

Interactive Culture Explorers
- et projekt af Kulturregion Fyn

Vikingskongens Grav

Undervisningsmateriale til Vikingemuseet Ladby

Kim Linnet, Kulturregion Fyn

Foråret 2014



Introduktion til læreren

Velkommen til Vikingekongens Grav. Dette læringsmateriale er tilrettelagt jeres kommende besøg på Vikingemuseet Ladby.

Forløb: Materialet passer til tre historiemoduler før besøget og tre historiemoduler efter besøget

Klassetrin: 4.-6. klasse i fagene historie og dansk

Emne: Vikingetiden

Forløbet

Materialet tager udgangspunkt i fire temaer: Temaerne vil blive belyst gennem både læsning af skønlitterære tekster og billeder. Desuden vil de tre skriftlige genre "Novellen", "Reportagen" og "Baggrundsartiklen" blive brugt til at reflektere over besøget på museet.

Undervejs vil eleverne blive præsenteret for forskellige Cooperative Learning strukturer, som ligeledes er beskrevet i materialet. I undervisningen før og efter besøget kan det være en fordel for eleverne at have adgang til computere.

Temaer før jeres besøg på Vikingemuseet Ladby:

- Liv
- Død
- Religion
- Rejsen

Skriftlige genrer efter jeres besøg på Vikingemuseet Ladby:

- Reportagen
- Novellen
- Baggrundsartiklen

God fornøjelse!

I er velkomne til gratis at downloade app'en Vikingekongens Grav til:

iPhone/iPad: <https://itunes.apple.com/us/app/vikingekongens-grav/id878635024?mt=8>

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.portaplay.vikingegrav>

Vikingekongens Grav er en del af ICE-projektet under Kulturregion Fyn og støttet af Kulturministeriet. App'en er udviklet og produceret i samarbejde mellem Vikingemuseet Ladby og Die Asta Experience, PortaPlay og Søren Robert Lund Arkitekter, app-programmering af KnapNok Games.

ICE-projekterne

I Kulturregion Fyns projekt ICE – Interactive Culture Explorers – deltager i alt 8 kunst- og kulturinstitutioner, og der er udviklet 6 unikke, nyskabende og digitale kulturoplevelser til børn og unge:

- ARTMix (BRANDTS, Faaborg Museum, Johannes Larsen Museet, Ungdomshuset i Odense)
- Art Mobil (BRANDTS, Odense Symfoniorkester, Odense Centralbibliotek)
- Vikingekongens Grav (Vikingsmuseet Ladby, Østfyns Museer)
- Bortførelsen af Kong Valdemar Sejr – på Lyø (Øhavsmuseet)
- Pythagoras' Nøgle (Faaborg Museum)
- Spor i Tiden – Spørgelses- og skæbnejagt på Fattiggården (Forsørgsmuseet)

ICE-projekternes undervisningsmateriale er udarbejdet i samarbejde mellem forskellige faglærere, pædagogiske konsulenter og kulturinstitutioner og består af 6 moduler, der skal gennemgås henholdsvis før og efter et besøg på kulturinstitutionen.

I er velkomne til at downloade og bruge både apps og undervisningsmateriale. Alt materiale vil ligge frit tilgængeligt på Kulturregion Fyns hjemmeside: <http://kulturregionfyn.dk/kulturregion-fyns-digitale-kunst-og-kulturformidlingsprojekt-ice> og på de deltagende institutioners hjemmesider.

ARTMix – BRANDTS, Faaborg Museum & Johannes Larsen Museet

Træd ind i rollen som kunstner og oplev, hvad der sker, når man ændrer et maleri. Leg med perspektiv, flyt havet op i himlen, mal køerne blå og fjern træerne fra skoven. I ARTMix skruer vi op for kulørerne, blander figurerne og vender det hele på hovedet.

I ARTMix kan du eksperimentere med kendte kunstværker fra Johannes Larsen Museet, Faaborg Museum og BRANDTS.

ARTMix er et intuitivt og interaktivt mash-up værktøj, som giver dig mulighed for at udforske og modificere værker af kendte kunstnere og opleve, hvordan selv små ændringer i farver, komposition, perspektiv og beskæring kan påvirke et kunstværks udtryk radikalt.

Projektet er primært udviklet til 7.-10. klasser i fagene dansk og billedkunst. Materialet egner sig også til historie og samfundsfag samt til brug på ungdomsuddannelserne.

Art Mobil – BRANDTS, Odense Centralbibliotek & Odense Symfoniorkester

Brug kroppen til at udforske sammenspillet mellem billedkunst, klassisk musik og litteratur i denne mobile installation.

Installationen består af ord, klassisk musik, farver og symboler, der påvirkes af og ændrer karakter gennem publikums bevægelser og interaktion. Art Mobil eksperimenterer med nye måder at arbejde med læring indenfor kunst – gennem kroppen som skabende instrument.

De unge skal mærke, hvad det vil sige selv at skabe kunst og få kunstens æstetik og sanselighed ind under huden. Gennem deres egne kropslige bevægelser lærer de om de grundlæggende kunstneriske principper inden for de 3 kunstarter.

Projektet er primært udviklet til 7.-10. klasser i fagene dansk, billedkunst og musik.

Bortførelsen af Kong Valdemar Sejr – Øhavsmuseet

Kom med på jagt på Lyø i år 1223. Tag med på en fysisk rejse tilbage til middelalderen og bliv en del af danmarkshistorien. I rollen som ung adelsmand oplever du hjortejagt, intriger og en kongelig kidnapning.

Som nyt medlem af hirden er du en del af jagten, hvor forræderen Sorte Henrik og Kong Valdemar Sejr konfronterer hinanden i en magtkamp om Danmarks fremtid. Hvem skal du holde med for at vinde hæder og ære?

Bortførelsen af Kong Valdemar Sejr er en augmented reality app til smartphones og tablets, der lader dig opleve den historiske bortførelse på Lyø, der bl.a. resulterede i Jyske Lov og samlingen af Danmark under Dannebrog.

Bortførelsen af Kong Valdemar Sejr kan bruges ved klasse-, familiebesøg og vandreture på Lyø, samt i klasseværelset efter besøget på Lyø.

Projektet er primært udviklet til 4.-6. klasser i fagene historie, dansk og drama.

Pythagoras' Nøgle – Faaborg Museum

En matematisk og arkitektonisk skattejagt.

Gennem en fysisk og matematisk udforskning af Faaborg Museums unikke arkitektur, får eleverne i grupper adgang til hemmeligheder og indsigter i den grundliggende sammenhæng mellem arkitektur og matematik. Komposition, sigtelinjer, størrelsesforhold, design, farver og andre grundbegreber undersøges gennem matematiske opgaver. Når du løser opgaverne, får du som belønning afsløret en af Pythagoras' hemmeligheder. Disse hemmeligheder formidles i form af historier og levende 3D-modeller, der fortæller om fortidens store matematikere og arkitekter, f.eks. den første egyptiske papyrus om matematik samt det kinesiske og persiske talsystem.

Projektet er primært udviklet til 4.-6. klasser i fagene matematik og billedkunst.

Spor i Tiden – Forsorgsmuseet

Tag på skæbne- og spøgelsesjagt på Fattiggården og gør fortiden levende!

Spor i Tiden er en interaktiv opdagelsesrejse, hvor du i rollen som journalist rejser tilbage i tiden og møder de virkelige beboere fra Fattiggården. Gå rundt med din digitale notesbog og mød Fattiggårdens mange skæbner på tæt hold og få en chance for at tale med dem. Hvem var de, hvad tænkte og følte de, og hvad betyder det at være på en fattiggård?

Spor i Tiden er en augmented reality app til smartphones og tablets, der lader dig møde fortidens personer på Forsorgsmuseet. Det er et digitalt værktøj, hvor du i rollen som journalist kan se gennem tiden og møde og interviewe de mennesker, der har levet på Fattiggården. Hvordan var det at bo her bag murene og under pigtråden? Mød menneskene, stil spørgsmålene og dan dit eget indtryk af livet på Fattiggården.

Spor i Tiden kan bruges ved klasse- og familiebesøg på museet, samt i klasseværelset efter besøget på Fattiggården.

Spor i Tiden er primært udviklet til 8.-10. klasser i fagene dansk og samfundsfag.

INDHOLDSFORTEGNELSE

MODUL 1: INTRODUKTION OG EKSPERTTEAMS.....	5
INTRODUKTION TIL LADBYSKIBSGRAVEN	5
CL – HJEMMETEAMS OG EKSPERTTEAMS.....	5
INTRODUKTIONSARK TIL DE FIRE TEMAER	6
TEMA 1: LIVET	6
TEMA 2: DØDEN.....	6
TEMA 3: RELIGIONEN.....	6
TEMA 4: REJSEN	6
ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 1: LIVET	8
EKSPERTTEAM 1: GENFORTÆLLING OG QUIZ	9
ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 2: DØDEN	10
EKSPERTTEAM 2: GENFORTÆLLING OG QUIZ	11
ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 3: RELIGION	12
EKSPERTTEAM 3: GENFORTÆLLING OG QUIZ	13
ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 4: REJSEN	14
EKSPERTTEAM 3: GENFORTÆLLING OG QUIZ	16
MODUL 2: GENFORTÆLLING OG QUIZ I HJEMMETEAMS.....	17
SOMMERFUGLEMODELLEN	17
AKTANTMODELLEN	17
MODUL 3: FÆRDIGSKRIVNING OG FREMFØRELSE AF FORTÆLLING	18
ARK TIL SVAR BAZAR.....	19
MODUL 4: EGENSKRIVNING OG DOBBELTCIRKEL.....	20
SKRIVEGENRER:	20
REPORTAGEN	20
ARTIKLEN	20
NOVELLEN.....	20
CL - DOBBELTCIRKEL	20
MODUL 5: VIDERESKRIVNING OG CL – FANG EN MAKKER	21
MODUL 6: AFSLUTNING, UDSILLING OG FEEDBACK	22
CL – STRUKTUR: ”KARRUSEL FEEDBACK”	22
KILDEHENVISNING	23

MODUL 1: INTRODUKTION OG EKSPERTTEAMS

INTRODUKTION TIL LADBYSKIBSGRAVEN

Ladbykibsgraven er Danmarks eneste vikingeskibsgrav. Den findes på Vikingemuseet Ladby ved Kerteminde. Manden, der fandt Ladbykibet, hed Poul Helweg Mikkelsen. Han var apoteker og amatørarkæolog. Det vil sige, at han arbejdede som arkæolog i sin fritid. I 1934 stødte en bondemand på "et eller andet" med sin plov. Han spurgte apotekeren, om han ikke nok ville finde ud af, hvad det var. Derfor startede man en udgravning. Den 28. februar fandt man ud af, at der var tale om et skib. Et gravskib.

Det var en sensation, at der blev fundet et gravskib fra vikingetiden. Derfor stod der meget om det i aviserne, og der kom også udsendelser i radioen. Der var ikke TV dengang. Der var heller ikke så mange, der havde bil. De fleste folk ankom med tog og på cykel. Nogle cyklede fra Nordjylland til Ladby.

Der var lidt diskussion om, hvad der skulle ske, når skibet var udgravet. Det endte med, at de fleste oldsager kom på Nationalmuseet. Selve skibet blev udstillet, der hvor det var fundet. På Kr. Himmelfartsdag 1937 indviede man den kunstige gravhøj, som skulle være museum. Det er en betonehvælving dækket af jord og græstørv, som apotekeren havde betalt.

CL – HJEMMETEAMS OG EKSPERTTEAMS

1. I skal nu inddele klassen i fire hjemmeteams. Disse teams skal I navngive A, B, C og D
2. I hvert team får I numrene fra 1-4, er I flere end fire elever, er der to elever med nummer 1 og så fremdeles
3. Hvert hjemmeteam får nu udleveret introduktionsarket til de fire temaer. Dette ark skal I læse igennem sammen, og undervejs skal I i gruppen søge at svare på spørgsmålene

Efter dette arbejde er gjort, skal I ud i ekspertteams. Det vil sige, at alle de elever, som har fået nummer 1 i klassens hjemmeteams, nu sætter sig sammen i et nyt ekspertteam, som beskæftiger sig med Team 1. Alle elever med nummer 2 sætter sig sammen og så fremdeles.

INTRODUKTIONSARK TIL DE FIRE TEMAER

TEMA 1: LIVET

Livet i vikingetiden var ganske anderledes end i dag. De fleste vikinger boede på en gård på landet. Når manden var væk hjemmefra, var det hans hustru, som bestemte over alle, der boede og arbejdede på gården. På gården boede manden og konen, deres børn og måske nogle arbejdere og trælle. Prøv i gruppen at svare på følgende tre spørgsmål:

1. Dengang havde man, udover familien, også arbejdere og trælle til at hjælpe med hverdagen. Hvis man i dag har brug for hjælp til det huslige arbejde, kan man så få det?
2. Hvordan tror du, børn har haft det med at skulle hjælpe så meget til dengang?
3. Hvem tror du, har bestemt mest – manden eller kvinden? Og hvorfor?

TEMA 2: DØDEN

Der er fundet en del begravelsespladser fra vikingetiden. Begravelsespladserne lå gerne på en lille bakke, og jo finere folk var, jo nærmere toppen af bakken blev de begravet. Vikingerne blev begravet i kister af træ, og kisterne var samlede med jernsøm. Kisterne er i dag rådnet væk, men jernsømmene finder man mange af. Til nogle blev der ligefrem bygget et lille gravkammer af træ, og nogle blev begravet i en vognfading (vognens kasse). Prøv i gruppen at svare på følgende tre spørgsmål:

1. Dengang blev graven placeret alt efter, hvor fin man var. Kan man i dag også blive begravet et finere sted end andre – eller er der en anden måde, hvorpå man kan vise velstand, selv i døden?
2. Man blev ofte begravet sammen med de ting, som man holdt af, mens man var levende, fordi man kunne få brug for det i dødsriget. Tror du selv på et liv efter døden? Hvorfor – eller hvorfor ikke?
3. Det er meget forskelligt, hvordan man holder begravelser rundt om i verden. Nogen steder er det en festdag, mens det andre steder er en sorgens dag. Hvordan synes du, man skal markere afslutningen af et menneskeliv?

TEMA 3: RELIGIONEN

Danmark var hedensk i vikingetiden. Vikingerne troede på de nordiske guder. Vikingerne havde mange guder. Hver gud havde forskellige egenskaber og svagheder, der kunne forklare sammenhængen i livet. Vikingerne ofrede gaver til guderne for at formilde dem og for at bede dem om at gøre gode ting for menneskene. Offergaverne kunne være forskellige ting eller dyr, og sågar mennesker blev en gang imellem ofret til guderne. Men på rejser til udlandet mødte de kristendommen, og i slutningen af 900-tallet blev hele Danmark kristnet. Prøv i gruppen at svare på følgende tre spørgsmål:

1. Tror du selv på noget almægtigt (det kunne være Gud, Allah eller noget tredje)?
2. Hvorfor tror du, at vikingerne havde behov for at tro på guder?
3. Hvad synes du, vi kan lære af kristendommen?

TEMA 4: REJSEN

Vikingerne er kendt for deres overfald på naboerne i Europa. Men deres vikingetogter var meget andet end vold, mord og plyndringer. Togterne kunne være meget forskellige. Og vikingerne kunne opføre sig på mange forskellige måder. De kunne være handelsfolk, lejesoldater, røvere, diplomater, pengeafpressere, opdagelsesrejsende, indvandrere, nybyggere, militær overklasse og overfaldsmænd. Prøv i gruppen at svare på følgende tre spørgsmål:



1. Hvilke "souvenirs" tror du, vikingerne har bragt med hjem?
2. Det var næsten kun mænd, som rejste – hvad lavede kvinderne imens?
3. Man kan også lære noget af at møde andre skikke og kulturer under en rejse. Hvad synes du, danskerne kan lære af udlandet i dag?

ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 1: LIVET

Herunder får I information om livet i vikingetiden. Når I har læst det, så skal I være i stand til at genfortælle, hvad der står i store træk, og til sidst skal I sammen udarbejde en quiz med 5 spørgsmål, som det er muligt at svare på, efter man har hørt jeres genfortælling.

Mandens arbejde – Når han var hjemme

Manden brugte sine kræfter på at bygge og vedligeholde huse og skibe. Om foråret pløjede og såede han markerne, og om efteråret høstede han kornet. Kornet blev brugt til brød og en gæret drik, som vikingerne kaldte for mjød.

Mandens arbejde – Når han var på togt

Når en viking sejlede på langtur, var dette det samme som, at han tog på togt. Han tog på handelstogt til markeder rundt omkring i Danmark for at købe og sælge varer, men også længere væk i andre lande. Han tog også på plyndringstogt til England eller Frankrig, hvor han håbede at røve sølv og kostbarheder, som han kunne tage med hjem.

Kvindens arbejde

Kvinden sørgede for at lave mad til alle på gården. Derfor malkede hun køer og geder, så hun fik mælk til at lave ost og smør. Der skulle bages brød, laves mjød, og når der var slagtet et dyr eller fanget fisk, skulle kødet tørres eller saltes. Om efteråret samlede hun frugter og bær, der kunne gemmes hele vinteren. Det var også kvinderne, der spandt tråde af fåreuld, så de senere kunne væve stof, der både skulle bruges som tøj, sengetøj og som sejl til vikingeskibene.

Børnenes arbejde

Børnene hjalp til, hvor de kunne, både ved madlavning og markarbejde. Mange børn havde desuden ansvaret for at vogte dyrene på marken. Vi ved dog ikke, om de havde deres egne opgaver, der samtidig var noget, som alle børn skulle lave. Når drengene blev store nok, fik de nogle gange lov til at tage på togt med deres far. Som barn skulle man lære de ting, man ville få ansvaret for som voksen. Selvom der også var tid til at lege, gik mange lege ud på at lære ting, som man kunne bruge senere i livet. Børn efterlignede derfor ofte de ting, som de voksne gjorde.

Drengenes pligter

Drengene fulgte med deres far og hjalp til med hans arbejde. Derigennem lærte drengene om landbrugsarbejde; såsom at pløje markerne, så og høste, at vedligeholde markredskaberne, osv. De lærte også at bygge vikingeskibe. Træerne blev nøje udvalgt i skoven, de blev fældet og transporteret til byggepladsen, træet blev kløvet til passende stykker, og der blev lavet jernnagler og tjære. Desuden lærte drengene om samfundets forhold ved at iagttage, når faderen forhandlede om prisen på en ko, om hævnen for et mord eller pligter og rettigheder overfor den lokale høvding eller konge. Nogle gange passede de også gårdens dyr.

Drenglege

Mange drenglege bestod i at øve sig på at slås. Brydekampe uden våben, sværds slag med træsværd eller at slås med stokke på en balancegang var almindelige lege. Disse lege udkæmpede de voksne til tider med rigtige våben. Drengenes lege skulle bl.a. opøve styrke, hurtighed, snarrådighed, tålmodighed og snuhed.

Pigernes pligter

Pigerne hjalp kvinderne med deres daglige arbejde. Hun har nok tidligt lært at karte uld, hvilket vil sige at rede ulden mellem to brede kamme, så den blev glat og fin, så det var nemt for kvinderne at spinde en jævn uldtråd. Jo mere jævn tråden blev, desto bedre blev det stof, der senere blev lavet på væven. Pigerne hjalp også til med at hente brænde og lave mad. Endvidere var pigerne nogle gange hyrder for gårdens dyr. Det var vigtigt at passe på, at dyrene ikke løb væk, men også at de kom hen til gården for at blive malket.

Pigelege

Pigerne har nok også leget ind imellem, men vi ved ikke særligt meget om, hvad de legede.

EKSPERTTEAM 1: GENFORTÆLLING OG QUIZ

Quiz: I skal nu kunne genfortælle det, I har læst – og så skal I lave en quiz med 5 spørgsmål, som man kan svare på efter at have hørt jeres genfortælling.

Noter til jeres genfortælling:

Quizspørgsmål om livet i vikingetiden – husk at I selv skal kunne svarene!

1:

2:

3:

4:

5:

ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 2: DØDEN

Herunder får I information om døden i vikingetiden. Når I har læst det, så skal I være i stand til at genfortælle, hvad der står i store træk, og til sidst skal I sammen udarbejde en quiz med 5 spørgsmål, som det er muligt at svare på, efter man har hørt jeres genfortælling.

Gravskik

Gravskik i vikingetiden ændrede sig meget, da danskerne gik fra nordisk mytologi til kristendom. Når vi i dag finder en grav fra vikingetiden, kan vi lære meget om vikingetidens religion og samfund.

Død og ritualer

En af de mest sikre ting i livet er, at man dør på et tidspunkt. Det sker for alle levende væsener, både planter, dyr og mennesker. Men mennesket er det eneste væsen, der begraver sine døde. Ritualer og skikke i forbindelse med døden er ofte påvirket af religion, tro eller overtro hos de mennesker, der udøver ritualerne. Så gravskik kan fortælle meget om mennesker og deres måde at leve og tro på gennem årtusinder.

Gravene fortæller

Vikingetidens gravskikke fortæller os om både vikingernes religion, økonomiske vilkår og om sociale skel mellem samfundets klasser. Man kan også nogle gange se på skeletterne, hvilke sygdomme de har haft, hvor gamle de har været, da de døde, om de var børn eller voksne, om de var mænd eller kvinder, og måske endda hvad de er døde af.

Hedensk gravskik

I begyndelsen af vikingetiden troede vikingerne på den gamle nordiske mytologi. De troede, at når man døde, kom man enten i dødsriget eller til Valhal, hvor man fortsatte med et andet slags liv. I denne periode blev folk ofte brændt, når de døde. Dem, der ikke blev brændt, blev ofte begravet med hovederne mod nord.

Gravgaver

Hvis det var rige mennesker og mennesker af høj rang, som fx en høvding og hans familie, fik de døde ofte mange gravgaver med sig. Vikingerne troede, at den døde ville få brug for alle disse gravgaver på vej til dødsriget eller i dødsriget. De rige fik både mad, smykker, våben, gryder, tøj og meget andet med i graven. Ofte er det derfor nemt at se, om det er en person af høj eller lav rang, der ligger i graven.

Skibsbegravelser

Nogle gange blev en høvding eller dronning begravet i et skib. Så blev den døde lagt i skibet sammen med alle gravgaverne. Derefter blev både skib, menneske og gravgaver enten begravet i jorden eller brændt af.

Kristen gravskik

Gravskikken ændrede sig, da danskerne blev kristne. Man stoppede fx med at brænde folk, og i stedet blev de begravet ved kirkerne og lagt med hovedet mod vest. Efter kristendommens indførelse blev der heller ikke lagt gravgaver ned sammen med den døde. Ifølge den kristne tro har man ikke brug for den slags hos Gud i himlen.

EKSPERTTEAM 2: GENFORTÆLLING OG QUIZ

Quiz: I skal nu kunne genfortælle det, I har læst – og så skal I lave en quiz med 5 spørgsmål, som man kan svare på efter at have hørt jeres genfortælling.

Noter til jeres genfortælling:

Quizspørgsmål om livet i vikingetiden – husk at I selv skal kunne svarene!

1:

2:

3:

4:

5:

ARBEJDSSEDDEL FOR EKSPERTTEAM 3: RELIGION

Herunder får I information om tro og religion i vikingetiden. Når I har læst det, så skal I være i stand til at genfortælle, hvad der står i store træk, og til sidst skal I sammen udarbejde en quiz med 5 spørgsmål, som det er muligt at svare på, efter man har hørt jeres genfortælling.

Vikingernes tro

Vikingernes religion bliver beskrevet i den nordiske mytologi. Myterne prøver som andre religioner at give svar på livets små og store spørgsmål ved at fortælle om guder og jætter, skabelse og undergang samt godt og ondt.

Myter og sagn

I begyndelsen af vikingetiden var folk i Norden endnu ikke blevet kristne. De troede på flere guder som fx Odin og Thor og på overnaturlige væsner såsom trolde og elverfolk. De kristne kaldte med en negativ betegnelse vikingerne for hedninge. Den nordiske religion har ikke en Bibel ligesom kristendommen. Den har derimod en samling myter og sagn, som er blevet fortalt fra generation til generation og skrevet ned århundredere efter vikingetiden. Myterne er fortællinger om guder og mennesker, og det er især fra disse myter, vi har vores viden om vikingernes religion.

Guder og jætter

Hovedpersonerne i den nordiske mytologi er guderne, jætterne og menneskene. De tre grupper lever i hver deres verden; gudernes Asgård, menneskenes Midgård og jætternes Udgård. Myterne fortæller ofte om kampe mellem det gode og det onde. Disse kampe vil foregå indtil verdens undergang, Ragnarok.

Livets store spørgsmål

Den nordiske mytologi prøver som de fleste religioner at give svar på livets store spørgsmål. Den fortæller blandt andet om verdens skabelse og undergang. Derudover fortæller den, hvordan man skal opføre sig for at behage guderne og vinde deres gunst. Den giver altså en slags vejledning i god opførsel, der strækker sig fra, hvordan man skal så korn og lave mad, til hvordan man får den bedste og mest ærefulde død.

Verdens skabelse

Mange af myterne virker absurde, når vi læser dem i dag, men de må have givet mening for den tids mennesker. Et eksempel er myten om verdens skabelse: *"I begyndelsen var der et svælg af intet mellem en isverden og en ildverden. I mødet mellem disse verdener opstod kæmpen Ymer og koen Audhumla. Ymer svedte, og ud af hans armhuler og tæer kom de første jætter. Koen slikkede på en saltsten, og ud af stenen kom de første guder. Gudernes børn Odin, Vile og Ve slog Ymer ihjel og brugte hans krop til at lave menneskenes jord Midgård. Senere brugte de hans hjerneskal til at lave himmelhvælvet."* Så ifølge den nordiske mytologi går vi alle rundt på en død kæmpes mave og kigger op i indersiden af hans hjerneskal.

Mødet med kristendommen i Danmark

Allerede i 822-823 fik vikingerne besøg af en missionær, der forsøgte at omvende vikingerne til kristendommen. Ebo, der var ærkebiskop i Reims i Frankrig, var sendt til Danmark af den frankiske kejser, men han måtte vende hjem med uforrettet sag. I 826 kom den frankiske munk Ansgar til Danmark sammen med vikingen Harald Klak, der forsøgte at blive konge i Danmark. Det lykkedes ikke for Harald Klak, og både han og Ansgar blev smidt ud af landet. Omkring 850 fik Ansgar af den danske Kong Horik lov til at bygge kirker i Hedeby og Ribe. Det var først i 965, hvor kong Harald 1. Blåtand blev døbt, at Danmark officielt gik over til kristendommen. Han har på en stor runesten i Jelling skrevet, at han gjorde danerne kristne.

EKSPERTTEAM 3: GENFORTÆLLING OG QUIZ

Quiz: I skal nu kunne genfortælle det, I har læst – og så skal I lave en quiz med 5 spørgsmål, som man kan svare på efter at have hørt jeres genfortælling.

Noter til jeres genfortælling:

Quizspørgsmål om livet i vikingetiden – husk at I selv skal kunne svarene!

1:

2:

3:

4:

5:

ARBEJDSSEDEL FOR EKSPERTTEAM 4: REJSEN

Herunder får I information om rejser i vikingetiden. Når I har læst det, så skal I være i stand til at genfortælle, hvad der står i store træk, og til sidst skal I sammen udarbejde en quiz med 5 spørgsmål, som det er muligt at svare på, efter man har hørt jeres genfortælling.

Togter i vikingetiden

Når en gruppe vikinger sejlede på langtur, tog de på togt. Et togt kunne både være fredeligt (handel) og krigerisk (plyndring). I dag er det dog mest de krigeriske togter, vi husker vikingerne for. Vikingetogterne er også med til at definere den periode, som vi kalder vikingetiden. Den startede med det første angreb på et kloster i England i 793 og sluttede i 1085 med et planlagt togt, der dog aldrig fandt sted.

De første togter til England

I år 793 plyndrede en lille gruppe vikinger et kloster på øen Lindisfarne i det nordøstlige England. Munkene på klostret nedskrev hvert år vigtige begivenheder, der havde fundet sted, og netop i år 793 beretter kilderne for første gang om de plyndrende hedninger. I de efterfølgende 10-20 år plyndrede adskillige små grupper vikinger klostre, der alle lå isolerede på småøer ud for kysten i både England og Frankrig.

Mange flåder – mange høvdinge

I løbet af 800-tallet sejlede stadigt flere vikingeflåder til Vesteuropa på plyndringstogter. De nøjedes ikke længere med at angribe klostre på isolerede øer, men de plyndrede både klostre, kirker og byer langs kysterne. Mange sejlede desuden op ad store floder såsom Themsen i England samt Loire og Seinen i Frankrig. I år 845 blev Hamborg plyndret, og i 885 stod vikingerne uden for Paris.

Store flåder – færre konger

Fra omkring år 900 blev vikingetogterne mere organiserede. Antallet af skibe i de enkelte flåder steg, og samtidigt fik få høvdinge mere magt. Det blev i denne periode også mere almindeligt for vikingerne at belejre store byer og forlange danegæld. De forlangte med andre ord store pengesummer for til gengæld at undlade at plyndre byerne.

Uddeling af land

Det var ikke kun penge, som vikingerne fik for at undlade at angribe et område. I år 911 fik vikingehøvdingen Rollo et stykke land i Normandiet. Her regerede han mod samtidig at forhindre, at lokalbefolkningen blev udplyndret af andre vikingeflåder.

Kongernes kontrol

I løbet af 1000-tallet stilnede vikingetogterne af. På det tidspunkt havde danske konger – først Svend 1. Tveskæg og senere Knud 1. den Store – overtaget magten i England. Både her og hjemme i Danmark kontrollerede kongerne nu befolkningen og indkrævede skatter. Togterne, der fandt sted i 1000-tallet, var hovedsageligt styret af kongerne. Formålet var at beholde de landområder, som man havde erobret. Det var ikke blot at plyndre sig til øget rigdom.

Handelsskibe

Vikingerne sejlede nogle gange på plyndringstogter ned langs små floder i Europa. På en sådan tur var skibet pakket med krigere, våben og skjolde, men ikke mere end man kunne slæbe skibet over land fra én flod til en anden. Handelsskibene var meget brede i forhold til deres længde, og de var nok ikke malede eller dekorerede. Der var ikke mange mænd om bord, for der skulle være plads til handelsvarer.

Krigsskibe

Krigsskibene var derimod lange og smalle, da et smallere skib sejler hurtigere. De kunne endvidere både drives frem ved hjælp af sejl og årer. På krigsskibene kunne der sidde et dragehoved i stævnen, og både skroget og sejlet var malet i



Interactive Culture Explorers

stærke farver. Måske var det for at vise, at her kom en mægtig krigsherre. På krigsskibene var der mange mennesker om bord. Der kunne være helt op til 100 krigere på de største skibe.

EKSPERTTEAM 3: GENFORTÆLLING OG QUIZ

Quiz: I skal nu kunne genfortælle det, I har læst – og så skal I lave en quiz med 5 spørgsmål, som man kan svare på efter at have hørt jeres genfortælling.

Noter til jeres genfortælling:

Quizspørgsmål om livet i vikingetiden – husk at I selv skal kunne svarene!

1:

2:

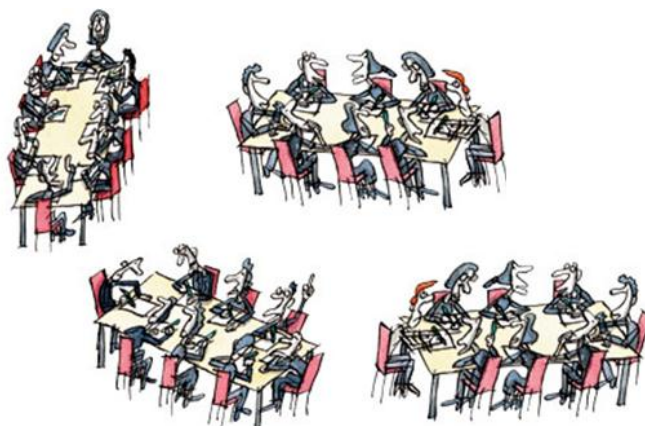
3:

4:

5:

MODUL 2: GENFORTÆLLING OG QUIZ I HJEMMETEAMS

I dette modul skal I starte med at gå tilbage til jeres hjemmeteam. I jeres hjemmeteams skal I nu på skift fortælle, hvad I har lært i jeres ekspertteams samt prøve jeres quiz. Hvis I har lyst, kan I jo prøve at tælle de rigtige svar for hver enkelt af jer.

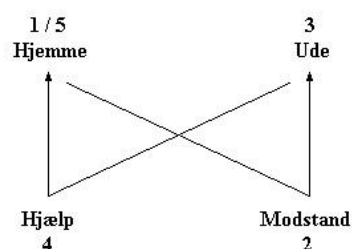


Efter I har været igennem de 4 genfortællinger og quizzer, skal I nu sammen skabe/skrive en fælles fortælling om en imaginær vikingefamilie. I kan tænke lidt på historien som et eventyr – dvs. I kan starte med at beskrive familien, hvem der er med i den, hvad de hedder, og hvor de bor. Derefter skal der ske en begivenhed, det kan være faderen skal på togt, eller der sker et dødsfald. Til sidst skriver I om, hvad der sker efter begivenheden og runder jeres fortælling af. Husk at bruge nogle af de ting, som I har læst om.

Når man skal skrive en fortælling, så er der to modeller, som det kan være smart at bruge: Sommerfuglemodellen og Aktantmodellen.

SOMMERFUGLEMODELLEN

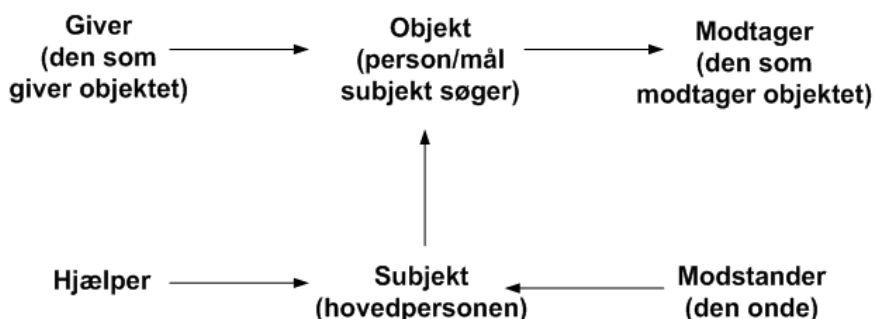
Sommerfuglemodellen er en model til, hvordan du kan skrive din historie eller dit eventyr. Den minder meget om hjemme-ude-hjem modellen, som du garanteret kender fra eventyr. Du starter ved 1, og beskriver hjemmemiljøet. Så indtræffer der en begivenhed, 2, som ændrer på hjemmemiljøets ro og orden. Herefter, 3, kastes hovedpersonerne ud i en krise eller prøvelser. Forhåbentlig får de hjælp, 4, fra andre eller ved egen indre styrke til at genoprette noget, der kunne minde om ro og orden – og kommer derved hjem, 5, igen.



AKTANTMODELLEN

Denne model kender du også fra eventyr. Der er en model, som fortæller om, hvordan forholdet er mellem personer i fortællingen – altså en relationsmodel. Den siger ikke noget om, hvordan du skal skrive historien, men den er god til at

fortælle lidt om de personer, der er med i historien, og hvilken rolle de spiller.



MODUL 3: FÆRDIGSKRIVNING OG FREMFØRELSE AF FORTÆLLING

I dette modul skal I have lavet jeres fortælling færdig, og til sidst skal I fremføre den for klassen. Efter hvert hjemmeteam har fremført sin fortælling, kan de andre stille spørgsmål.

Til sidst skal I lege legen Svar Bazar:

- Trin 1: Alle elever rejser sig op og cirkulerer rundt i klassen. Eleverne skal så finde en makker, som ikke er fra deres eget hjemmeteam
- Trin 2: Den højeste elev stiller den laveste elev et spørgsmål fra Svar Bazar arket. Den laveste svarer, hvis han/hun kan, og skriver svaret ned på sit ark
- Trin 3: Den laveste elev tjekker, at den højeste har skrevet rigtigt, og skriver sit navn ved siden af svaret, som tegn på at det er OK
- Trin 4: Nu stiller den laveste elev et spørgsmål til den højeste. Den højeste svarer, den laveste skriver ned på sit ark, hvorefter den højeste tjekker svaret og skriver sit navn ved siden af svaret, som tegn på, at det er OK
- Trin 5: Nu cirkulerer I rundt igen og finder en ny makker
- Trin 6: Når ens ark er fyldt ud, sætter man sig ved sit hjemmeteam
- Trin 7: Når teamet er samlet, sammenlignes svarene. Hvis der er uenighed om, hvad der er rigtigt, så spørges læreren



Interactive Culture Explorers

ARK TIL SVAR BAZAR

Livet – spørgsmål	Svar	Navn
Hvem passede dyrene på gården?		
Hvorfor tog manden på langtur?		
Døden – spørgsmål	Svar	Navn
Hvad hedder dødsriget også?		
Hvem kunne blive begravet på et skib?		
Religion og tro – spørgsmål	Svar	Navn
Hvilke tre grupper er der i den nordiske tro?		
Hvem var Ansgar?		
Rejser – spørgsmål	Svar	Navn
Hvilke forskellige typer togter fandtes der?		
Hvilket land plyndrede vi først?		

MODUL 4: EGENSKRIVNING OG DOBBELTCIRKEL

I dette modul skal I til at skrive på baggrund af jeres besøg ude på museet. Der er tre genrer, som I kan vælge at skrive i, og I skal sidde i team med de elever fra klassen, som skriver i samme genre som jer selv. De tre genrer I kan vælge mellem er:

SKRIVEGENRER:

REPORTAGEN

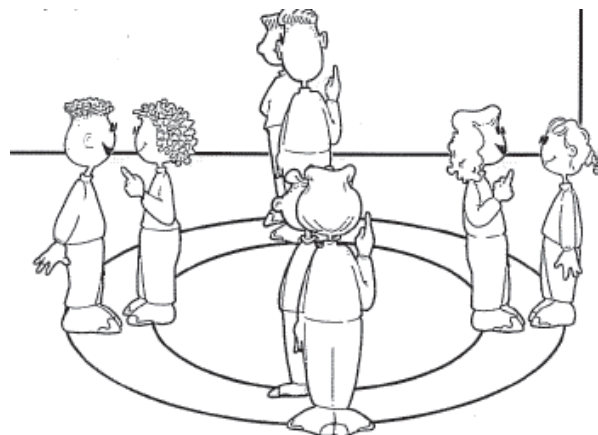
I den gode reportage gør journalisten sig umage med at give læserne en fornemmelse af, at de selv er til stede på åstedet. Begivenheden og dens omgivelser er detaljeret beskrevet, så læserne får fornemmelsen af selv at være til stede. Du skal altså skrive om dit besøg på museet og gerne gøre brug af egne billeder og evt. interviewe nogle af dine kammerater om deres oplevelse på museet.

ARTIKLEN

En artikel er en objektiv genre. Der findes mange forskellige former for artikler; både feature-, nyheds- og baggrundsartikler – og ting som reportager og klummer. Fælles for de fleste artikeltyper er, at man søger at vække læserens nysgerrighed med interessante facts, historier eller synsvinkler. Ligeledes gør mange artikler brug af citater og faktabokse – og så har de alle et flerspaltet layout, ofte med flotte billeder. Overvej hvilken artikeltype som vil passe bedst til den historie, du vil fortælle.

NOVELLEN

En novelle er en kort, fiktiv historie. Novellen har oftest kun en enkelt hovedperson og ligesom eventyret, så er handlingen i en novelle oftest tredelt med en konflikt eller en særlig situation som midte. En god novelle har en spændingsopbygning og gør brug af et beskrivende spor i forhold til stemninger, udseende, lugt, lyde og så videre.



CL - DOBBELTCIRKEL

Når I har tænkt over, hvilken genre I vil vælge, så stiller I jer i en dobbeltcirkel; dvs. I laver to rundkredse, hvor indercirklen vender mod ydercirklen, således at I står ansigt til ansigt, parvis.

Derefter starter indercirklen med at stille nedenstående 3 spørgsmål – og så stiller ydercirklen de samme tre spørgsmål. Derefter roterer ydercirklen med et skridt til venstre. Dette gentages 2 gange.

1. Hvilken genre har du valgt?
2. Hvorfor har du valgt den?
3. Er der en bestemt oplevelse eller fortælling, du gerne vil skrive om?

Herefter sætter I jer sammen med dem, som har valgt at skrive i samme genre som jer selv, og begynder at skrive.



Interactive Culture Explorers

MODUL 5: VIDERESKRIVNING OG CL – FANG EN MAKKER

I starter modulet med at sætte jer i jeres genreteams og fortsætter med at skrive. Efter 45 minutter kan I overveje kort at samles i temateams for at fortælle, hvordan det går – og så gå tilbage til jeres genreteams og fortsætte.

Når der er et kvarter tilbage af modulet, så skal I lege Fang en makker. I skal rejse jer og gå rundt i lokalet. Når læreren siger "Fang en makker" skal I fange en makker fra et andet team end jeres eget. I skiftes til at stille hinanden følgende spørgsmål (den højeste starter):

- Fortæl om din historie.

Derefter fanger I en ny makker, og skiftes til at stille følgende spørgsmål:

- Fortæl mig, hvad der har været svært.

Og så fanger I jeres sidste makker og skiftes til at stille følgende spørgsmål:

- Fortæl mig, hvad der er gået godt.



MODUL 6: AFSLUTNING, UDSKILLING OG FEEDBACK

I dette modul skal I starte med at skrive færdig. Det er målet, at I skal have printet jeres reportage, artikel eller novelle ud, inden modulet er slut, således at I kan bruge de sidste 20 minutter af modulet på at hænge jeres produkter op i klassen og så gå rundt på besøg.

Efter I har printet ud og hængt op, således at alle essays hænger sammen alle reportager hænger sammen, og alle anmeldelser hænger sammen, laver I den CL Struktur som hedder "Karrusel feedback".

CL – STRUKTUR: "KARRUSEL FEEDBACK"

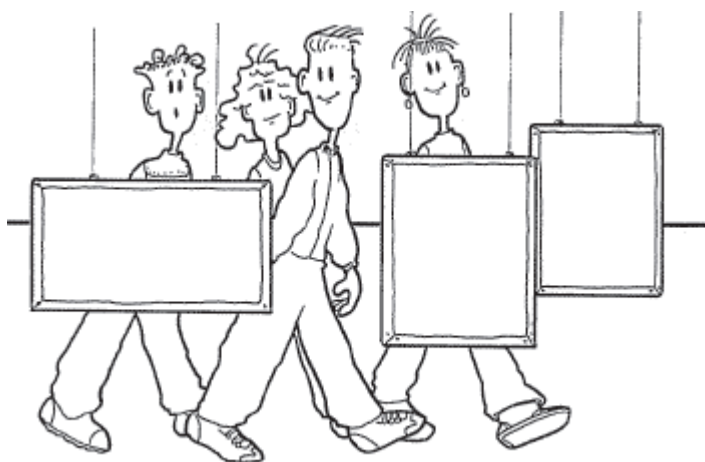
Trin 1: I giver eleverne i hvert team numrene fra 1 til 3

Trin 2: Alle med nummer 1 går nu sammen til et nyt besøgsteam, og det samme gør dem med nummer to og tre

Trin 3: Hvert nyt besøgsteam går nu hen til en af genre-udstillingerne. De elever i teamet, som er en del af den udstilling, I står ved, fortæller om hvad de selv og måske også andre i genreteamet har skrevet. Herefter er der en kort runde med feedback og spørgsmål

Trin 4: Efter ca. 5 minutter roterer alle teams, således at I står ved en ny udstilling, og I gentager fra punkt 3

Modulet kan afsluttes med en generel snak i klassen om, hvordan forløbet har været.



KILDEHENVISNING

“Introduktion”, <http://www.vikingemuseetladby.dk>

“Om arbejdsroller, døden, troen og rejsen”, <http://www.historiefaget.dk>

Spencer Kagan og Jette Stenlev: “Cooperative Learning – undervisning med samarbejdsstrukturer“, Alinea

Dette materiale er alene skabt til gratis undervisningsbrug for skoleklasser. Materialet drives udelukkende af ikke-kommercielle interesser.

Med hensyn til ophavsretten på materialet har vi søgt at holde os til god skik i forhold til citatreglerne. Såfremt nogens ophavsret alligevel skulle være krænket er dette helt utilsigtet.

Skulle man som tredjepart konstatere, at der foretages brud på ophavsret, skal dette med det samme meddeles til Kulturregion Fyns programleder Stine Keiding på mail: ske@odense.dk med angivelse af rettighed og form, hvorefter dette vil blive bragt til ophør hurtigst muligt.