

## Historisk temadag – Rollespil i Esrum

### Stedet

Esrum Kloster og Møllegård er en oplevelsesattraktion med fokus på kultur, natur og tro. I fantastisk naturskønne områder ligger historiske bygninger som middelalderkloster, vandmølle og 1800-tals bondegård side om side med klosterhave, økologiske marker, gårdbutik, café, restaurant, legepladser og en hellig kilde - Daniels kilde.

### Baggrund

I stedets autentiske omgivelser giver Esrums historiske rollespil deltagerne fra skolernes 4.-7. Klasse mulighed for indlevelse i det liv der udspillede sig i middelalderens Esrum og derved opnå større forståelse for denne tids særegne. Rollespil er samtidig en oplagt mulighed for at deltagerne selv kan fortolke og formidle historien. Yderligere er rollespil en veldokumenteret indlæringsform, der, med de autentiske omgivelser som medspiller, giver deltagerne mulighed for at blive klogere på Esrums helt specielle rolle, i både dansk og europæisk historie. Tættere på historien kan man næsten ikke komme.

### Historien

Året er 1270 og den autentiske person Jon Jonsen Lille er for ganske nyligt blevet slået til ridder. Ridder Jon Jonsen Lille sidder i Kong Erik Klippings råd som hans nært betroede. Begge er de intet anende om den drabelige skæbne Kongen senere vil møde, skønt utilfredsheden er begyndt at ulme og samfundet er præget af utryghed. Det er et samfund der er opbygget omkring tredelingen: De der beder – de Gejstlige, de der kæmper – Ridderne og de der arbejder – Bønderne. En tredeling der bygger på gensidig tillid, men som også kan rumme mange konflikter. I disse usikre tider må Esrums beboere gøre hvad de kan for at beskytte sig, hvad enten de tyr til bøn, våben eller overtro.

### Roller og værksteder

I rollespillet optræder forskellige roller som munke, bønder, kropiger, riddere, borgfruer, handlende, svindlere og tyvetøser. Jo flere forskellige roller, jo mere udbygget og livlig kan historien blive.

Undervejs i spillet kan man optjene penge, som man kan opbevare i en læderpung man selv syr på middelaldermanér. Melder sulten sig kan pengene bruges i kroen, hvor man kan smage på middelalderen. Er der tomt på kistebunden må man i stedet gå til møllen og male mel, så man selv kan bage en kiks. Skulle man blive syg eller såret undervejs er der hjælp at hente i klostrets medicinske afdeling, hvor de lægekyndige munke vil forsøge at helbrede med planter fra klosterhaven. Virker det ikke må man forsøge sig med bønner eller en pilgrimsrejse til den lokale hellige kilde - Daniels kilde. Virker det heller ikke kan man altid ty til overtroens amuletter. Sidst men ikke mindst, så skal ridderne huske at holde deres kampræning ved lige. Med et sværd de selv har lavet, går de til angreb på Mester Martin - kampræneren, der ikke lader ridderne glemme, hvordan en rigtig kamp skal foregå. Bliver træningen for hård kan de koncentrere sig om at gøre deres bueskydning bedre eller blot hjælpe til i Esrum Kro.

Undervejs i forløbet vil deltagerne nå gennem følgende værksteder:

Lav et sværd, sy en pung, lav en amulet, lav middelalder medicin, lav middelalder mad, mal korn og bag kiks, bueskydning, lav et pilgrimsmærke og tag på pilgrimsvandring samt kamptræning med en kyndig instruktør fra European Historical Combat Guild.

### **Generelt**

Rollespillet er udtænkt og afvikles af Esrums Kloster og Møllegårds formidlingsafdeling samt uddannede rollespils- og kampinstruktører.

Deltagelse i rollespillet er på eget ansvar.

Pris for udvikling og afvikling af dagen er kr. 15.000, materialer mm. inkl.

Op til 200 elever kan deltage i dagen.

Yderligere oplysninger på telefon 48 36 04 00 – formidlingsafdelingen.

LC 9. september 2008