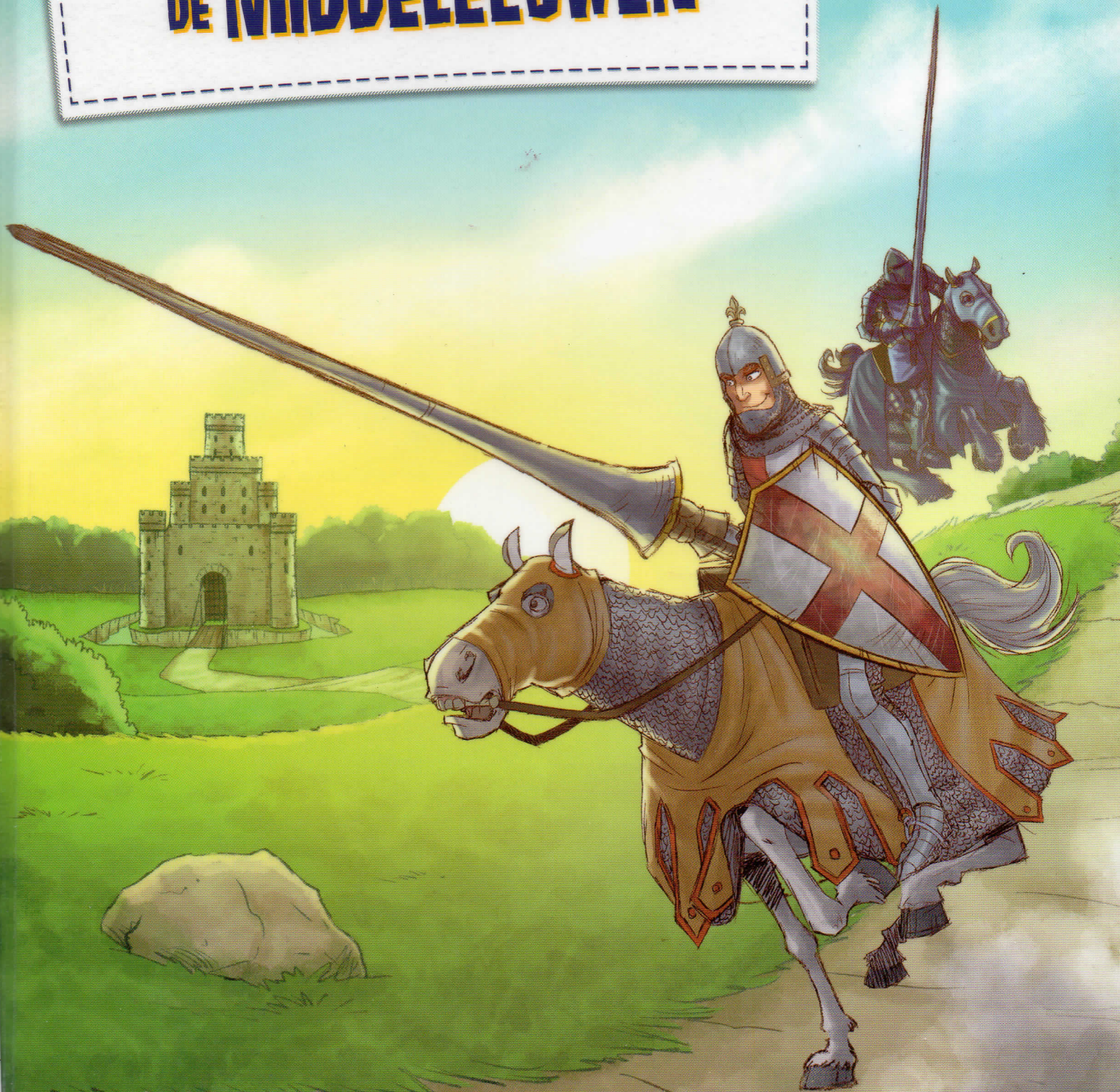


KRUIP IN DE HUID VAN...

**EEN RIDDER IN
DE MIDDELEEUWEN**



Kruip in de huid van...

EEN RIDDER IN DE MIDDELEEUWEN



Anita Ganeri

Illustraties Mariano Epelbaum

corona
Ars Scribendi Uitgeverij



INHOUD

Middeleeuwse ridder	6
Ridder in opleiding.....	8
Het leven in het kasteel.....	10
'Sta op, ridder Richard!'	12
Wapens en harnassen.....	14
Tijd voor een toernooi.....	16
Ten strijde!	18
Aanvallen!	20
Man-tegen-mangevecht.....	22
Onder vuur	24
In de kerker	26
Overwinningsmaal.....	28
Ruige ridder-feiten.....	30
Woordenlijst.....	31
Meer weten & Register	32

SOMMIGE WOORDEN ZIJN VETGEDRUKT.
OP BLADZIJDE 31 LEES JE WAT DEZE WOORDEN BETEKENEN.

MIDDELEEUWSE RIDDER

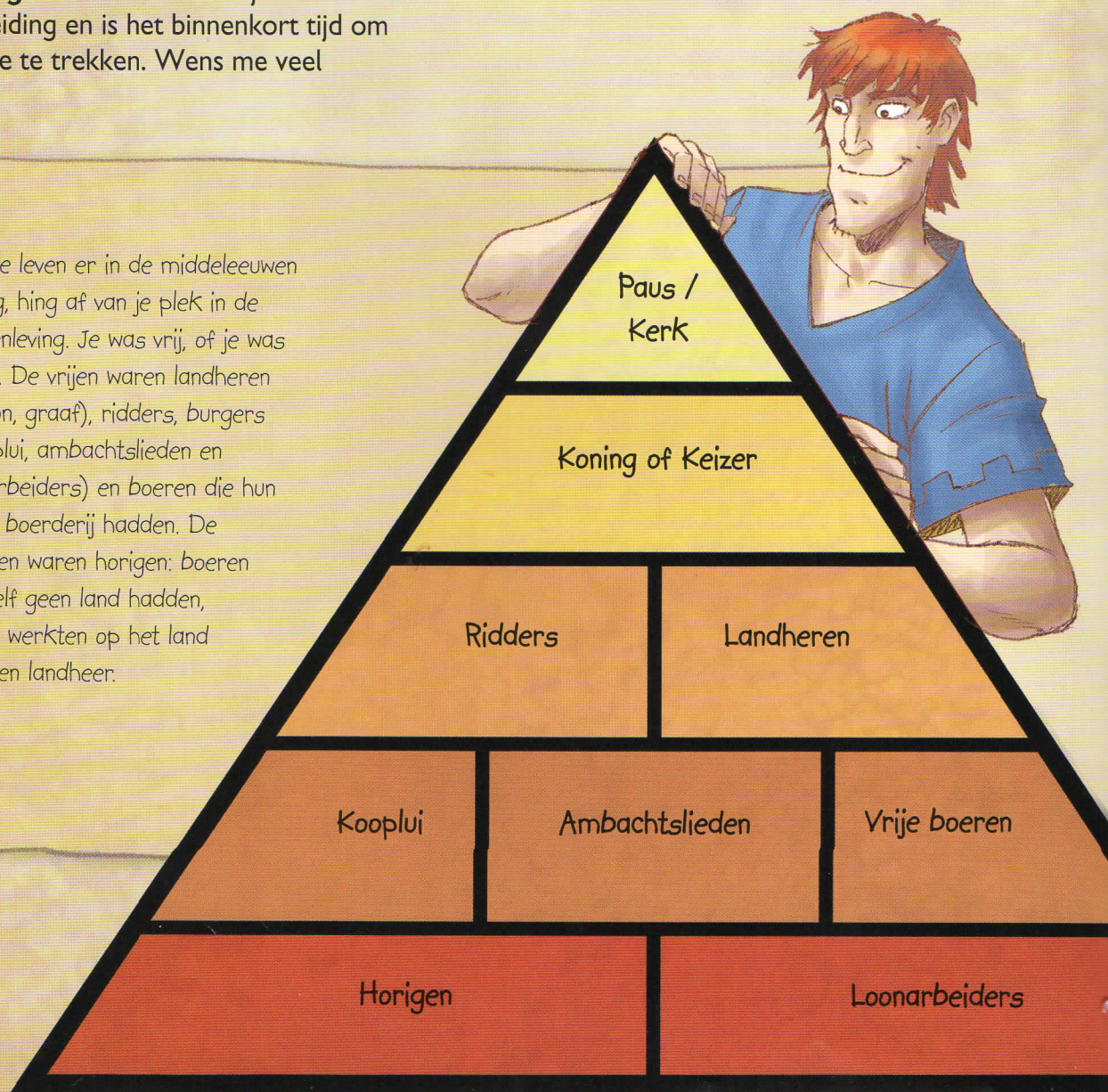
Het is de veertiende eeuw; je hebt een reis terug in de tijd gemaakt naar de middeleeuwen. Je bent in de stad Corfield in Engeland.

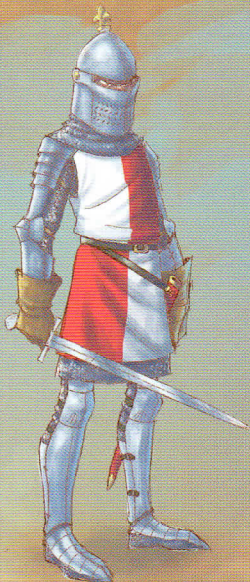
Ik ben Richard Marshall, **schildknaap** in dienst van de graaf van Corfield. Ik woon hier al sinds ik een **page** was. Nu ben ik bijna klaar met mijn opleiding en is het binnenkort tijd om ten strijde te trekken. Wens me veel geluk!

Wanneer waren de middeleeuwen?

De middeleeuwen noemen we een periode in de geschiedenis van Europa. Die duurde van 500 na Christus tot ongeveer 1500. Dus van de val van het Romeinse Rijk tot aan de *renaissance*.

Hoe je leven er in de middeleeuwen uitzag, hing af van je plek in de samenleving. Je was vrij, of je was onvrij. De vrijen waren landheren (baron, graaf), ridders, burgers (kooplui, ambachtslieden en loonarbeiders) en boeren die hun eigen boerderij hadden. De onvrijen waren horigen: boeren die zelf geen land hadden, maar werkten op het land van een landheer.





Ridders

Goed getrainde ruiters. Vochten voor de Koning en landheren in ruil voor land



Landheren

Beheerden land voor de Koning en waren hem hun leven lang trouw



Koning

Was oppermachtig over zijn eigen land. Voerde vaak oorlog met heersers uit andere landen



Paus

Hoofd van de katholieke Kerk in Rome. Bezat ook land en heel veel politieke macht



Horigen

De laagste en grootste groep in de samenleving. Werkten voor een landheer en waren zijn eigendom: lijf-eigenen



Loonarbeiders

Waren vrij om te reizen, maar hadden geen eigen land. Werkten voor anderen en kregen per dag betaald



Kooplui

Reisden naar verre oorden om bijzondere of exotische goederen te kopen die ze op markten verkochten



Vrije boeren

Boeren die eigen land en een boerderij hadden en belasting betaalden aan de Koning

Ambachtslieden

Smeden, steenhouders, timmermannen en andere vaklui. Voor elk beroep vormden ze een groep die gilde heette

RIDDER IN OPLEIDING

Ridder zijn is iets wat je erft (mijn vader was er ook een). Iets anders heb ik nooit willen zijn. Toen ik klein was, reed ik elke dag uren op mijn stokpaard en reeg ik van alles aan mijn speelgoed-lans.

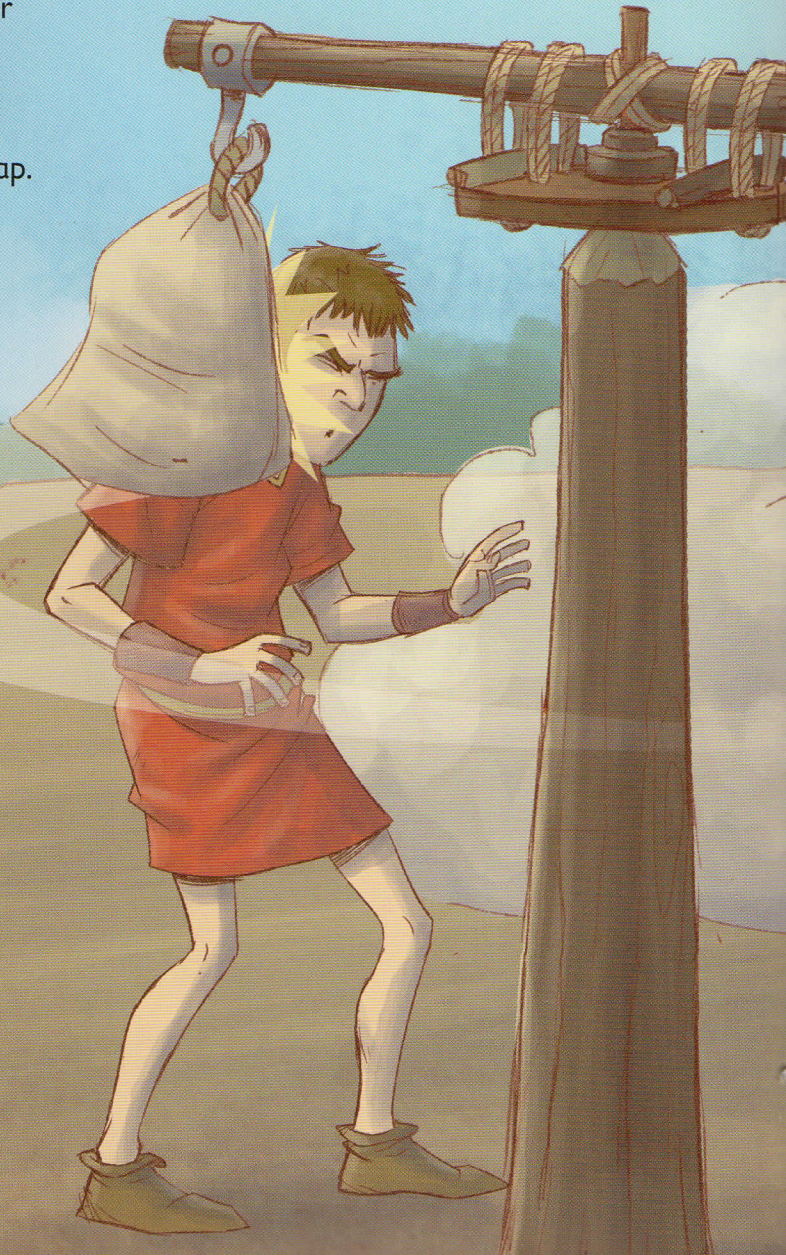
Op mijn zevende stuurde mijn vader me het huis uit. Ik werd page in het huishouden van de graaf van Corfield. Er was geen tijd voor heimwee; ik had het veel te druk met leren paardrijden, zwaardvechten en lezen en schrijven. Op mijn veertiende was ik klaar voor de zevenjarige opleiding als schildknaap.

OEFENEN!

Eerst krijg je een houten lans om mee te oefenen. Pas als je daarmee om kunt gaan, mag je je doelwit met een echte lans raken.

Trainingsschema

Als schildknaap moet je klusjes doen voor de graaf en zijn ridders. Je moet ze hun eten voorzetten, voor hun paarden zorgen en hun harnassen en wapens schoon houden. Ook leer je verschillende wapens gebruiken, zoals zwaarden en lansen. Daarmee moet je straks te paard én te voet kunnen vechten. De tijd die overblijft, is voor voetballen en worstelen. Zo ga je topfit de strijd in!



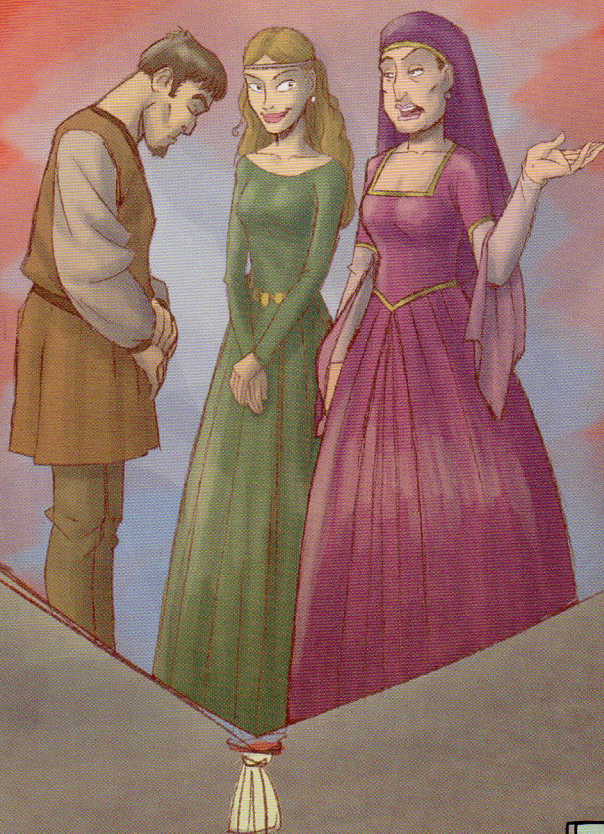
Oefenen met lanssteken gebeurt op een draaiend doelwit, dat een *quintijn* heet. Je rijdt er recht op af en probeert het midden te raken. Lukt dat niet, dan riskeer je een klap van de zandzak.



Ridderlijk gedrag

Als ridder leer je niet alleen vechten, je leert je ook ridderlijk te gedragen. Je moet je aan een strenge **riddercode** houden. Dat betekent dat je:

- 1** in God en de Kerk moet geloven
- 2** je heer moedig en trouw moet dienen
- 3** de zwakken en de weerlozen moet beschermen
- 4** eerlijk moet zijn en altijd de waarheid moet spreken
- 5** moet vechten voor wat goed is voor iedereen
- 6** de eer van je mederidders moet bewaken
- 7** nooit mag opgeven; je moet doorgaan tot het einde
- 8** je vijand nooit de rug mag toekeren




HET LEVEN IN HET KASTEEL

Vandaag hoef ik niet te trainen want de graaf heeft me een dag vrij gegeven. Kan ik mooi iets vertellen over het kasteel Corfield! Ik woon hier al sinds mijn zevende, dus voor mij voelt het als thuis.

Vroeger was het kasteel een **landhuis**, maar het is een paar keer aangevallen. De vader van de graaf kreeg toen toestemming van de koning om het sterker en veiliger te maken. Hij liet een dikke nieuwe muur en kantelen bouwen. Nu is het gemakkelijker te verdedigen.

Wie wonen er?

Naast ridders, schildknapen en pages wonen er nog een heleboel andere mensen in het kasteel. De belangrijkste zijn de kasteelheer, de kasteelvrouw en hun gezin. Dan heb je nog de priester, de hofmeester (hoofdbediende), de kok, de butler, de schotmaker (die maakt de pijlen), de timmerman, de smid, de bewakers en nog een hele massa anderen.

A detailed illustration of a castle courtyard. In the foreground, a wooden well stands on the left, and a man carrying two buckets walks towards the center. A large, arched wooden portcullis is closed over the main entrance. Two knights in armor stand near the entrance. To the right, a wooden cart is parked. The castle walls are made of grey stone blocks, and a tall, cylindrical tower is visible in the background. A winding path leads through a green field towards the castle. A red dotted line points from the text to the portcullis.

De ingang van het poortgebouw heeft houten deuren en een valhek met ijzeren tralies (een *portcullis*). Dit kunnen we snel laten zakken om aanvallers buiten de deur te houden.

Om het kasteel staat een dikke stenen muur met om de zoveel meter een toren. Over die muur lopen dag en nacht bewakers. Tussen de kantelen op de muur zijn vierkante openingen. Boogschutters kunnen hier hun pijlen doorheen schieten en daarna meteen dekking zoeken. Ook in de muren zelf zitten schietgaten voor pijlen.



Op de binnenplaats, binnen de kasteelmuren, is het altijd een drukte van jewelste. Er lopen handelaren rond die goederen verkopen, een smid maakt hoefijzers en er worden wapens gerepareerd.

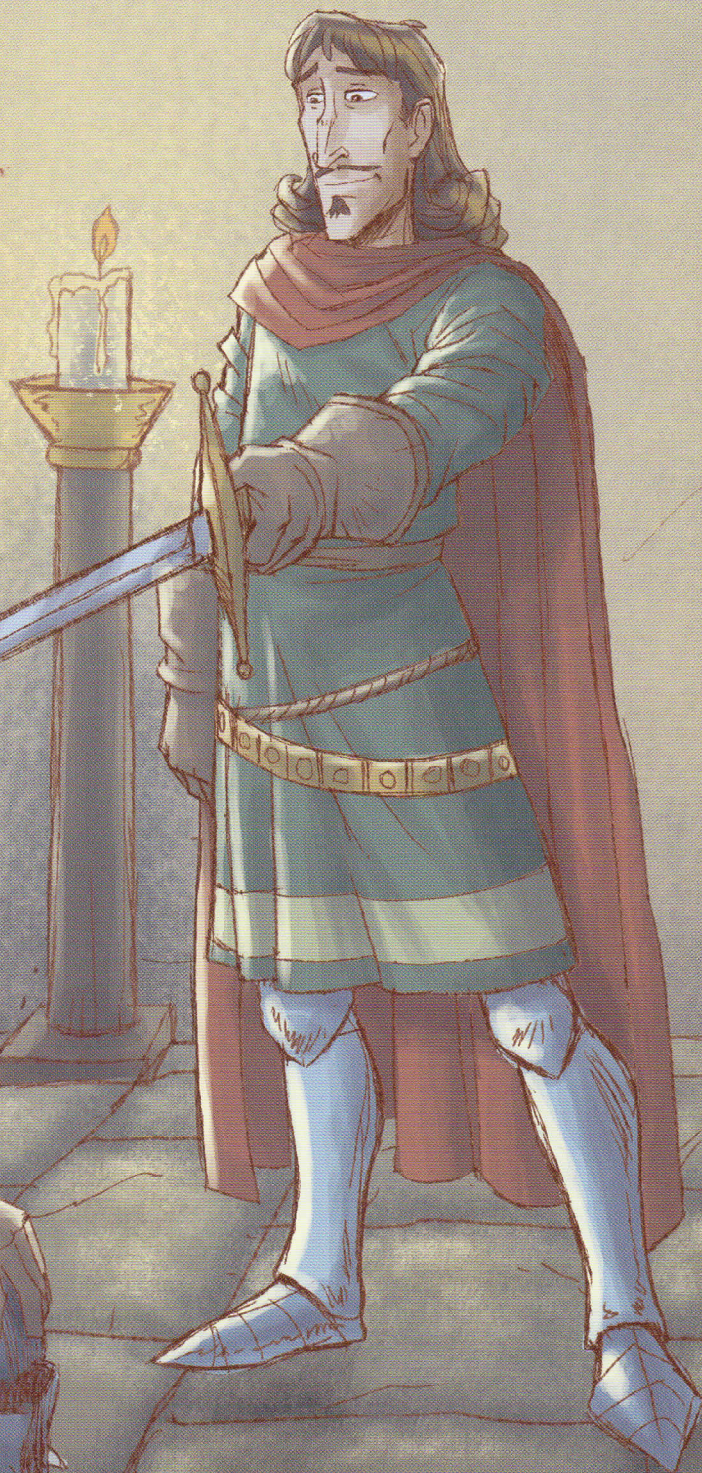
De *donjon* is een hoge stenen woontoren waarin de kasteelheer en zijn vrouw wonen. Hierin vind je de grote zaal voor feesten, de zonnekamer (de ontvangstkamer van de kasteelheer), een kamer voor de kasteelvrouw, de garderobe (de kleedkamer) en de kamer die ik met de andere schildknepen deel.

'STA OP, RIDDER RICHARD!'

Ridder worden doe je niet op een vaste leeftijd. Meestal ben je een jaar of 21. Maar het hangt af van hoe je training gaat. En of jij en je familie genoeg geld hebben om een harnas en een **strijdros** te kopen.

Eindelijk! Na al dat trainen is de belangrijke dag aangebroken. De graaf heeft besloten dat ik klaar ben voor het ridderschap. Gisteren heb ik lang in bad gelegen om mijn zonden weg te wassen. Daarna hielpen een paar andere ridders mij in een rode tuniek, zwarte sokken en een rode mantel. De nacht heb ik alleen doorgebracht in de kapel, om te bidden.

Vanochtend maakten ze mijn sporen vast en deden me mijn speciale zwaardriem om. De graaf gaf me mijn eigen zwaard en ik knielde voor hem neer en legde mijn **eed** van trouw af. Hij tikte me met zijn zwaard op allebei mijn schouders en zei: 'Sta op, ridder Richard!'



Geridderd worden op de avond voor een gevecht

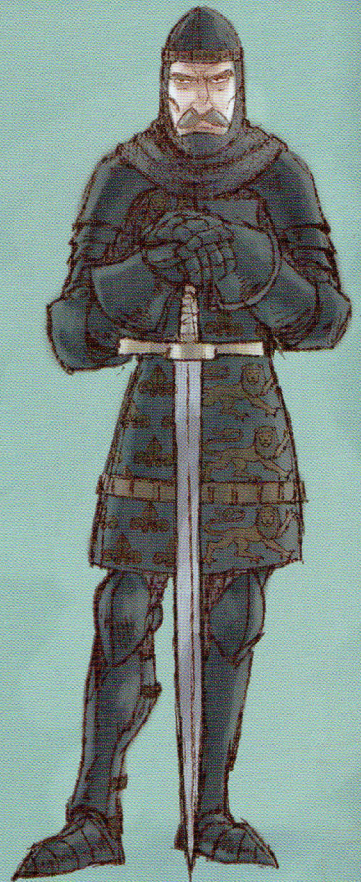
Als je zo'n hele ceremonie te veel gedoe vindt, kun je je soms ook op de avond voor een gevecht laten ridderen.

- 1** De koning vraagt of er iemand ridder wil worden.
- 2** Jij (en een paar anderen) stappen naar voren. Dit is een kans die jullie niet mogen missen!
- 3** Je legt een korte eed af en krijgt een snel tikje op je schouder.
- 4** Dat was het! Sta op, ridder!

In 1306 werden er zo'n 300 man geridderd in de Westminster Abbey, een beroemde kerk in Londen. Een van hen was de zoon van de koning, de toekomstige Koning Edward II. Tijdens een groot feest na afloop werden er twee (nep)zwanen op een schaal binnengebracht. De ridders zwoeren hun eed op de vogels.

De Zwarte Prins

Prins Edward, de oudste zoon van Koning Edward III, was een briljant soldaat. Hij werd in 1346 geridderd tijdens de slag van Crécy in Frankrijk. Hij was nog maar zestien. De bijnaam, de Zwarte Prins, had hij waarschijnlijk te danken aan de kleur van zijn harnas.



William Wallace

William, die geboren werd in de jaren zeventig van de dertiende eeuw, was een held in Schotland. Hij leidde een opstand tegen Edward I en versloeg de Engelsen bij Stirling Bridge. In 1297 werd hij tot Schotse ridder uitgeroepen. Maar uiteindelijk versloeg Edward zijn leger alsnog. Na een klopjacht op Wallace namen de Engelsen hem gevangen. In 1305 werd hij terechtgesteld. Zijn hoofd werd op een paal op de London Bridge gespietst.



WAPENS EN HARNASSEN

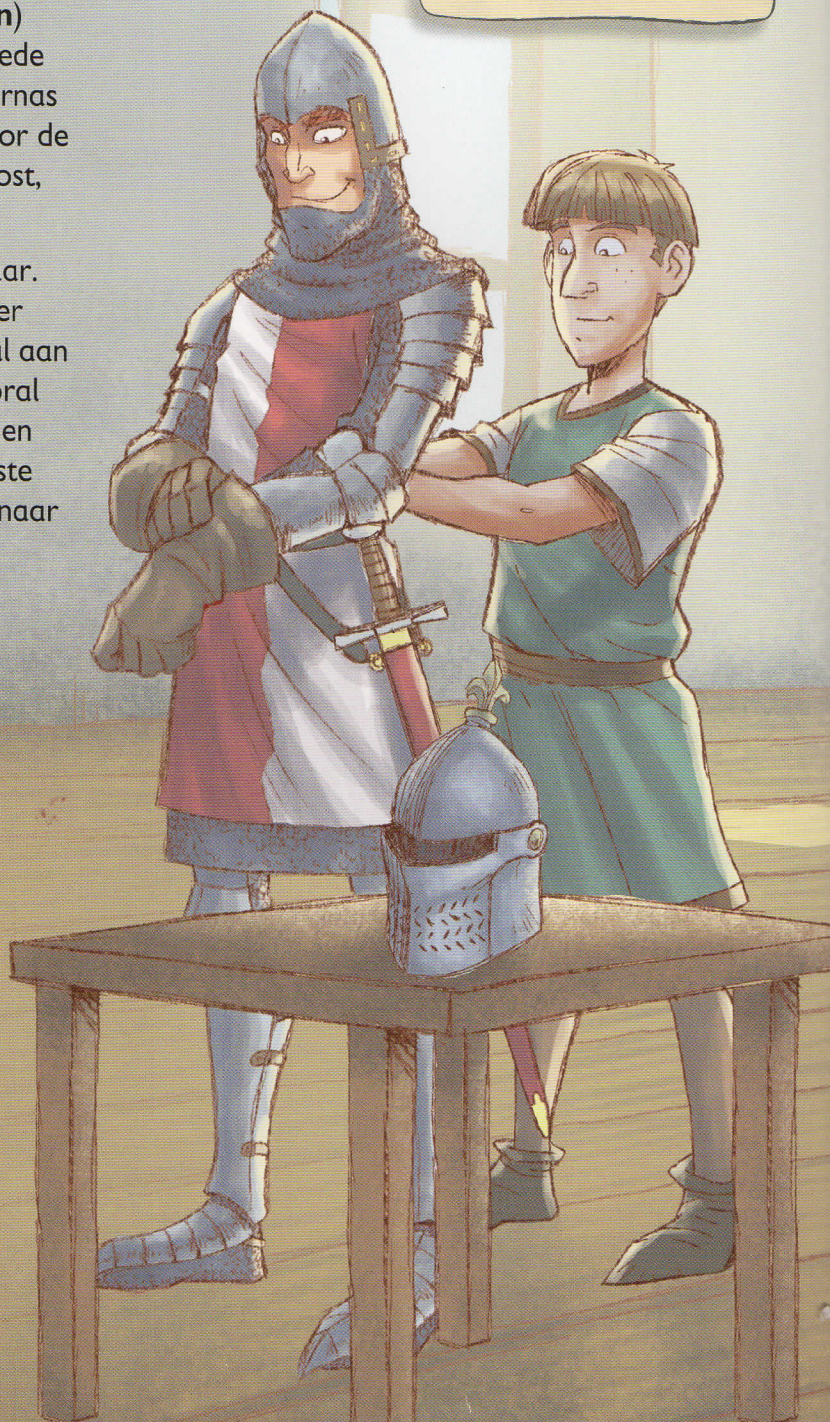
Je harnas moet altijd tiptop in orde zijn. Poets het daarom regelmatig en smeer er olie op. Zo gaat het niet roesten. Aan een roestig harnas heeft niemand iets.

Nu ik een echte ridder ben, moet ik er ook uitzien als een ridder. Veldslagen (en **toernooien**) zijn niet echt zonder risico, dus zonder goede bescherming kom je niet ver. Een goed harnas is een must. Ik heb er een laten maken door de wapensmid. Dat heeft me een fortuin gekost, maar het past wel echt goed.

Mijn harnas van plaatstaal is sterk en zwaar. Maar omdat het goed gemaakt is, kun je er makkelijk mee bewegen als je het eenmaal aan hebt. Je krijgt het er wel bloedheet in, vooral omdat je er nog een stoffen kap, een vest en beenkappen onder aan hebt. En het lastigste van alles is dat je met je helm op moeilijk naar buiten kunt kijken.

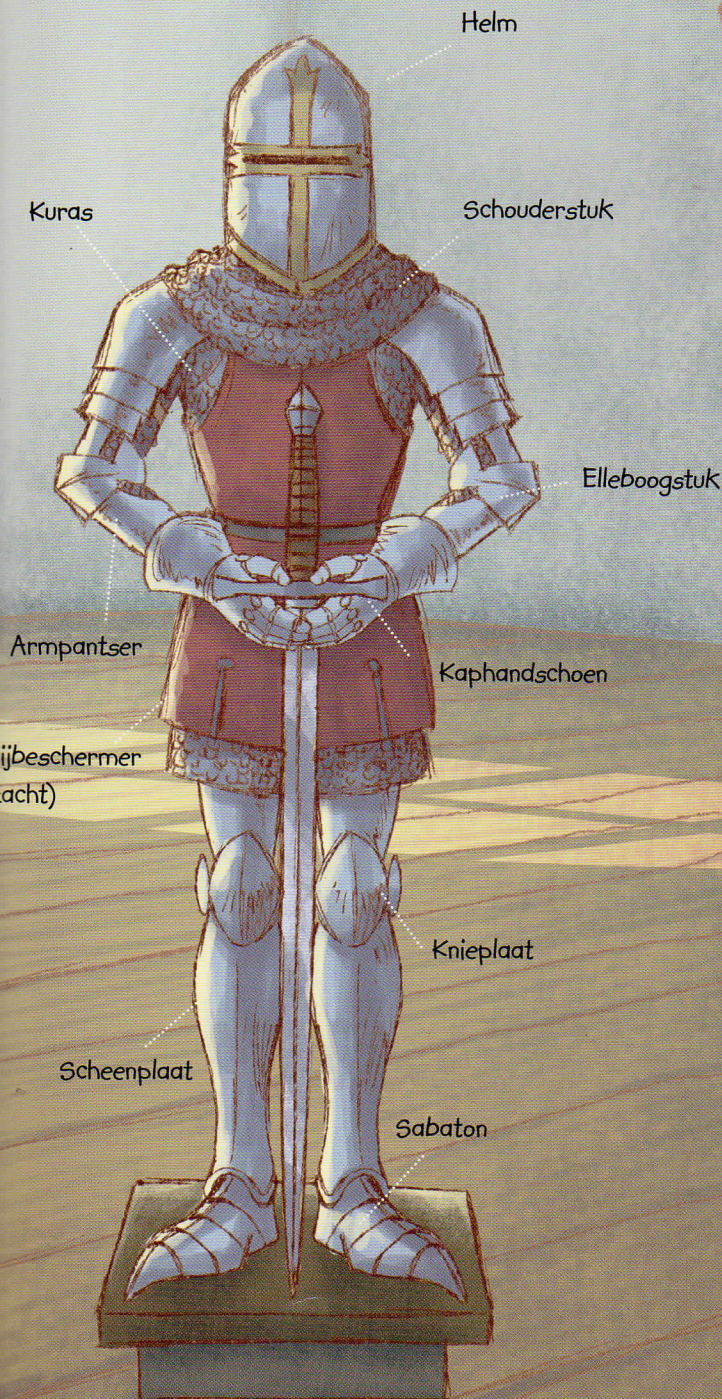
'Even' aankleden

In een harnas stap je niet zo maar even, daar moet je echt de tijd voor nemen. De onderdelen moeten in de juiste volgorde worden aangetrokken. Je begint met je *sabatons* (schoenen) en eindigt met je helm. Je page of bediende moet je helpen om alle gespen vast te maken en alle veters te strikken.



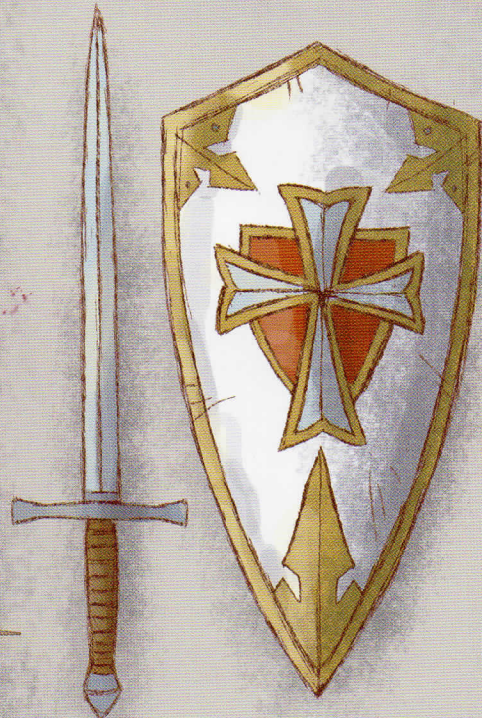
Onderdelen van het harnas

Elk deel van je harnas heeft een naam die je moet kennen. Stel je voor dat je je armpantser met je dijbeschermers verwart...



Strijdwapens

Ridders vechten met verschillende wapens, zoals lansen en zwaarden. Je zwaard is je belangrijkste wapen. Het mag niet te zwaar zijn, en je moet het altijd scherp houden.



Zwaard

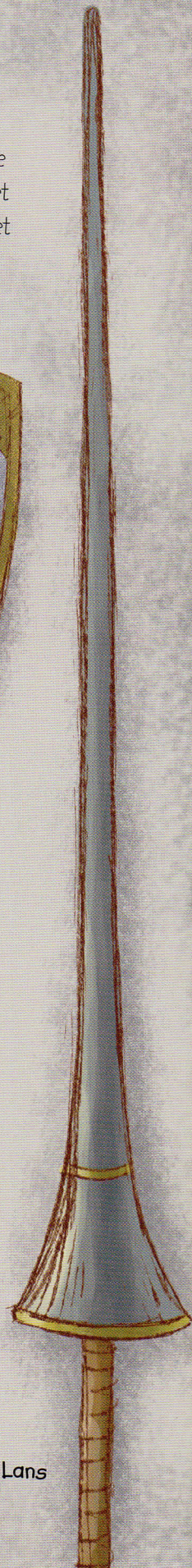
Schild



Strijdknops



Handboog



Lans

TIJD VOOR EEN TOERNOOI

VOORZICHTIG!

Lansen zijn gevaarlijke wapens. De uiteinden zijn bij toernooien stomp, maar toch kun je er iemand mee doden of ernstig verwonden.

Zo, ik ben er helemaal klaar voor! Helaas zijn er op dit moment geen veldslagen waarin ik me kan storten. Wel houdt de graaf een toernooi. Het is mijn eerste, ik kan niet wachten!

Toernooien zijn een goede gelegenheid om te laten zien wat je als ridder allemaal kunt en om je scherp te houden. Ik ben behoorlijk handig met de lans, dus heb ik me opgegeven voor het steekspel. Ik moest mijn schild bij die van de anderen hangen, dat heet 'in het **strijdperk** treden'. De *heraut* kondigt net aan dat ik zo aan de beurt ben. Oké, helm op, lans in de aanslag en aanvallen maar!

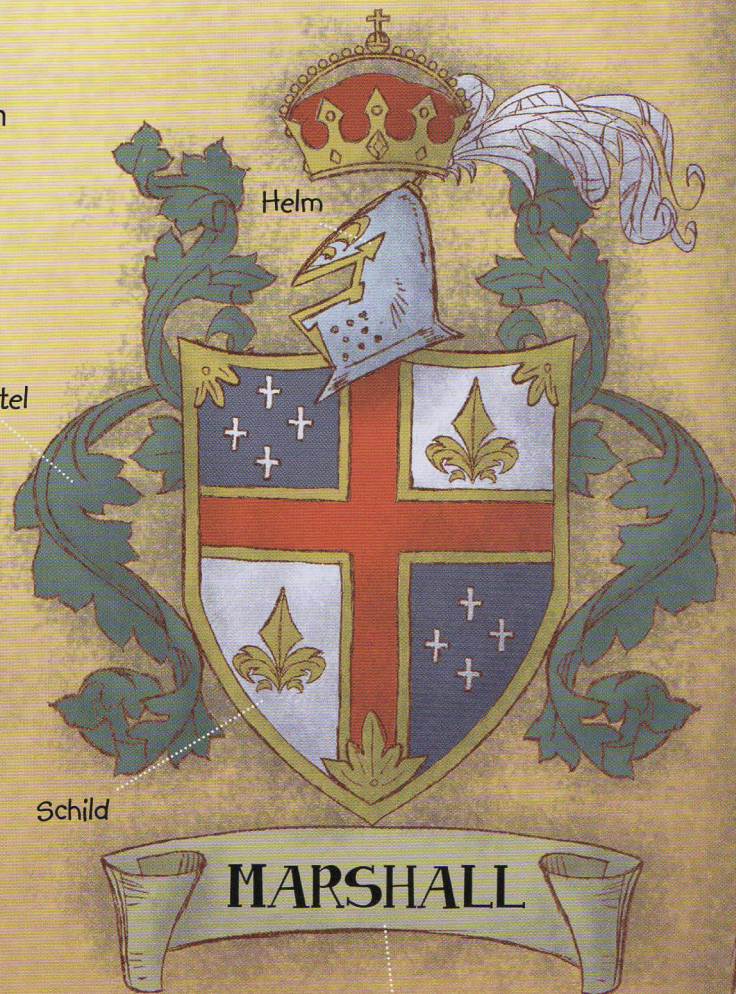
Ontwerp je eigen familiewapen

Ridders in harnas zijn lastig uit elkaar te houden, daarom heeft iedere ridder zijn eigen familiewapen. Zo'n wapen wordt van vader op zoon doorgegeven. Iedereen kan eraan zien wie je bent en waar je vandaan komt. Je kunt kiezen uit allerlei kleuren en ontwerpen, allemaal met hun eigen betekenis. En een pakkend motto maakt het natuurlijk helemaal af!

Mantel

Schild

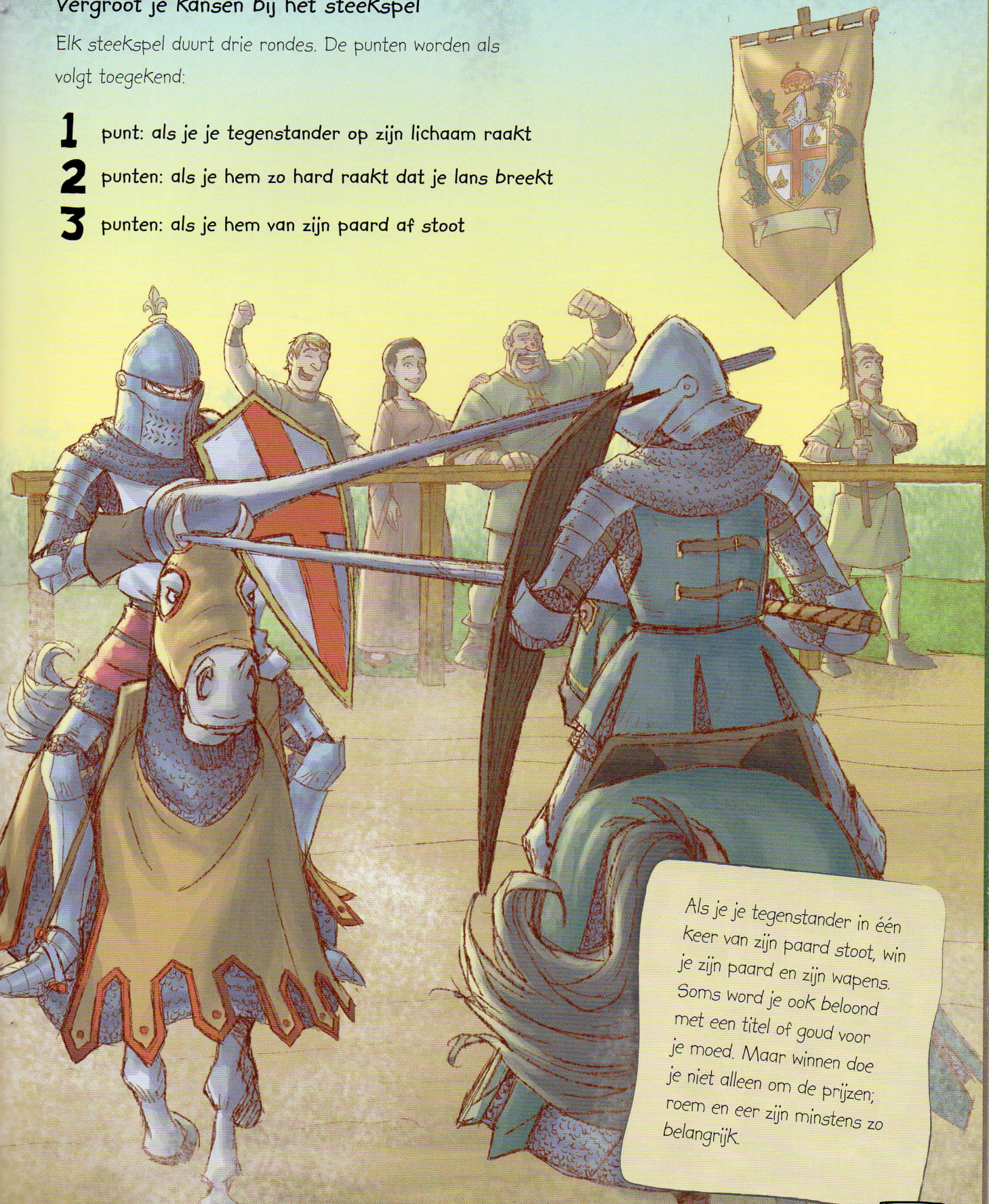
Achternaam



Vergroot je kansen bij het steekspel

Elk steekspel duurt drie rondes. De punten worden als volgt toegekend:

- 1** punt: als je je tegenstander op zijn lichaam raakt
- 2** punten: als je hem zo hard raakt dat je lans breekt
- 3** punten: als je hem van zijn paard af stoot



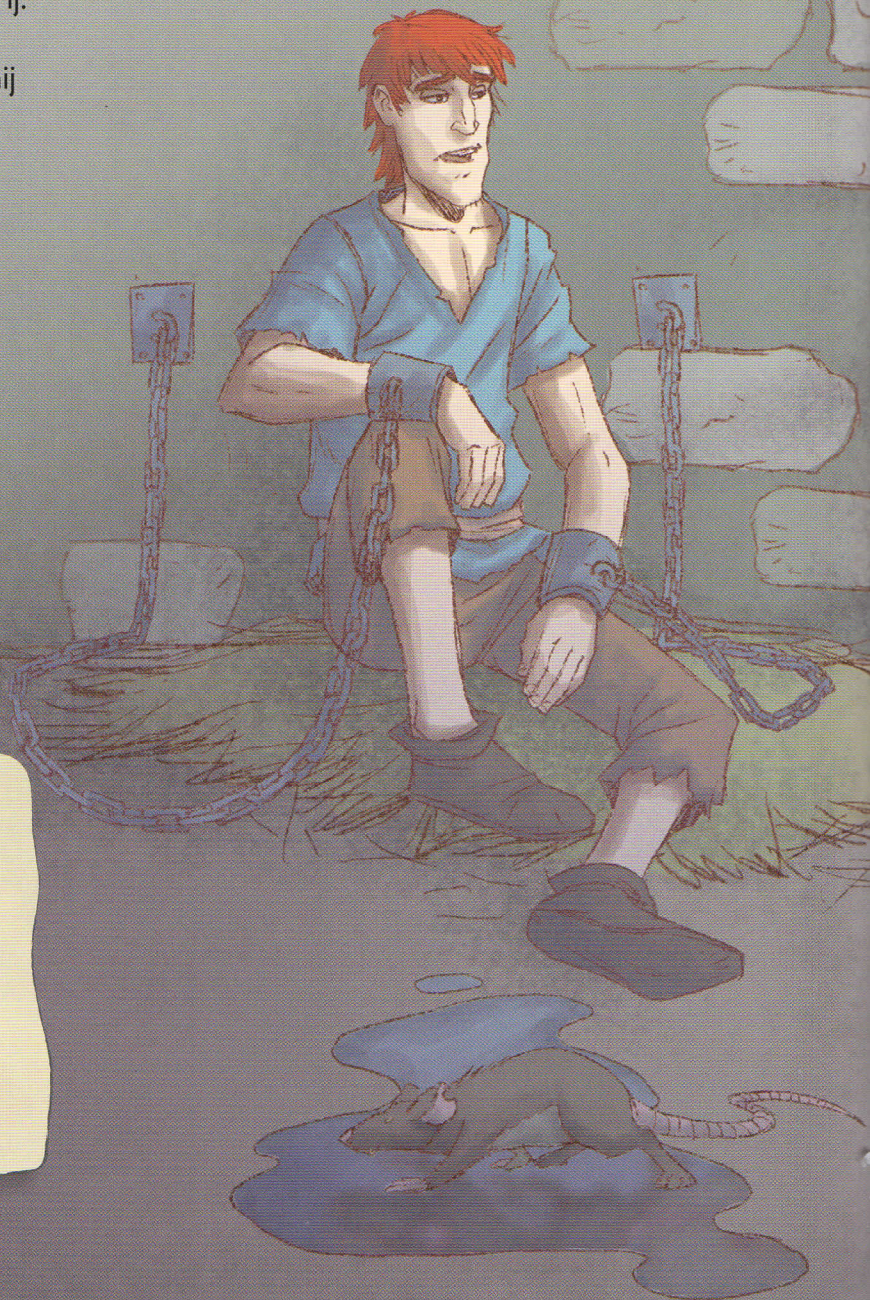
Als je je tegenstander in één keer van zijn paard stoot, win je zijn paard en zijn wapens. Soms word je ook beloond met een titel of goud voor je moed. Maar winnen doe je niet alleen om de prijzen; roem en eer zijn minstens zo belangrijk.

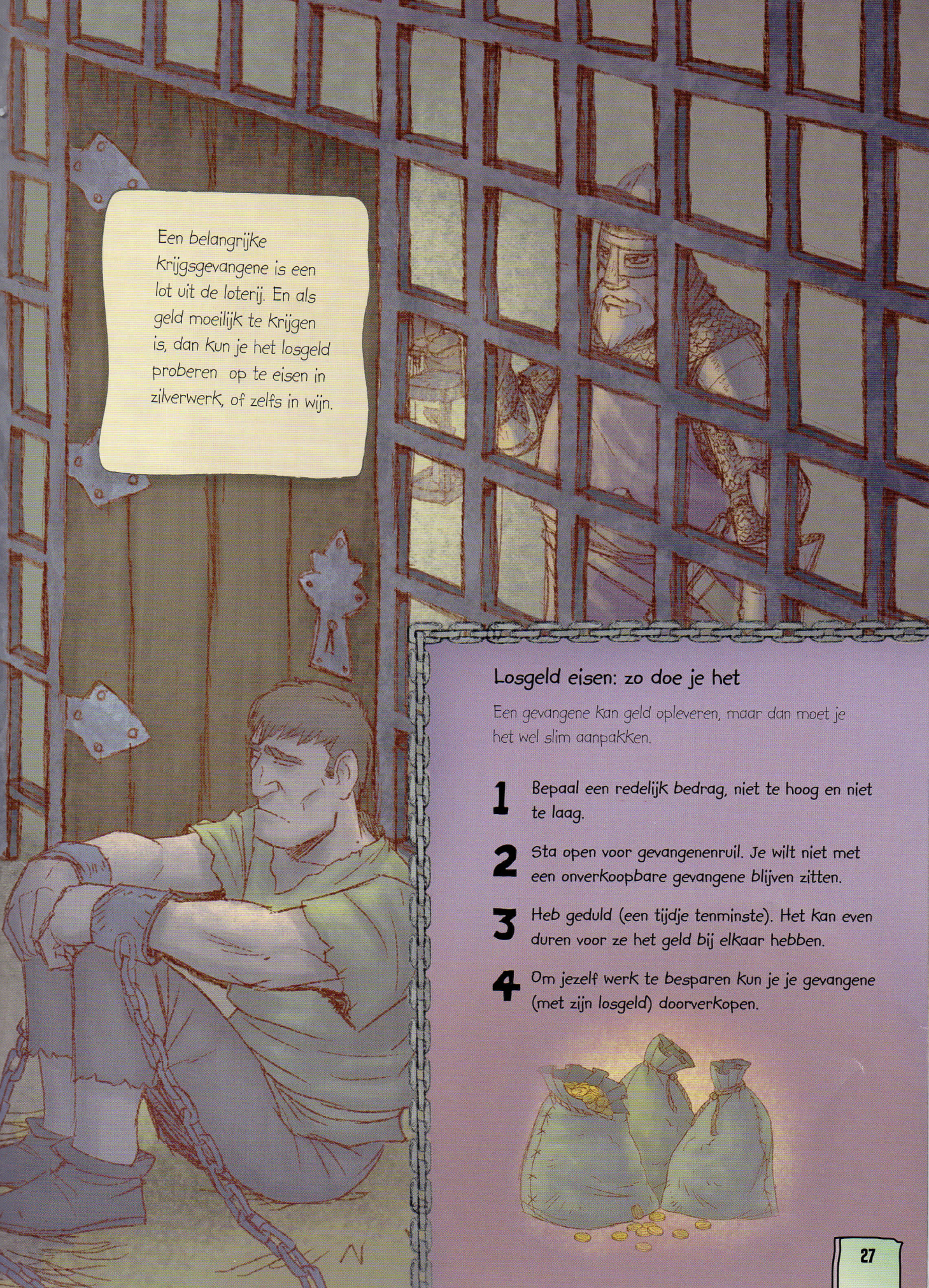
IN DE KERKER

Net toen alles mee leek te zitten, sloeg het noodlot toe. We hadden een paar tunnels onder de kasteelmuren door gegraven en de graaf had mij vooruit gestuurd voor een geheime inval. Maar ik nam de verkeerde gang en werd gevangen genomen. Nu hebben ze me in deze kerker gesmeten. Het is hier koud en vochtig en het krioelt van de ratten. Maar ja, ik ben toch zo weer vrij. Ze eisen vijfhonderd **florijnen** van de graaf voor mijn vrijlating en die gaat hij natuurlijk betalen. Ja toch? Ik heb echt geluk, als ik een gewone soldaat was geweest hadden ze me vermoord.

Het is soms moeilijk om losgeld bij elkaar te krijgen. Oorlog voeren is duur en je weet nooit of er nog genoeg in de schatkist van je graaf zit. Soms zamelen de soldaten zelf geld in of trekt de koning zijn portemonnee.

Gevangen genomen ridders krijgen soms een heel comfortabele kamer. Het is belangrijk dat ze gezond blijven, want dood zijn ze niets meer waard!





Een belangrijke
krijgsgevangene is een
lot uit de loterij. En als
geld moeilijk te krijgen
is, dan kun je het losgeld
proberen op te eisen in
zilverwerk, of zelfs in wijn.

Losgeld eisen: zo doe je het

Een gevangene kan geld opleveren, maar dan moet je het wel slim aanpakken.

- 1** Bepaal een redelijk bedrag, niet te hoog en niet te laag.
- 2** Sta open voor gevangenenruil. Je wilt niet met een onverkoopbare gevangene blijven zitten.
- 3** Heb geduld (een tijdje tenminste). Het kan even duren voor ze het geld bij elkaar hebben.
- 4** Om jezelf werk te besparen kun je je gevangene (met zijn losgeld) doorverkopen.



OVERWINNINGS- MAAL

Pfff! De graaf heeft het losgeld inderdaad betaald en ik ben vrijgelaten. Ik wist wel dat hij me niet zou laten wegrotten! Sterker nog, hij heeft me een paard gestuurd om op naar huis te rijden. Mijn trouwe Bayard natuurlijk.

Terug in kasteel Corfield vieren we onze overwinning met een feestmaal. Eten om je vingers bij af te likken, volop drank en fantastisch vermaak... We worden behoorlijk verwend! Wie weet is dit voorlopig mijn laatste feestje hier. Als beloning voor mijn moed heeft de graaf me namelijk een stuk land gegeven.

De kasteelheer zit altijd in het midden van de hoge tafel omdat hij het belangrijkste is. Je plaats wordt bepaald door wie je bent. Hoe verder van de Kasteelheer, hoe onbelangrijker.



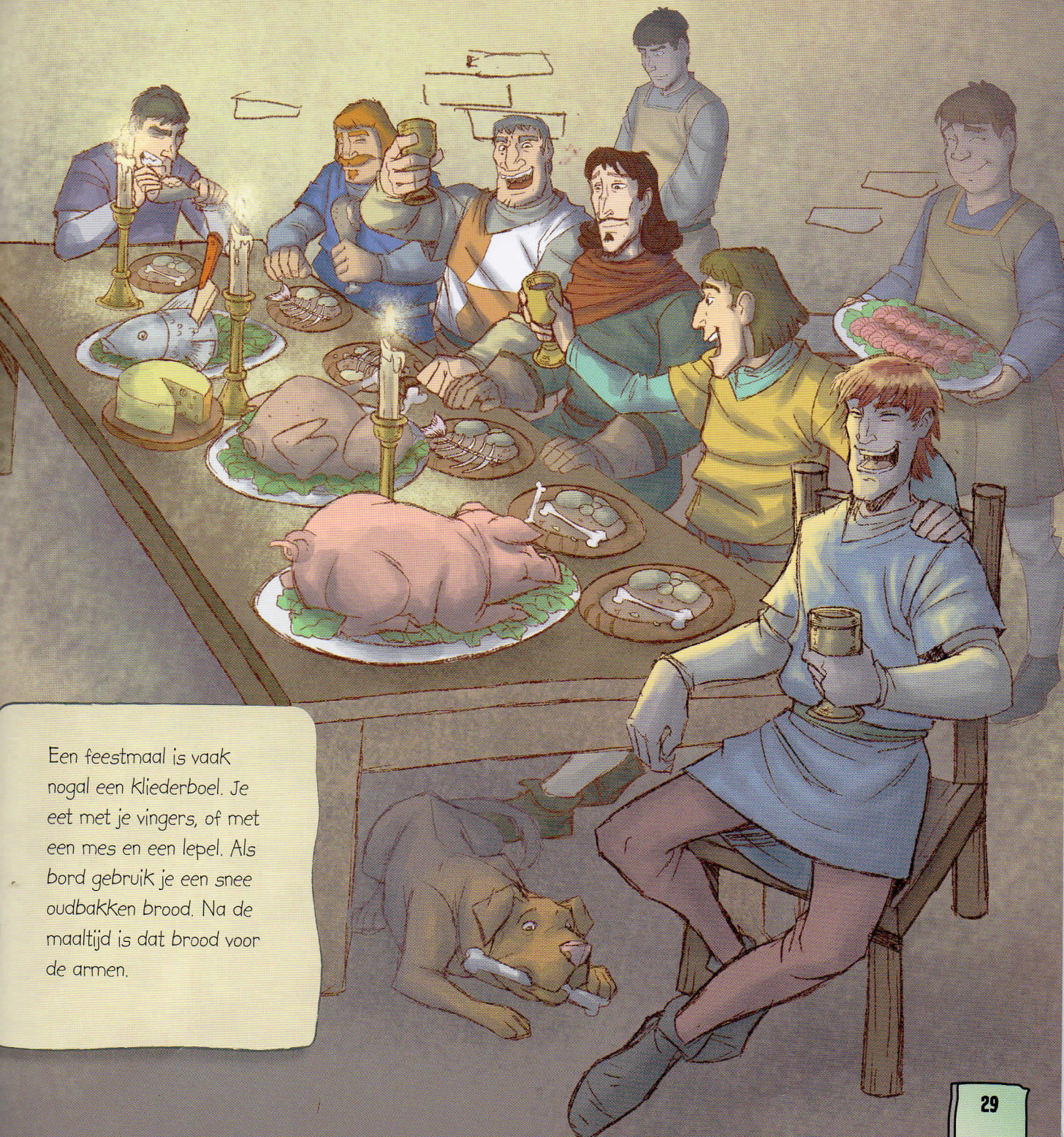
Middeleeuws menu

Een feestmaal kan uren duren. Vanuit de keuken worden almaar nieuwe schotels aangevoerd. Het menu kan bestaan uit geroosterd speenvarken, geroosterde pauw, wildpasta en aal in saus. Met als toetje zoete custard, gelatinepudding, marsepein en eieren in bladerdeeg. Je spoelt de gerechten weg met warme wijn.

Maak jezelf onsterfelijk

Je bent blij dat je heelhuids terug bent, maar de volgende keer heb je misschien minder geluk. Mocht het ooit fout gaan, dan kun je je heldendaden zo laten voortleven:

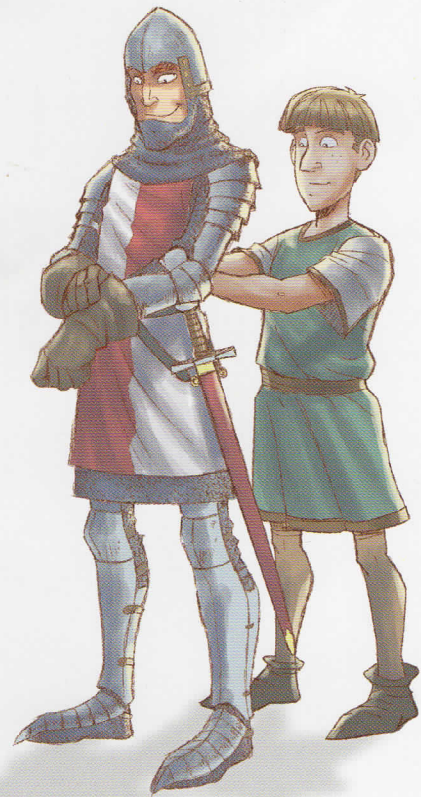
- 1** Geef de kerk een flinke som geld om de mis op te dragen als je dood bent.
- 2** Maak plannen voor de grootste graf tombe die je je kunt veroorloven, met een afbeelding van jezelf erop.
- 3** Laat iemand een boek over je schrijven waarin je zo goed mogelijk voor de dag komt.



Een feestmaal is vaak nogal een kliederboel. Je eet met je vingers, of met een mes en een lepel. Als bord gebruik je een snee oudbakken brood. Na de maaltijd is dat brood voor de armen.

RUIGE RIDDER-FEITEN

- 1** Sommige ridders deden mee aan kruistochten. Dat zijn heilige oorlogen tussen de volgelingen van het christendom en de islam.
- 2** Ridders in opleiding sprongen bij elkaar op de rug om het vechten te paard te oefenen.
- 3** De houten zwaarden die ridders tijdens hun opleiding gebruikten wogen vaak meer dan metalen zwaarden. Zo werd hun bovenlijf extra sterk.
- 4** Van een ridder die zich niet ridderlijk gedroeg werden de sporen afgenomen en het schild ondersteboven gehangen.
- 5** Tijdens een toernooi wierpen dames hun favoriete ridder 'geschenken' als sjaals of sluiers toe.
- 6** De lansen die tijdens het steekspel werden gebruikt hadden een kroonvormige metalen handbeschermer met drie stompe metalen pinnen.



- 7** Een speciale assistent verzamelde de prijzen die een ridder tijdens een toernooi had gewonnen.
- 8** De meeste ridders bezaten twee of drie paarden: een strijdros, een rijpaard (om te berijden en mee te jagen) en een pakpaard.
- 9** Sommige ridders trainden hun paarden om op commando te bijten en te schoppen. Dat was nuttig bij het vechten.
- 10** Het harnas van een ridder was een statussymbool. Hoe beter de kwaliteit, hoe belangrijker de ridder.



WOORDENLIJST

Cavalerie

Soldaten die op een paard vechten.

Eed

Een plechtige belofte.

Florijn

Een gouden munt die gebruikt werd in Europa.

Grof geschut

Zware wapens.

Landhuis

Een groot huis van een rijke ridder of landheer.

Page

Een jongen van ongeveer 7 tot 14 jaar die een landheer of ridder dient, in de hoop zelf ook ridder te worden.

Renaissance

Een periode in de geschiedenis van het begin van de veertiende eeuw tot het einde van de zestiende eeuw. De renaissance begon in Italië rond 1300. In West-Europa was de renaissance vanaf ongeveer 1500.

Riddercode

Gedragsregels waaraan ridders zich in de strijd en in het gewone leven moesten houden.

Schildknaap

De tweede periode van de opleiding tot ridder, nadat een jongen zeven jaar lang page is geweest.

Strijdgewoel

Chaotisch gevecht.

Strijdpark

Een veld bij een kasteel waar toernooien werden gehouden. 'In het strijdpark treden' betekent: deelnemen aan het toernooi.

Strijdros

Paard dat in een oorlog of strijd gebruikt wordt.

Toernooi

Een aantal dagen wedstrijden tussen ridders (steekspel met de lans, zwaardgevecht) en aan het eind een feestmaaltijd.

