

Playing History

Slave Trade



© 2014 Serious Games Interactive ApS. All Rights Reserved

LÆRERVEILEDNING

INNHold

Introduksjon	3
Studentoppgaver	3
Del 1	3
Del 2	4
Del 3	4
Spell Manual	5
Å bevege seg rundt	5
Menyer	5
Lagring av spiller	5
Bruk av innsamlende gjenstander.	5
Kronobriller	5
Slavehandelen	6
gjennomgang og løsninger	7
England	7
Minispill: Reisen til Afrika	7
Minispill: En vanskelig blomst	8
Mellompassasjen	8
Minispill: Kurs satt for Barbados	10
Slaveri som tema i emnet historie	11
Kronologisk oversikt	12
Anskaffelse og presentasjon av informasjon	12
Relevante historiske referansepunkt	12
Flere aktiviteter	12

INTRODUKSJON

Dette spillet dreier seg om slavehandelen på det attende århundret. Du spiller som Tim, en slavegutt som tilhører kaptein Seahab. Du drar på en reise til Afrika for å kjøpe slaver, som så blir videresolgt i Amerika. Du er kapteinens tjener og tolk. Reisen er full av farer for deg og slavene som skal transporteres. Oppgaven din er ikke enkel: Du må ha et godt forhold med slaveeieren og andre mektige personer på skipet og samtidig må du sørge for at slavene behandles på en måte du syns er passende. På reisen vil du møte noen du kjenner godt, og du vil begynne å lure på om det kan være mulig å flykte for begge...

I spillet er det på ulike anakronismer, som har som mål å fremheve forskjellen mellom forskjellige historiske tider. Anakronismene er ment å styrke studentens bevissthet om den historiske utvikling og muligheter, kunnskapsnivå og forholdene for mennesker i ulike historiske perioder.

Studentoppgaver

Det er tre deler til studentoppgave, som må løses:

1. **Fra Afrika til England**
2. **På skipet over Atlanteren**
3. **Slavehandel**

Etter hver del av spillet arbeider elevene med arbeidsarket som angår den delen. Oppgaver blir skrevet ut og løst alene eller i grupper.

Studentoppgaver kan gjøres mens elevene spiller spillet eller senere som et middel for å sikre at elevene har lært det de trengte ut av spillet. Studentoppgaver er på plass for å opprettholde læringsinnhold av spillet til studentene.

Del I

Oppgave 1

Rapportering: De har som mål å utlede de umiddelbare opplevelsene og inntrykkene til elevene og utføres derfor best individuelt.

Oppgave 2

Flervalg: Målet er å fremheve noe av den saklige informasjonen som elevene har fått i løpet av spillet. De er også godt egnet for individuelt arbeid.

Oppgave 3

Handling og Karakterer: Denne oppgaven omhandler handlingen og karakterene. De er godt egnet for pararbeid.

Del 2

Oppgave 4

Rapportering: De har som mål å utlede de umiddelbare opplevelsene og inntrykkene til elevene og utføres derfor best individuelt.

Oppgave 5

Flervalg: Målet er å fremheve noe av den saklige informasjonen som elevene har fått i løpet av spillet. De er også godt egnet for individuelt arbeid.

Oppgave 6

Handling og Karakterer: Denne oppgaven omhandler handlingen og karakterene. De er godt egnet for pararbeid.

Del 3

Oppgave 7

Flaskepost: Denne oppgave får elevene sjansen til å vise fantasien og de empatiske evnene sine ved å skrive en flaskepost fra en slave. Elevene er helt fri til å avgjøre hvordan de løser denne oppgaven. De kan bruke informasjonen de har fått fra å spille spillet og inntrykkene av slavenes følelser og livsforhold. Eller de kan foreta sin egen kreative tolkning av oppgaven og skrive om en slave fra en annen tidsperiode.

Oppgave 8

Tenk og diskuter etterpå: Denne oppgave er ideell for ettertanke og etterfølgende diskusjon. Ideen om å "tenke og diskutere etterpå" er for å la elevene vurdere hvert spørsmål nøye selv (eller i par) og notere ned tankene sine før de innleder en diskusjon om spørsmålene i klasserommet.

Oppgave 9

Innhenting av informasjon: Denne oppgave ter ment som en slags "tilleggsoppgave" for elevene som fullfører spillet og resten av oppgavene før tiden. Det kan være en god idé å fortelle elevene tidlig at det er masse oppgaver, inkludert ekstraoppgaver for de som fullfører tidlig.



SPELL MANUAL

Nedenfor er en systematisk beskrivelse av hvordan spillehistorie: slavehandel og hvordan å fullføre spillet. Denne guiden er den samme i studentoppgaver.

Å bevege seg rundt

Du kontrollerer hovedpersonen i spillet med musen. Klikk bakken for å bevege deg. Dobbelklikk for å løpe. Klikk en gjenstand i spillet for å plukke den opp eller undersøke den. I noen minispill må du også bruke tastaturet.

Hopp og Løp

Klikk på stedet du vil flytte til. Hvis du dobbeltklikker, starter du kjører.

Menyer

Trykk ESC (oppe til venstre på tastaturet) eller klikk spillets poengtavle for å åpne spillmenyen. Her kan du se hvor godt du klarer deg i spillet. Du kan også justere innstillingene for lyd og grafikk.

Lagring av spiller

Gå inn i spillmenyen for å lagre spillet.

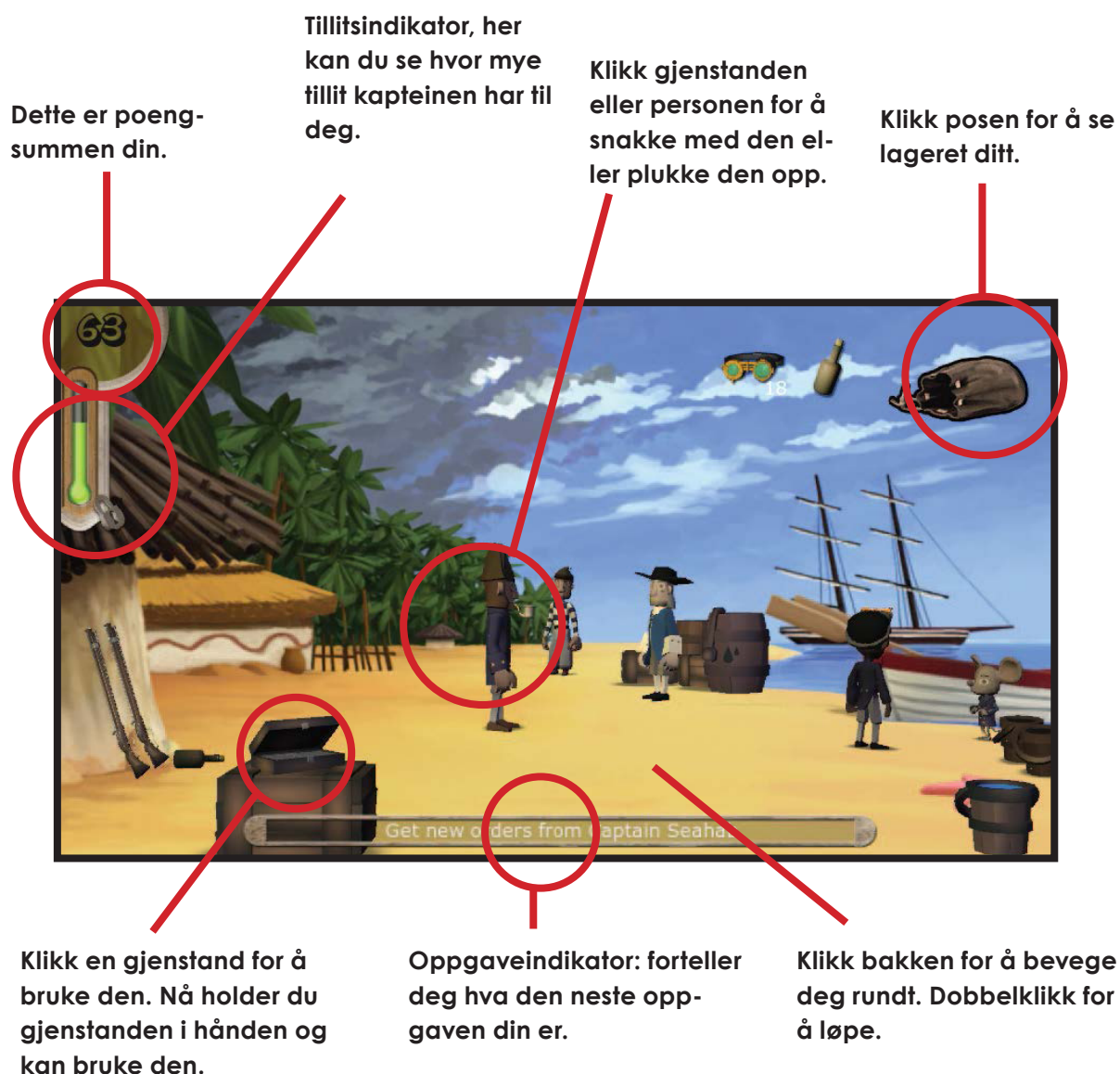
Bruk av innsamlede gjenstander.

Venstreklikk en gjenstand for å bruke den. Du holder nå gjenstanden og kan bruke den i spillet. Om du vil se en kort beskrivelse av gjenstanden hold musemarkøren over den. Du kan også kombinere gjenstander ved å klikke den ene og så den du vil kombinere den med.

Kronobriller

Når du har funnet kronobrillene, kan du finne dem i posen din. Klikk dem for å ta de på deg. Du ser nå verdenen i et grønt skjær et lite øyeblikk. Mens det varer, kan du aktivere gjenstander som tilhører andre tidsperioder i spillet. Klikk gjenstanden eller personen fra en annen tid for å snakke med den eller plukke den opp.





Slavehandelen

Dette spillet dreier seg om slavehandelen på det attende århundret. Du spiller som Tim, en slavegutt som tilhører kaptein Seahab. Du drar på en reise til Afrika for å kjøpe slaver, som så blir videresolgt i Amerika. Du er kapteinens tjener og tolk.

Reisen er full av farer for deg og slavene som skal transporteres. Oppgaven din er ikke enkel: Du må ha et godt forhold med slaveeieren og andre mektige personer på skipet og samtidig må du sørge for at slavene behandles på en måte du synes er passende.

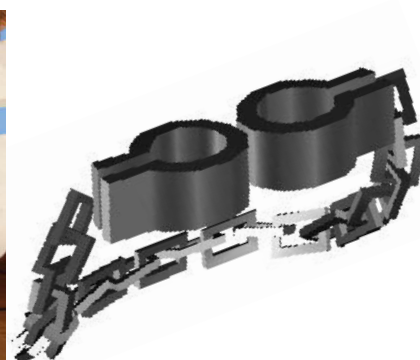
På reisen vil du møte noen du kjenner godt, og du vil begynne å lure på om det kan være mulig å flykte for begge...

Lykke til på reisen!

GJENNOMGANG OG LØSNINGER

England

4. Snakk med kapteinen
5. Klikk brandyflasken (ved døren)
6. Klikk døren
7. Snakk med kokken (den skallede mannen) » Svar Afrika
8. Returner til kapteinen og snakk med han igjen
9. Snakk med kjøpmannen Blotherbloom
10. Snakk med kapteinen
11. Snakk med doktoren
12. Klikk flasken i bakgrunnen ved siden av musen
13. Snakk med doktoren og så kapteinen



Minispill: Reisen til Afrika

1. Snakk med musen
2. Snakk med kapteinen
3. Plukk opp treboksen med kniver i forgrunnen
4. Klikk stien bak huset i forgrunnen, klikk så inngangen til den store hytten i bakgrunnen
5. Snakk med høvding Janto (mannen på stolen)
6. Gå ut av hytten og se filmklippet
7. Etter samtalen med søsteren din
8. Returner til stranden. Tjæren er ved siden av musen i forgrunnen til høyre
9. Plukk opp tjæren og returner til søsteren din som er i bur » Fra nå av spiller du som søsteren
10. Klikk pinnen i forgrunnen
11. Åpne posen din. Klikk pinnen (den vil nå flyttes som musemarkøren) og klikk tjæreklaten
12. Klikk den nylig lagde "blomsterplukkeren", klikk så blomsten oppe til venstre på skjermen

Minispill: En vanskelig blomst

1. Klikk bladene i buret etter minispillet for å få Piri til å sove
2. Du vil nå fortsette å spille som Tim/Putij
3. Snakk med kapteinen
4. Klikk muskettene og flaskene i forgrunnen
5. Snakk med kapteinen
6. Følg kapteinen til Jantos hytte og gå inn i hytten
7. Forhandle med Janto på kapteinens vegne » Sørg for å ikke lyve til kapteinen
8. Snakk med søsteren din
9. Snakk med doktoren
10. Svar på spørsmålet fra søsteren din
11. Returner til kapteinen for fortell han at du er klar til å sette seil

Ekstra minispill: Slavestuing

Ekstra minispill: Mellompassasjen

Mellompassasjen

1. Du starter med å spille som søsteren. Snakk med slaven nede til venstre på skjermen.
2. Snakk med slaven oppe til venstre
3. Snakk med slaven som står midt på skjermen
» Du går nå tilbake til å spille som Tim/Putij
4. Snakk med kapteinen
5. Gå opp trappene og gå til baugen (forsiden) på skipet ved å klikke den nedre delen av skjermen
6. Snakk med doktoren
» Vær oppmerksom på det han sier om skjærbuk
7. Returner til bakside av skipet og snakk med den kvinnelige slaven
» Still henne spørsmål og vurder situasjonen hennes
8. Returner til doktoren og fortell han diagnosen din
9. Gå ned trappene og snakk med Wallace
» Om du bestikker han med løfte om brandy, må du stjele den for han senere. Om han lar deg ta litt vann, husk å klikke tønne bakerst for å plukke den opp
10. Snakk med doktoren igjen og fortell han om Wallaces svar

11. Snakk med søsteren din
12. Gå til kapteinens lugar
13. Klikk bokhyllen over bordet i forgrunnen
 - » Når du snakker med kapteinen gir han deg klare hint om at det er der du skal lete
14. Gå på dekk og snakk med søsteren din
15. Returner til lugaren og snakk med kapteinen
 - » Prøv å skjule at du tok nøkkelen – ellers vil du få problemer
 - » Avslutt samtalen. Du går nå tilbake til å spille som søsteren
16. Snakk først med slaven nede til venstre på skjermen
 - » Prøv å overtale henne til å ikke hoppe overbord
17. Snakk med den opprørske slaven i midten
 - » Gi han nøkkelen. Du går nå tilbake til å spille som Tim
18. Snakk med kapteinen og så doktoren (han er i baugen på skipet)
19. Gå tilbake og snakk med kokken Wallace
 - » Om du lovte han brandy tidligere i spillet, vil han kreve den nå
20. Gå til kapteinens lugar og klikk den lille kisten til venstre i forgrunnen
21. Snakk med doktoren etter kokken har gitt deg listen
22. Snakk med kapteinen
 - » Du kan nå velge om du vil fortsette raskt eller redde noen slave
23. For å fortsette raskt, gi listen til kapteinen
24. For å redde slaver, be om å "dobbeltsjekke" listen
25. Gjør det følgende for å redde alle slavene:
 - Snakk med førstestyrmannen
 - Bruk fjærpennen fra kapteinens lugar med doktorens liste over 25 slaver for å lage en forfalsket liste
 - Gå til proviantrommen (gå ned trappene ved baugen på skipet og snakk med slaven der)
26. Snakk så med kapteinen og gi han tre grunner til å ikke kaste slaver overbord
 - Det falske brevet først
 - Fortell han så hvor lang tid det vil ta
 - Rapporter til slutt slaven i proviantrommet
 - Dette vil ha konsekvenser senere
 - » Seil videre

Minispill: Kurs satt for Barbados

1. Løp gjennom porten til fortet
2. Snakk med søsteren din
3. Snakk med kjøpmannen
 - » Overtal han til å dra til sengs
4. Snakk med søsteren din
5. Snakk med vakten ved porten i bakgrunnen
 - » Overtal han til å dra
6. Følg vakten ut gjennom porten
7. Snakk med vakten i rød frakk
 - » For å få nøklene fra han, overtal han til å drikke rom
 - » Få han så til å snu seg rundt
 - » Plukk fort opp nøklene som ligger på bordet
8. Om du ikke klarer det, kan du prøve igjen.
9. Få han til å drikke vann for å få han edru igjen (Om han klager på å være for full)
10. Avhengig av tilstanden til tillitsindikatoren og hva du gjorde med slaven i proviantrommet, har du diverse alternativ nå:
 - » Høy tillit: Snakk med kapteinen
 - » Lav tillit, rapporterte ikke slaven: Finn slaven som rømte som gjemmer seg i bakgrunnen utenfor fortet
 - » Lav tillit, rapporterte slaven: Snakk med slaven i gårdsplassen
11. Snakk så med søsteren din
12. Løp ut av porten og snakk med vakten i rød frakk
 - » Du bytter nå til å spille som søsteren
13. Klikk det følgende: de to taukveilene, den lille hvite steinen i forgrunnen ved siden av dagboken din, lampen i bakgrunnen ved veggen og en av kruttønnene
14. Kombiner tau og stein to ganger for å få to lunter
15. Kombiner de to luntene for å få en lang lunte, kombiner denne med kruttønnen
16. Klikk kruttønnen med lunte og plasser den ved siden av de andre tønnene
17. Klikk lanteren i pose din, klikk så kruttønnen med den
 - » Nå vil Piri rømme sammen med de andre slavene
18. Spillet slutter



SLAVERI SOM TEMA I EMNET HISTORIE

Dette spillet kan selvfølgelig brukes for å lære elever om slavehandel på det attende århundret, men kan også brukes i historielæring som er mer tematisk og fokusere på en rekke forskjellige emner:

Slavehandel i nåtiden - menneskehandel

Slaveri i nåtiden er et veldig aktuelt emne for tiden. Slaveri finnes i mange forskjellige typer i dag og menneskehandel er en veldig vanlig type slaveri i vesten. Spillet kan brukes til å diskutere slaveri på en mer generell måte.

Slaveri og ens eget land

Det er også mulig å se på elevens eget land og dets rolle i historien om slaveri.

Menneskerettigheter

Slavehandelen kan betraktes i sammenheng med menneskerettigheter og elever kan jobbe med de juridiske rettigheter til slaver i Amerika på det attende og nittende århundret.

Forstå forbindelsen

rasisme, sort identitet og forholdet mellom sorte og hvite personer i dag

Spillet kan også brukes for å jobbe med forståelsen av forbindelsen mellom slavehandel og rasisme i dag, sort identitet og forholdet mellom sorte og hvite personer.

Videre kan spillet brukes til å generelt sett illustrere utvikling og forbindelse i en rekke sammenhenger inkludert:

- Påvirkningen slaveri har på nåtidens utvikling i Europa, Amerika og Afrika
- Tverrkulturell innflytelse, sånn som påvirkningen afrikanske kulturer har på Amerika
- Makt og maktforbindelser i forskjellige tidsperioder

Slaveri kan også betraktes som en måte å organisere et samfunn, og organiseringen av slavesamfunn kan undersøkes. Elevene kan jobbe med balansen mellom arbeid, produksjon og distribusjon av ressurser i Europa, Amerika og Afrika da og nå.



KRONOLOGISK OVERSIKT

I emnet historie kan spillet også fungere bra med en kronologisk tilnærming:

- Elever kan sammenligne livsforhold i forskjellige samfunn og tidsperioder og under forskjellige typer slaveri. De kan også studere innflytelsen tidsånden har på folks holdning til slaveri og andre historiske hendelser.
- Elever kan jobbe med tidsperioder som er relevant for emnet slaveri og organisere de kronologisk.
- Elever kan jobbe med at undersøke holdninger til menneskerettigheter i forskjellige tidsperioder.

Anskaffelse og presentasjon av informasjon

Ved arbeid med historien om slaveri, kan man også fremheve anskaffelse av kunnskap og presentasjon.

Relevante historiske referansepunkt

Til slutt kan elever jobbe med forholdene mellom slaveri og andre historiske emner eller referansepunkt som angår slaveri, sånn som enevelde, den amerikanske borgerkrigen, slaveri i andre historiske perioder, historien og utviklingen av Afrika, utforskere, kolonialismen, imperialismen og merkantilisme, opplysningstiden, sukker, gull, sjøreiser osv.

Flere aktiviteter

Elevenes oppgaver inkluderer en rekke aktiviteter og oppgaver for elevene, men nedeunder finner du noen ytterligere forslag. Elever kan:

Lage korte rollespill om hverdagsproblemer for en slave eller en slaveeier.

Tegne et kart som illustrerer hvor slavene kom fra med seileruter, transport av varer og kolonier i Amerika.

Skrive en historie om hva som skjedde med noen av karakterene i spillet senere.

Beskrive en dag i livet til en slaveeier sammen med en beskrivelse av den samme dagen sett fra slavens perspektiv.

Intervjue etterkommere av slaver om deres tanker om slaveri.

Diskutere hvordan slaveri i nåtiden kan forhindres.

Playing History

© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED