt i forskellige egne af Norden. Men sørg for at blive enige om, hvilke regler I spiller efter, inden I begynder!

På side 16 er det beskrevet, hvordan man kan lave sit eget vikingspil af træ. Og på side 17 står de regler, som vi spiller efter på Ribe Vikingecenter.

Arranger en skattejagt

Forberedelse

Lav aftale med en voksen, der vil optræde som vikingen "Gorm den Griske".

Lav en runestav med en kort stedangivelse, f.eks. "største træ". Stedsangivelsen skal vise hen til et sted, som børnene let kan finde.

Runerne kan skæres i staven eller blot skrives på med tusch eller blyant..

Gem en æske med "guld"armringe. (Guldspray holder på praktisk taget alt - også på billige plastikarmbånd). Eller med noget sødt pakket ind i guldpapir.

VIGTIGT! Hvis I synes, at der er for mange børn til at gå i en samlet gruppe, kan I prøve at lave to forskellige ruter. Så må Gorm Griske have to runestave (en til hver gruppe).

Eventuelt kan næstsidste "post" være en besked, skrevet med runer. Papiret deles i to stykker, så de to grupper må hjælpes ad for at finde skattens placering.

Selve legen

Fortæl børnene, at I har hørt om en rig viking, Gorm, der har gemt en stor skat, fordi han ikke vil give andre noget af den. Og det var IKKE pænt at være så nærig i vikingetiden, så hvis børnene kan finde ham, vil det være helt i orden, at de røver hans runestav, som viser vej til skatten. Og deler skatten, når de finder den.



Gorm har gemt sig for børnene, og han prøver at slippe fra dem, når de finder ham. Når de endelig fanger ham, afgiver han modvilligt sin runestav, hvor der står en vigtig oplysning om vejen til guldskatten. (f.eks. "Største træ")

Når børnene har fundet den første post (i eksemplet: Det største træ) er der her gemt et "hint" til et nyt gemmested. Det kan f.eks. være nogle tomme vaskepulverposer. Så skal børnene selv gætte, at næste post er i vaskemaskinen. Kan de ikke gætte det, så må man bare håbe for dem, at de har taget Gorm med som fange i første omgang (og at det ikke er lykkedes ham at flygte) – ellers må børnene nemlig ud at lede efter Gorm den Griske igen, så de kan presse ham for flere oplysninger.

I vaskemaskinen er der igen et "hint". Det kan være et stykke "pergament" (papir eller skind) med en besked i runer eller et tegnet kort.

Således kan man sende sine fødselsdagsgæster rundt i huset, haven og omegnen lige så længe, som man synes, at det er passende. Sidste post er skatten.

Ideer til "hints" og hemmelige beskeder:

En kasse søm (f.eks. i tørretumbleren) = kig i værkstedet.

En ophængt BH (f.eks. i værkstedet) = kig i mors undertøjsskuffe ... eller måske på tørresnoren.

En sandkageform (f.eks. på tørresnoren) = kig i sandkassen

En besked skrevet som anagram (GIK RUDEN TÅMNET = kig under måtten)

En besked skrevet med spejlvendt skrift (f.eks. "Gå 20 skridt mod nord")

En besked tegnet som en rebus

En besked skrevet med runer

Sørg for at de "hints", som du lægger, er meget malplacerede på stedet, så det tydeligt fremgår, at de er lagt der som en del af legen!

Fortæl en god vikingehistorie



For at samle og berolige gemytterne - måske som afslutning på festen – er det hyggeligt med en historie:

SIGURD FAFNERSBANE

Her er historien om, hvordan Sigurd af Vølsungeslægten kom til at hedde Sigurd Fafnersbane:

Sigurd hedder en lille dreng. Han er egentlig dobbelt kongesøn, for hans biologiske far var Sigmund Vølsungsøn, en af de berømte Vølsunger, der nedstammede direkte fra Odin . Kong Sigmund blev imidlertid dræbt i krig, endnu inden Sigurd var blevet født – og da Sigurds mor hurtigt giftede sig med Kong Hjalprek i Danmark, var Sigurds stedfar altså også konge.

Sigurd blev dog sat i pleje hos kongens smed Regin, så det er her i den kongelige smedebolig, at han vokser op med Regin som sin fosterfar.



Regin er en meget dygtig smed; men han har den fejl, at hans sind ofte bliver formørket, når han tænkte på sin bror Fafner. Regin og Fafner er nemlig sammen arvinger til en meget stor guldskat.

Faktisk har Fafner for mange år siden dræbt deres egen far for hurtigst muligt at kunne arve skatten. Bagefter blev han så vild af guldtørst, at han ikke ville dele skatten med nogen, og slet ikke kunne holde ud, at nogen andre skulle se eller røre ved den ... Mindst af alle hans egen bror! Så Fafner gemte skatten inde midt i et stort bjerg langt ude på heden, og skabte sig selv om til en frygtelig slange, som kunne holde vagt over guldskatten.

Man kan måske forstå på alt dette, at det var en forbandet skat! Alle der ejede den, blev nemlig helt forblændede og grådige, og det var også blevet spået, at enhver, der kom til at eje skatten, ville ende sit liv ulykkeligt – og at hele hans slægt ville dø ud sammen med ham.

Når Regin er i sit sorte humør, så driller og håner han Sigurd og prøver i det hele taget at tirre ham, for at få ham til at blive både hidsig, grådig og misundelig. Så tror Regin nemlig, at han kan få Sigurd til at hjælpe sig med at dræbe Fafner og hente guldskatten, når han bliver voksen.

Men Sigurd er en frisk og sød dreng, og han lader sig ikke gå på af Regins stiklerier.

Engang siger Regin til Sigurd: "Du er godt nok et pjok, Sigurd, at du finder dig i at gå rundt her i den beskidte smedje, når du er kongesøn og burde opholde dig i fine, højloftede sale. Man skulle ikke tro, at du var af Vølsungernes slægt!"

Men Sigurd svarer: "Jeg har det da rigtig godt her hos dig, Regin, her kan jeg løbe omkring, som jeg vil. Og på kongeborgen kan jeg også gå ud og ind i alle salene, hvis jeg har lyst til det!"

En anden gang siger Regin: "Du er godt nok et pjok, Sigurd, at du sådan kommer springende for at holde hestens tøjler, hver gang kongen kommer på besøg i smedjen! Du opfører dig som en staldknægt, selvom du er kongesøn, og selv burde have de smukkeste og hurtigste heste. Man skulle sandelig ikke tro, at du var af Vølsungernes slægt, at du finder dig i det!"

Sigurd svarer: "Jeg har jo ikke brug for heste her hos dig, Regin, og på mine ben kan jeg nå lige så langt omkring, som jeg har lyst til. Men hvis jeg gerne ville have en hest, så kunne jeg bare spørge min stedfar kongen, så er jeg sikker på, at jeg ville få en!"

"HA! Prøv det!" siger Regin.

Og så synes Sigurd, at han hellere må bevise, at han har ret, så han spørger kongen, om han må få en hest. Kong Hjalprek siger: "Ja, du kan gå gennem skoven og ud på engen, hvor alle hestene står, og så kan du bare tage den, som du helst vil have."

Regin og Sigurd følges nu ad igennem skoven, og på vejen møder de en høj mand med langt gråt skæg og klap for det ene øje. Han spørger Sigurd, hvor han er på vej hen, og da han hører drengens ærinde, råder han ham til at jage alle hestene ud i floden. Når hestene ikke længere kan mærke bunden, vil de fleste blive bange, og svømme hurtigt tilbage mod bredden ... men Sigurd skal vælge den hest, som frygtløs svømmer videre over på den anden side af floden.



Alting sker, som den gråskæggede har forudset, og Sigurd vælger en sølvfarvet ung hest, som virker helt frygtløs. Han kalder den for Grane, som betyder "grå".

"Det er en god hest!" siger den høje " Den nedstammer fra min egen hest Sleipner!" Og med de ord går han.

Ikke længe efter er Regin igen efter Sigurd med sine stiklerier:

"Du er godt nok et pjok, Sigurd, at du finder dig i at gå rundt i det grove tøj og uden guld om armen. Når du er kongesøn, og burde gå i de smukkeste klæder og have både tjenere og guld og sølv i overflod. Hvad med din far Sigmunds store formue – hvor er den blevet af, tror du?!! "

"Kong Sigmunds skatte passer min stedfar Kong Hjalprek på for mig!" siger Sigurd. Og hvis jeg mangler guld eller mænd, så kan jeg bare spørge ham, så er jeg sikker på, at jeg får det!"

"HA! Prøv det!" siger Regin. "Men ellers, så ved jeg hvor der findes en enorm stor skat, som du kan få, hvis ellers du tør tage livet af den hugorm, som passer på den."

Sigurd svarer: "Jeg har ikke brug for hverken mænd eller guld her hos dig, Regin. Når jeg bliver gammel nok, så spørger jeg selv efter det, som jeg har brug for – men før jeg går på ormejagt med dig, så vil jeg hævne drabet på min far."

"Ja, du er og bliver en tøsedreng" håner Regin, "Man skulle sandelig ikke tro, at du var af Vølsungernes slægt!"



Da Sigurd er blevet 12 år gammel, er han blevet godt træt af Regins evige hån og stiklerier, og han beslutter at drage ud i verden. Han beder sin stedfar om skib og mandskab, og tager først til Hundings land, hvor han dræber sin fars banemand* og alle hans sønner.
**Bane betyder død. Sigmunds banemand er ham, der har dræbt Sigmund*

Efter at Sigurd er kommet tilbage til Danmark, drager han med Regin til dennes hjemegn og ud på heden, hvor Fafner vogter bjerget med guldskatten.

Her ser dit en dyb hulvej, der fører hen over heden og til en høj klippeskrænt ud mod havet. Det er den vej, som slangen hver dag plejer at glide igennem lyngen hen til klippen, hvor den læner sig ud over skrænten og drikker af havet. Sporet er bredere end en hest og skræntens højere end kongsgården derhjemme.

"Det er ellers nogen velvoksne hugorme, I har her" mener Sigurd.

"Åh, dit pjok!" svarer Regin " Man skulle virkelig ikke tro, at du var af Vølsungernes slægt, når du kan være bange for så lidt! Vil du da ikke gerne vinde ære og berømmelse og gøre dit navn udødeligt? Hvis du bare graver et dybt hul i sporet og stiller dig ned i det, så kan du stikke dit sværd op i hjertet på slangen, når den glider hen over dig ... og færdig med den!"

Sigurd begynder at grave, som Regin har foreslået, og Regin går hurtigt væk og gemmer sig i lyngen.

Mens Sigurd står og graver, kommer der en mand forbi. Han er høj og har langt gråt skæg men kun ét øje. Da han hører, hvad Sigurd er i færd med, siger han: "Så skulle du nok hellere grave to huller, for ellers risikerer du at drukne i slangens blod, når du har stukket den!"

Sigurd takker for rådet, og graver videre. Han er lige netop blevet færdig med de to huller, da der lyder ligesom en fjern torden, og han kan mærke jorden ryste under sig. Det er Fafner, der er på vej over heden for at slukke sin tørst i havet.

Sigurd kryber sammen i det ene hul, og idet slangen glider hen over ham, stikker han sit sværd dybt i bugen på den. Blod og gift vælder ud af såret, og skønt Sigurd hurtigt springer over i det andet hul, står han i mørkt drageblod til midt på lårene, før slangen ligger så stille, at Sigurd kan slippe væk.

Fafner vrider sig voldsomt i døds-kamp og brøler: "Livet rinder hurtigt af mig, og jeg kan ikke mere se; men fortæl mig, hvem du er, så jeg i det mindste kan vide, hvem der blev min banemand!"

Sigurd har ikke megen lyst til at give sig til kende, han er bange for, at Fafner så vil kaste en forbandelse på ham.

"Du er en ussel nidding, hvis ikke du tør stå ved, hvad du har gjort" siger Fafner; "men jeg kan godt regne ud, hvem der står bag. Det må være min bror Regin – og det er i det mindste en trøst, at han nu også vil dræbe dig, så han kan få skatten alene. Så bliver jeg da hævnnet."

Sigurd fortæller alligevel hvem han er, og lige inden Fafner dør, advarer han Sigurd imod skatten: "Lad skatten ligge! Den er forbandet, og det vil altid gå dens ejer ulykkeligt. Han vil kun leve kort, og hele hans slægt vil uddø!"

"Ja, det siger du" tænker Sigurd" men nu har jeg haft så meget besvær for at få fat i den skat – så vil jeg også have fornøjelse af den! Vi skal jo alligevel alle sammen dø på et eller andet tidspunkt, og det er bestemt sjovere at leve som ejer af en masse guld end uden."

Da dragen Fafner er helt død, dukker Regin op. Han er i dårligt humør og siger mørkt:

"Jeg har dræbt min egen bror – det var en niddings dåd!"

"Nåh, den bedrift havde du nu ikke megen andel i" mener Sigurd" Man kunne ikke se andet end buksebagen af dig mellem lyngtotterne, så travlt havde du med at gemme dig, da det begyndte at blive farligt!"

Men Regin skumler videre, at Sigurd har dræbt hans bror, og skylder ham bod og erstatning. Det vil Sigurd ikke gå med til. Regin beder ham om i det mindste at skære dragens hjerte ud og stege det, så han kan få det at spise, og det går Sigurd med til. Mens han skærer hjertet ud, drikker Regin grådigt af drageblodet. Det gør ham så søvnig, at han lægger sig til at sove, mens Sigurd tænder bål og giver sig til at stege dragehertet på sit spyd over bålet.



Da Sigurd på et tidspunkt vil mærke efter, om hjertet er ved at være gennemstegt og mørt, sprutter noget af kødsaften ud og brænder ham på fingrene. Hurtigt stopper han fingrene i munden for at køle dem af. På den måde får han lidt af drageblodet i sig – og nu kan han pludselig forstå dyrenes sprog!

Over ham i en stor busk sidder to fugle og taler sammen:

"Der sidder Sigurd godtroende og steger Fafners hjerte til sin fosterfar" siger den ene "mens Regin bare pønser på, hvordan han hurtigst muligt skal slå Sigurd ihjel".

"Ja, hvis ham Sigurd han var lige så klog, som han er modig" siger den anden" så tog han og spiste hjertet selv og stak sit spyd i Regin, som ligger der og pønser på hævn for sin bror, og på, hvordan han kan få skatten alene!"

Nu forstod Sigurd, hvordan alting hang sammen, og han tog sit spyd og stak det lige i hjertet på Regin, som lå og sov.

Og på den måde døde den sidste i dén slægt, ganske som skattens forbandelse lød.

Men Sigurd tog nu sin hest med op til klippehulen, hvor skatten var gemt, og læssede guld og sølv på ryggen af hesten og i sadeltaskerne. Der var så meget guld, at der egentlig skulle 2 almindelige heste til at bære det; men Grane var så stærk, at den kunne bære det alene. Sigurd ville gå ved siden af hesten og holde tøjlerne i hånden; men Grane nægtede at gå et skridt, før Sigurd satte sig op i sadlen, og sådan red de ned ad bjerget og ud over heden.

Herefter bliver Sigurd, søn af Sigmund Vølsungson, kaldt for Sigurd Fafnersbane, fordi det var ham, der dræbte dragen Fafner.

Sigurd Fafnersbane oplever mange eventyr, bl.a. bliver han forelsket i Skjoldmøen Brynhild, og han bliver gode venner med kongesønnerne Gunnar og Høgne. Sammen kommer de ud for mange farefulde og spændende, muntre og sørgelige begivenheder.

