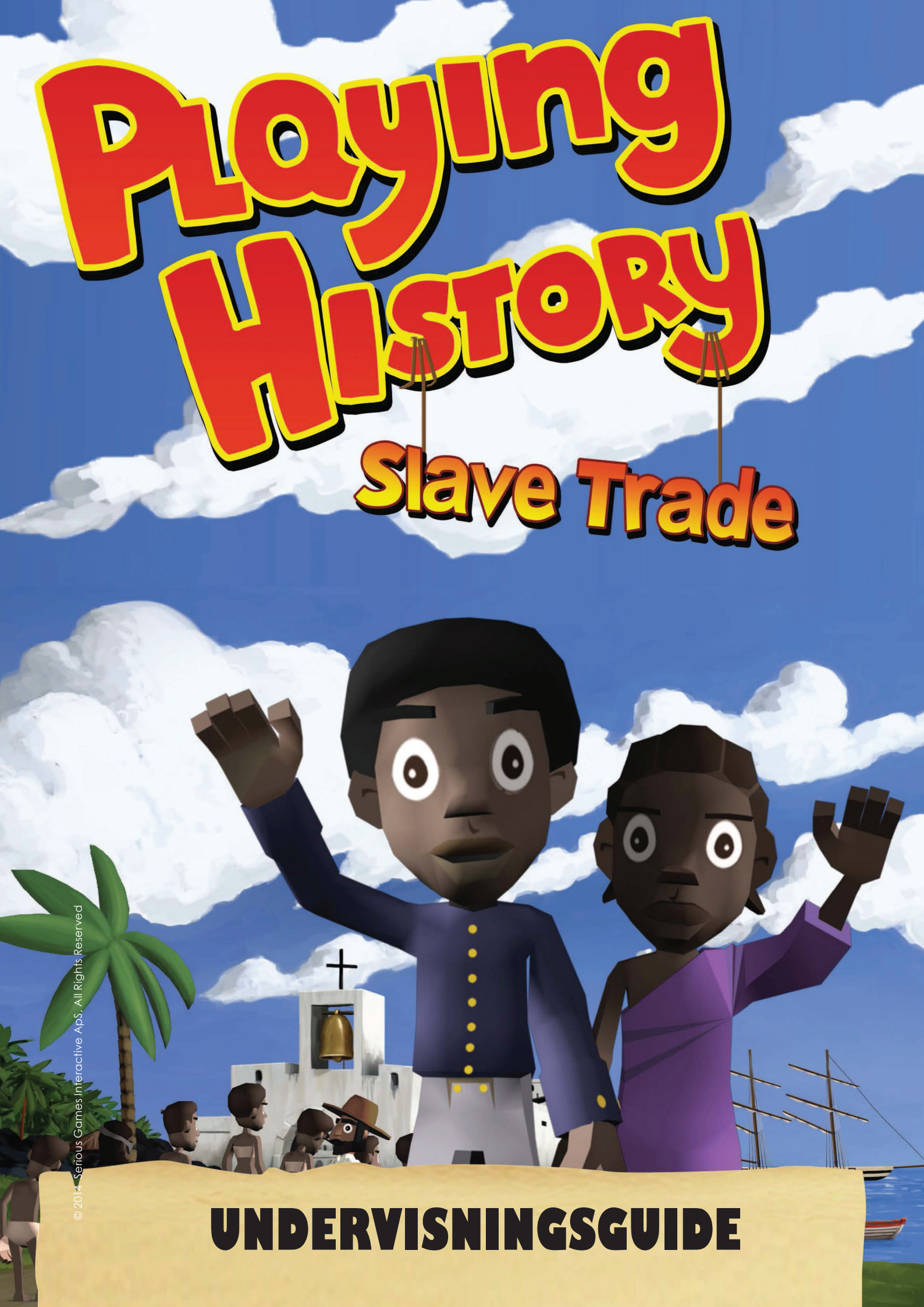
Playing History

Slave Trade



UNDERVISNINGSGUIDE

© 2014 Serious Games Interactive ApS. All Rights Reserved

© seriousgames.net

INNEHÅLL

Introduktion **3**
Elevuppgifter 3
Del 1 3
Del 2 4
Del 3 4
Spellmanual **5**
Rörelse 5
Menyer 5
Spara spelet 5
Använda uppsamlade objekt 5
De kronografiska glasögonen 5
Slavhandeln 6
Genomgång och lösningar **7**
England 7
Minispel: Resan till Afrika 7
Minispel: En knepig blomma 8
Mellanpassagen 8
Minispel: Kursen inställd mot Barbados 10
Slaveriet som ett tema i ämnet historia **11**
Kronologisk översikt **12**
Förvärv och presentation av information 12
Relevanta historiska riktmärken 12
Fler aktiviteter 12

INTRODUKTION

I Playing History: the Slave Trade är huvudkaraktären Tim, en slav som ägs av en engelsman på 1700-talet. Tim ska på en resa till Afrika för att köpa fler slavar och sedan segla vidare till Amerika för att sälja dem. På den här resan måste Tim stå på god fot med sina överordnade och samtidigt hjälpa sina slavvänner att hålla modet uppe. Kanske kommer han att lyckas fly från träldomen...

Spelet innehåller olika anakronismer som är placerade där för att belysa skillnaden mellan olika historiska perioder. Användningen av anakronismer syftar till att vässa elevernas medvetenhet om historiens gång och möjligheterna, kunskapsnivån och villkor för människor under olika historiska perioder.

Elevuppgifter

Det finns 3 delar till studentuppdrag, som måste lösas:

1. **Från Afrika till England**
2. **På fartyget över Atlanten**
3. **Slavehandel**

Efter varje del av spelet arbetar eleverna med arbetsbladet som gäller den delen. Uppgifterna skrivs ut och besvaras enskilt eller i grupp.

Elevuppgifter kan göras medan eleverna spelar spelet eller senare som ett sätt att se till att eleverna har lärt sig vad de behövde ur spelet. Elevuppgifter finns på plats för att upprätthålla lärande innehållet i spelet för eleven.

Del I

Uppgift 1
Rapportering: De syftar till att dra fram elevernas omedelbara upplevelser och intryck och görs därför bäst individuellt.

Uppgift 2
Flersvalsfrågor: De syftar till att betona några av de faktauppgifter som eleverna har förvärvat under spelet. Denna uppgift är väl lämpade för enskilt arbete.

Uppgift 3
handling och karaktärer: Denna uppgift gäller handlingen och karaktärerna. Dessa uppgifter är väl lämnade för arbete i par.

Del 2

Uppgift 4
Rapportering: De syftar till att dra fram elevernas omedelbara upplevelser och intryck och görs därför bäst individuellt.

Uppgift 5
Flersvalsfrågor: De syftar till att betona några av de faktauppgifter som eleverna har förvärvat under spelet. Denna uppgift är väl lämpade för enskilt arbete.

Uppgift 6
handling och karaktärer: Denna uppgift gäller handlingen och karaktärerna. Dessa uppgifter är väl lämnade för arbete i par.

Del 3

Uppgift 7
Flaskpost: Denna uppgift får eleverna chansen att använda sin fantasi och empatiska förmåga när de skriver ett brev från en slav som flaskpost. Eleverna är helt fria att bestämma hur de ska lösa uppgiften. De kan använda informationen de har fått genom att spela spelet och deras intryck av slavarnas känslor och levnadsförhållanden. Eller så de kan göra sina egna kreativa tolkningar av uppgiften och skriva om en slav från en annan tidsperiod.

Uppgift 8
Fundera och diskutera sedan: Denna uppgift är idealiska för reflektion och efterföljande diskussion. Idén med "fundera och diskutera sedan" är att eleverna ska överväga varje fråga noggrant på egen hand (eller i par) och anteckna sina tankar innan en klassrumsdiskussion om frågorna.

Uppgift 9
Skaffa information: Denna uppgift är tänkt som en slags "extra uppgift" för de elever som avslutar spelet och resten av uppgifterna i förväg. Det kan vara en god idé att låta eleverna veta tidigt att det finns gott om uppgifter, inklusive extra för de som blir färdiga tidigt.

© seriousgames.net

SPELLMANUAL

Nedan finns en systematisk beskrivning av hur Playing History: Slavetrade fungerar och hur man slutför spelet. Denna guide är samma i elevuppgifter

Rörelse

Du styr spelkaraktären med musen. Genom att klicka på objekt i spelet kan du plocka upp eller undersöka dem. I vissa minispel måste du använda tangentbordet också.

Hoppa och springa

Klicka på platsen du vill förflytta dig till. Om du dubbelklickar kommer du börja springa.

Menyer

Du får åtkomst till spelmenyn genom att trycka på ESC eller genom att klicka på resultattavlan. Här kan du kontrollera dina spelprestationer. Du kan också justera ljudet och de grafiska inställningarna.

Spara spelet

Du kan spara ditt spel från spelmenyn.

Använda uppsamlade objekt

Klicka på väskan i det övre högra hörnet. Du kan nu se dina tillgängliga föremål. Klicka på ett föremål för att använda det. Du håller nu objektet i handen för att använda det i spelet. Håll muspekaren över föremålet om du vill få en kort beskrivning av det.

De kronografiska glasögonen

Dina kronografiska glasögon finns i väskan när du har fått dem. Välj dem och använd dem på dina ögon. För ett kort ögonblick ser du världen med en grönaktig lyster. I det här läget kan du använda saker från andra tidsperioder i spelet.

© seriousgames.net

Detta är dina poäng

Förtroendeindikator, här kan du se hur mycket förtroende kaptenen har till dig

För att plocka upp något eller för att prata med någon klickar du på objektet eller personen i fråga

Klicka på väskan för att kontrollera ditt förråd

Klicka på ett objekt för att använda det. Nu håller du det i handen och kan använda det.

Uppdragsindikator: talar om för dig vad ditt nästa uppdrag är

Klicka på marken för att förflytta dig. Dubbelklicka för att springa

Slavhandeln

Det här spelet handlar om slavhandeln under 1700-talet. Du spelar Tim, en slavpojke som tillhör kapten Seahab. Du åker på en resa till Afrika för att köpa slavar som sedan ska säljas vidare i Amerika. Du är kaptens tjänare och tolk.

Resan är full av faror för dig såväl som för slavarna som ska transporteras. Din uppgift är inte lätt: Du måste stå på god fot med slavägaren och andra mäktiga personer ombord på fartyget, men samtidigt måste du se till att slavarna behandlas på ett sätt du tycker är rättvist.

På din resa kommer du träffa någon som du känner väl och du kommer att börja undra om det kan vara möjligt för er båda att fly...

Lycka till på din resa!

GENOMGÅNG OCH LÖSNINGAR

England

1. *Prata med kaptenen*
2. *Klicka på konjakflaskan (vid dörren)*
3. *Klicka dörren*
4. *Prata med kocken (den skalliga mannen) » Svara Afrika*
5. *Återvänd till kaptenen och prata med honom igen*
6. *Prata med försäljaren Blotherbloom*
7. *Prata med kaptenen*
8. *Prata med läkaren*
9. *Klicka tunnan i bakgrunden bredvid musen*
10. *Prata med läkaren, sedan kaptenen*

Minispel: Resan till Afrika

1. *Prata med musen*
2. *Prata med kaptenen*
3. *Plocka upp trälådan med knivar i förgrunden*
4. *Klicka på stigen bakom huset i förgrunden och klicka sedan på ingången till den stora hyddan i bakgrunden*
5. *Prata med Cheif Janto (mannen på stolen)*
6. *Gå ut från hyddan och titta på filmsekvensen*
7. *Efter samtalet med din syster*
8. *Återvänd till stranden. Tjäran finns vid musen i förgrunden till höger*
9. *Plocka upp tjäran och återvänd till din systers bur*
   » Från och med nu spelar du systern
10. *Klicka på pinnen i förgrunden*
11. *Öppna din väska. Klicka på pinnen (den kommer nu att röra på sig när du flyttar muspekaren) och klicka på klumpen med tjära*
12. *Klicka på din nyligen sammansatta "blomplockare", klicka sedan på blomman längst upp till vänster på skärmen*

Minispel: En knepig blomma

1. *Klicka efter minispelet på bladen i buren för att göra så att Piri somnar*
2. *Du återgår nu till att spela Tim/Putij*
3. *Prata med kaptenen*
4. *Klicka på musköterna och flaskorna i förgrunden*
5. *Prata med kaptenen*
6. *Följ med kaptenen till Jantos hydda och gå in i hyddan*
7. *Förhandla med Janto för kaptenens räkning » Se till att inte ljuga för kaptenen*
8. *Prata med din syster*
9. *Prata med läkaren*
10. *Svara på din systers fråga*
11. *Återvänd till kaptenen och berätta för honom att du är redo att åka*

Ytterligare minispel: Slavstuvning
Ytterligare minispel: Mellanpassagen

Mellanpassagen

1. Du börjar spela systern. Prata med slaven i skärmens nedre vänstra hörn

2. Prata med slaven i det övre vänstra hörnet

3. Prata med slaven som står i mitten av skärmen
   » Du återgår nu till att spela Tim/Putij

4. Prata med kaptenen

5. Gå uppför trappan och gå till fören (främre änden) av fartyget genom att klicka på den nedre delen av skärmen

6. Prata med läkaren
   » Var uppmärksam på vad han säger om skörbjugg

7. Återvänd till fartygets akter och prata med den kvinnliga slaven
   » Ställ frågor till henne och bedöm hennes situation

8. Återvänd till läkaren och berätta din diagnos för honom

9. Gå nedför trappan och prata med Wallace
   » Om du mutar honom med ett löfte om konjak måste du stjäla den åt honom senare » Kom ihåg att klicka på tunnan längst bak till vänster om han låter dig få lite vatten för att plocka upp det

10. Prata med läkaren igen och berätta för honom vad Wallace svarade

11. Prata med din syster

12. Gå till kaptenens hytt

13. Klicka på bokhyllan ovanför bordet i förgrunden
» När du pratar med kaptenen ger han tydliga antydningar om att det är där du ska leta

14. Gå ut på däck och prata med din syster

15. Återvänd till hytten för att prata med kaptenen
» Försök att dölja det faktum att du tog nyckeln – annars kommer du att få problem » Avsluta samtalet. Du spelar nu systern igen

16. Prata först med slaven i det nedre vänstra hörnet av skärmen
» Försök att övertala henne om att inte hoppa överbord

17. Prata med den upproriska slaven i mitten
» Ge honom nyckeln. Du spelar nu Tim igen

18. Prata med kaptenen och sedan läkaren (han är i fartygets för)

19. Gå tillbaka och prata med kocken Wallace
» Om du lovade honom konjak tidigare i spelet kommer han att kräva det av dig nu

20. Gå till kaptenens hytt och klicka på den lilla kistan i förgrunden till vänster

21. Prata med läkaren efter att kocken har gett dig en lista

22. Prata med kaptenen
» Du kan nu välja om du vill gå fram snabbt eller rädda några slavar

23. Ge listan till kaptenen för att gå snabbt framåt

24. Be att få "dubbelkolla" listan om du vill rädda slavar

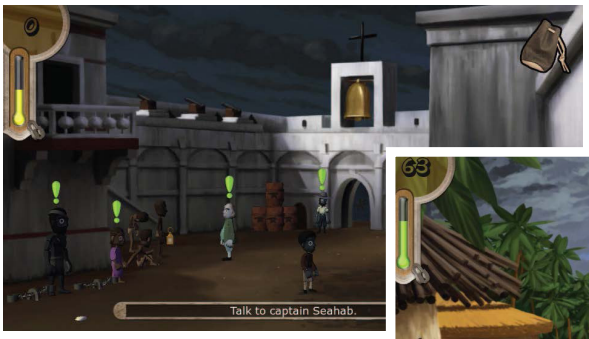
25. Gör följande om du vill rädda alla slavarna:
- Prata med förste styrman
- Använd fjäderpennan från kaptenens hytt tillsammans med läkarens lista med 25 slavar för att göra en förfalskad lista
- Gå till provisionsrummet (gå nedför trappan i fören av fartyget och prata med slaven där)

26. Prata sedan med kaptenen och ge honom tre skäl att inte kasta slavar överbord
- Först det falska brevet
- Berätta sedan för honom hur lång tid det tar
- Ange slutligen slaven i provisionsrummet
- Detta kommer att få konsekvenser senare

» Segla vidare

Minispel: Kursen inställd mot Barbados

1. *Spring genom portarna till fortet*
2. *Prata med din syster*
3. *Prata med försäljaren*
   » Övertala honom att gå till sängs
4. *Prata med din syster*
5. *Tala med vakten vid porten i bakgrunden*
   » Övertala honom att gå därifrån
6. *Följ vakten ut genom porten*
7. *Prata med vakten i röd kappa*
   » Övertala honom om att dricka rom för att få nycklarna av honom
   » Få honom sedan att vända sig om
   » Plocka snabbt upp nycklarna som ligger på bordet
8. *Om du inte lyckas kan du försöka igen. Få honom att dricka vatten för att få honom nykter (om han klagar på att han är för full)*
9. *Beroende på din förtroendeindikator och på vad du gjorde med slaven i provisionsrummet har du nu olika alternativ:*
   » Högt förtroende: prata med kaptenen
   » Lågt förtroende, rapporterade inte slaven: hitta den förrymda slaven som gömmer sig i bakgrunden utanför fortet
   » Lågt förtroende, rapporterade slaven: prata med slaven på borggården
10. *Prata sedan med din syster*
11. *Spring ut genom porten och prata med vakten i röd dräkt*
    » Du återgår nu till att spela systern
12. *Klicka på följande: de två repöglorna, den lilla vita stenen i förgrunden bredvid din dagbok, lampan i bakgrunden vid väggen och en av kruttunnorna*
13. *Kombinera repet och stenen två gånger för att få två stubiner*
14. *Kombinera de båda stubinerna för att få en lång stubin Kombinera dem med kruttunnan*
15. *Klicka på din kruttunna och placera den bredvid de andra tunnorna*
16. *Klicka på lyktan i väskan, sedan på kruttunnan med krut i sig*
    » Nu rymmer Piri tillsammans med de andra slavarna
17. *Spelet är slut*



SLAVERIET SOM ETT TEMA I ÄMNET HISTORIA

Det här spelet kan naturligtvis användas för att undervisa eleverna om 1700-talets slavhandel men det kan också användas i en mer tematiskt orienterad historieundervisning med fokus på ett antal olika teman:

Samtida slavhandel - människohandel
Dagens slaveri är en högaktuell fråga just nu. Slaveriet tar ett antal olika former i dag och människohandel är en mycket vanlig typ av slaveri i väst. Spelet kan användas för att diskutera frågan om slaveri i en vidare bemärkelse.

Slaveriet och ens eget land
Det är också möjligt att titta på elevernas eget land och dess roll i slaveriets historia.

Mänskliga rättigheter
Slavhandeln kan betraktas i förhållande till mänskliga rättigheter och eleverna kan arbeta med de juridiska rättigheterna för slavar i 1700- och 1800-talets Amerika. 9

Förstå kopplingar
Rasism, svart identitet och förhållandet mellan svarta och vita människor idag. Spelet kan också användas för att arbeta med förståelse för kopplingar mellan slavhandeln och nutida rasism, svart identitet och förhållandet mellan svarta och vita människor.

Dessutom kan spelet användas generellt för att illustrera utvecklingen och anslutningsmöjligheter i ett antal olika sammanhang, inklusive:

- Slaveriets inverkan på dagens utveckling i Europa, USA och Afrika
- Korskulturella influenser såsom påverkan av afrikanska kulturer på Amerika
- Makt och maktrelationer under olika tidsperioder

Slaveri kan också ses som ett sätt att organisera ett samhälle och slavsamhällens organisation kan undersökas. Eleverna kan också arbeta med balansen mellan arbete, produktion och resursfördelning i Europa, Amerika och Afrika då och nu.

KRONOLOGISK ÖVERSIKT

I ämnet historia kommer spelet också att fungera bra med ett kronologiskt angreppssätt: Eleverna kan jämföra livsvillkor i olika samhällen och tidsperioder och under olika typer av slaveri. De kan också studera tidsandans inverkan på människors attityder till slaveri och andra historiska händelser.

Eleverna kan arbeta med tidsperioder som är relevanta för ämnet slaveri och ordna dem kronologiskt. De kan också undersöka attityder till de mänskliga rättigheterna under olika tidsperioder.

Förvärv och presentation av information

I arbetet med slaveriets historia kan tyngdpunkten även placeras på kunskapsinhämtning och presentation.

Relevanta historiska riktmärken

Slutligen får eleverna arbeta med relationerna mellan slaveriet och andra historiska ämnen eller riktmärken beträffande slaveri såsom absolutism, det amerikanska inbördeskriget, slaveri under andra historiska perioder, Afrikas historia och utveckling, upptäcktsresande, kolonialism, imperialism och merkantilism, upplysningen, socker, guld, havsresor etc.

Fler aktiviteter

Elevuppgifterna innehåller ett antal aktiviteter och elevuppgifter men nedan finns ytterligare några förslag. Eleverna kan:

Spela upp korta rollspel om vardagliga problem för en slav eller en slavägare.

Rita en karta som visar var slavarna kom ifrån tillsammans med farleder, transporter av varor och kolonier i Amerika.

Skriva en berättelse om vad som hände senare för några av karaktärerna i spelet.

Beskriva en dag i en slavägares liv tillsammans med en beskrivning samma dag sett ut slavens synvinkel.

Intervjua ättlingar till slavar om sina tankar om slaveriet.

Diskutera hur det samtida slaveriet kan förhindras.

© seriousgames.net

© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED