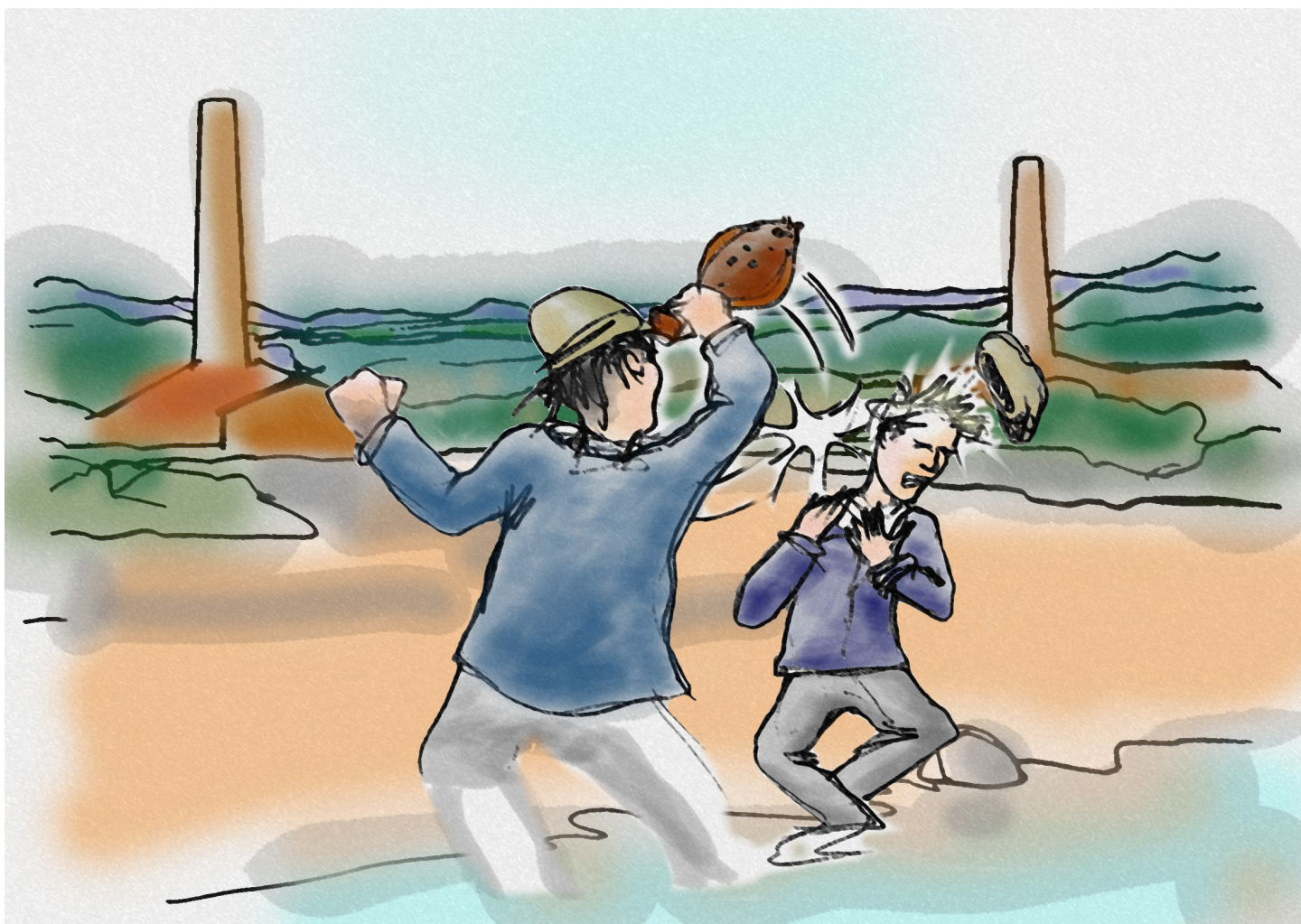


# Johann og Slettenfiskerne



Et kulturhistorisk aktivitetseventyr

For alle

## Materialer som skal bruges til aktiviteterne i Johann og Slettenfiskerne:

### Fra temakassens fælles aktivitetsudstyr:

- 8 markeringsbrikker i to farver
- 2 Elastiksnore
- 30 overtræksveste i to farver

### Udstyr der findes i havnen ved

#### Havnekontoret - se nedenfor:

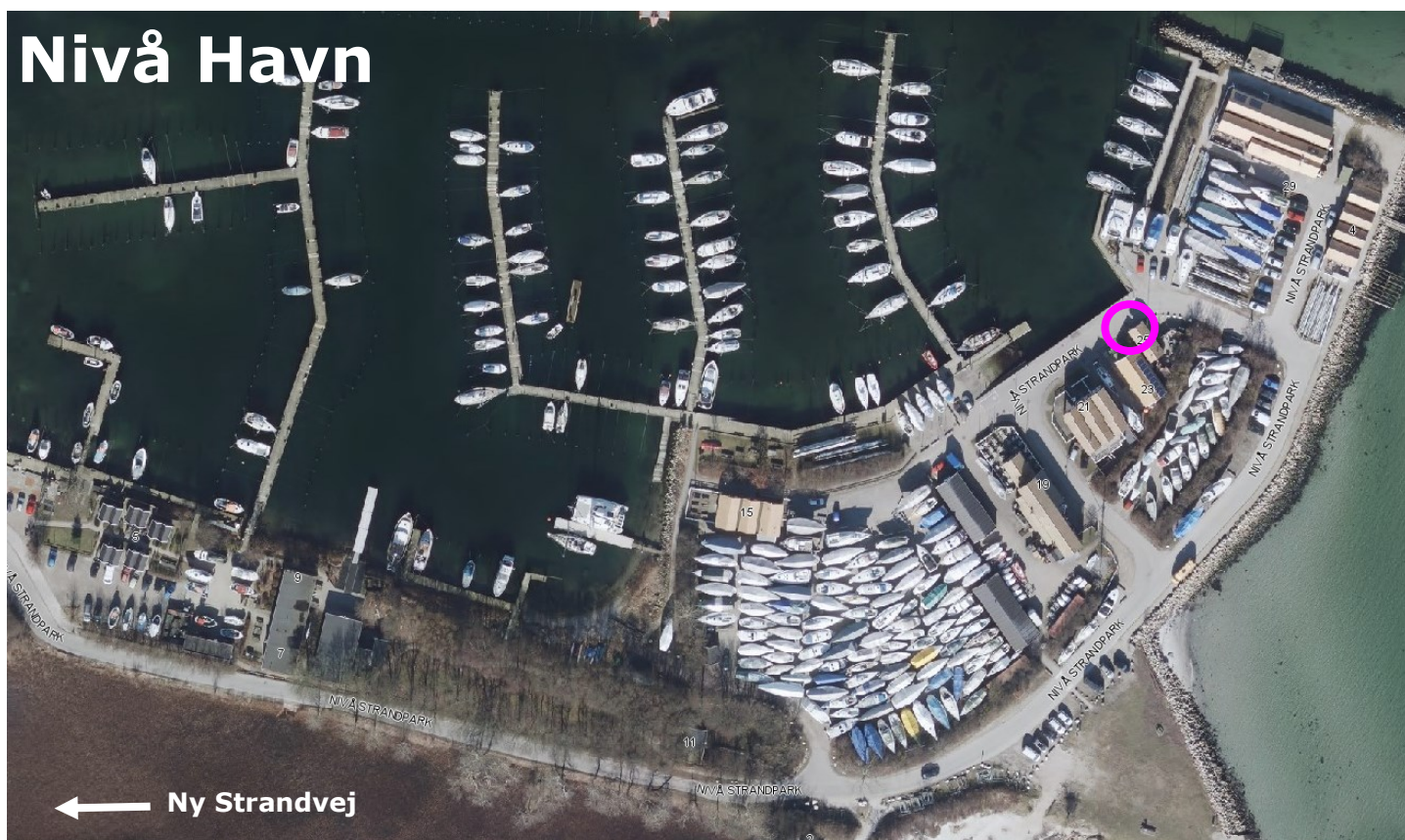
- 13 hulahopringe
- 60 røde fleecebolde = "rødspætter"
- 50 rød/blå korkklodser = "mursten"

 Ved Havnekontoret, finder du resten af aktivitetsudstyret til aktiviteterne. Havnekontoret er markeret med en pink cirkel på kortet. Det er en god idé at hente udstyret, inden I starter turen, så I har det ved hånden, når det skal bruges.

#### Bemærk at følgende udstyr **kun** findes ved Havnekontoret:

- Hulahopringe (hænger på væggen)
- Mursten = korkklodser (ligger i en kasse under bænken ved Havnekontorets indgangsdør)
- Rødspætter = skumbolde (ligger i en kasse under bænken ved Havnekontorets indgangsdør)

**Husk** at lægge dette udstyr pænt tilbage efter brug, så de næste også får glæde af det.





UDFORSK DE BLÅGRØNNE RUM

# Johann og Slettenfiskerne

## Aktivitets- beskrivelse

### Forord:

Johann og Slettenfiskerne er et kulturhistorisk aktivitetseventyr, baseret på en virkelig hændelse. Et aktivitetseventyr betyder, at der fortælles et eventyr/en historie, som understøttes af aktiviteter, der gennemføres undervejs.

### Målgruppe:

Konceptet er målrettet aldersgruppen 6 – 11 år og er velegnet både til undervisningsformål i skole og SFO/fritidshjem, og til udflugter og børnefødselsdage. Aktiviteterne fungerer bedst med et deltagerantal i størrelsesordenen fra 12 til 30.

### Sådan gør du:

Dette hæfte indeholder historien, et rutekort og en beskrivelse af de aktiviteter/lege, som skal udføres. I posen ligger de fleste af de nødvendige rekvisitter til de forskellige aktiviteter. De sidste finder du i kassen ved fritidsfiskernes bro i Nivå Havn. Se placering på kortet s. 2

Historien og aktiviteterne udfolder sig efter en kronologisk rute i Nivå Havn og Strandpark som du kan se på side 5. Her ser du både, hvor de enkelte kapitler skal læses op, og hvor de forskellige aktiviteter skal foregå.

Det er en god idé at være to aktivitetsansvarlige om opgaven, så den ene kan gå foran og gøre klar til aktiviteterne, mens den anden læser historien og styrer aktivitetsgennemførelsen. Aktivitetsbeskrivelserne finder du på side 9, 15 og 19, de er markeret med blå baggrund.

### Om historien:

Nivå var et betydeligt teglværksområde fra 1700-tallet og helt frem til midten af 1900-tallet. I en periode var der hele fem teglværker i området. To af dem, Niverød og Sølyst, havde hver deres udskibningsmole ved Nivå Havn og Strandpark. Efterspørgslen efter teglværksarbejdere var stor, og mange arbejdere kom fra Tyskland og Sverige.

Den 7. maj 1865 om aftenen, blev Sølyst Teglværk skueplads for et større opgør, hvor 300 mænd fra egnen, heraf en del fiskere fra Sletten, ville fordrive de tyske teglværksarbejdere grundet krigen i 1864.

Fiskerne fra Sletten havde set sig sure på alle tyskere, selvom de tyske arbejdere i Nivå intet havde med krigen at gøre. De kom fra hovedstaden Detmold i et lille fyrstedømme Lippe, syd for Hannover, som ikke havde været indblandet i krigen i Slesvig-Holsten. De såkaldte Lippe-Detmoldere var specialuddannede teglværksarbejdere og eftertragt-

### Hvem, hvad, hvor

#### Johann og Slettenfiskerne

Et kulturhistorisk aktivitetseventyr tilrettelagt for brug i området omkring Nivå Havn og Strandpark

#### Skrevet af:

Claes Kiilsgaard

#### Illustreret af:

Christian Stephensen

#### Aktiviteter af:

MOTivaTION ApS  
v/ Jesper Grothe Pedersen

#### Det hele i samarbejde med og på foranledning af:

Partnerskabet Gang i  
Fredensborg v/Anne-Lene  
Haarklou Hansen

© Gang i Fredensborg 2016



et arbejdskraft i Nivås teglværker.

Historien om Johann og Slettenfiskerne tager udgangspunkt i denne hændelse og giver et spændende indblik i Nivås kulturhistorie, i perioden 1860-1900.

For god ordens skyld skal det præciseres, at selv om historien er baseret på en virkelig hændelse, så er vores to hovedpersoner Johann og Tilde opdigtet til lejligheden.

Vi håber, at I får en sjov og anderledes oplevelse af områdets kulturhistorie.



God fornøjelse!

Venlige hilsner fra partnerskabet Gang i Fredensborg

# Nivå strandpark

## Rutekort



**Aktivitetseventyret** udfolder sig fra sted til sted i den kronologiske rækkefølge fra start til slut, som du ser på kortet til venstre.



Ved de orange cirkler skal der **KUN** læses fra historien



Ved de blå rektangler skal der **BÅDE** læses fra historien **OG** gennemføres en aktivitet

Posterne er kun anvist på kortet til højre, de er ikke fysisk markeret i terrænet.



Start

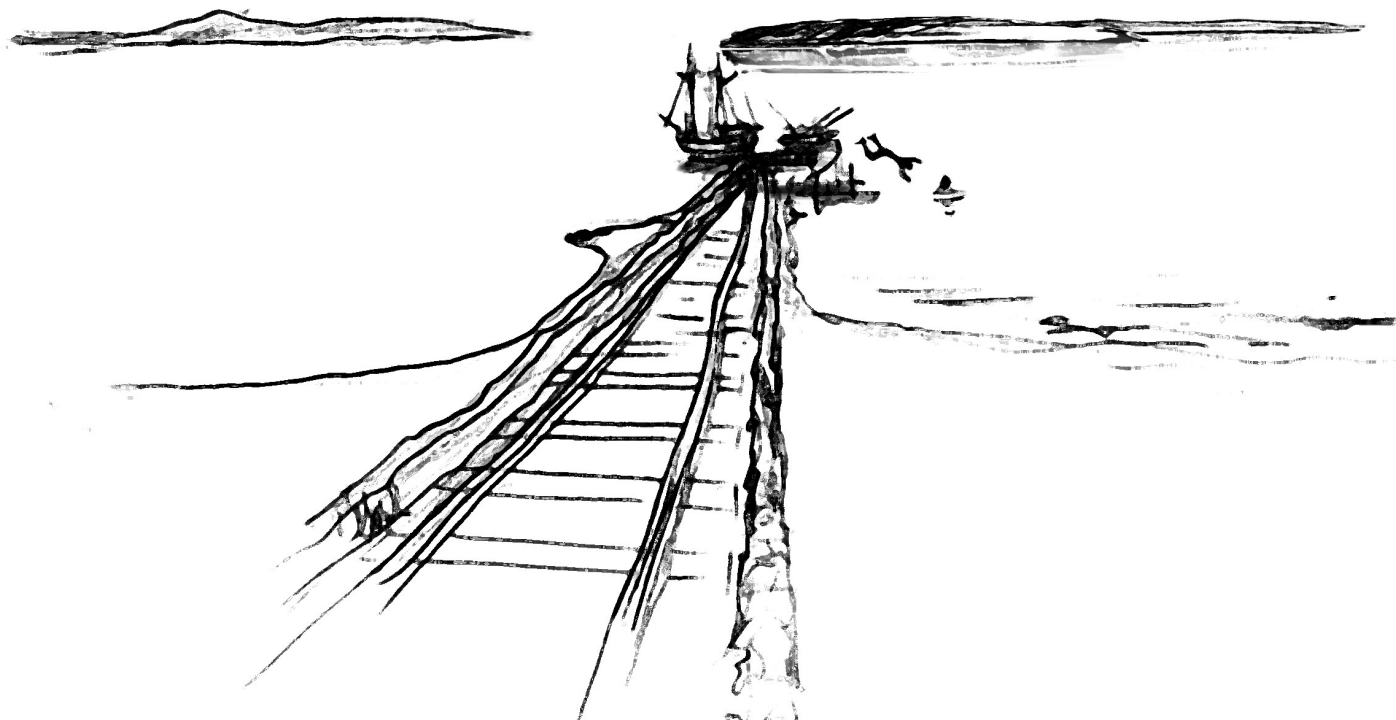
### Udsigt til Niverød og Sølyst Teglværks udskibningsmoler

#### Læs højt:

Dengang jeg var barn, badede vi altid fra en af molerne ved Nivå strand. Det betød intet, om vi sprang i vandet fra den ene eller den anden mole. Når solen skinnede, var det bare med at hoppe i.

Sådan var det ikke for min oldefar, da han var dreng. Det var nemlig min oldefars far, der ejede Sølyst Teglværk, og de brugte kun den ene mole.

Den anden mole tilhørte Niverød Teglværk, og hvis der var nogen, der ikke brød sig om hinanden, så var det de to gnavne teglværksejere. De skændtes altid om, hvem der havde ret til hvad og hvor. Så hvis man var fra Sølyst, talte man ikke med dem fra Niverød, og omvendt.



Nu skal I høre historien om dengang, min oldefar Johann var med til at jage de stridslystne Slettenfiskere væk.

Kom med ... vi starter ved Niverød Teglværks gamle transportvej.

#### Instruktion:

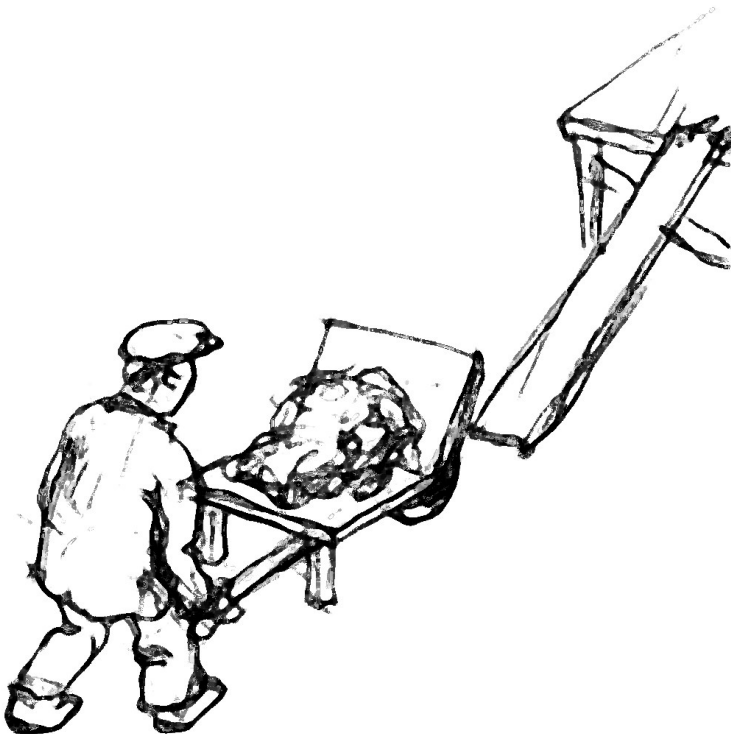
Gå videre til post 1, til den aflange græsplæne, hvor næste del af historien læses op.

1

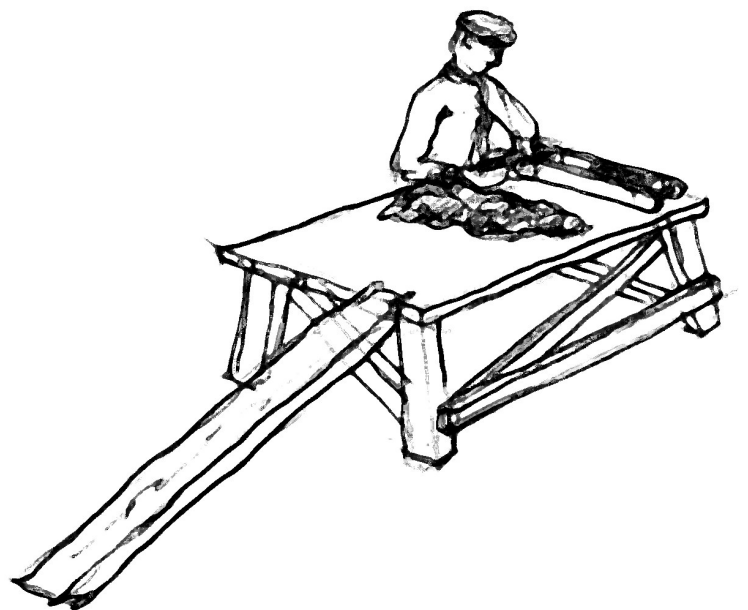
### Niverød Teglværks gamle transportvej

**Læs højt:**

Da min oldefar var barn, var teglværkerne her i Nivå meget vigtige for området. Der var masser af ler i jorden til at lave mursten. I har sikkert set nogle af dem i byen. De røde mursten er lavet af rødler, og de gule mursten er lavet af blåler. Blåleret bliver gult, når det bliver brændt.



Teglværkerne havde mange arbejdere. Der var graverne, som sørgede for at grave det tunge ler op i trillebøre og tipvogne.



Efter at leret var blevet æltet, kom det ind til håndstrygerne, der kastede lerklumper ned i trærammer og strøg det overskydende ler væk. Hver håndstryger havde tre små hjælpere, børn der ikke var mere end 10 år gamle.

Børnene hjalp også med at flytte sten til de store ovne, hvor brænderne sørgede for, at leret blev brændt til mursten.



Min oldefar Johann skulle arve Sølyst Teglværk. Han fulgte godt med i, hvordan teglstene blev lavet, men han havde aldrig selv løftet en klump ler.

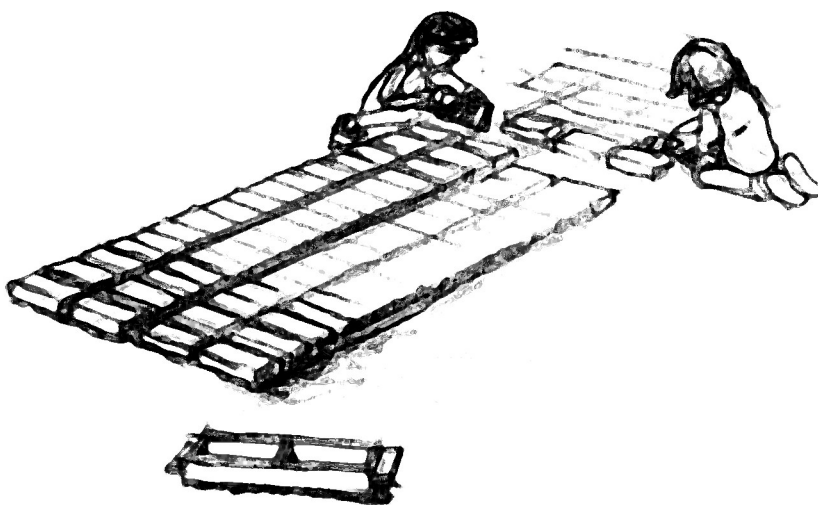
Han blev undervist i regnskab, tysk og dansk af sin private skolelærer.

Sådan var det ikke for Tilde, arbejds-pigen fra det konkurrerende Niverød Teglværk.

Tilde hjalp håndstrygeren fire – fem timer om dagen. Murstene skulle vendes hver dag, så de langsomt kunne tørre, inden de skulle brændes.



Før vi hører mere om Johann og Slettenfiskerne, skal vi hjælpe Tilde i legen "Vende mursten".





# Vende Mursten

## Aktivitets- beskrivelse

*Sølyst og Niverød Teglværker var konkurrenter, nu skal I være med til at stjæle mursten fra hinanden ved at vende dem.*

### Materialer

2 elastiksnore til banemarkering. Snorene markerer banens startlinje og baglinje.  
50 rød/blå mursten (korkklodser)  
2 x 15 overtræksveste, røde og blå  
2 hulahopringe, en rød og en blå

### Organisering

En bane markeres på det åbne græsstykke med en afstand på ca. 10-15 meter i længderetningen. Se illustrationen på næste side.

I den ene ende af banen markeres teglværkerne Niverødgård og Sølyst med hulahopringe. I den modsatte ende fordeles murstenene i hele banens bredde. Halvdelen af murstenene vendes med den blå side opad og halvdelen med den røde side opad.

Der besluttet hvilket teglværk, som skal være "blåt" og hvilket, som skal være "rødt".

Deltagerne deles i 2 hold/teglværk. Holdene iføres overtræksveste i hver deres farve, blå eller rød.

2-3 deltagere fra hvert teglværk er fangere og går ind "fangezonen" inde i banen. Resten af deltagerne gør sig klar for enden af banen ved deres teglværk.

### Spillets gang

Spillet sættes i gang ved, at aktivitetslederen råber "Klar, parat, start". Det gælder om at løbe igennem "fangezonen" og over på den side, hvor murstenene ligger, uden at blive rørt/taget.

Hvis det lykkes at komme igennem, skal man vende **én** af konkurrentens mursten, så den kommer til at ligge med ens egen holdfarve opad. Derefter løber deltageren uden om banen tilbage til sit teglværk og kan angribe på ny.

Fangerne skal forsøge at fange deltagerne fra det konkurrerende hold. Hvis en deltager bliver fanget, dvs. rørt ved, skal man tilbage til sit eget teglværk før man kan angribe på ny. Det gælder om at have flest mursten vendt opad i ens egen farve når "Vende mursten"-legen stoppes.

### Anbefalet aktivitetstid

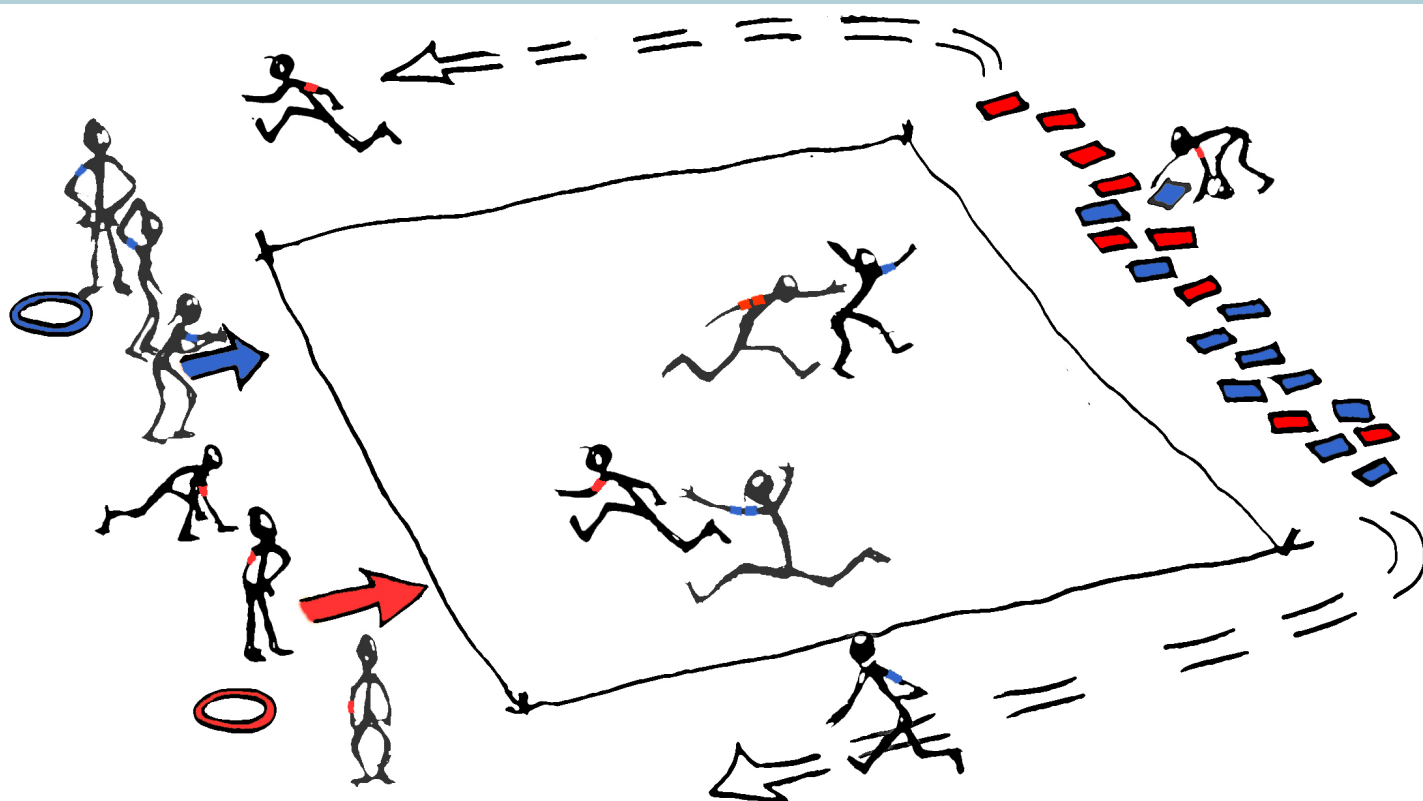
5 - 10 minutter

### Variationer

Banens størrelse og antallet af mursten kan varieres i forhold til antal deltagere.

# Vende Mursten

Illustration



Banens længde og bredde tilpasses arealet og antal deltagere. Det er underordnet, om banen er kvadratisk eller rektangulær.

Det er ligeledes ligegyldigt, hvilken side man løber uden om banen på når man skal hjem til sit teglværk.

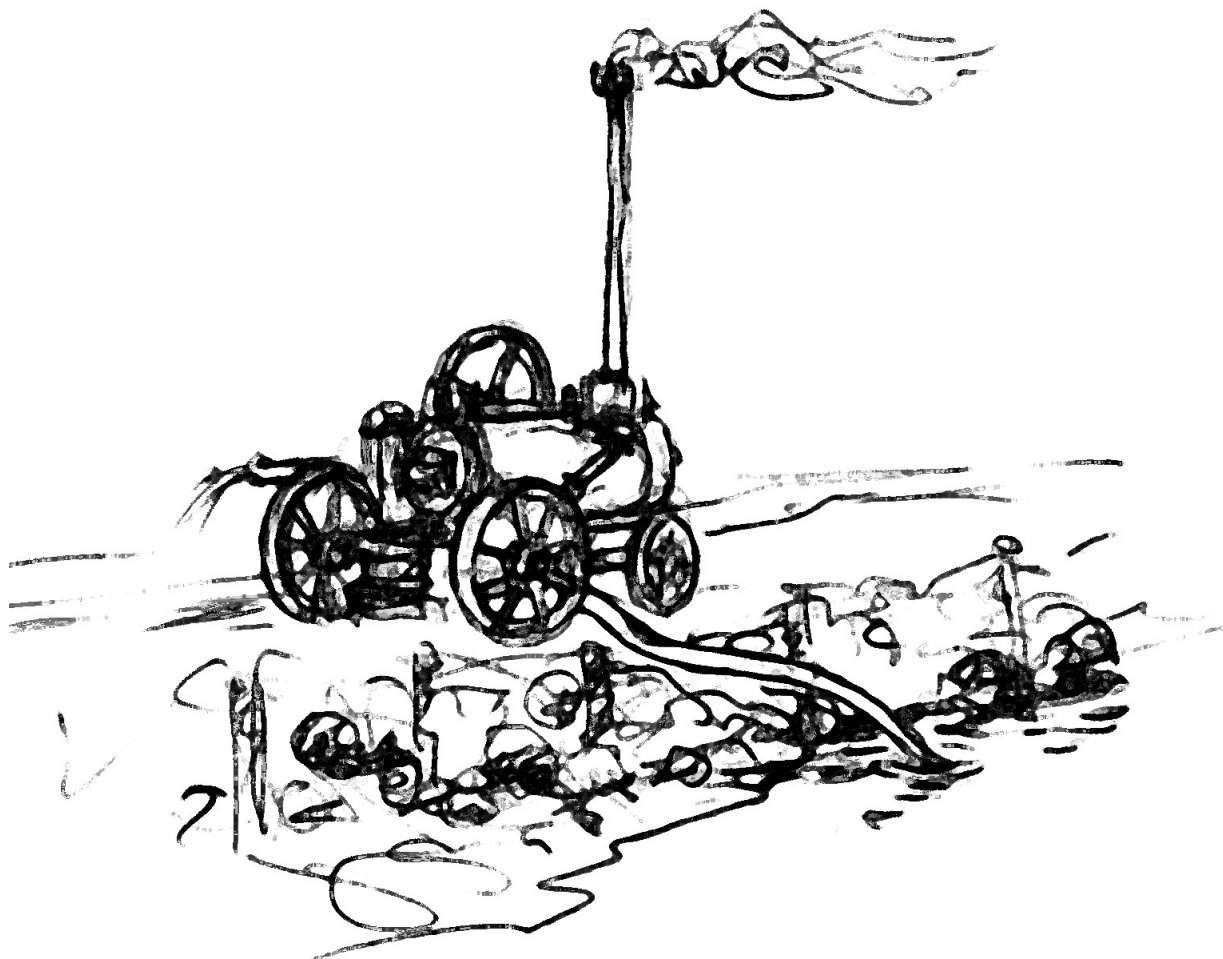
**Instruktion:** Når legen er afsluttet, skal I gå hen til post 2 i den lille vig, hvor historien fortsætter.

2

Vigen mod havnen

**Læs højt:**

Tilde elskede at komme ned og se solnedgangen ved stranden, når dagens hårde arbejde var slut. Senere, da Tilde var voksen, blev havnen, som også er en gammel lergrav, oversvømmet. Den gang det var en lergrav, havde området tre rigeste teglværksejere opført en fælles dæmning og investeret i en meget kostbar dampdrevne lokomobil, som kunne pumpe vandet væk. Den holdt området mange lergrave tørre. Rygterne siger at lokomobilen forsvandt i dybet ved en af oversvømmelserne, så hvem ved, måske ligger den kostbare lokomobil stadigvæk et sted ude i havnen.



Nå, men vi skal videre i historien... Kom med, vi starter ovre ved stranden og klitterne.

**Instruktion:** Gå til post 3

### 3

## Lidt oppe i klitterne med udsigt over Øresund

### Læs højt:

Solen stod lavt ind over land. Johann havde sneget sig ned i klitterne. Han var træt af hele tiden at skulle læse og skrive, men mest af alt, var han godt træt af den stride musiklærer, Hr. Antonsen.

Om aftenen, når de skulle øve klaver, hamrede Hr. Antonsen altid sin dirigentstok ned over Johanns fingre, hvis han ikke ramte tangenterne rigtigt. Hvem gad overhovedet lære at spille med sådan en lærer!

Johann kiggede ud over sundet. Han elskede at se solens stråler ændre vandets farver. En gren knækkede et stykke fra ham. Johann kiggede forskrækket til siden, men åndede lettet op. Det var bare en simpel arbejds pige.

"Hey, hvad laver du her?" spurgte han pigen, der var en smule ældre end ham selv. "Vel det samme som dig, nyder udsigten," svarede pigen kækt. "Den er der vel ingen, der ejer!" Johann pegede mod pigen. "Ved du overhovedet, hvem jeg er!" sagde Johann overlegent.

Jeg skal lige fortælle jer, at min oldefar, ikke altid var så opblæst. Der var bare noget ved denne pige, der gjorde ham hamrende nervøs.

Pigen pegede tilbage mod Johann.

"Ved du overhovedet, hvem jeg er!" efterbede hun.

Johann blev helt rød i bærret. "Jeg er Johann, søn af Sølysts teglværksejer."

"Og jeg er Tilde, datter af Niverød Teglværks langovnsbrænder."

"Du er bare en simpel arbejds pige," fnyste Johann, og kiggede arrigt væk.

I græsset et stykke fra ham satte Tilde sig med ryggen til ham. "Og du, min herre, er bare en dummkopf," mumlede hun for sig selv. En pind fløj gennem luften og ramte hende i ryggen.

"Jeg kan faktisk godt tysk, at du ved det," vrissede Johann.

"Du kan bare komme an din slapsvans," sagde Tilde og sprang op mod Johann.

I vil nok ikke tro det, men Tilde havde en gang slået den store tyske håndstryger, hun arbejdede for, BUM ... i gulvet. Okay det var et uheld. Hun havde ramt ham lige i knolden med en af teglformene. Det var der, Tilde havde lært bandeordet dummkopf.



De to børn stod på stranden og sloges, da en lyd nede fra molen stoppede dem. "Hvad sker der?" tænkte Tilde højt. "Det er bare slettenfiskerne. De vil sikkert op til kroen," sagde Johann og gav Tilde et sidste slag på skulderen.

Tilde tog fat i hans trøje og flåede ham ned imellem det høje græs. "Shh, der er noget galt," sagde hun og pegede ned mod molen, der var ved at blive fyldt med fiskerbåde.



"UD MED TYSKERNE ... UD MED TYSKERNE," råbte de stridslystne fiskere. "De er kommet efter lippe-detmolderne," udbrød Tilde. "Det har de sgu da også fortjent," svarede Johann.

Det havde min oldefar slet ikke ret i. Lippe-detmolderne var specialuddannede teglværksarbejdere fra hovedstaden Detmold i det lille fyrstedømme Lippe i Tyskland. Min oldefar havde, ligesom de vrede fiskere fra Sletten, set sig sur på alle tyskerne på grund af krigen i 1864 mod Slesvig-Holsten.

Tilde gav Johann et dask på skulderen. "Fordi nogen tyskere er dummkopf, er det jo ikke alle, der er det," sagde hun vredt. "Vi bliver nødt til at hente hjælp."

"Jeg er ikke nødt til noget som helst," sagde Johann og pegede i modsat retning af stranden. "Og der kommer helt sikkert en fuld tysker."

Tilde kiggede nervøst i retning af Johanns pegefinger. Han havde ret. Det var lippe-detmolderen, Tilde arbejdede for, der gik småfuld hjem fra kroen.

"Nu kommer du med. Hvis ikke vi hjælper dem, mister din far arbejdskraft, og så mister han penge, og du mister garanteret kagebordet om søndagen," sagde hun, og hev Johann op at stå. "Okay, men det er altså ikke på grund af kagebordet," sagde Johann, og trak Tilde med ned mod stranden.

Kom med så skal I se, hvor Tilde og Johann kæmpede sig forbi de hidsige slettenfiskere.

**Instruktion:** Gå videre til post 4 hvor næste del af historien læses op.

### 4

### På stranden

#### Læs højt:

Da Tilde og Johann var nået ned til stranden, havde en lille gruppe slettenfiskere allerede fået fat i den slingrende lippe-detmolder.

"SLIP HAM, I TORSKEHOVEDER," råbte Tilde og skubbede en af fiskerne væk.

"HA HA, se lige en bitte en, jeg har fået i nettet," sagde han grinende og tog fat i nakken på Tilde.

"Kan du slippe hende øjeblikkeligt," sagde Johann med sin dybeste stemme. "Ved du ikke hvem jeg er?"

"Jo, du er teglbesidderens søn," svarede en anden fisker og gav Johann et dask på kinden med en slimet rødspætte. "Kan du løbe hjem til farmand og sige, at vi er kommet efter tyskerne."



"Du bist ein dummkopf," sagde lippe-detmolderen til den måbende rødspættefisker. Den tyske håndstryger kiggede med klare øjne på Tilde. "Tilde, schnell til kroen... soldaten sind der," sagde han og nikkede i retning af kroen.

Tilde og Johann vidste med det samme, hvad de skulle. Kroen havde tit besøg af gardehusarerne fra Hørsholm. Tilde skubbede sig fri, og de to børn løb i retning af kroen.

"HVOR SKAL I MØGUNGER HEN," råbte slettenfiskernes leder. "Efter dem, de er på vej efter hjælp."

Ham med rødspætten, kastede fisken efter Johann. "PAS PÅ, DUK DIG," råbte Tilde og skubbede Johann til siden, lige inden fisken susede forbi dem.

Er I klar til, ligesom Tilde og Johann, at undgå at blive ramt i legen "Den flyvende rødspætte".



# De flyvende rødspætter

## Aktivitets- beskrivelse

*Nu skal Tilde og Johan passe på ikke at blive ramt af "de flyvende rødspætter", som de vrede "slettenfiskere" kaster med.*

### Materialer

4 gule markeringsbrikker • 4 røde markeringsbrikker • 60 røde fleecebolde = "rødspætter"

### Organisering

En bane på ca. 5 x 15 meter markeres ved at trække foden i sandet. Tilpas banens bredde i forhold til deltagerens kastestyrke. Banen markeres på tværs af stranden ind mod klitterne, således at boldene ikke ryger i vandet, når de kastes.

De 4 gule markeringsbrikker markerer banens hjørner. De 4 røde markeringsbrikker markerer den kastezone, hvorfra "slettenfiskerne" må kaste. Dvs. de må ikke stå og kaste helt ude ved baglinjerne.

2 deltagere vælges til at være "slettenfiskerne", som tager opstilling på hver sin langside, i kastezonen, dvs. mellem de røde markeringsbrikker. Resten af deltagerne er "Tilde" og "Johann" og tager plads bag den ene baglinje af banen. "Slettenfiskerne" fordeler fleeceboldene/"rødspætterne" imellem sig.

### Spillets gang

Aktiviteten går ud på, at "slettenfiskerne" skal forsøge at ramme "Tilde" og "Johann" ved at kaste med "De flyvende rødspætter"/fleecebolde, når de bevæger sig fra den ene baglinje over banen og ud bag den anden baglinje.

Hver runde sættes i gang af den aktivitetsansvarlige ved at piske en stemning i vejret hos de 2 grupper: "ER TILDE OG JOHANN KLAR?"... "ER SLETTENFISKERNE KLAR?"... "3, 2, 1, LØØØØB"

Alle de deltagere, som er "Tilde og Johann", løber nu ud på banen og skal forsøge at komme over til den anden baglinje uden at blive ramt af "rødspætterne". Når "Tilde og Johannerne" er inde på banen, skal "slettenfiskerne" forsøge at ramme dem med "rødspætter". Hvis en Tilde eller Johann rammes af en "flyvende rødspætte", forvandles de til en "slettenfisker" og skal i de næste omgange hjælpe med at ramme "Tilde" eller "Johann".

Der er helle bag baglinjerne.

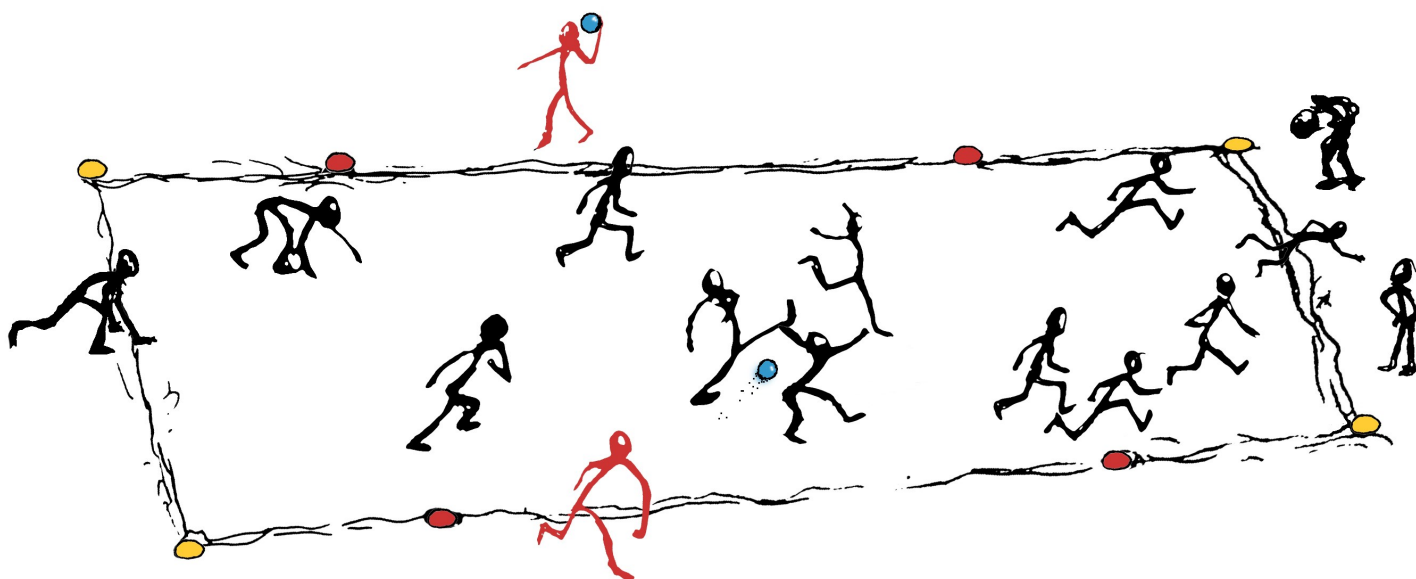
For hver gang "Tilde" og "Johan" har løbet fra den ene ende af banen til den anden ende, er der en kort pause, hvor "slettenfiskerne" indsamler "de flyvende rødspætter". Når boldene er indsamlet, sætter den aktivitetsansvarlige aktiviteten i gang igen.

Når der kun er to børn tilbage, dvs. en "Tilde" og en "Johann", er aktiviteten reelt slut, da det symboliserer, at de klarer sig væk fra "slettenfiskerne". "De flyvende rødspætter" kan dog spilles flere gange.



## De flyvende rødspætter

Illustration



### Instruktion inden I går videre:

#### Læs højt:

Hvis min oldefar havde været i tvivl, om han skulle hjælpe lippe-detmolderne, var han det ikke længere. Johann og Tilde havde klaret det. De var sluppet væk fra fiskernes flyvende rødspætter og havde fået et forspring mod kroen.

Nu ville Johann gøre alt for at hjælpe den uskyldige tysker, hjælpe alle lippe-detmolderne, og hjælpe sin far.

"KOM, VI MÅ SKYNDE OS," råbte han til Tilde. "LØB ALT HVAD DU KAN." Min oldefar tog Tildes hånd og sammen spurtede de ned langs stranden med slettenfiskerne efter sig.

Kom vi skynder os med, så skal jeg fortælle, hvad der skete mere.

**Instruktion:** Gå/løb på stranden eller gennem klitterne til post 5.





### 5

## På stranden, i nærheden af den anden mole.

### Læs højt:

Johann og Tilde stoppede forpustet op ved stien op mod kroen. De kunne høre slettenfiskerne komme prustende efter sig.

"Vi når det ikke," udbød Tilde og satte sig opgivende ned i sandet. "Sludder og vrøvl," rettede Johann hende. "Vi skal bare op for enden ad stien, så er vi der." "De indhenter os. Jeg bliver her og stopper dem," sagde Tilde og rejste sig standhaftigt op. "Jeg er stærkere, jeg bliver," sagde Johann, og sank en stor klump frygt. "Hvem siger du er stærkest?" spurgte Tilde, og satte hænderne i siden.

"DE ER DER OVRE," råbte en stemme et stykke fra dem.

"Skynd dig, få fat i gardehusarerne," udbød Johann og skubbede Tilde op ad stien, mod kroen. Han vendte sig tappert mod slettenfiskerne, der kom stormende op mod ham.

"OKAY, OKAY, STOP LIGE," råbte han og strakte armene i vejret. De store mænd stoppede forundret op foran ham. "Okay, hvad er forskellen på en fisker og hans fangst?" spurgte Johann, eftertænksomt. "ÆH," svarede fiskerne i kor. "Der er ingen ..." svarede Johann.

Se dengang min oldefar var dreng, gjorde man mest grin med præsten eller de fine damer i København. Fiskerne fra Sletten var ikke vant til, at man gjorde grin med dem. Så de stoppede helt op og kløede sig i nakken. De kiggede længe på hinanden for at se, om deres sidekammerat forstod, hvad drengen sagde.

Til sidst blev det nok for lederen. Han greb fat i nakken på Johann. "Han laver narrestreger med os," sagde lederen og trak sin kniv op ad bæltet. Johann begyndte at sprælle i luften. Han kiggede med tårer i øjnene ud på den mole, han så mange gange havde badet fra.

"Spræt den skarnsunge op," vrissede rødspættefiskeren. "Nej, vi tager ham med til Sølyst og bytter ham for tyskerne," sagde lederen, og pegede på to stærke fiskere. "Fang pigen, mens vi går op til teglværket."

"Må jeg ikke nok give ham et par dask med rødspætten?" afbrød den anden fisker og viftede med sin fisk i luften. "STOP SÅ MED DEN RØDSPÆTTE," råbte lederen og slæbte en lettet Johann ned ad stranden.



**Instruktion:** Gå til post 6

### 6

### På stranden

#### Læs højt:

Johann var begyndt at blive en smule bekymret. Hvad ville de to stærke fiskere gøre ved Tilde, hvis de fangede hende? Hun ville helt sikkert give dem begge et los over skinnebenet, men det var vel ikke nok? Johann kiggede på lippe-detmolderen, der kæmpede for at komme fri. To slettenfiskere holdt ham fast i hver deres reb.

"SLIP HAM, HAN HAR INTET GJORT JER," råbte Johann til fiskerne.

"Først stjæler han vores land, så stjæler han vores arbejde," vrissede den ene fisker tilbage.

"Ved I overhovedet, hvordan man laver mursten ... Det kræver mere, end jeres små fiskehjernner kan forstå," svarede Johann flabet, inden rødspætten ramte hans hoved.

"NU SPRÆTTER VI ALTSÅ DEN KNÆGT OP," skreg rødspættefiskeren. Lederen smed Johann ned i sandet og trak sin kniv. "Når vi siger, de stjæler vores arbejde, så er det fordi de stjæ ..." lederen stoppede midt i sætningen. Han kiggede nervøst op mod stien til kroen.

"Det er en skidt lyd det der," sagde den ene fisker, der holdt lippe-detmolderen.

"Det er en sehr gut lyd... prrruh," sagde tyskeren, grinende.

"HUSARERNE KOMMER... HUSARERNE KOMMER," råbte lederen og pegede mod stien fra kroen, hvor den første gardehusar kom ridende. "Hun klarede det", hviskede Johann for sig selv.

Nu fik slettenfiskerne travlt. Stranden blev fyldt med ridende gardehusarer, der svingede faretruende med deres sabler. Alle fiskerne flygtede ... rødspættefiskeren flygtede, torskefiskeren flygtede, selv de to sildefiskere, der holdt lippe-detmolderen fanget, drønde væk fra gardehusarerne. "HUSARERNE KOMMER," skreg de alle, mens de flygtede ned mod deres både.

Ved I hvad? Inden jeg fortæller slutningen, skal vi lege en leg, Johann og Tilde fandt på. Den hedder: "Husarerne kommer, Husarerne kommer".



# Husarerne kommer

## Aktivitets- beskrivelse

*Nu skal I lege Husarerne kommer, hvor det gælder om ikke at blive taget til fange*

### Materialer

13 hulahopringe

Det antal overtræksveste som der er deltagere. Vestenes farve er underordnet.

4 markeringsbrikker

### Organisering

En bane på ca. 10 x 10 meter markeres ved at trække foden i sandet med en markeringstop i hvert hjørne som viser baneafgrænsningen.

I hvert hjørne etableres en base af 1-3 hulahopringe.

Én base etableres i centrum af banen med en hulahopring.

1 - 2 deltagere udnævnes til at være husarer og tager en overtræksvest på.

Resten af deltagere – fiskerne, deles i fire lige store grupper og fordeler sig i de fire baser.

### Spillets gang

Husarerne placerer sig i basen i centrum, stikker hovederne sammen, lukker øjnene og tæller til 20, uden at de andre kan høre dem.

Så snart, husarerne stikker hovederne sammen, skal alle fiskere begynde at løbe samme vej rundt om husarernes base. Denne regel SKAL overholdes, fiskerne må ikke bare løbe rundt lige ude foran deres egen base.

Når husarerne har talt til 20, råber de højt: "HUSARERNE KOMMER", hvorefter de forsøger at fange så mange fiskere, de kan, inden fiskerne når hjem til deres egen base.

Hvis en fisker fanges, bliver fiskeren til husar og får en overtræksvest på. Det betyder, at der efterhånden bliver flere og flere husarer, og tilsvarende færre fiskere.

Fiskerne skal holde sig inden for banen med de fire baser som holdepunkt. Aktivitetslederen afgør, om en fisker er kommet uden for banen. Hvis en fisker er uden for banen, anses han/hun for at ryge i husarernes fælde og bliver efterfølgende husar.

Aktiviteten gentages igen og igen, indtil alle fiskere er fanget

### Variation

Der kan spilles med færre baser, hvis det gør det nemmere for deltagerne.

Hver gruppe kan vælge, hvad slags fiskere de er, om de er torskefiskere, sildefiskere, rødspættefiskere, kulmulefiskere eller noget andet. Aktivitetslederen kan nu vælge at kalde fiskegrupperne ud en efter en til at løbe rundt om husarerne.



# Husarerne kommer

**Illustration**

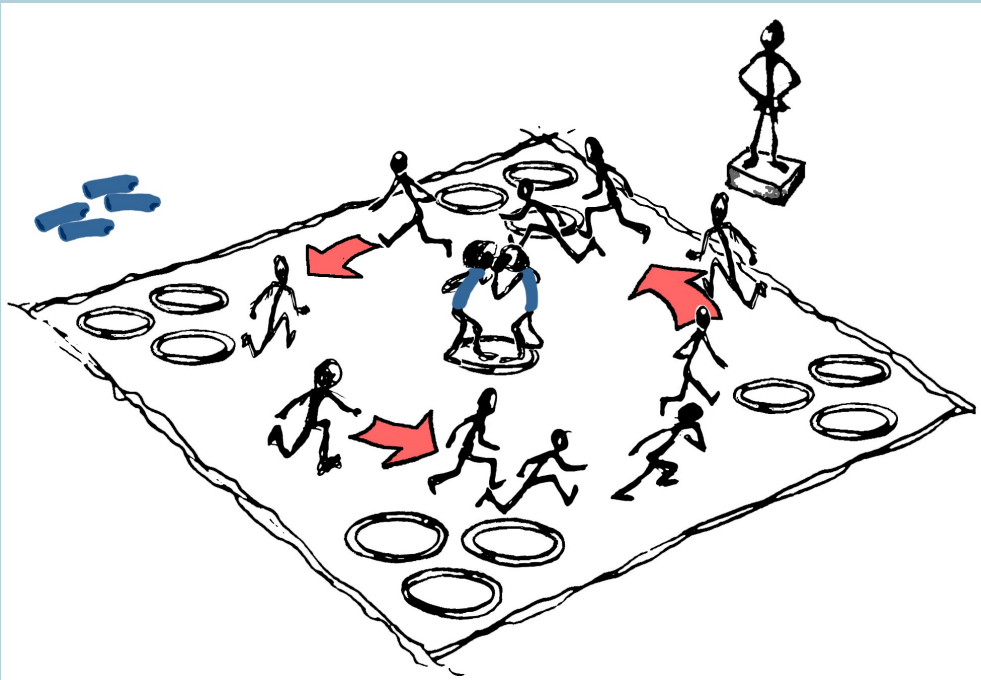
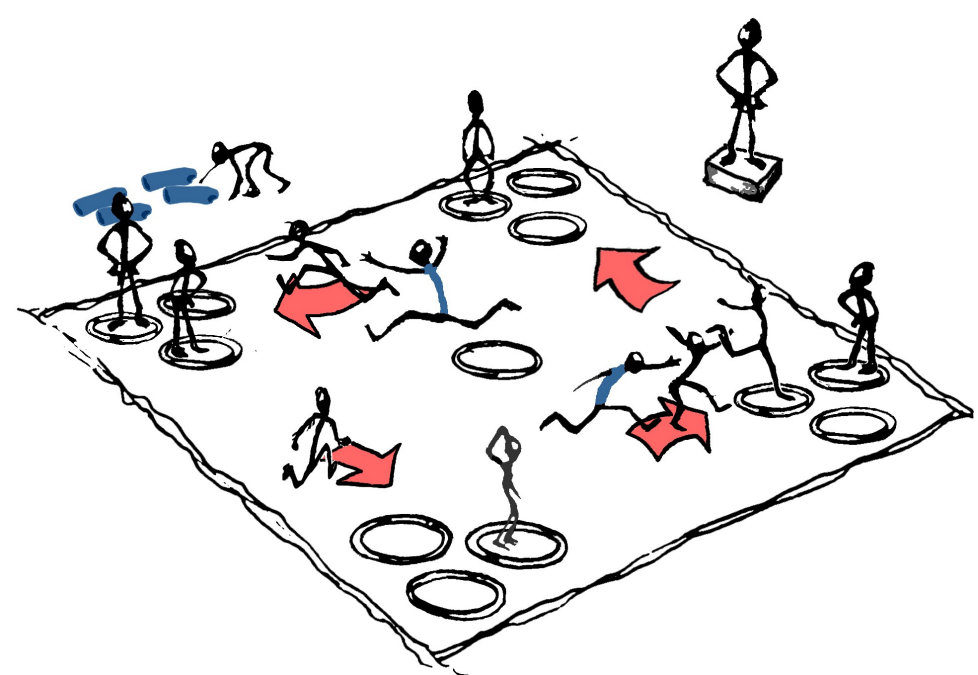


Fig. 1  
Husarerne tæller til 20.  
Fiskerne løber rundt om husarernes base.

Fig. 2  
Husarerne kommer!  
Fiskerne forsøger at løbe tilbage til egen base uden at blive taget.



Slut

### Afslutning efter legen "Husarerne kommer"

#### Læs højt:

Johann jublede, da han så Tilde komme ridende med den sidste gardehusar. Alle slettenfiskerne var nedkæmpet og sendt tilbage i deres fiskerbåde.

Johann løsnede rebet på lippe-detmolderen. "Großen tak," sagde han og gav Johann et håndtryk, der nær havde mast den stakkels drengs knogler.

"Godt gået," sagde Tilde og hoppede ned fra hesten. "Af en fra Sølyst."

"Du var heller ikke så ringe ... af en fra Niverød Teglværk," svarede Johann og gav Tilde et dask på skulderen.

Johann kløede sig i nakken. "Nå, jeg må se at komme hjemad," sagde han, og vendte rundt. "Mine forældre venter nok med maden."

Tilde råbte grinende til ham. "SÅ MÅ VI HÅBE, AT I IKKE SKAL HAVE FISK!" "Ja, jeg har vist fået rigtig rødspætte i dag," svarede Johann grinende og løb op mod stien til Sølyst Teglværk.

Tilde fik et klap på skulderen af lippe-detmolderen, inden de gik den anden vej mod Niverød Teglværk.

Det var historien om Johann og Slettenfiskerne.

Jeg er tit blevet spurgt, hvad der skete med Johann og Tilde. Det ved jeg ikke, hvad tror I? Jeg tror de legede på stranden, langt væk fra de to konkurrerende teglværksejere, og når solen skinnede, hoppede de bare i vandet, fra både den ene og anden mole. Jeg ved i hvert fald, at min oldefar fik masser af badeture fra molen som dreng.

Og senere, da min oldefar selv ejede Sølyst Teglværk, skulle han sende millioner af rødbrændte mursten fra molen, med skib til København.

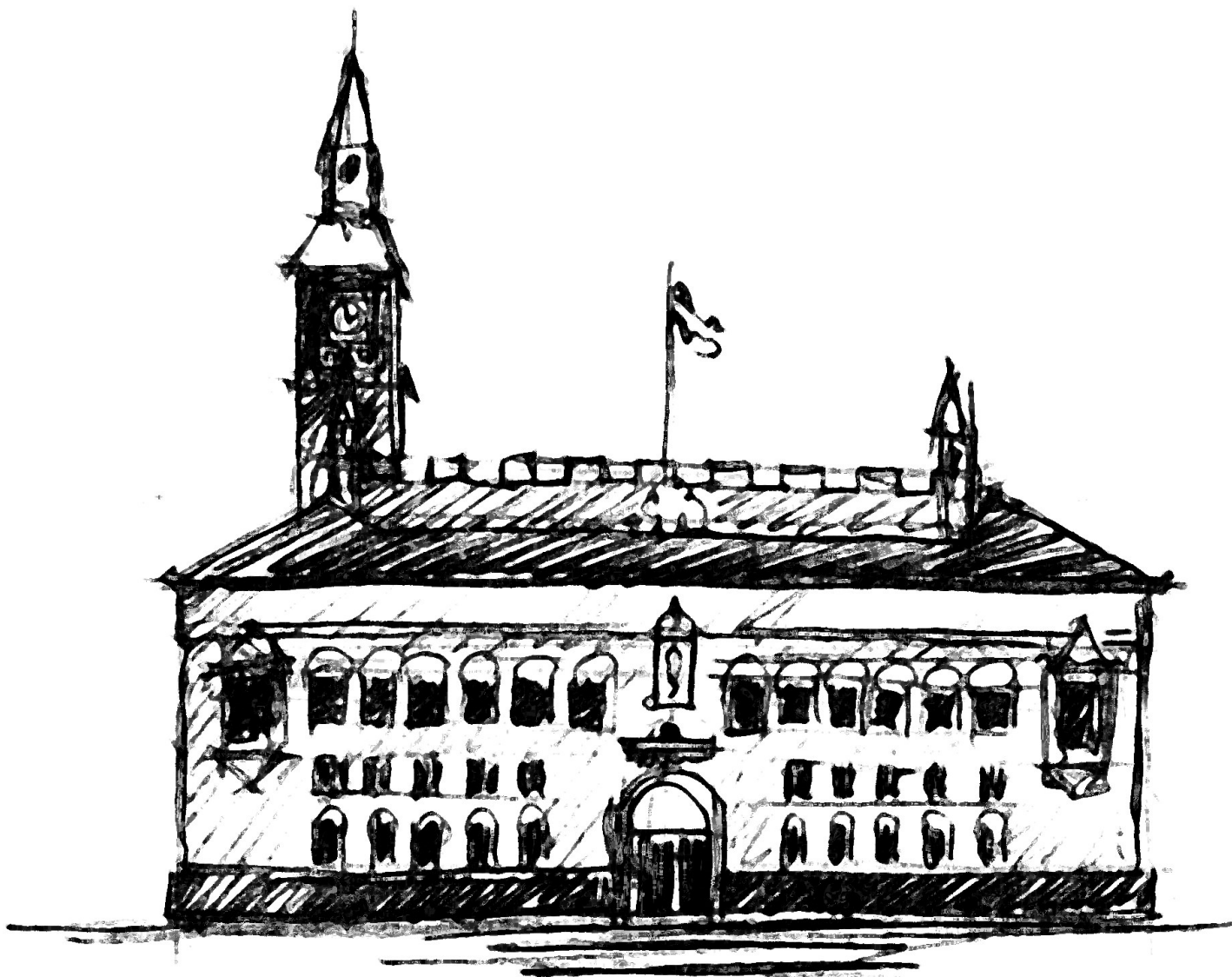
Nogle af de store teglværker i området var med til at levere mursten, da man byggede Københavns Rådhus.

Tænk en gang ... Sølyst sendte 14 millioner mursten til byggeriet. Så hvis I en dag kommer forbi Rådhuspladsen,



kan I måske besøge rådhuset og tænke på, at mange af de flotte indvendige mursten, er lavet her i byen.

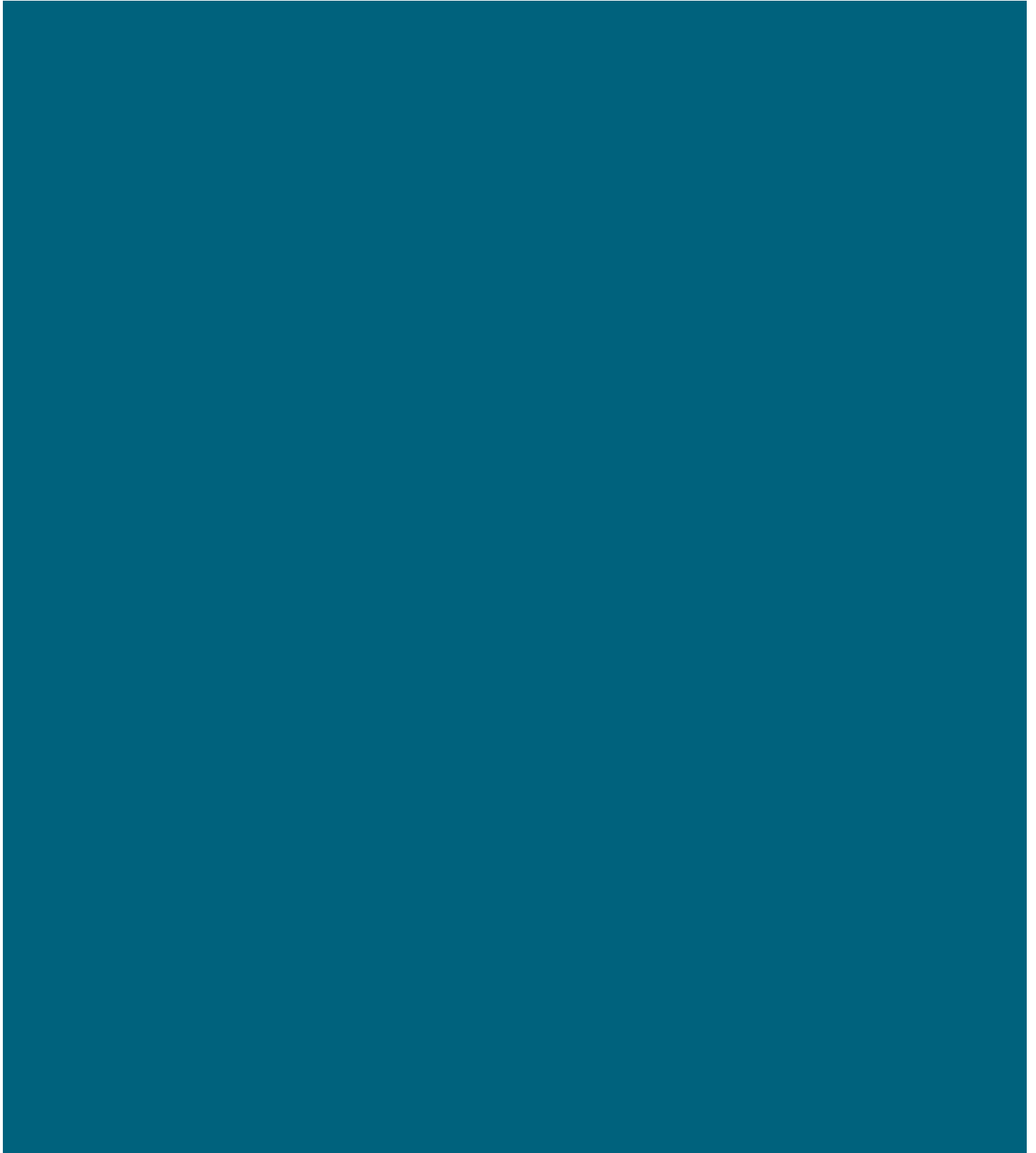
Tak fordi I ville lege med. Jeg håber I synes det var spændende at høre om min oldefar og livet omkring teglværkerne, for over hundrede år siden. SLUT







UDFORSK DE BLÅGRØNNE RUM



Gang i Fredensborg er et partnerskab bestående af Fredensborg Kommune og Naturstyrelsen.  
Partnerskabet har til formål at skabe nye og spændende rammer for fysisk aktivitet og naturoplevelser.