

På jagt efter middelalderen i Vestsjælland



Elevhæfte



Dette hæfte omhandler spændende aktiviteter, du skal lave, når du arbejder med emnet magt i middelalderen.

Du skal på en tidsrejse ude i landskabet og se, hvilke spor nogle af de mest betydningsfulde mænd og kvinder fra perioden har efterladt sig. Nogle spor er lette at finde. Andre spor er ødelagt gennem tiden og kan være svære at forestille sig eller finde.

Inden du tager af sted, skal du læse historierne i hæftet *Kampen om magten*. Fortællingerne tager dig med tilbage til perioden. Her skal du bl.a. høre om store konger, krig, stærke familier og tætte venskaber samt de bygninger og kirker, der blev bygget som store magtsymboler i middelalderen.

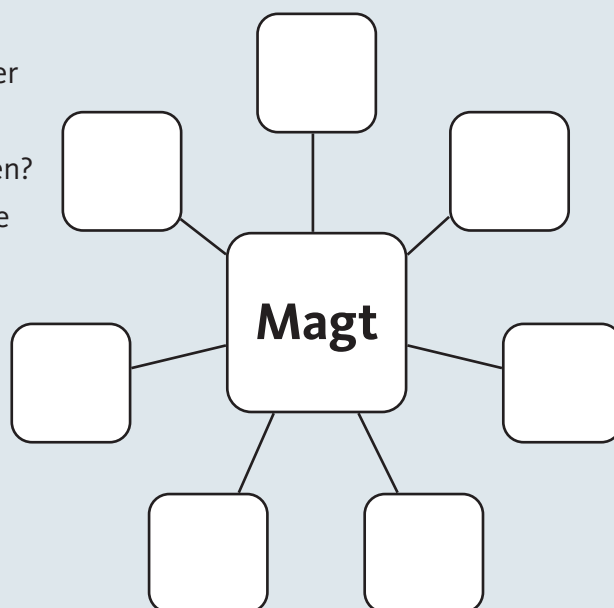
Rigtig god fornøjelse!

Før du tager på rejse

Aktivitet 1: Brainstorm: Hvad er magt?

Nu skal du tænke på, hvad du forbinder med ordet "magt".

1. Lav et mindmap, hvor du skriver ordet "magt" i midten.
2. Hvad forbinder du med magt?
Skriv det ned på dit mindmap.
3. Tal sammen i klassen om svarene.
4. Gentag mindmap-øvelsen, hvor du nu skriver "magt i middelalderen" i midten.
5. Hvad forbinder du med magt i middelalderen?
Hvorfor? Hvilke forskelle er der mellem dine to mindmaps?
6. Tal sammen på holdet om svarene.



Aktivitet 2: Undersøgelse: Symboler på magt!

Nu skal I arbejde i grupper og undersøge symboler på magt i middelalderen.

1. Læs historierne i *Kampen om magten*.
2. I fortællingerne er der nogle ord, som er markeret med fede bogstaver, fordi de er eksempler på magt i middelalderen.
3. Disse vigtige ord fra *Kampen om magten* er delt op i de nedenstående kasser.

Vælg en kasse af symboler i din gruppe. Svar på følgende spørgsmål:

1. Hvor er symbolerne nævnt i fortællingerne?
2. Hvorfor tror du, at det er symboler på magt?
3. Sammenlign jeres svar med eksempler på magt fra jeres egen nutid og hverdag.
4. Diskutér jeres svar fælles på klassen.

KASSE 1

Bygning af en kirke

Helgenkåring af en forfader

Hyldning af søn som medkonge

KASSE 2

Kongemord

Venskab mellem kongeslægt og stormandsslægt

Et mindesmærke for eftertiden

KASSE 3

Stemmeret på tinge

Ledere af kirken i Danmark

Tage på korstog for at kristne hedninge

På tur i landskabet

Tur 1: I Assers fodspor



Du skal nu i fodsporene på Asser Rig og hans familie, der tilhørte den mægtige Hvideslægt, som I har læst om. Omkring Kalundborg er der spor i landskabet efter familien.

Spør 1: Sæby Kirke

Sæby Kirke er bygget af Asser Rig i 1100-tallet. Før det mener man, der stod en trækirke.

Aktivitet 1: Stamtræ: Hvem var Hviderne?

Find stamtræet over Hvideslægten bagerst i hæftet. I skal arbejde med en af følgende personer fra familien:



Asser Rig



Esbern Snare



Absalon



Ingefred



Peder Sunesen

I hæftet *Kampen om magten* kan I finde oplysninger om personerne.

Arbejd sammen i grupper:

1. Tal sammen om, hvad den person, I arbejder med, er kendt for.
2. Brug jeres kroppe til at lave et symbol for eller en statue af den person, I arbejder med!
3. Fremlæg jeres "symboler" eller "statuer" for hinanden.
4. Kan de andre gætte din person?
5. Lav et fysisk stamtræ, der viser, hvordan de forskellige personer er forbundet til hinanden.



Sæby Kirke er meget ombygget. På Assers tid var der kun et lille skib, et kor og den halvrunde apsis.

Aktivitet 2: Skærp sanserne, og arbejd som arkæolog!

Som historiker og arkæolog skal man være opmærksom på, hvad man ser, hører og mærker, når man skal lære et historisk sted at kende. Nu er det din tur!

Arbejd sammen i par.

Gå på opdagelse rundt om og inde i kirken:

1. Rundt om kirken

- a) Hvordan ser kirken ud? Hvad er kirken bygget af?
Hvilke farver har den?

2. Inde i kirken

- a) Hvordan ser kirken ud indenfor?
Tal f.eks. om størrelsen og udsmykningen med hinanden.

3. Hvad tænker du?

- a) Tænk på, hvad du har lært om middelalderen.
Hvorfor tror I, Asser Rig byggede kirken?

4. Perspektivér

- a) Har religion nogen magt i dag?
Tal sammen på holdet om jeres svar.

Arbejd videre:

Brug mobilen: På parkeringspladsen uden for kirken står der et skilt. Scan QR-koden, og se en film om Hviderne.

Spor 2: Fugledegård – Peders segl

I står nu på Fugledegård. Fugledegård er et magtsymbol fra middelalderen, fordi man tror, det var en af forfædrene til Hvideslægten, der ejede gården. Der er ikke noget tilbage af den oprindelige gård, men i dag er der en naturpark og et formidlingscenter.

Ikke langt fra hvor du står, har man fundet et segl. Seglet har tilhørt en mand ved navn Peder. Mange tror, at han måske var en del af Hvideslægten. Der er også fundet skeletterne af to halshuggede mænd. Vi ved, de var kriminelle og levede på samme tid som Hvideslægten.



Seglstampe i metal fundet ved Hallenslevlund.
Seglet er udstillet på Kalundborg Museum.



Aftegning af seglstampen. Indskriften lyder:
Peter, søn af...

Aktivitet 1: Tegneøvelse: Hvem er du?

Her er en afbildning af seglet. Et segl blev brugt ligesom en underskrift. Det var kun betydningsfulde mennesker, der brugte segl. Når seglets ejer døde, blev seglet knækket. Så kunne ingen misbruge det.

På seglet står der: *tilhører Peder, søn af...*

1. Tegn "dit" segl, der viser, hvem du er, og hvad du vil huskes for.
2. Arbejd sammen i par, og fremlæg jeres segl for hinanden. Spørg ind til de symboler, der er på din makkers segl.

Aktivitet 2: Skriveøvelse:

Digt en historie om de myrdede mænd!

1. Find et stemningsfyldt sted i naturen ved Fugledegård, og forestil dig, hvordan der kan have set ud, dengang de myrdede mænd levede.
2. Digt en historie om de to halshuggede kriminelle. I fortællingen skal der indgå, hvordan seglet er endt i jorden, og hvad de to mænds forhold er til Hvideslægten.
3. Arbejd sammen i par, og læs jeres fortællinger højt for hinanden.



*Det ene af to skeletter
fundet nede ved åen.
Manden er blevet hals-
hugget.*

Spor 3: Gørlev Kirke

Læs fortællingerne *Esbern Snare af Hvideslægten* og *Vestborgen, Kalundborg, 1241 Ingeborg af Hvideslægten* i hæftet *Kampen om Magten*.

Man mener, det er Esbern Snare eller hans datter Ingeborg, der har bygget Gørlev Kirke. Den vigtigste kilde er et kalkmaleri inde i kirken.



Kalkmalerier fra Gørlev Kirke. Motiverne er tolket som Ingeborg og hendes mand.

Aktivitet 1: Se på kunsten i kirken!

Kig godt på kalkmaleriet, og arbejd sammen i par:

1. Hvad laver de forskellige personer på maleriet?
2. Hvem tror du, maleriet forestiller?
3. Hvordan er stemningen i maleriet? F.eks. trist, glad, dramatisk m.m.
4. Forestil dig, at du er med på maleriet.
Hvad kan du høre, dufte og se?

Tal sammen på holdet, og sammenlign jeres svar.

Tur 2: I Sunes fodspor



Du skal nu i fodsporene på Sune Ebbesen. Han tilhørte den store Hvideslægt og var fætter til Esbern Snare, Absalon og Ingefred. Overalt omkring Sorø er der spor efter den mægtige Hvideslægt.

Spor 1: Sorø Kloster – Hvideslægtens gravminde

Læs fortællingen *Sorø Kloster, 1201 Absalon af Hvideslægt* i hæftet *Kampen om magten*.

Klosterkirken er bygget som gravkirke for Hvideslægten. Inde i kirken ligger Absalon begravet.



Sorø Klosterkirke. Kirken lå i den ene fløj i et kloster med fire bygninger omkring en lukket gård. Kan du se aftegningerne i belægningen?

Aktivitet 1: Hvem var Hviderne?

Find stamtræet over Hvideslægten i hæftet. I skal arbejde med en af følgende personer fra familien:

-  Asser Rig
-  Absalon
-  Esbern Snare
-  Ingefred
-  Peder Sunesen

I hæftet *Kampen om magten* kan I finde oplysninger om personerne.

Arbejd sammen i grupper:

1. Tal sammen om, hvad den person, I arbejder med, er kendt for.
2. Brug jeres kroppe til at lave et symbol for eller en statue af den person, I arbejder med!
3. Fremlæg jeres "symboler" eller "statuer" for hinanden.
4. Kan de andre gætte din person?
5. Lav et fysisk stamtræ, der viser, hvordan de forskellige personer er forbundet til hinanden.

Aktivitet 2: Skærp sanserne, og arbejd som arkæolog!

Som historiker og arkæolog skal man være opmærksom på, hvad man ser, hører og mærker, når man skal lære et historisk sted at kende.

Nu er det din tur!

Arbejd sammen i par.

Gå på opdagelse rundt om og inde i kirken:

1. Rundt om kirken

- a) Hvordan ser kirken ud? Hvad er kirken bygget af?
Hvilke farver har den?

2. Inde i kirken

- a) Hvordan ser kirken ud indenfor? Hvordan er den udsmykket?
- b) Hvilken stemning er der i kirken?
- c) Hvordan ser Absalons grav ud?
Er der andre personer begravet i kirken, som du har hørt om?

3. Hvad tænker du?

- a) Hvorfor tror du, Hvideslægten har bygget en kirke, hvor de kan begravnes?

4. Perspektivér

- a) Hvordan tror du, kendte eller magtfulde mennesker i dag gerne vil huskes?

Spor 2: Møllediget – Sunesønnernes byggeprojekt

Møllediget er en lang kanal, der gjorde, at man kunne drive en mølle inden for et klostres område. Kanalen blev betalt af Anders og Peder Sunesen, der tilhørte Hvideslægten. Munkene, der boede i klostret, byggede kanalen. De var meget dygtige. Det var svært at lave en kanal uden den tekniske hjælp, vi har i dag.

Aktivitet 1: Tænk! Hvorfor bygge en kanal?

Læs fortællingen *Møllediget ved Sorø Kloster 1203, Anders og Peder Sunesen* i hæftet *Kampen om magten*.

Tal sammen på holdet:

1. Hvorfor tror I, at bygningen af Møllediget er så vigtig for Anders og Peder Sunesen?

Aktivitet 2: Brug kroppen: Kanalen driver møllen!

Samarbejdsøvelse:

1. Nogle gange er det godt at bruge kroppen til at forestille sig, hvordan tingene har set ud. I skal nu få kanalen til at drive møllen sammen i klassen. I får alle forskellige roller for at få vandet til at drive møllen.

Spor 3: Pedersborg Kirke – FASTER Cecilie

Sunes faster hed Cecilie. Sammen med sin mand Peder byggede hun en borg. I dag ligger Pedersborg Kirke, hvor borgen lå. I dag kan man stadig se en vold, der omkranser borgområdet.



Pedersborg Kirke. En sten over døren mod nord. Stenen er for stor til den dør. Hvorfor mon?

Aktivitet 1: Find sporene fra borgen

Gå rundt sammen, og find spor efter borgen.

Skærp sanserne, og prøv at finde:

- a) En udsmykket sten over en tilmuret dør
- b) En pille/søjle af granit
- c) Resterne af et rundt tårn

Når du har fundet sporene, så svar på spørgsmålene:

Det kan måske være svært at se, hvorfor de tre bygningsdele ikke er en del af kirken. Prøv alligevel!

- a) Kig godt på delene. Passer de sammen med områdets øvrige bygningsdele?
- b) Er delene lavet af de samme materialer som kirken?



Pedersborg Kirke. En stor søjle af granitsten. Stenene er fundet på kirkegården. Passer søjlen til kirken?



Pedersborg Kirke. Et stykke mur. Resterne af en rund bygning. Passer søjle, døroverligger og murstykke sammen?

Spor 4: Bjernede Kirke – Sunes eftermæle

Læs fortællingen *Sune Ebbesen af Hvideslægt* i hæftet *Kampen om magten*.

Bjernede Kirke er blevet bygget af Hvideslægten. Kirken er en rundkirke bygget som et tårn. På en stentavle over kirkens dør står der en indskrift på latin, som betyder:

Ebbe Skjalmsøn og hans hustru Ragnhild byggede her en kirke, som senere hans søn Sune rejste af sten til ære for Gud, Sankt Marie og Sankt Laurentius.



Aktivitet 1: Magt og mindesmærker! Hvad vil du huskes for?

Gå på opdagelse, og find stentavlen på kirken.

1. Tal sammen i fællesskab om følgende spørgsmål:

- Hvem har bygget kirken?
- Hvem er kirken bygget "til ære for"?
- Hvad betyder det at "ære" nogen?
- Hvem ærer vi i dag?

2. Tegn dit eget mindesmærke, der viser, hvem du er, og hvad du gerne vil huskes for.

Rundkirken i Bjernede er et mindesmærke over Sunes slægt.

Tur 3: I Valdemars fodspor



Valdemar den Store var en mægtig konge i middelalderen. Overalt i naturen omkring Ringsted har kongens slægt efterladt sig spor i landskabet.

Spor 1: Voldstedet ved Skjoldenæsholm – kongens borg

Der er ikke mange spor efter den første borg på Skjoldenæsholm. Det, du kan se, er spor efter et voldsted. Man mener, at borgen tilhørte kongen. Det var kongens søn Magnus, der myrdede Knud Lavard, ikke langt herfra.

Sæt jer godt til rette i naturen, og luk øjnene og lyt, mens jeres lærer læser i hæftet Kampen om magten:

■ *Haraldsted Skov 1131, Knud Lavard af Kongeslægt*

■ *Fra Haraldsted til Fjenneslev 1149, Asser Rig af Hvideslægt*

Aktivitet 1: Gang i fantasien:

Digt en historie! Da Knud Lavard blev myrdet

Knud Lavards bedste ven var Asser Rig. De to mænds børn var også bedste venner. Se på slægtstavlen, hvem børnene var. De to familier gjorde alt for hinanden. Venskabet betød, at de to familier blev nogle af de mest magtfulde familier i Danmark.

Arbejd sammen i par:

1. Find et stemningsfyldt sted ved voldstedet.
2. Digt en historie om dagene op til Knud Lavards død. I fortællingen skal indgå:
 - Knud Lavards og Asser Rigs venskab
 - Hvordan borgen så ud
 - Hvad borgen blev brugt til
3. Tal sammen om jeres fortællinger på holdet.

Aktivitet 2: Gang i kroppen: Fang Knud Lavards morder!

Din lærer råber navnet op på en elev i klassen, der skal være Knud Lavards morder, Magnus. Resten af klassen skal være "fangekælderer" og få muret fangen inde. Tag hinanden i hænderne, og lav en rundkreds om fangen. Den ene ende af kæden er "hovedet", og den anden ende er "halen".



Husk! Det handler ikke om at løbe hurtigt, men om at samarbejde. Hovedet og halen på kæden skal arbejde sammen for at mure fangen inde. Så snart personen er muret inde, råber alle "Magnus fanget!". Så råbes et nyt navn op, og aktiviteten starter forfra. Ved store grupper kan klassen deles op i to kæder.

Spor 2: Knud Lavards Kapel i Haraldsted – miraklerne ved kilden

Du står nu ved sporene efter Knud Lavards kapel.

Da Knud Lavards lig blev fundet i skoven, skulle det transporteres til Ringsted. Historien går, at der sprang en kilde af jorden, hvor gruppen, som transporterede liget, holdt pause. Ved kilden begyndte der at ske mirakler. Syge blev helbredt af at drikke af vandet. Hvideslægten byggede kapellet på stedet til minde om Knud Lavard.

Aktivitet 1: Gang i fantasien: Lav et miniskuespil på tid

Gruppearbejde:

1. Lav et miniskuespil om folk, der kommer til kapellet og den magiske kilde. I skal vælge mellem følgende personer:
 - a) En kvinde, der ikke kan tale
 - b) Et barn, der har ondt i et ben
 - c) Asser Rig, der kommer for at mindes sin bedste ven Knud Lavard
 - d) Valdemar den Store, der kommer for at mindes sin far
2. Vis skuespillet for jeres klassekammerater.

Spor 3: Fjenneslev Kirke – Valdemarslægtenes venskab med Hvideslægten

Fjenneslev Kirke er bygget af Asser Rig og ser næsten ud, som den gjorde, da han byggede den. Ved siden af kirken lå Hvidernes gård. Her voksede Knud Lavard og senere hans søn Valdemar op. Særligt for kirken er, at tårnene er bygget i teglsten. Da kirken blev bygget, var teglsten det nyeste byggemateriale.

Inde i kirken kan man finde et kalkmaleri, hvor Asser Rig sammen med sin kone giver kirken til Gud.

Aktivitet 1: Skærp sanserne, og lær stedet at kende!

Som historiker og arkæolog skal man være opmærksom på, hvad man ser, hører og mærker. Nu er det din tur!

Arbejd sammen i par.

Gå rundt om og ind i Fjenneslev Kirke. Svar på følgende spørgsmål:

1. **Rundt om kirken**
 - a) Hvordan ser kirken ud?
 - b) Hvilke materialer er kirken bygget af?
 - c) Hvad tænker du på, når du kigger på kirken?

2. Inde i kirken

- a) Hvordan er kirken udsmykket?
- b) Hvordan ser kalkmaleriet ud? Hvilke farver er der brugt?

3. Reflekter

- a) Hvem opfører store bygningsværker i dag? Og hvorfor?



Fjenneslev Kirke bygget i kampesten, mens tårnene er bygget i tegl. Kender du historien om hvorfor kirken har 2 tårne?

Efter turen i landskabet

Kampen om magten: Hvem vinder?

Arbejd sammen i grupper. I skal nu spille spillet Kampen om magten.

Spilleregler:

Find kortet bagerst i hæftet, og brug det som spilleplade. Der kan være 2-4 spillere. Man skal bruge en spillebrik hver og en terning. Reglerne er som følgende: Alle brikker starter i Ringsted. Herefter gælder det om at flytte sig rundt på spillepladen ved at slå med terningen og flytte det antal øjne, terningen viser. Hver gang man lander på et sted markeret som en borg, et kloster, en kirke eller en gård, er der mulighed for at få point. Den, der først har 10 point og er kommet tilbage til Ringsted, har vundet.

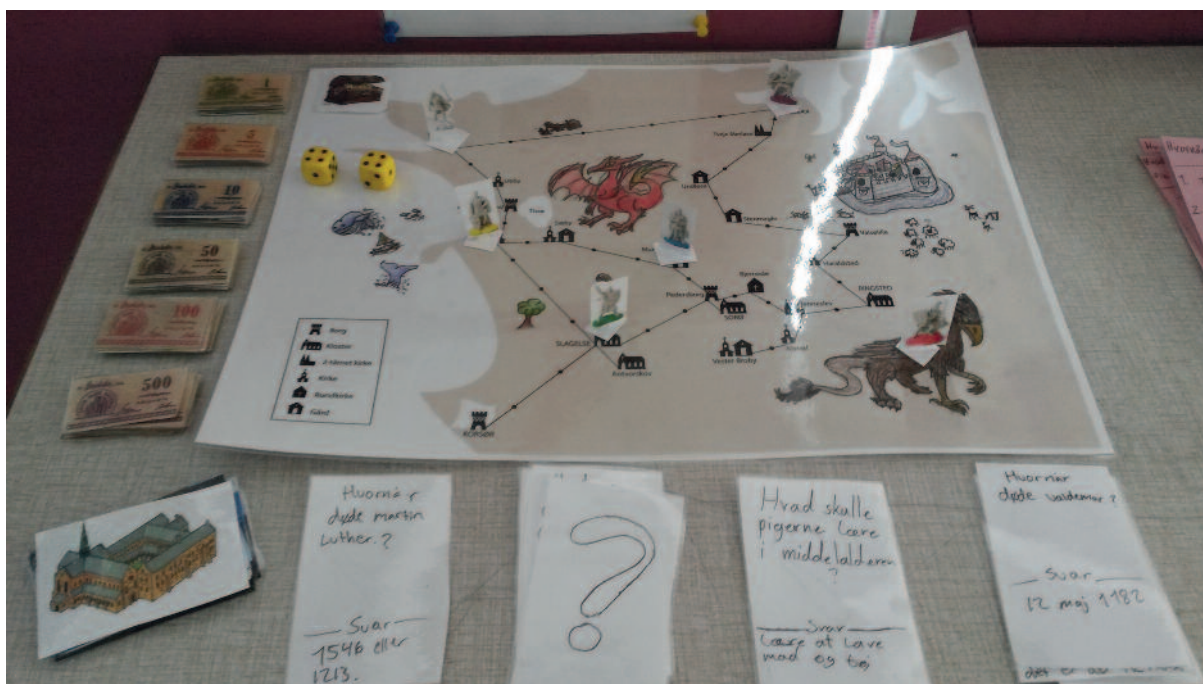
Borg Du angriber borgen og vil slå kongen ihjel. Hvilken konge vil du slå ihjel? Dine spillekammerater vurderer, om du har vundet. Vinder du kampen, får du 1 point. Taber du, må du vente en omgang.

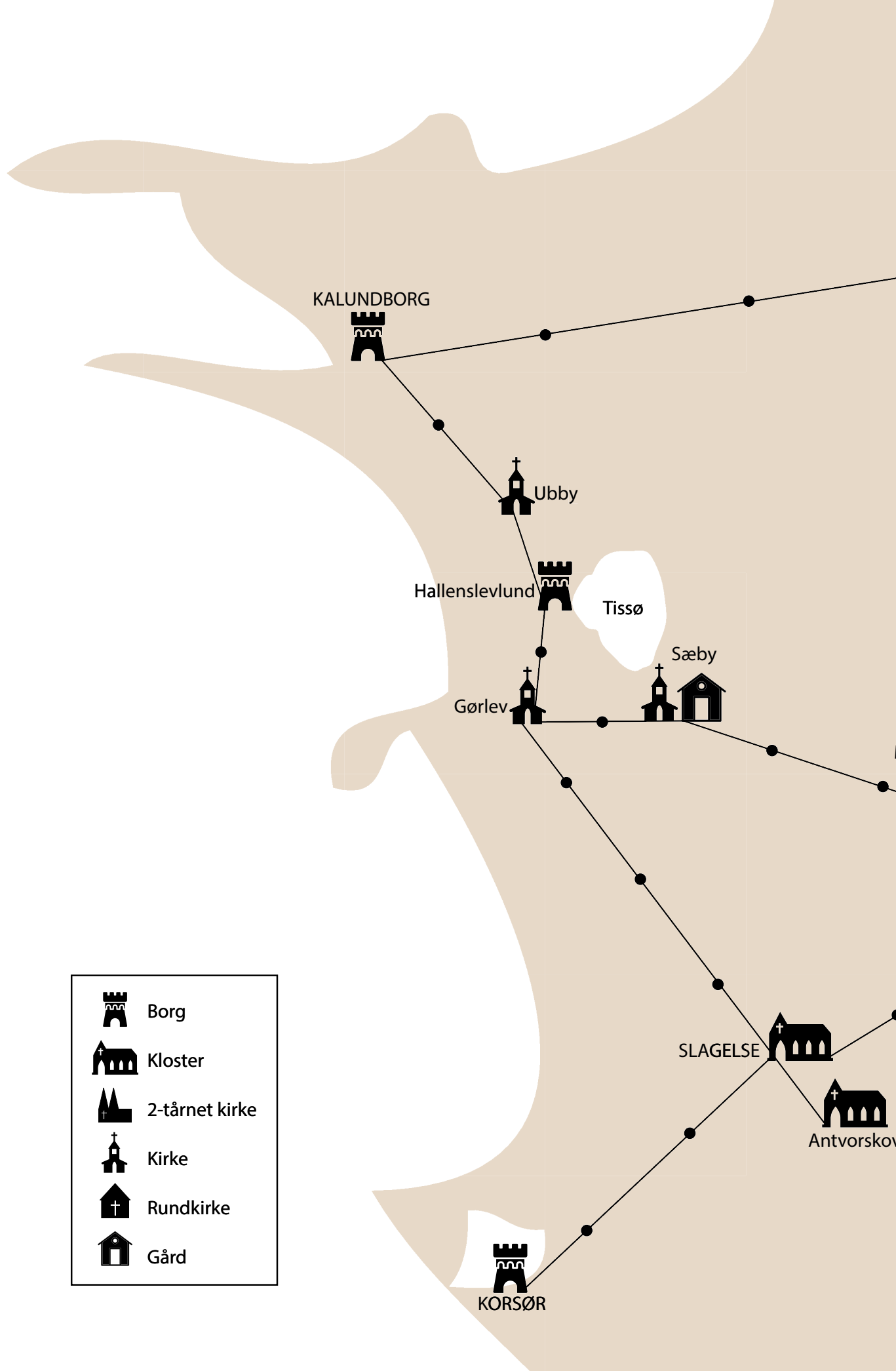
Kloster Du er gået i kloster og blevet klog. Din sidemand til højre stiller dig et spørgsmål om Hvideslægten. Svarer du rigtigt, får du 1 point.

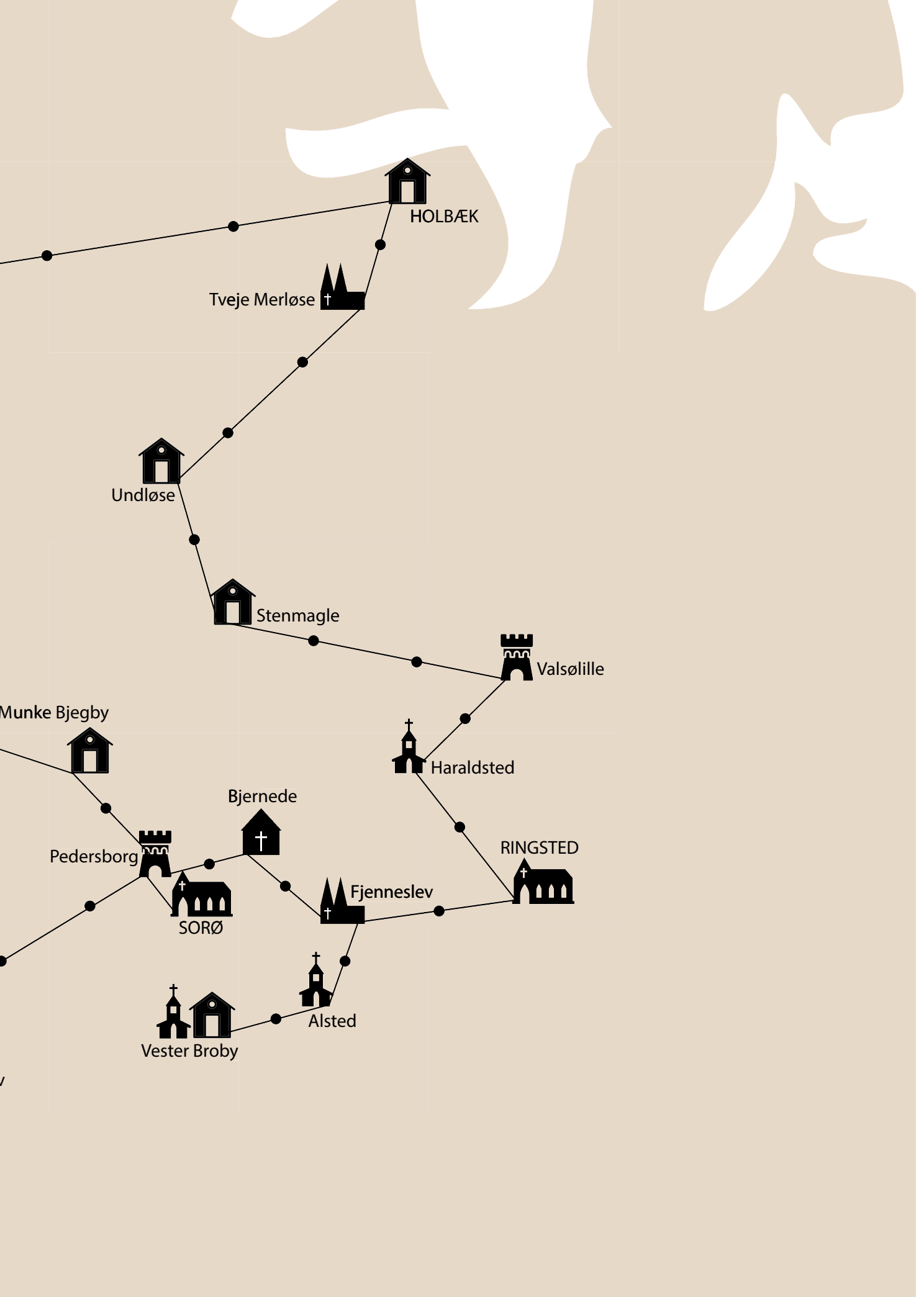
Kirke I kirken møder du biskoppen. Fortæl, hvad du ved om kirken i middelalderen. Bliver dine spillekammerater imponerede, får du 1 point.

Gård Du møder bonden på gården og hjælper ham i marken. Du får 1 point, låner en hest og kommer hurtigere frem. Slå igen.

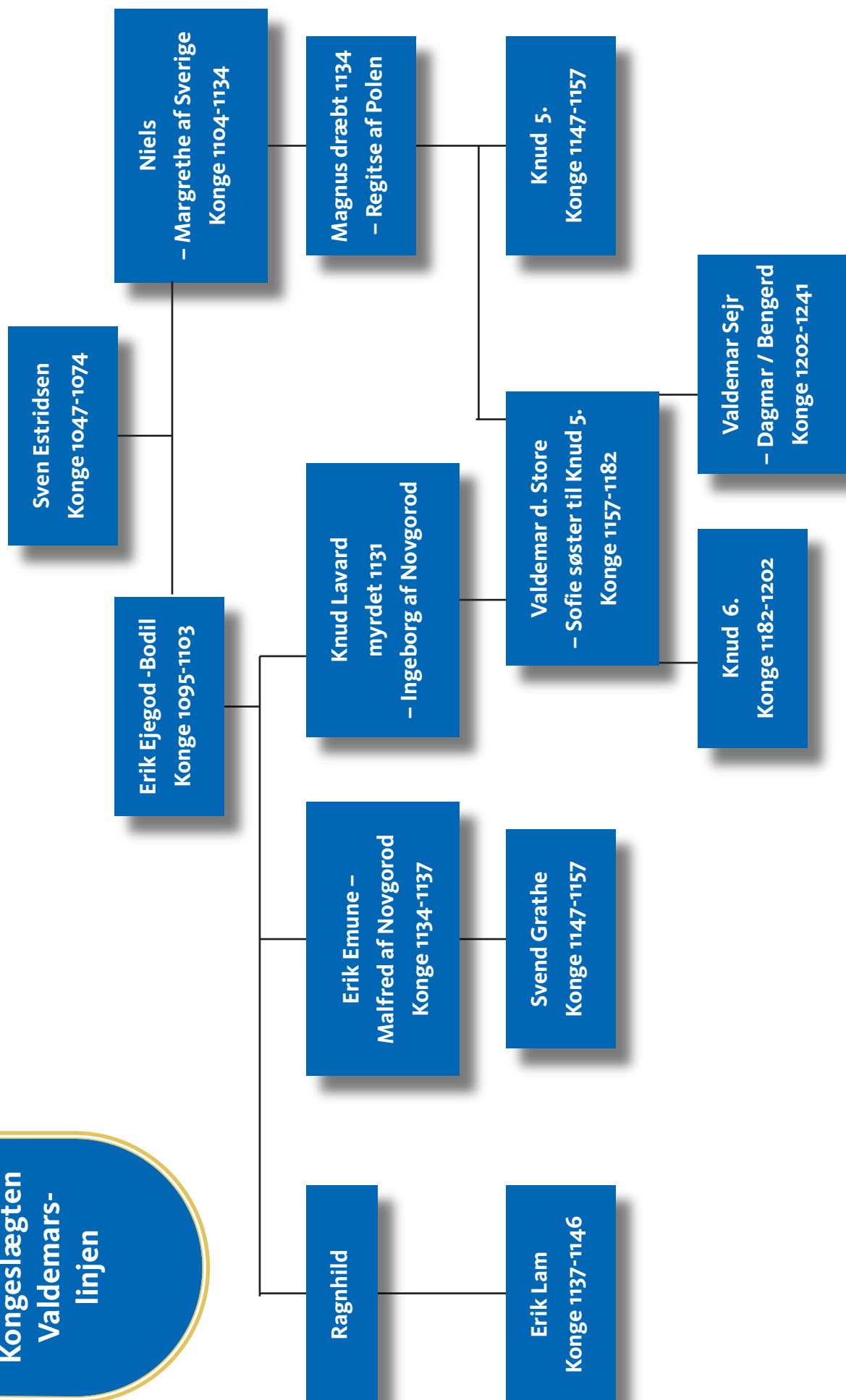
I kan også lave jeres egen version af spillet med spørgsmålskort, brikker og penge. Det har Dagmarskolen i Ringsted gjort her.

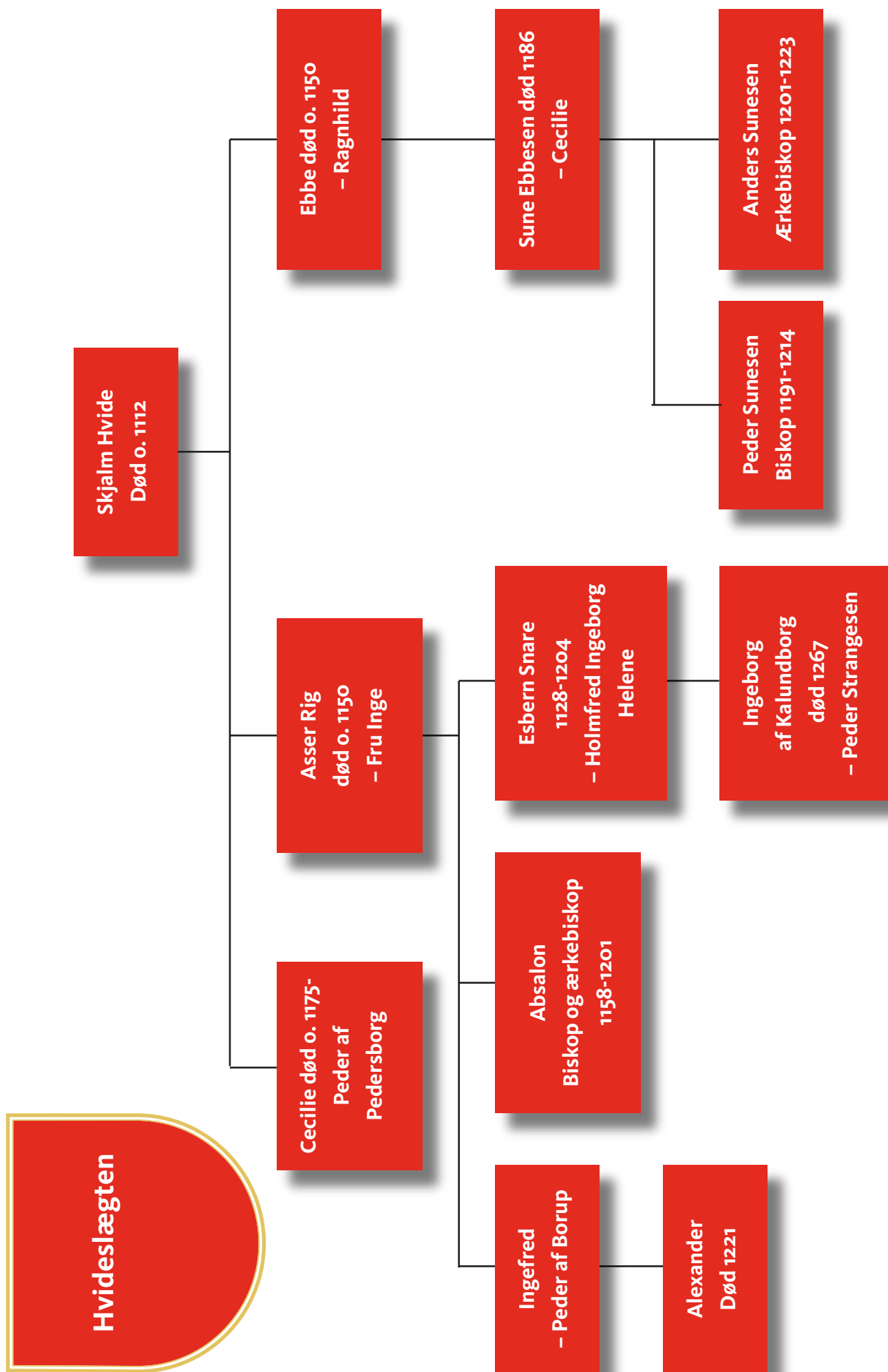






Kongeslægten Valdemars- linjen







Opgaver og tekst: Kathrine Vestergaard Brandstrup
Redigering: Kathrine Noes Sørensen
Billeder og fotos: Museum Vestsjælland
Layout: Kristin Wiborg/Skoletjenesten

Stor tak skal lyde til Kirke-Helsinge Skole i Kalundborg, Stenlille Skole i Sorø og Dagmarskolen i Ringsted for deres medudvikling af undervisningsforløbene.

For flere undervisningsmaterialer og undervisning se
www.vestmuseum.dk

