

Playing History

Slave Trade



© 2014 Serious Games Interactive ApS. All Rights Reserved

LÆRERVEJLEDNING

INDHOLD

introduktion	3
Elevopgaver	3
Del 1	3
Del2	4
Del 3	4
Spilmanual	5
Bevægelse	5
Menuer	5
Gem spillet	5
At bruge indsamlede genstande	5
Kronobriller	5
Slavehandlen	6
Gennemgang og Løsninger	7
England	7
Minispil: Rejsen til Afrika	7
Minispil: En besværlig blomst	8
Mellempassagen	8
Minispil: På vej mod Barbados	10
Slaveri som tema i historieundervisningen	11
Kronologisk overblik	12
Fortolkning og formidling	12
Relevante historiske fikspunkter	12
Aktiviteter	12

INTRODUKTION

I spillet "Slavehandelen" spiller eleven drengen Tim, som er slave for en englænder i 1700-tallet. Han får til opgave at sejle med til Afrika for at købe slaver og derfra videre til Amerika for at sælge dem. Tim må undervejs ballancere mellem at være på god fod med sine overordnede, og samtidig hjælpe de andre slaver med at holde modet oppe. Måske kan det lykkes ham at slippe fri fra sin slavetilværelse...

I spillet er der placeret forskellige anakronismer, som har til formål at sætte fokus på forskellen mellem forskellige historiske tider. Anakronismerne skal skærpe elevens bevidsthed om den historiske udvikling og muligheder, vidensniveau og vilkår for mennesker i forskellige historiske perioder.

Elevopgaver

Der er 3 opgaver / dele som de studerende skal løse:

1. **Fra Afrika til England**
2. **På skibet over Atlanten**
3. **Slavehandel**

Efter hver halvdel af spillet kan eleverne arbejde med det opgaveark, der relaterer sig til netop den halvdel af spillet. Opgavehæftet printes ud og løses alene eller i grupper.

Elevernes opgaver kan laves mens eleverne spiller spillet eller efterfølgende som et middel til at sikre at eleverne har lært, det de skulle ud fra spillet. Elev opgaverne er sigtet mod at fastholde lærings indhold af spillet til eleverne.

Del I

Opgave 1

Debriefing: De har til formål at få elevens umiddelbare oplevelser af spillet frem, og derfor laves de bedst alene.

Opgave 2

Multiple choice: Disse opgaver har det formål at fremhæve nogle af de faktuelle informationer eleven har fået i spillet. Denne spørgsmål egner sig også godt til at eleverne løser dem alene.

Opgave 3

Handling og karakterer: Denne opgave går på spillets handling og personerne. Disse opgaver egner sig godt til at eleverne besvarer dem to og to.

Del 2

Opgave 4

Debriefing: De har til formål at få elevens umiddelbare oplevelser af spillet frem, og derfor laves de bedst alene.

Opgave 5

Multiple choice: Disse opgaver har det formål at fremhæve nogle af de faktuelle informationer eleven har fået i spillet. Denne opgave egner sig også godt til at eleverne løser dem alene.

Opgave 6

Handling og karakterer: Denne opgave går på spillets handling og personage. Disse opgaver egner sig godt til at eleverne besvarer dem to og to.

Del 3

Opgave 7

Flaskepost: I denne opgave får eleven mulighed for at bruge sin fantasi og indlevelsesevne til at skrive et flaskepostbrev fra en slave. Der er frit slag i øvrigt for, hvordan eleven vil løse opgaven. Eleven kan bruge de informationer, som er lært i løbet af spillet, samt indtryk af stemninger og forhold hos slaverne. Eller eleven kan vælge sin egen kreative fortolkning af opgaven og eks. skrive om en slave fra en anden tidsperiode.

Opgave 8

Tænk først, diskutér bagefter: Opgaven lægger op til eftertanke og diskussion. Det der menes med "tænk først, diskutér bagefter" er, at eleverne først skal have god tid til at tænke spørgsmålene igennem alene (eller to og to) og tage noter til overvejelserne, før de kaster sig ud i en diskussion af emnerne i klassen.

Opgave 9

Informationssøgning: Denne opgave er tænkt som en slags "ekstraopgave", der er beregnet på de elever, der er hurtigt færdige med både spillet og de øvrige opgaver. Det kan være en god idé at fortælle eleverne fra starten, at der er masser af opgaver, også ekstraopgaver hvis tiden tillader det.



SPILMANUAL

Her beskrives hvordan spillet fungerer, og hvordan man gennemfører det. Denne vejledning er den samme i elevopgaverne

Bevægelse

Du kan styre spilkarakteren med musen. Ved at klikke på ting i spillet kan du samle dem op eller undersøge dem. I nogle minispil skal du også benytte tastaturet.

Gå og løb

Du klikker på jorden, der hvor du gerne vil gå hen. Hvis du dobbeltklikker sætter du i løb.

Menuer

Ved enten at trykke ESC eller klikke på din pointtavle kan du komme ind i spilmenuen. Her kan du se, hvordan du klarer dig i spillet. Du kan også justere lyd og grafik.

Gem spillet

Du kan også gemme dit spil inde i menuen.

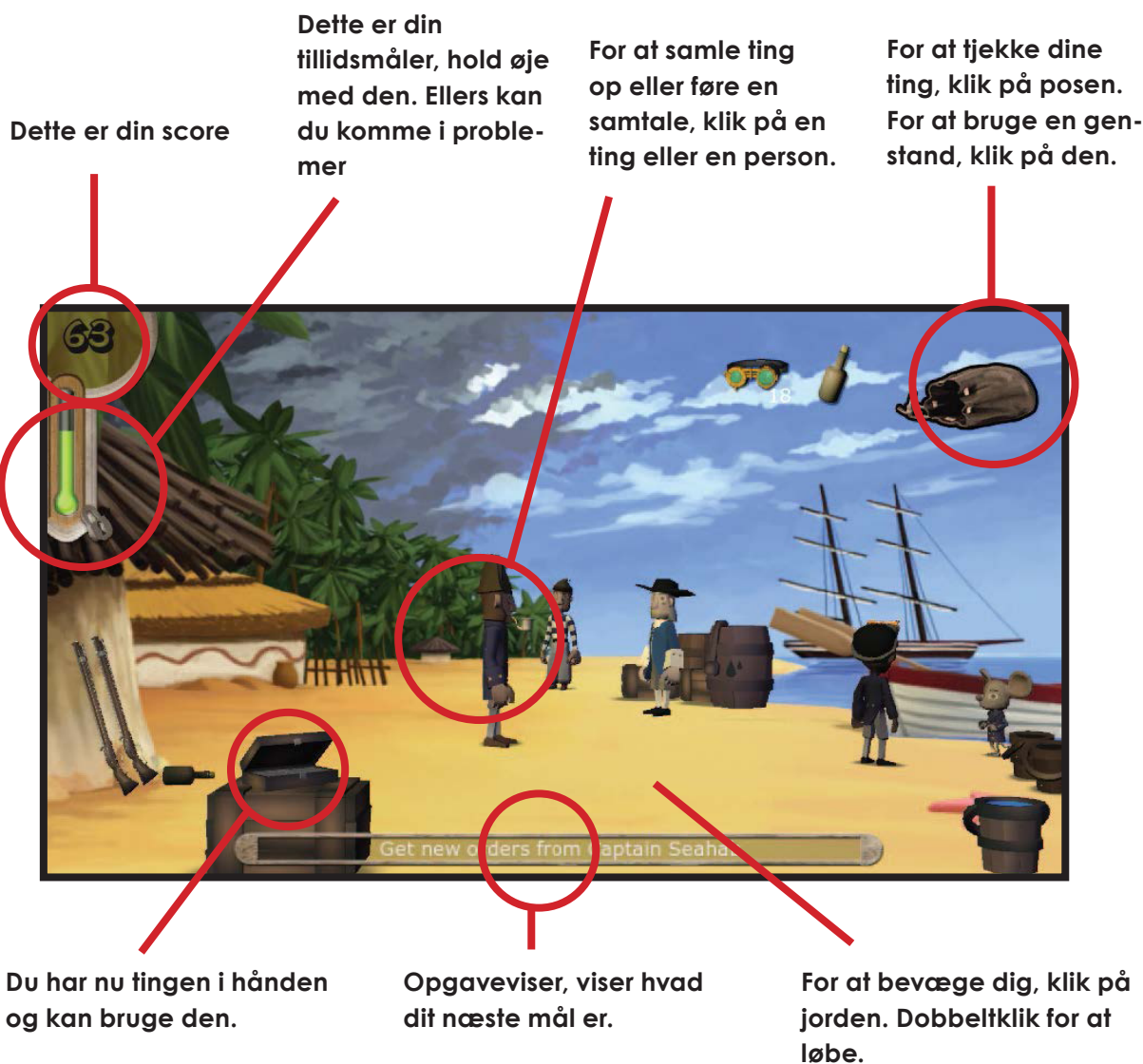
At bruge indsamlede genstande

Klik på posen øverst i højre hjørne. Du kan nu se, hvilke genstande du har til rådighed. For at bruge en genstand venstreklikker du på den. Du har nu genstanden i hånden og kan anvende den i spillet. Hvis du vil se en kort beskrivelse af genstanden, skal du holde musen over genstanden. Du kan også kombinere enkelte genstande eksempelvis "høtyven og en bunke hø, på denne måde samles en høstak. Vælg høtyven fra posen og klik på høet for at samle høstakken."

Kronobriller

Dine tidsbriller ligger også i posen. Vælg dem og brug dem på dig selv. Nu ser du et kort øjeblik verden i et grønligt skær, i denne tilstand kan du aktivere de ting fra andre tidsperioder som findes i spillet.





Slavehandlen

Spillet handler om slavehandel i 1700-tallet. Du spiller drengen Tim, som er slave for kaptajn Havhab. I skal på en mission til Afrika, hvor I skal købe slaver for at sælge dem videre i Amerika. Du fungerer som tjener og som tolk. Det er en farefuld rejse både for dig og for de slaver, som skal med på turen.

Din opgave er ikke let, du skal balancere mellem at være på god fod med slaveejereren og de andre magtfulde personer omkring dig, og samtidig skal du gerne gøre det, du selv synes er retfærdigt over for slaverne.

Undervejs møder du en, du kender godt, og du overvejer om det er muligt for jer begge at flygte ... Held og lykke på rejsen!

GENNEMGANG OG LØSNINGER

England

1. Tal med Kaptajnen
2. Klik på brandyflasken (ved døren)
3. Klik på døren
4. Tal med kokken (den skaldede mand) » Svar Afrika
5. Gå tilbage og tal med kaptajnen
6. Tal med handelsmanden Bleverblum
7. Tal med kaptajnen
8. Tal med doktoren
9. Tal med doktoren og dernæst kaptajnen



Minispil: Rejsen til Afrika

1. Tal med musen
2. Tal med kaptajnen
3. Saml trækassen med knive op, forrest i scenen
4. Klik på stien bag ved huset i forgrunden, klik derefter på den store hytte i baggrundens indgang
5. Tal med Mester Janto på stolen
6. Gå udenfor igen og se cut-scenen
7. Efter samtalen med søsteren, gå tilbage til stranden, tjæren står ved musen forrest til højre i scenen
8. Efter at have taget tjæren, går du tilbage og taler med søsteren i buret » Herefter skifter du til at spille søsteren
9. Klik på grenen forrest i scenen
10. Åben din taske, klik på grenen (den flytter sig nu med musen), klik med grenen på tjæreklaten.
11. Klik på din ny-samlede ", blomst øverst til venstre

Minispil: En besværlig blomst

1. Efter minispillet, klik på bladene i buret for at få søsteren til at sove
2. Du er nu tilbage som drengen
3. Tal med kaptajnen
4. Klik på flintebøsserne og flaskerne i forgrunden
5. Tal med kaptajnen
6. Følg efter kaptajnen op mod Jantos hytte, gå ind i hytten
7. Kør forhandlingerne mellem Janto og Kaptajnen
» Pas på med at lyve for kaptajnen
8. Tal med søsteren
9. Tal med doktoren
10. Besvar søsterens spørgsmål
11. Gå tilbage til kaptajnen og meld klar til at rejse videre

Ekstra minispil: Slavestuvning

Ekstra minispil: Mellempassagen

Mellempassagen

1. Du starter som søsteren, Tal med slaven nederst venstre hjørne
2. Tal med slaven øverst til højre
3. Tal med den stående slave midt for
» Du skifter nu til drengen
4. Tal med kaptajnen
5. Gå op af trappen, gå til fronten af skibet ved at klikke nederst i billedet
6. Tal med doktoren
» Hør hvad han fortæller om skørbug
7. Gå tilbage til bagenden af skibet og tal med den kvindelige slave
» Stil spørgsmål og vurder hendes situation
8. Gå tilbage til doktoren og fortæl hvad din diagnose er
9. Gå ned af trappen og tal med Wallace
» Hvis du bestikker ham med løftet om Brandy, skal du stjæle den til ham senere. Hvis du får lov til at tage vandet, så husk at klikke på tønden bagest til venstre for at samle det op
10. Tal med doktoren igen og videregiv Wallace' svar
11. Tal med søsteren

12. Gå ned til kaptajnens kahyt
13. Klik på bogreolen over bordet forrest i billedet
» Det hintes meget kraftigt, at det er her, der skal ledes, hvis man taler med kaptajnen
14. Gå op på dækket og tal med din søster
15. Gå tilbage og snak med kaptajnen
» Prøv at skjule det faktum, at du tog nøglen, ellers er du i problemer
» Afslut samtale, du skifter nu til søsteren
16. Tal først med slaven nederst til venstre
» Prøv at overbevise hende om ikke at springe overbord
17. Tal med den rebelske slave midterst
» Giv ham nøglen, du skifter til drengen
18. Tal med kaptajnen, dernæst doktoren som står forrest på skibet
19. Gå tilbage og tal med kokken
» Hvis du lovede ham brandy tidligere i spillet kræver han den nu
20. Gå ned i kaptajnens kahyt og klik på skrinet, forrest til venstre
21. Tal med doktoren efter du har fået listen fra kokken
22. Tal med kaptajnen
» Her kan du vælge om du vil hurtigt videre eller redde slaver
23. Hurtigt videre giv ham listen
24. Hvis ikke, skal du vælge "dobbelttjekke" løsningen
25. Løsning for at redde alle slaver er:
 - Tal med styrmanden
 - Brug fjerpenen fra kaptajnens kahyt sammen med doktorens liste med 25 på, for at forfalske listen
 - Gå ned i proviantrummet (forrest på skibet og ned af trappen og tal med slaven dernede)
26. Tal dernæst med kaptajnen og giv ham 3 grunde til ikke at smide slaver overbord
 - Først det forfalskede brev
 - Så svar på hvor lang tid der skal gå,
 - Dernæst angiv slaven i proviantrummet
 - Dette får konsekvenser senere hen
 - » Sejl videre

Minispil: På vej mod Barbados

1. Løb ind igennem porten til fortet
2. Tal med søsteren
3. Tal med handelsmanden » Sørg for få ham til at gå i seng
4. Tal med søsteren
5. Tal med vagten ved porten bagest i scenen
» Sørg for at overtale ham til at gå
6. Følg efter vagten ud af porten
7. Tal med vagten i den røde frakke
» For at få nøglerne skal du overtale ham til at tage en tår sprut
» Dernæst får du ham til at vende sig om
» Skynd dig at tage nøglerne forrest på bordet
8. Hvis det ikke lykkedes kan du prøve igen, for at få ham sober igen skal han drikke vand (hvis han klager over at være for fuld)
9. Afhængigt af hvordan din tillidsmåler står og hvad du gjorde med slaven i proviantrummet er der forskellige muligheder :
» Høj tillid - tal til kaptajnen
» Lav tillid (ikke afsløret slave) – find den undslupne slave skjult bagest uden for fortet
» Lav tillid, (afsløret slave) – tal med slaven i gården
10. Tal dernæst med søsteren
11. Løb ud af porten og tal med vagten i den røde frakke
» Du skifter nu til søsteren
12. Klik på følgende: De to ruller reb, den lille hvide sten forrest i billedet ved siden af journalen, lampen bagerst midtfor ved muren og en af krudttønderne.
13. Kombiner reb og sten 2 gange – for at få 2 lunter
14. Kombiner de 2 lunter, (for at få en lang lunte som skal kombineres med krudttønden)
15. Klik på din krudttønde med lunte og placer den ved siden af de andre tønder
16. Klik på lygten i din taske og klik med den på krudttønden
» Nu flygter Piri med de andre slaver
17. Spillet er færdigt



SLAVERI SOM TEMA I HISTORIEUNDERVISNINGEN

Udover at spillet Slavehandel kan bruges i historiundervisningen, når der direkte arbejdes med emnet slavehandel, kan spillet bruges i tematisk historieundervisning med fokus på en række forskellige temaer:

Nutidig slavehandel - trafficking

Slaveri i nutiden er et meget aktuelt emne. Der findes en række former for slaveri nu om dage og trafficking er en form for slaveri som er udbredt i den vestlige verden. Spillet om slavehandel kan bruges som led i behandling af emnet slaveri i bred forstand.

Eget lands slaveri

Der kan arbejdes med elevens eget lands rolle i slaverihistorien.

Menneskerettigheder

Slavehandel kan beskrives i relation til menneskerettigheder, og der kan arbejdes med slavernes juridiske rettigheder under slaveriet i Amerika.

Sammenhængsforståelse

Racisme, sort identitet og forholdet mellem sorte og hvide i dag. Spillet kan også bruges, hvis der arbejdes med sammenhængsforståelse mellem slavehandel og nutidig racisme, sort identitet og forholdet mellem sorte og hvide.

Spillet kan i det hele taget anvendes til udviklings- og sammenhængsforståelse i arbejdet med en række andre temaer:

- Slaverihistoriens betydning for udviklingen på kontinenterne i dag
- Kulturelle aflejringer fx fra afrikanere i Amerika
- Magtanvendelse og magtforhold i forskellige tidsaldre

Slaveriet kan ses som en måde at organisere et samfund på, og slavesamfundets organisering kan beskrives. Der kan arbejdes med balancen mellem arbejdskraft, produktion og ressourcer fordeling mellem kontinenterne dengang og i dag.



KRONOLOGISK OVERBLIK

Slavehandel kan også anvendes i historieundervisningen med fokus på kronologisk overblik: Man kan sammenligne livsbetingelser i forskellige samfund og perioder og under forskellige former for slaveri. Tidsåndens indvirken på synet på slaveri og andre historiske begivenheder kan studeres.

Eleverne kan beskæftige sig med de epoker, der er relevante for slaveriet og placere dem kronologisk. Der kan arbejdes med synet på menneskerettigheder i forskellige perioder.

Fortolkning og formidling

I arbejdet med slaverihistorie kan man lægge vægt på informationssøgning og formidling.

Relevante historiske fikspunkter

Endelig kan man arbejde med relationen mellem slaveri og de historiske emner og fikspunkter, som har forbindelse med slaveriet, f.eks. enevælde, den amerikanske borgerkrig, slaveri i andre historiske perioder, Afrikas historie og udvikling, opdagelsesrejer, kolonialismen, imperialismen og merkantilismen, oplysningstiden, sukker, guld, søfart mm.

AKTIVITETER

I elevopgaverne er der en række aktiviteter og opgaver eleverne kan arbejde med. Derudover kan eleverne arbejde med:

Lave små rollespil om hverdagens problemer for en slave eller for en slaveejer.

Tegne et kort over hvor slaverne kom fra, selvruter, transport af varer og kolonier i Amerika.

Skrive en fortælling om hvordan det videre gik med nogle af personerne i spillet.

Beskrive en dag i en slaveejerens liv og derefter samme dag set fra slavens perspektiv.

Interviewe efterkommere af slaver om deres tanker om slaveriet.

Diskutere hvordan nutidigt slaveri kan forhindres.

Playing History

© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED