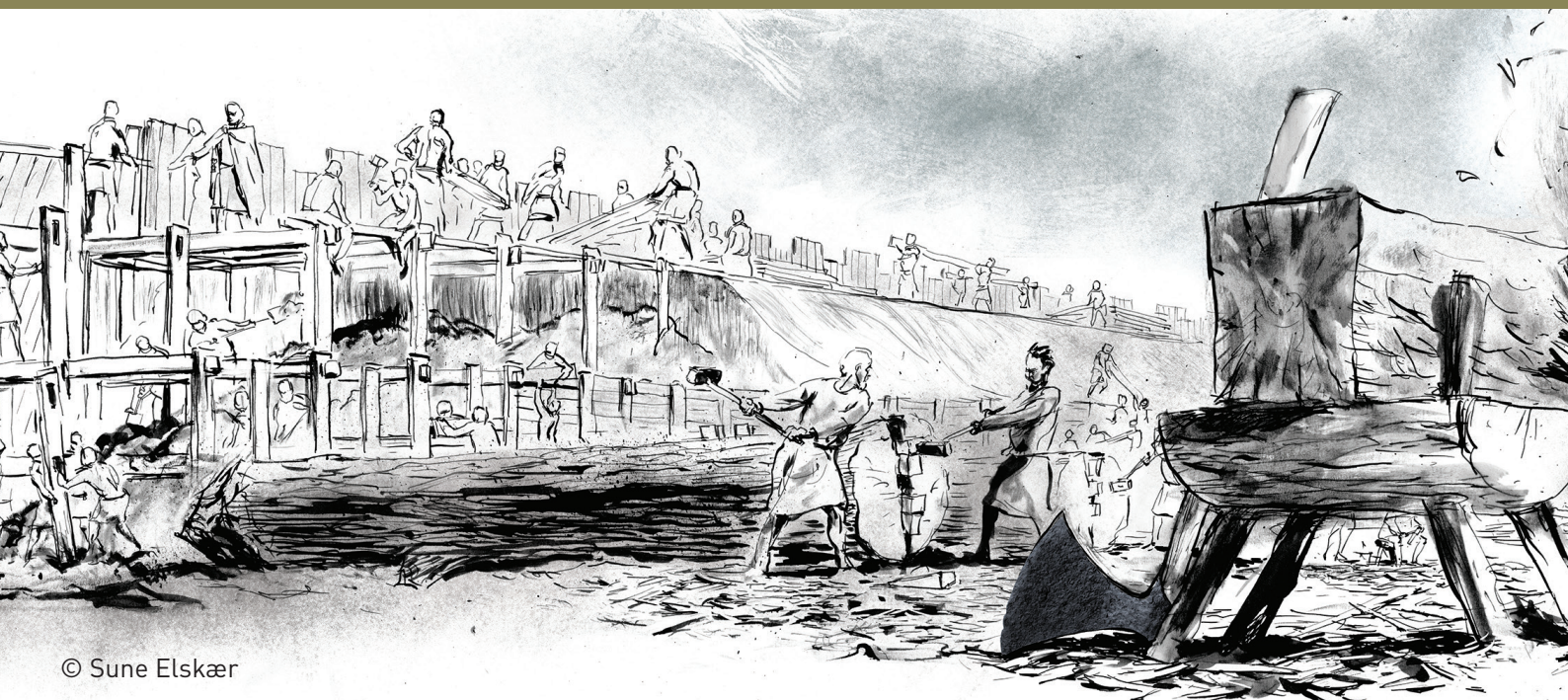


RINGBORGENE

— SPILLET OM MAGTEN

Et undervisningsforløb for 4.-6. klasse
om vikingetidens ringborge



© Sune Elskær

LÆRERVEJLEDNING

ODENSE BYS MUSEER



INTRODUKTION

Dette undervisningsmateriale giver eleverne et indblik i vikingetidens samfund gennem arbejdet med de fem danske ringborge.

Undervisningsmaterialet består indledningsvist af tre lektioner, som arbejder med tre emner: hierarki i vikingetiden, råvarer / handel og ringborgene.

Forløbet afsluttes med "Ringborgspillet – spillet om magten", hvor eleverne skal redde riget fra landets fjender gennem en kombination af rollespil, strategiske overvejelser, konkurrencer og samarbejde. Eleverne skal anvende deres viden om vikingetidens samfund, reflektere over fortidens forhold og leve sig ind i vikingetiden for at klare sig igennem spillet.

Forløbet henvender sig til 4.-6. klassetrin og retter sig mod faget Historie. Undervisningsaktiviteterne er forankret i kompetenceområderne Historiebrug og Kildearbejde. Gennem forløbet vil eleverne opnå viden om vikingetidens samfund og forstå baggrunden for Danmarks fem ringborge.

INDHOLD

Lektion 1:	Hierarki i vikingetiden	3
Lektion 2:	Råvarer og håndværk i vikingetiden.....	5
Lektion 3:	Ringborgene.....	7
Lektion 4:	Ringborgspillet – spillevejledning	9

LEKTION 1 HIERARKI I VIKINGETIDEN

Tid: 1-2 lektioner.

Materialer:

- Brug Mindmaster i Skoletube til brainstorm eller brug elevhæftet side 3.
- Rollekort (findes i kassen). Elevhæfte side 4 -11.

Sådan gør du:

- Start med at give en introduktion til forløbet, som eleverne skal i gang med. Hvad, hvorfor og hvor længe. Nøgleord hér er: ringborge, magt, rollespil og vikingetid.
- Dernæst skal eleverne parvis brainstorme på deres umiddelbare viden om vikingetiden. I kan bruge Mindmap eller bruge brainstormarket på side 3 i elevhæftet. Undervejs i forløbet får eleverne mulighed for at tilføje til arket og derved synliggøre, at de opnår ny viden.
- Gennemfør gruppeopgaven som beskrevet nedenfor.
- Saml op i plenum med fokus på begrebet hierarki og den hierarkiske trekant.

Forberedelse til læreren

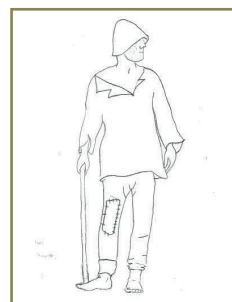
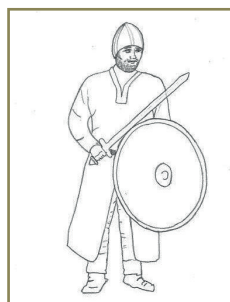
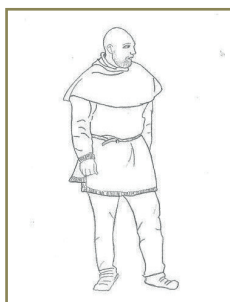
- Opdel klassen i grupper á fem elever. Disse fem skal samarbejde igennem hele forløbet.
- I kassen finder du fem billedkort i fem eksemplarer. Rollerne fordeles tilfældigt og skal fastholdes igennem hele forløbet.
- **I elevhæftet** finder du brainstormark, rollebeskrivelser, spørgsmål, samt elevopgaver.

Gruppeopgave: Hvilken viking er du?

Hver gruppe tildeles fem billedkort, som ligges med bagsiden opad på bordet foran dem.

De fem roller er:

1. Konge / høvding
2. Kvinde
3. Bonde
4. Kriger
5. Træl



1. runde (5 min.).

Hver elev trækker et kort og skiftes til at beskrive deres billede. Kan eleverne regne ud, hvem som er hvem ud fra påklædningen? Saml op i plenum.

2. runde (10 min.).

Dernæst samles alle trællene i én gruppe, alle kongerne i én gruppe osv. De læser en kort tekst i deres elevhæfte s. 5-9, som omhandler deres hierarkiske gruppe, og besvarer fem spørgsmål.

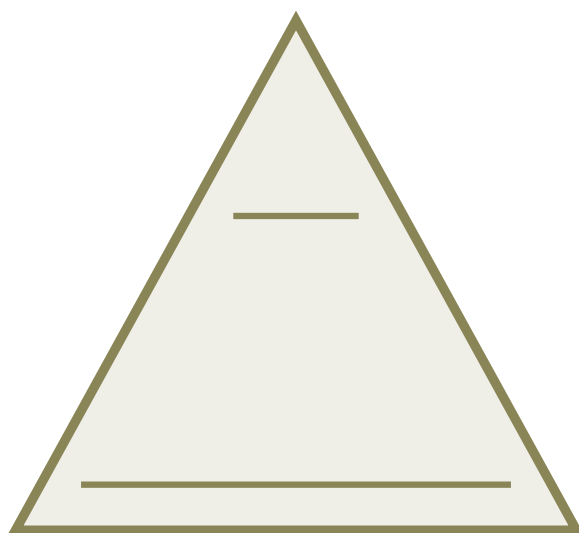
3. runde (10 min.).

Eleverne går tilbage i deres første gruppe og fortæller på skift hinanden, hvad de har lært om deres rolle og deres status i vikingetiden. De kan bruge spørgsmålene, som de besvarede i 2. runde, som udgangspunkt for deres fortælling.

4. runde (10 min.).

Der skal samles op i plenum:

- Vikingetiden var et stærkt hierarkisk samfund med stor forskel på rig / fattig, kvinde / mand og fri / ufri. Definer hierarki.
- Læreren tegner en hierarkisk trekant på tavlen. Diskuter, hvor I tror jeres roller hører til i trekanten.
- Drag paralleller til nutiden.
- Kan I komme med eksempler på, at personer har flyttet sig i den hierarkiske trekant?
- Hvordan vil en hierarkisk trekant se ud i dag?



Elevopgave:

- Lad eleverne læse den korte tekst om Harald Blåtand, én af vikingetidens konger, på side 10 i elevhæftet.

Refleksion og opsamling.

- Hvad har eleverne lært om vikingernes samfund? Tilføj ny viden til brainstormpapir.

LEKTION 2 RÅVARER OG HÅNDVÆRK I VIKINGETIDEN

Tid: 1-2 lektioner.

Materialer:

- Elevhæfte side 12-21.
- Padlet eller anden form for digital platform, hvor eleverne kan uploade billeder.

Sådan gør du:

- Elevernes samles i deres grupper.
- Hver gruppe får udleveret et undersøgelsesområde, læser teksten og svarer på spørgsmålene.
- Eleverne løser enkeltvis eller parvis de to opgaveark på side 18 og 19 i **elevhæftet**.
- Eleverne læser teksten Handel i vikingetiden på side 20 i **elevhæftet**.
- Eleverne løser parvist de to elevopgaver på side 21 i **elevhæftet**.
- Opsamling i plenum.

Forberedelse til læreren

- Opdel klassen i de samme grupper á fem elever.
- Giv en kort introduktion til lektionen. Nøgleord er handel, håndværk og værdi i vikingetiden.
- I **elevhæftet** finder du håndværksbeskrivelser, spørgsmål, samt elevopgaver.

1) Gruppeopgave: Vikingernes råvarer

I vikingetiden fremstillede de selv hovedparten af den mad og de redskaber og byggematerialer, som de havde et behov for hjemme på gården. Ting fra andre lande og fornemme ting handlede de på markederne, hvor der var handelsfolk fra hele Europa, og hvor de håndværkere, som specialiserede sig i at fremstille særlige ting, boede. I denne lektion skal I undersøge nogle af vikingetidens håndværkere og deres råvarer.

De fem undersøgelsesområder er:

- | | |
|------------------------|---------|
| 1. Sølvsmeden (sølv) | Side 13 |
| 2. Væveren (uld / hør) | Side 14 |
| 3. Husbyggeren (træ) | Side 15 |
| 4. Pottemageren (ler) | Side 16 |
| 5. Smeden (jern) | Side 17 |

Bed eleverne om at læse den korte tekst om deres håndværk på side 13-17 i **elevhæftet** og svare på spørgsmålene. Husk, at de skal uploade et billede til en digitale opslagstavle og angive, hvor de har fundet billedet, og vurdere, om det er en troværdig hjemmeside.

2) Elevopgave: Råvarer og produkter

- Eleverne løser enkeltvis eller parvist de to opgaveark på side 18 og 19 i elevhæftet.
- Der samles op i plenum:
 - Hvilke råvarer skulle man bruge til de enkelte håndværk?
 - Hvilke redskaber skulle man bruge i de enkelte håndværk?
 - Hvilke ting man købte man på markedet i vikingetiden, og hvilke lavede man selv?

3) Elevopgave: Værdi i vikingetiden

- Eleverne læser teksten Handel i vikingetiden på side 20 i elevhæftet.
- Eleverne løser enkeltvis eller parvis de to elevopgaver på side 21 i elevhæftet.

Refleksion:

Kan du tilføje ny viden til dit brainstormark.

LEKTION 3 RINGBORGENE

Tid: 1-2 lektioner.

Materialer:

- Elevhæfte side 22-25.
- Padlet eller anden form for digital platform, hvor eleverne kan lave en planche med billeder

Sådan gør du:

- Eleverne samles i deres grupper og læser teksten De danske ringborge.
- Vis videoen: <https://www.youtube.com/watch?v=AJwr611j5Uo&t=2s>
- Hver gruppe tildeles en ringborg.
- Grupperne researcher på nettet.
- Grupperne fremlægger for hinanden.
- Opsamling i plenum.

Gruppeopgave: Undersøg ringborgene

1. runde (5 min.).

- Eleverne læser den teksten De danske ringborge på side 22 i **Elevhæftet**.

2. runde (5 min.).

- Vis YouTube video og saml op i plenum

3. runde (10 min.).

- Eleverne skal informationssøge deres ringborg på internettet. Side 23 i **elevhæftet**.
- De fem ringborge er:
 1. Aggersborg
 2. Fyrkat
 3. Nonnebakken
 4. Trelleborg
 5. Borgring

Forberedelse til læreren

- Opdel klassen i de samme grupper á fem elever.
- Find YouTube video
- Giv en kort introduktion til lektionen. Nøgleord er ringborge, magt og råvarer.
- I **elevhæftet** finder du en tekst om ringborgene, spørgsmål samt elevopgaver.



4. runde (15 min.).

- Grupperne fremlægger deres ringborge for hinanden og agerer skiftevis opinionsgruppe for hinanden, så Fyrkat stiller spørgsmål til Aggersborg og så fremdeles.
- 2 min. fremlæggelse – 1 min. spørgsmål.

5. runde (10 min.).

- Der samles op i plenum
- Oplæg til diskussion (Findes på side 25 i elevhæftet).

Vi ved, at ringborgene blev opført, mens Harald Blåtand var konge, men vi ved ikke hvorfor. Forskerne peger på to mulige tolkninger:

1. Enten blev de opført som en del af hans udsagn på Jellingstenen, om at han samlede hele Danmark under sin kongemagt. Borgene skal altså ses som tvangsborge, som gjorde kongemagten tydelig i hele landet, og hvorfra Harald kunne nedkæmpe eventuelle oprør.
2. Eller også var de en del af forsvaret af kongeriget mod trusler udefra. I særdeleshed er det krige mod den tyske kejser i Sønderjylland, som der tænkes på, hvor borgene kan ses som et led i at modstå en invasion sydfra. På den måde kan ringborgene have givet beskyttelse for befolkningen og dannet et stærkt samlet forsvar.

- Diskuter, hvilken teori I tror er den rigtige?
- Kan de begge være rigtige?
- Måske I har jeres helt eget bud på en tolkning?
- Diskuter om teorierne har betydning for, hvilken type konge Harald Blåtand var?

Refleksion:

Hvad har du lært om ringborgene? Tilføj din nye viden til dit brainstormpapir.

SPILLEVEJLEDNING

I skal spille et spil, som handler om at redde Danmark fra rigets fjender. Kongen, Harald Blåtand, har befalet, at der skal opføres fem forsvarsværker fordelt i riget. Klassen er opdelt i samme fem grupper som igennem hele forløbet og hver gruppe får tildelt en spillekasse med en ringborg:

Aggersborg, Fyrkat, Nonnebakken, Trelleborg og Borgring.

Hver ringborg udgør et hold, som sammen skal kæmpe for at vinde spillet. Holdet konkurrerer mod de andre hold i klassen.

Det hold, som først opfører sin ringborg, får kongens gunst og vinder spillet.

Det er en god idé at gennemgå spillets regler og kassernes indhold i plenum, inden spillekasserne fordeles blandt holdene.

Hvert hold består af fem medlemmer:

1. Konge
2. Kriger
3. Bonde
4. Kvinde
5. Træl

Hver gruppe får udleveret en kasse med:

- 1 spilleplade
- 1 terning
- 1 puslespil med 15 brikker
- 60 råvarekort (fordeles i 6 bunker)
- 150 spørgsmålskort (ligges i en bunke)

Forberedelse:

- Gør spillepladerne klar og placer puslespilsbrikkerne i en bunke ved siden af spillepladen.
- Spørgsmålskortene ligges på ?
- De 6 forskellige råvarekort fordeles i bunker på spillepladen.

Sådan spiller I:

- Eleverne tager på skift et spørgsmålskort og forsøger at besvare spørgsmålet.
- Hvis svaret er korrekt, må der slås med terningen.
- Terningens øjne bestemmer, hvilken råvare de må tage.
- Når de har samlet én af hver råvare, kan de bytte 6 råvarer til en puslespilsbrik.
- Den gruppe, som først får samlet sit puslespil og dermed bygget sin ringborg, vinder spillet!

Benspænd

Når spillet er sat i gang, og alle har forstået spillets struktur, kan du/læreren begynde din rolle som game master og undervejs i spillet lave diverse benspænd for grupperne.

Du skal stille dem etiske dilemmaer, fysiske udfordringer eller regneopgaver.

Nogle benspænd er samarbejdsopgaver, mens eleverne i andre benspænd skal konkurrere mod hinanden.

Du kan nå cirka seks benspænd i løbet af spillet, og disse kan skaleres op eller ned alt efter spillets fremgang.

Spillet vil kunne gennemføres på max. to lektioner med indlagt pause.

I lærerens mappe i kassen finder du:

- 1 spillevejledning med beskrivelse af opgaverne/benspænd
- 1 runealfabet + 1 runetekst
- 4 regneopgaver
- 1 rulle snor

Sådan gør du:

Du kalder henholdsvis alle kongerne, kvinderne, bønderne, trællene eller krigerne op til tavlen og præsenterer dem for en udfordring.

Resten af klassen holder pause i spillet, mens opgaverne løses. De kan heppe på hinanden i styrkeprøverne – men skal blive siddende ved deres plads.

Opgaverne kan være:

- Styrkeprøver
- Argumentationsopgaver
- Runeopgaver
- Regneopgaver (svære)

Du har som lærer mulighed for at udvælge de opgaver, som passer bedst til din klasse. Nogle klasser vil foretrække de fysiske opgaver med konkurrenceelement – andre vil foretrække opgaver, som fokuserer på samarbejde. Andre igen kan udfordres med de matematiske opgaver.

Det er en god idé hvis du/læreren på forhånd har udvalgt de udfordringer, som du vil præsentere for klassen i spillet.

Argumentationsopgave

I skal nu afgøre en sag, som er bragt på tinget.

Den lokale stormand Ivar Plovgod mener, at der uretmæssigt er blevet taget af hans land til byggeri af den nye ringborg ved Odins By. Ivar mener ikke, at kongen kan inddrage hans land uden at betale ham for det, men kongen mener, at byggeriet af en ringborg er i alles interesse. Ivar forlanger at få sin kompensation for jorden. Nu skal I fem høvdinge argumentere for og imod og nå frem til en beslutning.

- Skal Ivar Plovgod kompenseres for, at der er blevet taget af hans land, selvom det er i alles interesse at blive beskyttet af ringborgen, eller skal kongen hugge hovedet af Ivar og derved slippe for hans krav?

Ivar belønnes: Hver konge får to guldressourcer.

Ivar straffes: Ingen ressourcer til kongerne.

I vikingetiden havde menneskerne privat ejendomsret. Det er derfor kun rimeligt, at Ivar bliver belønnet af kongen, som har taget af hans land.

Styrkeopgave

For at fastholde kontakten med sine stormænd og kontrollen over hele riget blev kongen nødt til hele tiden at rejse rundt i landet. Han havde store gårde, som han og hans følge boede på i kortere perioder, inden de rejste videre. Det gjaldt om at kunne komme bevæge sig hurtigt rundt for at dømme i tvister eller slå ned på oprør.

Nu skal alle kongerne løbe om kap – fx ned til kantinen og tilbage igen. Hvem kommer først?

Vinderne må tage en puslespilsbrik til sin ringborg.

Regneopgave

Kongens bygmester rejser rundt imellem de fem ringborge for at sikre sig, at de alle bliver bygget efter hans meget strenge regler. I mødes med ham i kongsgården i Odense, fordi han er ikke tilfreds med borgenes form. De skal være helt perfekt runde.

Men hvordan markerer man grundplanen til en ringborg med de perfekte runde cirkler kun med et reb og to pinde? Prøv om I kan løse opgaven på tavlen?

Løses opgaven, vinder hver gruppe en puslespilsbrik.

*Remedier: snor, to kridt eller blyanter.
Kig evt. på foto af Nonnebakken på æsken.*

KONGERNE

Krigerne konkurrerer indbyrdes, og opgaverne tager udgangspunkt i fysik og styrke.

Lad dem tage armbøjninger eller squats én ad gangen – på den måde kan du lettest holde styr på, hvem der tager flest.

Vinderen må stjæle i to valgfrie ressourcer fra de andre grupper.



Hvem kan tage flest armbøjninger?



Armlægningskonkurrence



Hvem kan tage flest squats?

BØNDERNE

Forhandlingsopgave

Høsten er i hus, og nu er det tid for bønderne at drage til den nærmeste by for at sælge gårdens overskud på de rige markeder. Hver bonde må medbringe to valgfrie ressourcer, og I skal nu se, om I kan lave en god byttehandel.

I kan vælge at løse opgaven ved at samarbejde og hjælpe hinanden til de manglende ressourcer, eller I kan de højstbydende vinde.

Hvem kan gøre den bedste handel?

Denne udfordring kan gentages efter behov.

Styrkeopgave

Også bønderne måtte altid være klar til at forsvare hjemmet eller drage på togt – og derfor er det vigtigt at bonden altid holder sig i god fysisk form.

Hvem kan ligge længst i planken?

Belønning: Alle de bønder, som ligger i minimum fem minutter, får to valgfrie ressourcer.

Regneopgave

Løses regneopgaven korrekt, får hver bonde to valgfrie ressourcer. Korrekt svar:

$$\begin{array}{c} \text{Sword} \\ \text{Sword} \\ \text{Sword} \end{array} + + = 30 \text{ sølvmønter}$$

$$\begin{array}{c} \text{Coin} \\ \text{Coin} \end{array} + + \begin{array}{c} \text{Sword} \\ \text{Sword} \end{array} = 20 \text{ sølvmønter}$$

$$\begin{array}{c} \text{Coin} \\ \text{Coin} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Sword} \\ \text{Sword} \end{array} \times \text{Coin} = ?$$

Argumentationsopgave

Det har regnet i tre måneder ved ringborgen Fyrkat, og byggeriet går derfor meget langsomt. Nogen har bedt en vølse – altså en hedensk kvinde – om at komme og ofre til de gamle guder, så det kan holde op med at regne.

I skal nu finde beslutte jer for, hvad I vil ofre til guderne, og finde på en remse, som vølven skal sige.

Belønning: Hver kvinde får to madressourcer.

Runeopgave

Vikingerne var glade for at rejse runesten for at mindes de døde. De blev ofte placeret ved veje eller broer, hvor der kom mange mennesker forbi, frem for ved den dødes gravsted. Med runestenene kommer vi meget tæt på menneskeskæbnerne fra vikingetiden. Prøv at oversætte nedenstående runetekst – hvem har rejst stenen?

Løsning:

”Sigrid rejste denne sten efter Birk”.

Løses opgaven, får hver kvinde én valgfri ressource.

Remedier: runealfabet.

Regneopgave

Hjemme på gården skulle der hver dag laves mad til rigtig mange mennesker. I hverdagene bestod maden formentligt mest af brød og grød, men i dag skal der være fest, for kongen har meldt sin ankomst. Der skal tilberedes en ret, der er en konge værdig, og hele gården står på den anden ende. Der skal laves høvdingegryde nok til 20 personer. Omregn opskriften, så der er mad nok – gårdens ære står på spil.

Løses opgaven, får hver kvinde en madressource.

Høvdingegryde til 4 personer

1 Lammebov	
4 stykker røget svinekød	
5 løg i tern	
5 hakkede fed hvidløg	
8 pastinakker	
2 nævefulde hestebønner	
1 dusk frisk brændenælde	
2 kopper fløde	

TRÆLLENE

Styrkeopgave

Blandt trællene var der status i at være den stærkeste eller smukkeste eller dygtigste til at væve, fordi bondens yndlingstræl ofte blev behandlet bedre. Nu skal vi finde ud af, hvem af jer som er den stærkeste. Hvem kan tage flest mavebøjninger?

Belønning: Vinderen må tage to ressourcer fra de andre grupper.

Argumentationsopgave

Ved ringborgen Borgring er der mange daglige konflikter, fordi trællene ikke får mad nok at spise, og økserne er blevet slidte.

Læreren er bygmesteren, og nu skal I overbevise ham om at give jer mere mad og nyt værktøj. Kom med tre argumenter, hvorfor det er en god ide at give trællene mere mad.

Belønning: Hver træl får to madressourcer.

Straf: Alle grupper skal aflevere to madressourcer.

Regneopgave

Det var trælles opgave at fælde de mange træer, der skulle bruges til bygningen af ringborgene. På ringborgen Fyrkat skulle der for eksempel bygges 16 langhuse, og hvert langhus krævede 50 fældede træer.

Hvor mange træer skulle der fældes til de 16 huse? (svar: 800)

Belønning: To jernressourcer til nye økser.

Straf: Alle grupper afleverer to jernressourcer.

Undervisningsmaterialet er udviklet som en del af forskningsprojektet "From central Place to urban Space", hvor forskere fra Østfyns Museer, Nordjyllands Historiske Museum og Odense Bys Museer undersøgte, hvordan urbaniseringen er sket fra jernalderen til den tidlige middelalder. Med andre ord prøvede forskerne at finde ud af, hvorfor mennesker, der boede på forskellige typer af bopladser, i perioden fra år 400 til 1100 begynder at flytte sammen andre steder og grundlægge de første byer. Forskerne undersøgte, hvor mennesker har boet, hvad de har handlet med, hvilke håndværk de har haft, og hvordan de har kommunikeret og forsvaret sig. Derfor har forskerne også arbejdet med Nonnebakken i Odense og de øvrige ringborge i Danmark.

Lyst til mere? – muligheder og opfordringer

Hvis I vil fordybe jer mere i vikingetiden, kan I finde flere undervisningsmaterialer på hjemmesiden <https://museum.odense.dk/undervisning> om kommunikation i vikingetiden og vikingetidens dragtsmykker.

Forløbet er udviklet af Odense Bys Museer i samarbejde med studerende fra University College Lillebælt, Ane Skriver Tillisch, Søren Egmos og Jakob Knorreborg Pedersen, som en del af forskningsprojektet "From central Space to urban Place".

Medmindre andet er angivet, er alle billeder underlagt copyright Odense Bys Museer.

VELUX FONDEN



ODENSE BYS MUSEER