

Page – Parkoers.

In de middeleeuwen kon je niet zomaar een ridder worden. Je volgde er een opleiding voor, die begon op je 7^e als Page. Van je 14^e tot je 21^{ste} was je Schildknaap om dan uiteindelijk een echte ridder te worden. Indertijd was deze leerschool voorbehouden voor jongens, maar nu zijn meisjes ook welkom natuurlijk. Het Geheime Genootschap heeft reeds een Schildknaepen School als middeleeuwse kinderaanimatorie, waarbij het maken van je eigen wapenschild centraal staat. Nu komt hier het Page Parkoers bij, een parkoers waarin de kinderen de vaardigheden kunnen oefenen die ze later als ridder zeker nodig zullen hebben. Uitkoopsom 400€ plus 0.35€ vervoerskosten vanuit Dilsen.



1. Centrale kraam.

Aan deze kraam (of tent) kunnen de kinderen hun spelkaart kopen voor 3€00 per stuk. Nadat ze alle opdrachten hebben uitgevoerd, krijgen ze hier ook hun deegbolletje en de gekozen ingrediënten: rozijnen, suikerbrokjes of gemalen noten. Ze mogen dit goed kneden en op een stok steken, waar bovenaan een beetje aluminiumfolie rond zit. In het vakje op de spelkaart dat aangeeft dat ze een broodje mogen bakken wordt met een ponsje een gaatje geprikt.



2. Ring Steken.

De kinderen krijgen een mouche paard om hun middel en moeten met een lans in hun hand proberen om vier opgehangen ringen op hun lans te spiesen. In principe moeten ze dit al lopend doen, zonder te stoppen dus. Het aantal genomen ringen (nul tot vier) wordt met een ponsje op hun spelkaart aangeduid. Ze mogen slechts één keer proberen.

3. Patat Hakken.

Op een houtblok wordt een aardappel gelegd. De kinderen moeten deze met een echt zwaard proberen in tweeën te hakken. Ze mogen vier keer proberen. Op de spelkaart wordt met het ponsje aangeduid hoeveel pogingen ze nodig hadden (dus 1 tot 4). Liefst het zwaard met twee handen vast nemen en een stapje naar achter zetten zodat de punt van het zwaard de aardappel raakt.





4. Prinses Redden.

Het hoedje van de prinses is in een boom gewaaid aan de overzijde van een beekje. Welke nobele ridder wil het terughalen? Hij moet wel over een boomstam lopen, zonder te vallen natuurlijk...

Aan het begin en einde van een boomstam staat een lans rechtop. Op de achterste lans staat het hoedje. De kinderen moeten, met een zwaard in hun hand over de boomstam stappen, met de punt van het zwaard het hoedje van de lans nemen, terug stappen en dan het hoedje op de andere lans steken. Zo staat alles meteen al klaar voor het volgende kind dat aan de andere kant van de boomstam start. Wie van de boomstam valt, moet vooraan opnieuw beginnen. Maximum vier pogingen. Het aantal pogingen wordt met het ponsje op de spelkaart

aangeduid (dus 1 tot 4).

5. Boog Schieten.

Met een kruisboog en zes pijlen mogen de kinderen op een wapenschild schieten. Het aantal keren dat het schild geraakt wordt, wordt met het ponsje aangeduid op de spelkaart (dus 0 tot 6). Er kunnen steeds drie kinderen naast mekaar schieten.



6. Stokbrood Bakken.

Wie alle opdrachten vervuld heeft (en dat moet iedereen lukken), mag terug naar de kraam gaan. Hier



krijgen ze een bolletje deeg, kiezen of ze er suiker, rozijnen of noten onder willen mengen, steken het deegmengsel op een houten stok (met bovenaan een beetje aluminiumfolie er rond) en gaan het bij één van de drie vuurtjes bakken. Na ongeveer een kwartiertje rustig draaien (de tijd hangt af van hoe dit het deegbolletje is, hoe heet het vuur,...) is het stokbroodje gaar. Het broodje wordt van de stok geschoven en kan na een poosje afkoelen lekker opgesmuld worden. Afhankelijk van de drukte worden er 1 tot 3 vuurtjes aangestoken.

Praktisch.

- We hebben een met de auto goed bereikbare en vlakke ruimte nodig van ongeveer 10 bij 15 meter. Hou er rekening mee dat de vuurtjes (in een vuurplaat) op gras schroeiplekken kunnen veroorzaken.
- Bij de centrale kraam hebben we elektriciteit nodig om eventueel middeleeuwse muziek te spelen.
- Omdat dit een openlucht gebeuren is, kan regen roet in het eten strooien.