

ÍPRÓTT – leike, duge, tevle

Diktning, ridning, svømming, skiløping, bueskyting, roing, harpespill, «tafl», runeskrift, lesing, smedkunst og å fremføre dikt



En stor bragd! Ordet **íþrótt** finnes bare i nordiske språk og består av to deler ***in** og **druhti**. ***in-** er en forsterkende forstavelse og **-druhti** svarer til norrønt **drótt** «hærfølge, hird». Ordet **drótt** har en generell betydning, «gjerning, virksomhet», og finnes også i ordet dronning (**dróttning**). **Íþrótt** betyr dermed en «stor gjerning, bragd». **Sport** er et nyere engelsk låneord med gammelfransk opprinnelse (**desporter**, deportere – vekk fra arbeidet, på fritiden). Illustrasjonen viser et populært motiv blant eliten i Europa i middelalderen: ridekunst og falkoneri der menn og kvinner deltok.

Codex Manesse 1305–40, Zürich, Sveits

ÍPRÓTT – leike, duge, tevle

I middelalderen betegnet **íþrótt** både fysisk og åndelig kunst, og kyndighet så vel som kunnskap. Å dikte kvad var like mye idrett som det å svinge sverdet og holde lansens støtt til hest. Legemlig og åndelig kunst – dugleik, idrett og kunnskap var vevd sammen. Spill foregikk fra vugge til grav. Å leke seg voksen var ikke selvutvikling, men blodig alvor.

Skil eller **skila** på norrønt betyr å ha evne til både å kunne prestere og å skille mellom ting. **Íþrótt** handlet om å ha **skills**. Det å være **íþróttalauss** – den som ingen **íþrótt** kunne, var ikke bra. Da var man udugelig.

Olympiaden har sitt slagord: *Raskere, høyere, sterkere (citius, altius, fortius)*; og Oslo Middelalderfestival sitt: *leike, duge, tevle*. Vi møtes for å ha det moro, vise ferdigheter og tevle på høvisk vis.

Det er mange tilbud knyttet til temaet **íþrótt** på festivalen. Noen kan du bare se på og heie til, som ridderkamp og sverdtkamper til fots. Andre kan du prøve selv, slik som bueskyting, bryting og brettspill. For barn må det spesielt nevnes forskjellige barneleker med aner i middelalderen; som å dra kjevle, revkrok og tautrekking. Og selvsagt blir det ridderskole og prinsesseskole. Og lekegoden og trollet kommer rett fra vikingtiden!

Vil du vite mer om íþrótt i Oslo i middelalderen anbefaler vi at du hører på foredragene om falkoneri, diktning, ridekunst og barneleker, og om gamle ski som smelter ut av snøfonner i høvfjellet. Velkommen!

PROGRAM FOREDRAG

24. mai. Fredag kveld

Kåseri: John McNicol: **En kjærlighetsgudinne væpnet til tennene**

McNicol gir oss innsyn i fargerike deler av middelalderens idrett. Vi får høre om historiske idrettshelter i Europa, og spør om idrett har noen sammenheng med politikk og makt? Hva er forbindelsen mellom idrett og kjærlighet?

Historiker John McNicol er instituttleder ved AHR ved UiT: Norges Arktiske Universitet og ble i 2016 kåret av Morgenbladet til én av de ti fremste foreleserne ved norske universiteter.

2

25. mai. Lørdag

Kl. 14.00. Karoline Kjesrud: **Ridekunst i middelalderen**

Ridderturneringer og krigerkunst på hesteryggen var viktige komponenter i opplæringen av riddere i europeisk middelalder. I dag formidles liknende teknikker i de historiefunderte ridegrenene Akademisk ridekunst (Bent Branderup), Buckenburger-skolen (Arne Koets) og Klassisk ridekunst (Nuno Oliveira). Ofte blir ridekunsten assosiert med europeisk hoffkultur og opplæring av riddere for korstog og krigføring. Hvordan stod det egentlig til med ridekunsten i norsk middelalder?

Karoline Kjesrud er førsteamanuensis ved Kulturhistorisk Museum, Universitetet i Oslo. Hun er norrønilolog, arbeider med middelalderkunst, runer og gamle planter, og driver egen hestegård.

Kl. 15.00. Lena Fahre: **Livet leker**

Hva lekte menneskene i middelalderbyene med? Hvilke typer leker fantes? Hvor var det tillatt å leke, og hvor i byen var det forbudt? Hvordan ble barna sosialisert inn i samfunnet? Og hvor gikk grensen mellom lek, idrett og barnearbeid? Vi får presentert ulike eksempler fra norske middelalderbyer.

Lena Fahre er arkeolog og avdelingsdirektør for Oldtid, Vikingtid og Middelalder ved Vestfoldmuseene.

Kl. 16.00. Ragnar Orten Lie: **Falkoneri – trening til krig**

Å jakte med rovfugler er en kunst. Falkoneri krever et stort mannskap og inngående kunnskap om fugler, hunder og hester, og evne til å få disse til å samhandle. Jakten skulle være spektakulær, ha et faremoment og mange deltagere, og dessuten være vellykket. Jegeren fulgte falkens vidstrakte flukt fra hesteryggen, sammen med et kobbel av hunder. Falkefugler var verdifulle og viktige i elitens gavenettverk. Norge ble kalt *Haralds haukøy* (Blåtann) siden han fikk falkefugler i skatt fra sin norske jarl hvert tredje år. Falkoneri var svært kostbart og totalt unyttig. Så hvorfor fikk det så høy status?

Ragnar Orten Lie er utdannet religionshistoriker og arbeider som arkeolog og koordinator for «Vikingfylket Vestfold» i Vestfold fylkeskommune.

26. mai. Søndag

Kl. 13.00. Klaus Johan Myrvoll: **Skaldekvæde - den ypperste íþrótt**

Harald Hardråde skryttest av at han kunne åtte *íþróttir*. Den fyrste av desse var å *smida Odins drykk*, å dikta poesi. Skaldekunsten var høgt verdsett i det norrøne samfunnet, og å kunna dikta innfløkte skaldevers var eit retteleg karstykke. Lær meir om korleis skaldane dreiv på når dei kappast om å laga dei vanskelegaste dikta i verdshistoria.

Norrønfilolog Klaus Johan Myrvoll er fyrsteamanuensis i nordisk språkvitskap ved Universitetet i Stavanger.

Kl. 14.00. Julian R. P. Martinsen: **Over is og fjell med ski og slede**

Det måtte en klimakrise til for å avsløre fjellfolkets idrettsgleder i jernalder og middelalder. Ut av snøen på Norges tak smelter gamle ski fram. De forteller om fortidens ski og skiteknikker. Var det ren transport eller fantes det andre grunner til at de tok skiene fatt over landets høyeste fjellområder?

Arkeolog Julian Robert Post Martinsen arbeider som utgravingsleder ved Kulturhistorisk museum, Universitetet i Oslo.



Badminton på 1200-tallet. MS. 251 fra Brugge, Belgia.

Faglig programkomité Oslo Middelalderfestival 2019:

Frode Iversen (leder), Kulturhistorisk museum, Universitetet i Oslo

Petter B. Molaug, foreningen Middelalder-Oslo

Åse Markussen, Oslo Byes Vel

Sjur Atle Furali, Den norske kirke

Cathrine Kleivdal, festivalsjef Oslo Middelalderfestival



«My precious» – íþrótt fot mot fot. Fra The Rutland Psalter, England ca. 1260.

Íþrótt i middelalderen

Av arkeolog Petter B. Molaug

Begrepet *íþrótt* hadde i middelalderen en langt videre betydning enn ordet idrett har i dag. Det omfattet både legemlige ferdigheter og åndelige ferdigheter som musikk og spesielt ordkunst – det å lage og fremsi kvad. Også lek og spill kom inn under betegnelsen *íþrótt*, samt håndverk. Som i dagens idrett hadde begrepet i middelalderen to viktige elementer i seg. Det ene var øvelse. Øvelse gjør mester, heter det. Det andre var å vise fram det man hadde øvd på. Dette kunne være i konkurranse med andre, norrønt *leikr*, og da gjaldt det helst å vinne. Eller det var rett og slett å gjøre en god prestasjon, vise dyktighet – dygd (av verbet å duge) – eller til og med et storverk, en bragd. Noen ganger gjaldt det livet. Pengepremier var det nok dårlig med, men desto viktigere var ære og beundring fra andre. I middelalderens æressamfunn ble juks ikke tolerert.

Øvelse gjør mester

Íþrótt kunne være både alvor og lek. For barn var leken en måte å trene på ferdigheter som var viktige å kunne som voksen. Små barkebåter, buer og tresverd er funnet ved arkeologiske utgravninger. Det gjaldt å begynne tidlig. Å leke riddere i turnering gikk fint. Hadde de ikke hest, kunne én være hest og den andre sitte på skuldrene eller ryggen og svinge sverdet mot motstanderen som også satt på en slik «hest». Det finnes også i illustrasjoner fra middelalderen der den unge ridderen sitter med sin lanse på en trehest med hjul trukket av to andre barn, og hvor målet var å treffe en skive opphengt i et stativ, slik som de voksne brukte da de øvde seg. Slike skiveblikker er fortsatt i bruk ved dagens ridderkonkurranser (våpenferdighet). Barnelekene oppøvde ferdigheter som styrke, spenst, smidighet, hurtighet, utholdenhet og ikke minst reaksjonsevne og beregning. Styrkeprøver som revkrok, *dra kjevle* (kjepp) eller *dra hank* (tauring eller vidje) passet godt for alle barn. Men fra 7–8-årsalderen kunne det også være regulær kamptrening, med og uten våpen for barn i de høyere sosiale sjiktene.

Tvekamp

Tvekamp betyr kamp mellom to. For voksne i høymiddelalderssamfunnets elitesjikt var det å vinne ridderkamper i *dyst* kanskje det som ga mest heder og ære. Denne formen for kamp med hest – én mot én – kom i bruk først på 1200-tallet. Før dette var det vanligst med kamp alle mot alle, og den som stod igjen til slutt var vinneren. Det kunne gå blodig for seg og ende med døden. Men hederen for vinneren var tilsvarende stor. Våpenkamp mann mot mann uten hest, fekting, var nok enda vanligere, men også det var forbeholdt det øvre sosiale sjiktet i samfunnet og soldater. For konkurranser var også trening til krig.

Brytekamp uten våpen var kjent i alle samfunnslag. Den er både omtalt i sagalitteraturen og gjengitt som bilder av i manuskripter. Den islandske nasjonalsporten 'glima' er en bryteform som har røtter helt tilbake til vikingtiden.

Måle ferdigheter

I individuelle idretter gjaldt det å være sterkest, hurtigst, spenstigs eller ha best teknikk. Markløft ble ikke utført med vektlodd, men med store marksteiner. Eller det gjaldt å kaste store steiner lengst. Noen spesielt sterke gikk det gjetord om. Lengdehopp og høydehopp var også noe man konkurrerte i. Det gjaldt å bli stående etter hoppet. Lite vanlig i dag er konkurranser i å hoppe baklengs, men slike hadde de i vikingtid og middelalder. Og de løp om kapp, på beina og til hest. Det gammelnorske ordet for slike kappløp eller for banen til kappløp var *skeid*. Mest er dette blitt knyttet til hesteløp og baner for disse, slik som i navnene Skedsmo (*Skeidsmo*) og Ski (*Skeid*) i Akershus.

Om vinteren gikk folk på ski (*andor, øndur*) når det var snø og føre. Gode skiferdigheter var viktig under jakt, ved forflytning vinterstid og under krig. Birkebeinerrennet er til minne om den dramatiske flukten med Håkon Håkonsson i 1206. Men det var også konkurranser i å gå og å renne (nedover) på ski. Vanligst var det å ha én lang og én kort ski. De kunne ha innfelt pels, tilsvarende moderne felleski. Og de brukte bare én stav, men den var lang. Ull var i norrøn mytologi skiguden, bueguden, jaktguden og skjoldguden. Han var gift med Skade som omtales som skigud (*øndurgud*). På is ble det brukt skøyter laget av leggbein på gris. Også guden Ull hadde slike, de er omtalt som snøsko av bein. På isen staket de seg fram med en jernskodd stav.

Svømme var det nok ikke alle som kunne. Å svømme langt var regnet som et karstykke. Det var brystsvømming som gjaldt. Fra sagaene kjenner vi til en som svømte ca. 30 km. I konkurransen svømte de ut fra land, og den som svømte lengst før han snudde vant. Vi kjenner også til kappsvømming og til og med bryting på dypt vann. Da gjaldt det å dukke motstanderne under vann til de ga seg.

Lettere enn å svømme var å ro. De aller fleste kunne det. Og kapproing er det mange beretninger om i sagalitteraturen. Mer spektakulært var å balansere på årene under fart, slik som Olav Tryggvason skal ha gjort ifølge Snorres saga om ham.

Jakt var en kunst

Bueskyting var viktig både i strid og på jakt. Det ble konkurrert i skyting på blink, både med bue og med armbrøst. Spydkast ble det også konkurrert i. Men den konkurranseformen som ga mest prestisje var falkejakt. Det krevde store ressurser å fange, trene opp og jakte med falker, og dette var i praksis forbeholdt det øverste samfunnssjiktet. Jaktfalker ble derfor også bruk som et symbol for konger, dronninger og adelige og er hyppig fremstilt i middelalderkunsten. Jakt med hunder var en idrett som var forbeholdt de store land- og skogeierne.

Ballspill

Ballspill var kjent i middelalderen. Det ble gjerne omtalt som *knattleikr*. Ballen var en hard lærball og den kunne slås med et balltre eller en treplate eller kastes. Målet var en tverrstokk mellom to

stående stokker, og spillet kan ligne på rugby. Vi kjenner til store turneringer på Island hvor de kunne spille i flere uker. Det har vært mange forskjellige ballspill, og fra illustrasjoner kjenner vi både varianter som ligner på landhockey, badminton og slåball. Spillereglene kjenner vi ikke, men det er beretninger om at det kunne gå hardt for seg.

Brettspill og terninger

I middelalderen var det ingen tvil om at brettspill var regnet som *íþrótt*. I de norrøne sagaene nevnes forskjellige typer brettspill kalt *tafl*, det samme ordet som i tavle. Det er *hnefatafl*, *halatafl* og *kvatrutafl*. Alle disse var beregnet for to spillere. Spillereglene kjenner vi ikke, men både spillebrikker og spillebrett (*tafl*) er bevart. Noen av disse spillene har overlevd som tradisjon til vår tid, men det er ikke sikkert at de er blitt spilt helt på samme måte. *Kvatrutafl* er blitt sammenlignet med backgammon. Dam (engelsk *checkers*) ble også spilt, gjerne i varianten *Quirkat* som opprinnelig kom fra arabisk område og har fått navn som *alquerque* på fransk og *draughts* på engelsk. De enkle spillene 'mølle' og 'tre på rad' er det funnet flere av innrisset på trebord og tønnelokk.

Hnefatafl er bevart som ubrutt tradisjon flere steder og selges nå i de fleste bokhandlere. Det dreier seg om en krigssituasjon oversatt til brettet. Kongen (*hnefi*) skal unnsnippe fra borgen midt på brettet til ett av hjørnene. Sjakk er et gammelt spill med røtter i persisk, indisk og arabisk område. Det ble for alvor populært i Norge i middelalderen og ble kalt *skaktafl*. Det er i likhet med *hnefatafl* et krigsspill, men her står de to hærene mot hverandre, i utgangspunktet helt likt oppstilt. Dronningen var spillets sterkeste brikke. Utseendet på brikkene kunne være naturalistisk, slik som de kjente brikkene fra Lewis, laget av hvalrosstann, trolig i Trondheim. Men i tradisjonen fra Midtøsten var det mer abstrakte brikker som ble brukt, selv om noen nok går tilbake til gamle fremstillinger av krigsefanter og embedsmenn. Sjakk ble et status- og prestisjespill, og det å vinne i *skaktafl* viste strategiske evner.

En helt annen stilling hadde terningspill. Her er det som kjent mer tilfeldighetene som rår, og spill om penger og andre verdier var ikke ukjent i middelalderen. Det gikk så langt at det ble nedlagt forbud mot terningspill med penger i Magnus Lagabøtes bylov i 1276. Kortspill kom først på moten på 1400-tallet. Med boktrykkerkunsten fikk disse en stadig større utbredelse.