



Heltemod & Hamskiftere

En udstilling skabt over *Vikingsagn* af Josefine Ottesen

Dette dokument giver en uddybende beskrivelse af de temaer, der formidles i udstillingen Heltemod & Hamskiftere. Til formidlingen hører en række opgaver i selve udstillingen og et opgavehæfte, som løses i grupper enten med skoleklasser eller andre besøgende.

Se litteraturlisten bagest i dokumentet for en oversigt over de fagbøger, dokumentet bygger på.

Indhold

| | |
|---|----|
| Heltemod & Hamskiftere - baggrund | 3 |
| Udstillingsmodul 1 – Intro til udstillingen..... | 4 |
| Udstillingsmodul 2 – Vikingeuniverset | 5 |
| Verden rundt..... | 5 |
| Magiske beskeder med runer | 6 |
| Hamskiftere | 7 |
| Udstillingsmodul 3 – Sagnet om Ragnar Lodbrog og Tora | 8 |
| Ragnar Lodbrog og vikingesagnet..... | 9 |
| Heltens sejr over lindormen | 11 |
| Udstillingsmodul 4 – Sagnet om Sigmund og Signy | 11 |
| Kong Rere er død..... | 12 |
| Sværdet | 13 |
| Kapitel 5 – Sagnet om Alf og Alvilda..... | 14 |
| Vikingekrigerne | 15 |
| Skatten | 16 |
| Litteraturliste..... | 17 |

Heltemod & Hamskiftere - baggrund

På de følgende sider gives en introduktion og vejledning til udstillingen Heltemod & Hamskiftere, som er skabt af Herlev Bibliotek i samarbejde med udstillingsarkitekt Kasper Lyneborg på baggrund af bogen *Vikingesagn* af Josefine Ottesen. Dokumentet er tænkt som forberedelse for formidlere af udstillingen – særligt i forbindelse med afholdelse af introduktioner for skoleklasser. Foruden denne uddybende beskrivelse findes til udstillingen et kortere skriv, som fungerer som manual til introduktioner for både skoleklasser og familier.

Udstillingen består af fem udstillingsmoduler, der tager form som runesten i forskellige størrelser. Hvert modul har tre sider, hvor hver side lægger op til formidling eller aktivitet. Til udstillingen hører et opgavehæfte, som er målrettet folkeskoleelever på mellemtrinnet. Den fysiske udstilling skal sammen med opgavehæftet styrke elevernes viden om og kendskab til sagnet som fortælling og vikingetiden. Formidlingen i udstillingen søger at understøtte en kropslig og dialogisk tilgang til emnet ved at aktivere forskellige sanser, lægge op til aktiv deltagelse og dialog. Med opgavehæftet lægges op til, at eleverne udforsker udstillingstemaerne yderligere og gør sig refleksioner herom i forhold til eget liv.

Der er ikke en bestemt kronologi mellem udstillingens forskellige moduler. Dog fungerer det ene af de fem moduler som en introtekst til udstillingen, som vejleder i brugen af udstillingens digitale lag, og præsenterer forfatter Josefine Ottesen og illustrator Sune Elskær. De øvrige udstillingsmoduler omhandler; vikingeeuniverset som helhed – med fokus på vikingernes togter, runer og det overnaturlige; dernæst følger 3 moduler, der hver tager afsæt i et sagn fra bogen *Vikingesagn*. Dette er hhv. Sigmund og Signy, Ragnar Lodbrog og Tora og Alf og Alvilda. Hvert af disse moduler er udarbejdet efter ideen om, at skulle have;

1) Et visuelt genkendeligt element fra bogen *Vikingesag*, der slår temaet an. Til billedsiden knytter sig et digitalt lag, hvor man ved brug af en smartphone og applikationen *Layar* kan lytte til en del af det sagn, som billedet på modulet illustrerer. I det digitale lag findes desuden en gåde, som kan løses ved at scanne nogle af modulernes sider – denne gåde beskrives under *udstillingsmodul 1*.

2) En aktivitet, der opfordrer til aktiv deltagelse og fællesskab

3) En sansning der understøtter refleksion og kobling af teamet til nutiden og eget liv

Dette dokument er inddelt i fem kapitler, som hver især stiller skarpt på en af de fem moduler i udstillingen. Kapitlerne giver først og fremmest en introduktion og vejledning til det modul, som kapitlet omhandler og i forlængelse heraf også en vejledning til og oversigt over de aktiviteter, refleksioner og opgaver, som udstillingen lægger op til. Herefter følger ligeledes en forklaring og vejledning til det uddelte opgavehæfte, som ligeledes indeholder en række opgaver og refleksionsspørgsmål, som knytter sig til den fysiske udstilling. De enkelte kapitler afsluttes med viden om vikingetidens samfund i forhold til de emner, der er fremstillet i udstillingen og i opgavehæftet, med det formål at klæde formidleren bedre på til at afholde introduktioner i udstillingen.

Forud for formidling af udstillingen Heltemod & Hamskiftere er det vigtigt at påpege, at udstillingen behandler tiden før kristendommens indtog. Det er vigtigt at have in mente, når viden om vikingerne videregives til både elever og andre, der besøger udstillingen, da der er flere af de emner, der behandles i udstillingen, der ændrer sig i takt med opbygningen af det kristne samfund.

Udstillingsmodul 1 – Intro til udstillingen

Udstillingens første modul er oplagt at besøge i fællesskab, her introduceres til udstillingen som helhed, forfatteren og illustratoren. Ved dette modul bør formidleren fortælle på hvilken baggrund (bogen *Vikingsagn* af Josefine Ottesen) udstillingen er skabt, og hvordan rundvisningen i udstillingen kommer til at forløbe. Opgavehæftet, som er udarbejdet til brug sammen med udstillingen, kan fungere som mellemlid mellem udstillingen og de besøgende og dermed i mange tilfælde stå i stedet for formidleren. Ved større grupper anbefales det, at gruppen opdeles i mindre grupper på ca. 4 personer. De besøgende løser opgaverne i hæftet og i udstillingen på egen hånd, mens formidler går rundt og kvalificerer og støtter arbejdet. Ved mindre grupper kan opgavehæftet løses i fællesskab og formidleren tager de besøgende rundt i udstillingen ved at gøre brug af opgavehæftet. Opgavehæftet kan også udelades helt, og gruppen kan i fællesskab bevæge sig rundt i udstillingen, hvor formidleren sørger for at sætte de opgaver i gang, som de forskellige udstillingsmoduler lægger op til.

På intramodulets første side møder de besøgende følgende tekst:

”Dyk ned i de gamle sagn om vikingernes verden. En verden fyldt med helte, rejser mod det ukendte, runer, skatte og overnaturlige væsner.”

[\(Denne side kan scannes og viser den første rune i gåden\)](#)

På modulets næste side gives en kort introduktion til Josefine Ottesen og hendes forfatterskab samt til illustrator Sune Elskær med denne tekst:

”Josefine Ottesen, Forfatter. Josefine Ottesen har skrevet mange forskellige bøger til børn. I Vikingsagn har hun genfortalt 20 af de allerbedste fortællinger fra Danmarks oldtid.”

Sune Elskær, Illustrator. I Vikingsagn findes både klassiske tryk af Lorenz Frølich og nye illustrationer af Sune Elskær. I udstillingen kan du se nogle af Sune Elskærs stemningsfulde illustrationer.

Baggrund og samarbejde. Udstillingen Heltemod & Hamskiftere er skabt i samarbejde med forlaget Peoples Press, tegnestuen Kronværk og Herlev Bibliotek. Udstillingen er blevet til som en del af projektet Fang Fortællingen, hvor 10 biblioteker samarbejder om at udvikle 10 fysiske udstillinger, der åbner den børnelitterære verden. Projektet er støttet af Nordea-fonden og Kulturstyrelsen”

På denne side er der foruden præsentation af forfatter, illustrator og projektet gjort plads til, at et par eksemplarer af bogen *Vikingsagn* kan udstilles.

På den sidste side gives en kort vejledning til brugen af det digitale lag, hvor de besøgende ved hjælp af en smartphone kan lytte til korte uddrag af de forskellige sagn, som udstillingen er bygget op omkring. Søg for selv at have afprøvet dette inden du formidler udstillingen og hjælpe de besøgende med at få adgang til det digitale lag. Stil evt. tablets fra biblioteket til rådighed.

- ”1. Hent den gratis app layar på din smartphone eller tablet.***
- 2. Kig efter ravnen i udstillingen. Her kan du bruge din mobil.***
- 3. Scan hele siden og lyt til et af sagnene eller find de skjulte runer:***

Find runerne og løs gåden: Hvilken af sine ravne har Odin sendt til Heltemod & Hamskiftere?”

Udstillingsmodul 2 – Vikingeuniverset

Dette modul har til formål, at give de besøgende et indblik i vikingernes univers gennem fremstilling af emnerne 1. Stederne (hvor vikingerne boede) 2. Runer og 3. Hamskiftere.

På den første side møder de besøgende et danmarkskort, hvorpå forskellige steder er udpeget – alle steder, hvor vikingerne har efterladt sig spor. I opgavehæftet foldes dette ud og hæftet viser bl.a. hvor i verden vikingerne rejste hen under overskriften *Verden rundt*. Samtidig lægges der i opgavehæftet og i udstillingen op til refleksion, hvor spørgsmålene omhandler børnenes egne rejser. På denne side af modulet ses teksten:

”Stederne. Mange af de gamle vikingesagn udspiller sig i byer rundt om i Danmark. På kortet kan du se, hvor sagnene i bogen Vikingesagn foregår. Har du besøgt nogle af de samme steder som vikingerne?”

På modulets næste side behandles vikingernes skriftsprog. På denne side ses vikingernes runer og ligeledes, hvilke bogstaver, de svarer til i det latinske alfabet. Runerne er også lavet som træbrikker, og der opfordres til, at de besøgende kan skrive deres navne med runer. I opgavehæftet introduceres ligeledes til runerne under overskriften *Magiske beskeder med runer* og børnene kan også skrive deres navn. Modulet er udstyret med følgende tekst:

”Runerne. Vikingerne skrev ikke med bogstaver, men med runer. Ordet rune betyder hemmelighed. Runerne havde særlige kræfter, og vikingerne brugte dem til at skrive hemmelige beskeder eller til at ønske hinanden held eller forbandelse. Skriv dit navn med runebrickerne.”

På den sidste side behandles hamskifterne. I opgavehæftet skaber børnene i fællesskab hver deres hamskifter under overskriften *Hamskiftere*. På modulet ses teksten:

”Hamskifterne. Manden var forsvundet og nu kom en stor, brølende bjørn til syne ved siden af Kong Rolf. Den var større end alle andre bjørne... Ham betyder skind, og i sagnfortællingerne møder du ofte mystiske hamskiftere, som er mennesker, der kan forvandle sig til dyr som bjørne, ulve og ravne. Hvis du var hamskifter, hvilket dyr ville du så forvandle dig til?”

(Denne side kan scannes og viser den anden rune i gåden)

Verden rundt

Selvom det i virkeligheden kun var de færreste mennesker i vikingetiden, der tog afsted på togt, så er togterne noget af det, vi især forbinder med perioden. Faktisk er det også disse togter, som har lagt navn til perioden – at tage ud i verden på togt, kaldes *at drage i viking*, og ordet viking betød i samtiden noget i retning af *søkriger*. Derfor kan man også sige, at det faktisk var de færreste folk i perioden, der var vikinger – alle var jo ikke søkrigere, nogle var for eksempel håndværkere, købmænd eller bønder – men i dag kalder vi dem alle for vikinger.

Togterne opfattes oftest som plyndringstogter. Denne opfattelse er dog ikke helt korrekt og vikingernes togter kunne have mange andre formål end vold, hærgen og plyndren. Det kunne være handel, opdagelsesrejse eller ekspansion. Togter var også ret almindelige forud for perioden, men fænomenet blev mere udbredt i vikingetiden. Togterne blev mere organiseret, og de fandt sted oftere end før. Det kostede mange ressourcer at tage på disse togter, der var brug for både skibe og mandskab, men togterne var på

den anden side særdeles indbringende for vikingerne. Med de mange forskellige formål, var det også forskelligt, hvad de tog med hjem fra disse togter. Det kunne være sølv og andre skatte, læder til tøj og sko, silke, krydderier, vin, smykker, frugt eller våben, som sværd af stor værdi. At vikingerne kom vidt omkring på deres store skibe, ved vi primært fordi, de har efterladt sig spor hist og her, vi har skriftlige kilder der fortæller om vikingernes hærgen og der er i Danmark fundet genstande, som stammer fra andre lande. Fx. stammer mange sværd fra Frankrig og mange sølvmønter er importeret fra det arabiske rige.

Vi ved, at vikingerne har været i lande som Rusland, Canada (Amerika), Frankrig, Tyrkiet og England. Vikingerne rejste til England i år 793. Her plyndrede de et kloster på en ø, Lindisfarne, i det nordlige England. Dette angreb er det første, der findes nedskrevne beretninger om. En engelsk munk beskrev vikingernes hærgen, hvilket var med til at skabe den forestilling, som mange, også den dag i dag, har om vikingerne – nemlig at vikingerne var blodtørstige, barbariske og voldelige nordboere. Dette togt er for øvrigt blevet dramatiseret i den første sæson af den populære serie "Vikings".

Sagaerne beretter om, at vikingerne, med Ragnar Lodbrog (som man kan møde i udstillingen) i spidsen, i 845 kom til Paris. Med sig havde han 5.000 mænd. Vikingerne tvang frankerne til at betale 7.000 pund sølv, som Ragnar og hans følge herefter kunne tage med hjem til Danmark.

Fra omkring år 860 begyndte vikingerne også at hærge i Konstantinopel, som vi i dag kender som Istanbul. Her blev der imidlertid ikke kun udført plyndringstogter, for kejseren lod sig imponere så meget af vikingerne, at han ansatte flere af dem som livvagter og lejesoldater. Besøger man katedralen Hagia Sofia i Istanbul kan man se spor fra vikingerne. To vikinger ved navn Halfdan og Are har indridset deres navne med runer på bygningens mure, disse to har formentlig fungeret som lejesoldater for kejseren. Vikingerne kaldte byen for Miklagård, som kan oversættes til *Den store by*. Herfra kunne vikingerne anskaffe varer som silke, vin, frugt, krydderier og smykkesten, som de kunne importere til Danmark.

I år 1000 ankom Leif den Lykkelige til Canadas østkyst, som han kaldte Vinland, formentlig på grund af de mange vildtvoksende vinstokke. Ved L'Anse-aux-Meadows (Leifboderne) er der fundet en boplads som stammer fra vikingerne, dette fund tyder på at området har været et handelscentrum. Sagaerne fortæller at Leif den Lykkelige sejlede hertil fra Grønland, og sandsynligvis med det formål at bringe træ med sig tilbage til Grønland, hvor træ var en ikke eksisterende, men en meget nødvendig ressource.

En arabisk diplomat ved navn Ibn Fadlan beskriver i 921 et møde med vikingerne, han beskriver den som usofistikerede, vulgære og uhygiejniske. Mødet har formentlig været i forbindelse med et af vikingernes handelstogter ved Volgafloden i Rusland. Her kunne vikingerne handle med det arabiske rige, som de kaldte Særkland, som betyder *Silkelandet*, et rige som især fangede vikingernes interesse grundet deres rigdom på blandt andet sølv.

Magiske beskeder med runer

Lige som vi kalder vores skriftsystem for alfabetet efter de to første bogstaver, nemlig alfa (a) og beta (b), så blev runesystemet kaldt "futharken" efter systemets første seks tegn: f-u-þ-a-r-k. Tegnet: þ står for en pustelyd helt ude på tænderne ligesom i det engelske "throw" eller "thing". I dag tager vi mere eller mindre for givet, at alle kan læse og skrive, men sådan var det formentlig ikke i vikingetiden, her menes det at være de færreste, der kunne bruge runerne. Runerne er dannet primært af lige linjer, hvilket var en fordel for vikingetidens samfund. Dette gjorde runerne lette at hugge og skære – eller som man siger: *at riste*. På dette tidspunkt blev både pen og pergament ikke brugt udenfor den kristne verden, så for vikingerne var træ formentlig det mest almindelige og ikke mindst billigste 'papir'. Alt der skulle til var en kniv og et ben eller stykker træ, ting som vikingerne ofte havde lige ved hånden. Træ overlever dog sjældent så længe, og

derfor er runeindskrifter fra vikingetiden primært fundet på sten, ben eller metal. Inskriptionerne på sten er oftest lavet som et mindesmærke for afdøde familiemedlemmer, mens runerne på sværd, skrin eller genstande som kamme oftest fortæller, hvem ejermanden var eller angiver navnet på den person, der har fremstillet genstanden.

Alt i alt kender vi til omkring 4000 runeinskriftioner, heraf er der i Danmark registreret 260 runesten, det er dog ikke alle, der er bevaret til i dag. I mere end 1000 år brugte man runerne, og de blev altså således også benyttet i både jernalderen før vikingetiden og i middelalderen efter. I løbet af disse 1000 år har runesystemet løbende ændret sig. Derfor findes der også mange forskellige runesystemer. I vikingetiden gjorde man brug af 16 forskellige runer, hvilket jo vil sige, at der er langt fra samme antal runer, end vi i dag har bogstaver. De 16 runer var heller ikke nok til at udtrykke alle de forskellige lyde i sproget fx o, d, e og g. Derfor brugte man i stedet de lyde der kom tættest på. Fx gjorde man brug af u-runen for o-lyden, t-runen for d-lyden, i-runen for e-lyden og k-runen for g-lyden osv.

I bogen *Vikingsagn* gives der på side 13 et overblik over de runer, der benyttes i bogen. Dette system indeholder mere end 16 runer, dog ikke alle bogstaver, da følgende bogstaver mangler: J, Q, X, Z og Å. Eftersom vi i udstillingen *Heltemod & Hamskiftere* ønsker at bruge samme system som bogen, og samtidig vil gøre det muligt for de besøgende i udstillingen at skrive med runerne, har vi tilføjet de manglende bogstaver. For at kunne tilføje disse bogstaver på bedst mulige måde må vi lytte til deres lyd og bruge runerne for de bogstaver, hvis lyd ligger tættest på de bogstaver, vi mangler repræsenteret i runesystemet. Derfor har vi valgt at J skrives ligesom I. Q skrives som K. Både X og Z skrives som S, og Å kan skrives som O. I runeskrifter brugte man ikke dobbeltkonsonant, som vi gør i dag, når vi skal angive en kort lyd, eksempelvis de to f'er i kaffe. I det hele taget skrev man ikke den samme rune to gange lige efter hinanden. Der findes heller ikke små og store runer, ligesom vi har både små og store bogstaver. Det runesystem, der er gjort brug af i bogen *Vikingsagn*, minder meget om det system, der blev brugt i Danmark fra cirka år 1300, og som var tilpasset det latinske alfabet.

Ordet 'rune' kommer af det oldnordiske run/runar og betyder *hemmelighed* eller *hemmeligholdelse*. I sagn og myter berettes det, at Odin var den første til at lære runernes hemmelighed. Runerne gemmer efter sigende på en magisk kraft, som vi dog kun ved meget lidt om. Brugen af runer på for eksempel amuletter vidner om deres magiske kraft. Fra sagaerne ved vi, at runerne også kunne have indflydelse på dagligdagens gang. Runerne kunne hjælpe ved fødsler, virke helbredende, bevirke sygdomme, de kunne hjælpe krigere til sejr, stilne storme eller endda få de døde til at tale.

Hamskiftere

Sagnene fra vikingetiden byder på masser af myter og magi. Alt lige fra guder, der kan ændre skikkelse og forvandle mennesker til de mest mærkværdige dyr og væsener til vølver og troldkvinder, der kunne udføre mange former for magi og ikke mindst hamskifterne, som siges at være mennesker, der kan forvandle sig til dyr. Troen på det overnaturlige og magi var særligt udbredt inden kristendommens indtog.

Hamskiftere: Ordet hamskifter betyder i bogstavelig forstand, at der skiftes ham – hud/skind. Her henviser det til mennesker som kan ændre skikkelse – altså skifte ham og derved forvandle sig fra menneske til dyr. I sagaerne findes der fortællinger om sådanne hamskiftere. I sagnet om Sigmund og Signy er det Sigmund og sønnen Sinfjötle, der forvandler sig til ulve ved at iklæde sig et ulveskind, som bærer på en forbandelse. Sagnet om Sigmund og Signy er oprindeligt meget længere end det, Josefine Ottesen fortæller i bogen og kendt under navnet *Vølsungesagaen*. Netop denne saga beretter om flere personer med hamskifteevner.

For eksempel fortælles der om en mand, der kan tage skikkelse som en odder og om en, der kunne forvandle sig til en gedde. Disse mænd hører vi om i det sagn, som Josefine Ottesen genfortæller under titlen *Andvares Guld*.

Guderne: Troen på guderne er jo i sig selv overnaturligt, men en del elementer af gudernes liv styrker dette yderligere. Guderne havde nemlig også specielle evner, som var knyttet til deres person.

Nogle guder kunne ændre form og art for at skjule deres identitet, og de kunne besøge menneskene på jorden for at nå deres mål. Derfor er gudernes formentlige tilstedeværelse på jorden også en del af de sagn vi kender fra vikingetiden. I sagnet om Sigmund og Signy hører vi om valkyrien Ljod, som iklæder sig et krageham, hvorefter hun som Odins sendebud, opsøger Kong Rere. Vi hører også om hvordan, Odin selv besøger Signys og Siggejrs bryllupsfest. Odin er forklædt som en gammel mand i en mørk kappe.

Vølver og troldkvinder: Vølven kan sammenlignes med middelalderens heks. Vølverne følges af unge piger, der kan synge ånderne frem. Ved hjælp af denne sang, en stav og det højsæde, hvorpå vølven sidder, sættes hun i en trance, hvor hun kan besøge ånder og guder. Når sangen stopper befinder vølven sig imellem verdnerne, og hun kan spå om fremtiden og svare på de spørgsmål, som stilles til hende. Denne seance kaldes for sejd, som betyder trolddom og magi. Den troldkvinde som Signy møder i sagnet er en såkaldt sejdkone. Hun udfører magi og lader hende og Signy bytte udseende, så Signy kan opsøge sin bror Sigmund i skoven.

Der findes ingen konkrete beviser på, at sådanne myter om gudernes tilstedeværelse på jorden, vølvernes magi eller hamskifterne var sandfærdige. Dermed er denne del af vikingernes univers omgivet af en del mystik. Det eneste vi ved er, at der har været personer, som blev betragtet som vølver eller personer med særlige evner. Dette er bekræftet af arkæologiske fund i form af kvindegrave, og kun enkelte mandegrave, hvor der sammen med afdøde er fundet atypiske genstande af sjælden eller mærkelig karakter, som ikke normalt findes i gravene fra perioden. Dette er blandt andet en særlig stav, et rusmiddel og en mærkværdig samling af småting, heri blandt uglegylp og knogler fra smådyr.

Udstillingsmodul 3 – Sagnet om Ragnar Lodbrog og Tora

Modulet der formidler sagnet om Ragnar Lodbrog og Tora behandler temaet *oprindelse*. De overordnede emner, der formidles skal være med til at give en større viden om, *sagn, kilder og kildekritik*. Herudover bliver sagnet i lige så høj grad benyttet til at sætte fokus på vikingernes tilnavne, da dette er et godt eksempel på eftertidens indvirkning på kilderne fra vikingetiden.

Modulets første side viser en illustration fra sagnet, hvor Ragnar slår lindormen ihjel. [Denne side kan scannes vha. smartphone og appen Layar og en bid af sagnet om Ragnar og Tora fortælles.](#)

På modulets næste side findes hviskebrønden, her kan besøgende hviske en kort besked til en anden, som står på den anden side af modulet og lytter. Aktivitetens udbytte er optimalt, når den første hvisker en besked til en anden, som herefter gengiver beskeden til en tredje. Sådan fortsættes kæden indtil alle har hørt beskeden. Når alle har været igennem siges beskederne højt, både den oprindelige besked, og den besked, den er blevet til. Denne side af modulet har teksten:

”Sagnet. I skumringen omkring bålet er sagnet blevet fortalt fra mund til mund gennem generationer. Ved at blive genfortalt har sagnet overlevet i mange år, indtil det blev skrevet ned.

Hviskebrønden. Fortæl en lille historie i hviskebrønden, og lad den du fortæller til, genfortælle historien til en anden. Den der lytter, skal stå på den modsatte side af hviskebrønden. Hvad sker der, når en fortælling genfortælles igen og igen?"

(Denne side kan scannes og viser den fjerde rune i gåden)

I opgavehæftet introduceres til sagnet som fortælling og kilder fra vikingetiden. Der opfordres til at bruge hviskebrønden i udstillingen.

På modulets sidste side er der foruden lyttehullet til hviskebrønden en fortælling om vikingehelten:

"Helten. Kongesønnen Ragnar er snedig, da han ifører sig et par særlige lodne bukser og befrier Tora fra den modbydelige lindorm. Bedriften gør Ragnar til helt og giver ham tilnavnet Lodbrog. Oversæt runerne nedenfor og se, hvad Lodbrog betyder."

(Denne side kan scannes og viser den tredje rune i gåden)

Med runer står der "loden buks". I opgavehæftet opfordres der til at oversætte runerne i udstillingen. De besøgende skal desuden finde andre vikingenavne og finde på deres eget vikingenavn. Derudover lægges der op til en snak om, hvilke helte de selv har og kender.

Ragnar Lodbrog og vikingesagnet

| Sagn | Sagaer | Kildekritik |
|---|---|---|
| Et sagn er en kort fortælling, som er blevet overleveret mundtligt. I dag opfatter vi gerne sagn som noget usandfærdigt, men sådan har det imidlertid ikke altid været. Sagnene blev nemlig ikke oprindeligt opfattet som noget opdigtet. Et kendetegn ved sagnene er netop, at de tager udgangspunkt i virkeligheden. De beretter, forklarer og belærer. De bygger på fortællinger om noget lokalt og personer, hvis eksistens ikke betvivles af hverken tilhørerne eller fortælleren. | Ordet saga betyder noget i retning af "noget, som fortælles". Der er således tale om beretninger, der oprindeligt var mundtlige fortællinger, som senere er blevet nedskrevet. De sagaer, vi kender, er overleveret i de islandske håndskrifter. Ingen originaler er bevaret, så sagaerne findes udelukkende som afskrifter. Lige som ordet historie kan bruges om både fakta og fiktion gør det samme sig gældende for betegnelsen sagaer. | Kildekritik er en af historiefagets vigtigste metoder. Det handler om at stille sig kritisk overfor de kilder, man støder på i sit arbejde. Kildekritik er en vurdering og analyse af kildens troværdighed og af om kilden kan benyttes til at belyse det, man nu engang ønsker at undersøge. |

Perioden, vi kalder vikingetid, strækker sig fra ca. år 800 til år 1050. Vikingetiden er desuden overgangen mellem forhistorisk tid og såkaldt historisk tid, som i Danmark påbegyndes med overgangen til middelalderen. Forhistorisk tid kan beskrives som den tid, hvorfra vi ingen skriftlige kilder har, mens den historiske tid er dokumenteret med skriftlige beretninger. Det betyder også, at der kun findes meget få skriftlige kilder, der stammer fra vikingerne selv. Det skriftlige materiale, vi har til rådighed, er runesten og andre meget sparsomme tekststykker ridset i knogler, træ eller metal. Men mens den boglige tradition i Skandinavien var ikke eksisterende, var det modsatte tilfældet syd for den danske grænse. Både kristne og islamiske historikere, missionærer og andre gejstlige har beskrevet deres møde med vikingerne. Disse kilder

er nogle af de vigtigste, når vi gør forsøg på at skabe forståelse for vikingernes liv og periodens samfund. Dermed stammer det samtidige skriftlige kildemateriale, hvis vi ser bort fra runesten og lignende, fra udlandet, og er skrevet af folk, som vikingerne mødte på deres mange togter rundt i verden – en vigtig viden, når det gælder kildekritikken, som vi senere vender tilbage til.

En anden vigtig skriftlig kilde til at forstå perioden er Saxos Danmarks Krønike og de islandske sagaer. Disse kilder er imidlertid ikke samtidige og blev først nedskrevet i 1200-tallet, altså omkring 200-400 år efter begivenhederne menes at have fundet sted. De bygger således på fortællinger, der i mange hundrede år er blevet overleveret mundtligt, hvilket mindsker deres værdi som kildemateriale til perioden. Ikke desto mindre bliver der flittigt gjort brug af både Saxo og sagaerne, men selvfølgelig med dette og et andet vigtigt aspekt for øje. Saxo var nemlig bestilt af ærkebiskop Absalon til at beskrive danernes bedrifter, en historie der ikke medtager danernes nedture. Hvilket igen understreger, at forskning i vikingetid og kildekritik er to uadskillelige ting.

Taler vi derimod om ikke-skriftlige kilder fra perioden men om levn i form af genstande, bopladser og gravsteder, er der noget mere at komme efter. Igennem tiderne har arkæologer gjort utallige fund, som kan forbindes til vikingerne. Det er også de arkæologiske fund, der udgør hovedkilden til den viden, vi i dag har om vikingernes liv og færden. Det er yderst interessant, når de skriftlige kilder sammenholdes med de arkæologiske fund. For en del af de ting der beskrives i sagaerne kan bekræftes af de fund, der er blevet gjort, og dette kan være selv nogle af de ting, som man umiddelbart skulle tro var opdigtet – for eksempel fortællingerne om vølverne og sejdkonerne og deres magi. Selvom diverse fund ikke kan påvise magien, så kan de påvise vølvernes eksistens, eller i det mindste troen på deres magiske kræfter.

Som påpeget er der en del problemstillinger i forbindelse med den kildekritiske tilgang til de skriftlige kilder, der findes fra vikingetiden og de senere beretninger om perioden. Trods det er disse uundværlige! Eftersom det er småt med de samtidige kilder skrevet af vikingerne selv, er vi nødsaget til at gøre brug af de udenlandske kilder og de senere nedskrevne beretninger, når vi skal undersøge perioden nærmere. En vigtig kildekritisk overvejelse i forbindelse med arbejdet med disse kilder er derfor kildernes ophav. Har vi at gøre med afskrifter af de originale skrifter, som ikke længere eksisterer, bør vi være opmærksomme på at der i afskrifterne let kan findes fejl eller ændringer. Ligesom vi må overveje om de samfundsmæssige forhold, som eksisterede på det tidspunkt, hvor afskriften er produceret, kan have haft indvirkning på dens endelige udtryk og ordlyd. Et eksempel er Saxo og hans baggrund for at skrive. For det første blev Saxo bestilt af ærkebiskop Absalon til at skrive om danernes bedrifter. Ja, bedrifter! Dette i sig selv har formentlig gjort det vanskeligt at skrive om danernes nederlag og alt det de ikke opnåede. Saxo er så at sige bestilt til at tegne et storslået billede af danskerne. For det andet skrev Saxo sit værk i middelalderen, en periode som adskiller sig grundlæggende fra vikingetiden, især i forhold til kirke, religion og opfattelsen af samfundets ideelle opbygning. Der er altså en vis risiko for, at Saxo har tolket på fortiden ud fra de behov og normer, der eksisterede i hans samtid. Arbejder vi med de udenlandske kilder, bør vi have for øje, at forfatteren nok vil være farvet af sin egen kultur og i de fleste tilfælde derfor mangle forståelse for den hedenske livsstil i Norden. Samtidig må vi også overveje, hvilket møde med vikingerne, der bliver beskrevet. Det er nok realistisk at tro, at beskrivelserne af vikingerne blev dramatiseret yderligere, hvis man var vidne til plyndringstogter, krigsførelse eller erobringer.

Heltens sejr over lindormen

En del vikinger havde tilnavne. Dette kunne for eksempel angive slægtskabsforhold, det sted man kom fra eller være karakteriserende i forhold til en særlig ejendel, som personen bar, eller en egenskab man besad. Dog er det uvist om disse tilnavne også fandtes i samtiden eller om det er eftertidens opfindelser. I de samtidige kilder, vi har fra vikingetiden, omtales personer kun ved fornavn, og det er hvis de altså overhovedet er nævnt. Vi ser for eksempel ikke Ragnar omtalt som Ragnar Lodbrog. Det er kun i sagnene, vi ser disse tilnavne – de findes ikke i nogle af de samtidige kilder, vi har fra vikingetiden. Altså kan navnene med sandsynlighed være nogle, som eftertiden har tillagt personerne.

Udstillingsmodul 4 – Sagnet om Sigmund og Signy

Sagnet om Sigmund og Signy har til formål at sætte fokus på begravelsen og gravstedet, som kilde til fortiden.

Modulets første side slår temaet an og viser illustration fra sagnet om Sigmund og Signy, hvor Signy kaster sværdet Gram ned til Sigmund som sidder i den grav, hvor han og Sinfjötle er blevet begravet levende.

[\(Denne side kan scannes og den bid af sagnet om Sigmund og Signy, hvor Signy sørger for at sværdet Gram bliver kastet ned i graven til Sigmund fortælles\)](#)

Den næste side lægger op til en aktivitet med billedet af en grav. Ved siden af findes forskellige træbrikker, som hver symboliserer en genstand, enten en "ægte" eller en "falsk" gravgave. Der opfordres til at løse opgave med følgende tekst:

"Graven. Da den store Kong Rere skal begraves, får han en kæmpemæssig grav med plads til mange gravgaver, så alle kan se, hvor magtfuld han var. Hvilke genstande giver du Kong Rere med i graven?"

I opgavehæftet foldes temaet ud og der introduceres kort til forskellige gravtyper og gravfund fra vikingetiden. Gennem opgaven skal de besøgende overveje, hvilken form for gravgaver der gøres brug af i dag.

På modulets sidste side er der monteret et sværd, som var en af de genstande, der indimellem blev brugt som gravgave. Sværdet skal forstille Sigmunds sværd, og på klingens er sværdets navn skrevet med runer, som kan oversættes til: Gram. Denne side kan desuden scannes vha. appen Layar og lydklippet fortæller hvordan Sigmund fik sit sværd. Til sværdet hører teksten:

"Sværdet. I sagnet kan kun kongesønnen Sigmund trække sværdet ud af træets stamme, for sværdet er skabt til at tjene ham. Navnet på Sigmunds sværd symboliserer kongemagt, styrke og særlige kræfter. Vikingerne gav deres sværd navne, der fortalte om dets egenskaber. Oversæt runerne og opdag navnet på Sigmunds sværd."

[\(Denne side kan scannes og den bid af sagnet om Sigmund og Signy, hvor Sigmund trækker sværdet Gram ud af stammen, hvori Odin har sat det fortælles\)](#)

I opgavehæftet fortælles der om våbensymbolik, og opgaven går på at de besøgende skal tage stilling til, hvilken type viking de selv er og tegne det våben, de bærer og give det et navn.

Kong Rere er død

Når vi taler om begravelsesskikke i vikingetiden, er det først og fremmest vigtigt at påpege, at disse skikke, som så mange andre ting i vikingetiden, ændrede sig med kristendommens indtog. I det følgende er der fokus på tiden før indførelsen af kristendommen, og hvis andet er tilfældet vil det blive angivet i teksten. Desuden var tidens gravformer mangfoldige, og der fandtes mange måder, hvorpå de døde blev begravet.

Gravstederne

Fra vikingetiden findes både brandgrave og jordfæstegrave. Blev de døde kremeret blev de gravsat i en urne enten under flad mark, i en høj eller under en lille opkastet tue, og oftest med en stensætning, der over jorden markerede graven. Ved jordfæstegrave blev de døde lagt i kister, i vognfadninger, i skibe eller dele heraf, eller i et tømret kammer og gravsat under flad mark, i en ældre i forvejen eksisterende høj eller i en nyopført storhøj. Hvordan vikingerne blev begravet afhang i høj grad af deres status i samfundet. De fornemmeste grave fra vikingetiden er de såkaldte skibsgrave, hvor både kvinder og mænd er gravlagt i et helt skib. Det var dog langt fra alle vikinger, der blev begravet på denne måde. Det mest almindelige var en grav, som over jorden blev markeret med en stensætning. Stenene kunne være opstillet i cirkler, trekanter, firkanter eller endda tage form som et skib. Skibet er altså ofte brugt i forbindelse med gravstederne, sandsynligvis grundet skibets symbolik – man har formentlig forestillet sig, at gravlæggelsen var begyndelsen på den sidste rejse, og med skibet som vikingernes foretrukne transportmiddel kan det antages, at skibe og begravelse af denne årsag har en sammenhæng.

Gravgaverne

Vikingerne gav de døde gaverne med i graven i troen på, at de ville få brug for disse ting på deres sidste rejse. Gravgaverne afhang, ligesom selve gravstedet, af den dødes status og rigdom.

Et eksempel på en gravgave i vikingetiden var våben; det er dog langt fra alle grave, der indeholder våben, men de, der gør, kaldes *våbengrave*. De våben, der oftest er at finde i gravene, er: øksehoveder, spydspidser, sværd, skjoldbuler og ret ofte også pilespidser. I danske våbengrave er det sværdet og spyddet, der forekommer oftest, mens der for eksempel i de våbengrave, der er fundet i Norge, lige så ofte findes økser. Hjelme og anden udrustning er stort set aldrig blevet fundet i gravene, mens der især i kvindegravene ofte findes smykker. Det er smykker som armringe og halssmykker, dog ikke øreringe; et smykke som arkæologerne mener, at vikingekvinderne slet ikke bar. Værd at tilføje er her, at smykker i stil, med de, der er fundet blandt skattefund, ikke er fundet i gravene. Der er derfor god grund til at tro, at de mest værdifulde smykker, skatte og våben, ikke er blevet brugt som gravgaver, men i stedet er gået i arv til de næste generationer. Spænder og andet dragtudstyr er også ofte fundet i gravene, sammen med kamme, lerkar, trækar, hvæssesten, mønter og perler (dog mest almindelige i kvindegravene). En anden genstand i kvindegravene er nøgler, og hvad de er udtryk for, kan ikke siges med sikkerhed. Om de er symbol for, at kvinderne står for husholdningen eller for, at kvinden var en såkaldt "klog kone" vides ikke. Gravgaver bærer altså præg af at være dagligdagsting, og en håndværker fik således ofte sit værktøj med sig i graven, mens kvinder ofte fik genstande fra husholdningen med. I de rigere grave er der også fundet dyr som hunde og heste, og endda hvad der ser ud til at være trælle – altså den afdødes tjenere, som man formoder har måttet lade livet, for at følge sin herre til dødsriget. I andre grave er der sammen med heste også fundet rideudstyr, våben og brætspil – disse grave menes at tilhøre en vikingekriger.

Mange vikinger blev ligeledes gravlagt i deres pæne tøj. I de fleste grave har tøjet dog været næsten helt fortæret efter over 1000 år i jorden, og der findes derfor kun få fund fra vikingetiden, som vidner om det tøj

vikingerne bar. Den viden vi imidlertid har om vikingernes tøj, stammer nærmere fra de skriftlige kilder og de afbildninger der findes i form af små figurer og vægtæpper.

Sværdet

Alle frie mænd skulle bære våben, i hvert fald ifølge den såkaldte Gulatingslov som stammer fra Norge og som er nedskrevet i begyndelsen af 1000-tallet. Loven foreskriver at enhver fri mand skulle have tre basisvåben: et spyd, et skjold og et sværd eller en økse. At være i besiddelse af disse våben var altså ifølge denne lov både ret og pligt for frie mænd i vikingetiden.

Våben i krig

Selvom sværdet var et prestigefyldt våben, var det i de store slag på slagmarken kun et reservevåben. Her var det primært spyddet der blev brugt, hvilket hovedsageligt skyldtes spyddets længde, som gjorde at dette våben blev anset som værende det vigtigste våben i nærkamp på slagmarken, i den forstand, at spyddets længde kunne holde fjenden på afstand. Spyddet var også et kastevåben og dermed ligeledes et vigtigt afstandsvåben sammen med bue og pil, som også var et vigtigt våben i krig, da det gav mulighed for at angribe fjenden på selv 100 meters afstand. Sværdet blev først et vigtigt våben på slagmarken, når formationerne var brudt op og kampen var blevet et uoverskueligt rod. Sværdets størrelse var oftest ca. 90-95 cm i længden og en sjælden gang over 1 m (klinge: 70-90 cm, grebet: 12-18 cm. og bredde: 5-6 cm.) Det var vigtigt at sværdene var lette, da man skulle kunne bruge sværdet med én hånd, så skjoldet kunne bæres i den anden. Af denne årsag vejede sværdene ofte kun lidt over et kilo. Skjoldet var det vigtigste beskyttelsesvåben i en krigssituation, og det vigtigste redskab til at holde sig i live, og blev derfor sammen med spyddet anset som et af vikingetidens vigtigste våben. Af andre beskyttelsesvåben fandtes også hjelme og brynjer, men disse har formentlig ikke været lige så udbredte som skjoldet. Det sidste våben, øksen, var i krig et redskab der egnede sig som "rydder" og "skjoldbryder".

Våben som symbol

Vikingernes våben havde flere formål end blot at være et vigtigt element i krigsførelse. Våbnene var i lige så høj grad et symbol. Et våben adskilte børn fra voksne mænd, trællene fra de frie og hævede krigeren over andre mænd. De enkelte våbentyper havde ligeledes hver deres symbolik, som kunne være udtryk for ens status i samfundet.

En økse eller kølle var det mest primitive våben og var for de opfarende og brutale mænd – våben som slår ned og rydder af vejen. Øksen var for dem uden ejendom, og blev mere eller mindre betragtet som et arbejdsredskab. Et sværd derimod var for den modne, rige og retfærdige. Sværdet gav mere prestige, da det ikke var et våben, som alle havde mulighed for at anskaffe sig. Dem der bar sværd ejede jord og havde som regel folk i deres tjeneste. Havde man ikke råd til et sværd, så var man som regel udstyret med en økse i stedet. Spyd og bue/pil var for den målrettede og skarpøjede jæger. Selvom et spyd havde knap så stor værdi som sværdet, er der meget der tyder på, at netop spyddet var for de fornemmeste i vikingernes samfund. Dette kan skyldes at spyddet netop blev forbundet med storvildtjagt, en farlig disciplin, som krævede mod. Sidst men ikke mindst blev skjoldet anset som værende et kvindeligt og fejtt våben – omend det var nødvendigt at have, hvis man ville undgå at dø i kamp.

Våbennavngivning

Det var almindeligt at navngive de fleste våben, men sværdet er dog det våben, der oftest får tildelt navne. Der findes også eksempler på økse, spyd og skjolde, som i sagaerne har fået et navn – det er dog ikke udbredt i samme grad. I sagaerne kan man støde på omkring 100 navngivne sværd. Nogle af de mest

populære er Mimung, Tyrving, Skøfnung, Kværnbider, Skræp og Gram, som også er navnet på det sværd, vi får beskrevet i sagnet om Sigmund og Signy. Udover et navn får sværd i sagaerne også ofte tillagt særlige egenskaber. For eksempel er Sigmunds sværd et meget kraftfuldt sværd, hvilket dets navn, Gram, som betyder kongemagt og styrke, også vidner om. Nogle sværd havde også indskrifter på klingens, som menes at være en form for producentsignatur. Dog støder man også på eksempler hvor indskriften er af mere religiøs karakter, som kan have haft til formål at sikre, at man havde held i kamp eller den religiøse kraft på sin side. Fra sagaerne ved vi at øksen kun navngives i hunkønsform, der henviser til aggression og raseri eller det utæmmede, ukultiverede og destruktive. Et eksempel på et øksenavn er Hel, som også er navnet på gudinden for dødsriget i den nordiske mytologi. Vi har kun set meget få eksempler på skjolde, der har fået et navn. Men i de gamle norrøne tekster er skjoldet det våben, der efter sværdet, har fået flest navne. De navne, der gives til skjoldet, henviser oftest til et skjul/skjulested eller det at adskille noget fra noget andet.

Kapitel 5 – Sagnet om Alf og Alvilda

Modulet der fremstiller sagnet om Alf og Alvilda behandler både gravsteder og skatte som kilder til fortiden, denne gang med fokus på, at kilderne kan være misvisende. Dette leder til en snak om ligheder og forskelle mellem mænd og kvinder.

Modulets første side viser en illustration fra sagnet om Alf og Alvilda, hvor de er i kamp mod hinanden og Alf slår Alvildas hjelm af.

[\(Denne side kan scannes og en bid af sagnet om Alf og Alvilda fortælles\)](#)

Den næste side handler om netop hjelmen og den kvindelige vikingekriger. I udstillingen kan de besøgende prøve en hjelm, og sammen med hjelmen ses teksten:

”Hjelmen. I sagnet skjuler Alvilda sit smukke gyldne hår under hjelmen, så Alf ikke genkender hende. Hun er kriger og skjoldmø, der plyndrer, hærger og kæmper. Der har længe hersket tvivl om, hvorvidt kvinder virkelig var krigere i vikingetiden. Men de nyeste spor tyder på det – så måske taler sagnene alligevel sandt... Prøv Alvildas hjelm og opdag, hvordan den skjuler dit ansigt.”

I opgavehæftet foldes fortællingen om den kvindelige kriger ud, og de besøgende får stillet til opgave at gætte en grav ud fra de ting, der ligger i gravene: En mande-, kvinde- og krigergrav. I denne opgave handler det om at lægge mærke til forskellen mellem mænd, kvinder og krigere. Dette følges op af en opgave, hvor forskellen mellem mænd og kvinder gøres tydeligere.

Modulets sidste side handler om skatten fra vikingetiden:

”Skatten. Mange steder i sagnene hører du om skatte, guld og smykker. Også i dag finder vi guld og skatte efterladt i jorden af vikingerne. Skattene fortæller om, hvor langt vikingerne kom omkring, og hvad der var værdifuldt i vikingetiden. Hvilke dyrebare skatte vil man om 1000 år finde i jorden fra tiden i dag?”

[\(Denne side kan scannes og viser den femte rune i gåden\)](#)

I opgavehæftet fortælles der kort om smykkernes symbolik og om hvordan vikingerne beskyttede deres dyrebare skatte. Opgaven i hæftet går ud på at finde ud af, via udstillingen, hvilket smykke Alf bærer i

kampen mod Alvilda. Derudover er der gjort plads til at besvare samme spørgsmål, som det der stilles i udstillingen.

Vikingekrigerne

Vikingerne var nærmest uovervindelige på de europæiske slagmarker. De var tidens dygtigste og mest frygtede krigere. Allerede som børn lærte drenge at slås, og krigerånd og frygtløshed var vigtige egenskaber i vikingetidens samfund. I begyndelsen af vikingetiden var Skandinavien tyndt befolket og man levede i små stammesamfund, hvor familien var det vigtigste. Blev disse små samfund angrebet af andre, stod vikingerne klar til at forsvare sig. Enhver fri mand havde ret og pligt til at bære våben, så han kunne forsvare sig mod sine fjender. Og som Saxo fastslår, så var det "mere ærefuldt at slås end at mundhugges". Nogle historikere mener, at selv helt små drenge har leget med træsværd og kastet med træspyd. Når de blev lidt større kunne de være heldige at få et rigtigt sværd i børnestørrelse. Sådanne våben er der fundet flere af, blandt andet i en børnegrav i Norge, hvor man fandt et lille sværd og en lille økse.

Vikingerne gik meget op i konkurrence og brugte ofte deres fritid på at udføre fysiske aktiviteter såvel som leg og spil. De fleste aktiviteter foregik udendørs og vi ved, at til næsten hver eneste bebyggelse hørte en idrætsplads, hvor disse aktiviteter kunne udføres. De indendørs aktiviteter var ofte begrænset af den dårlige belysning. En vigtig bagtanke bag vikingernes fritidsaktiviteter, var at forberede dem til de virkelige kamphandlinger. Således begyndte drenge allerede at træne i 5-6 års alderen, og som 10-årig trænede man med voksne mænd. De vigtigste af disse forberedende idrætsaktiviteter er løb, spyd- og stenkast, vægtløftning, boldspil, bueskydning, længdespring og våbenleg. Udover det kom aktiviteter som ridning, jagt og svømning. I kilderne ser vi også enkelte balanceøvelser beskrevet, som var vigtige, hvis kamphandlingerne f.eks. foregik ombord på vikingernes skibe. Denne balance blev blandt andet trænet ved at løbe eller gå på skibets årer, mens der blev roet.

Vikingerne fordrev ligeledes tiden med brætspil, igen formentlig for at forberede dem på den taktiske del af krigsførelse. Et af de spil vi kender mest til er Hnefatafl, som betyder *Kongens bord*, spillet omhandler en konge, der bliver angrebet på sin borg og med hjælp fra sine mænd, skal kongen forsøge at undslippe angrebet. Spillene har ganske sikkert være spændende indendørs tidsfordriv i de lange vintre eller på vikingernes lange rejser ombord på deres skibe. To af disse brætspil hører til udstillingen.

Op igennem vikingetiden blev vikingernes angreb mere professionelle og velorganiseret. Frem for tilfældige plyndringer blev der nu dannet hele hære, der kunne angribe en større og bedre udrustet fjende.

Når en kriger afgik ved døden blev han begravet med flere af sine ejendele, som han var afhængige af i kamp. Det kunne være for eksempel hans våben, skjold, ride udstyr eller endda det brætspil, som krigeren brugte til at træne sine taktiske færdigheder. Der er også flere eksempler på grave, hvor krigerens hest er blevet ofret og lagt til hvile sammen med sin ejer.

Der har altid hersket tvivl om, om der i virkeligheden fandtes kvindelige krigere i vikingetiden. Der er kun fundet meget få spor der bevidner de kvindelige krigeres eksistens. I september 2017 fandt et holdt forskere imidlertid ud af, at der i en af de kendte vikingegrave i Sverige ikke lå begravet en mand, men derimod en kvinde. I graven fandtes også alt det udstyr, som bliver forbundet med en krigers gravgaver. Derfor blev graven pludseligt af nogle historikere opfattet som et tegn på, at der i vikingetiden også havde været disse kvindelige krigere. Andre historikere forsøger derimod at forklare gravens indhold på andre måder, og afviser derved stadig, at kvinderne i vikingetiden ikke gik med i krig.

Skatten

I vikingetiden var det både mænd og kvinder, der bare dyrebare smykker. Dette kunne være hals-, finger- og armringer i både guld og sølv. Smykkerne symboliserede både magt, status og rigdom. I vikingetiden var det almindeligt at man forsøgte at skjule disse dyrebare skatte ved f.eks. at grave dem ned i jorden – indimellem kunne det ske, at de vikinger, der havde begravet skatten, døde i kamp, hvorefter skatten blev glemt i jorden og først fundet langt senere. Skattene ses til gengæld sjældent brugt som gravgaver, formentlig grundet deres store værdi, hvorfor skattene i stedet blev givet videre fra generation til generation.

Nogle af de mest kendte skattefund fra vikingetiden er gjort i Vester Vedsted ved Ribe, i Terslev på Sjælland, i Duesminde på Lolland og i Hornelund ved Varde.

God fornøjelse!

Udover den baggrundsviden, der er præsenteret her, hører er en kort introduktionsmanual, en indholdsliste og et opgavehæfte til udstillingen. Den korte manual introducerer til omvisning i udstillingen og til brug af opgavehæftet.

Rigtig god fornøjelse med jeres arbejde med Heltemod & Hamskiftere!

Litteraturliste

Allan, Tony. *Vikingerne*, Sesam, 2003

Birkebæk, Frank. *Vikingetiden i Danmark*, Sesam, 2003

Hall, Richard. *I vikingernes vide verden*, Nyt Nordisk Forlag, 2007

Hjardar, Kim. *Vikingernes liv og færden*, Turbine, 2017

Hjardar, Kim og Vike, Vegard. *Vikinger i krig*, Spartacus, 2011

Matsen, Bjørn og Petersen, Ole Bjørn. *Vikinger: indsigt og udsyn*, Systime, 2005

Roesdahl, Else. *Vikingernes verden: Vikingerne hjemme og ude*, Gyldendal, 2012

Thiedecke, Arendse. *De danske vikinger: samfund, kongemagt og togter ca. 700-1050*, Pantheon, 2003