

Playing History

vikings



© 2014 Serious Games Interactive ApS. All Rights Reserved

LÆRERVEJLEDNING

INDHOLD

Introduktion til mission	3
ElevOpgaver	3
Opgaver til spillets kapitler	4
Kapitel 1	4
Kapitel 2	4
Kapitel 3	4
Kapitel 4	4
Kapitel 5	4
Opgaver til alle kapitler	5
Tværgående opgave	5
Kreative opgaver	5
Spilmanual	6
Bevægelse	6
Synsvinkel	6
Menuer	6
At klikke på mennesker eller genstande	6
Tvekamp	6
Minispil	6
Snigeri	6
Gennemgang	8
Kapitel 1: Plyndringstogter	8
Kapitel 2: Livet i vikingetiden	9
Kapitel 3: Asatro og kæmpende vikinger	10
Kapitel 4: Handel og kristendom	11
Kapitel 5: Skibe og vikingetraditioner	11
Minispil	12
Torshammerne	12
Anakronismerne	12
Vikingetiden i historieundervisningen	13
Temaer	13
Trosskifter i Danmark (eller andre samfund)	13
Fra høvdingedømmer til kongerige	13
Handel og samarbejde med udlandet	14
Vold og straf i samfundet	14

INTRODUKTION TIL MISSION

I spillet *Playing History: Vikingerne*, spiller eleven vikingen Erik fra han er en ganske ung mand til hans død. Erik lever i 900-tallet, mens Harald Blåtand er konge, og hvor kristendommen begyndte at udfordre den gamle asatro. Erik lever et begivenhedsrigt liv med både plyndringstogter, handelsrejser til fjerne himmelstrøg og en hverdag med tvekampstræning og ægteskab.

Spillet fokuserer således både på dagligdag og vilkår i et typisk vikingeliv, samt starten på det samfundsmæssige opbrud, der i sidste ende førte til kristendommens dominans i Norden.

I spillet er placeret nogle historiske anakronismer, der har til formål at sætte fokus på forskellene mellem vikingetiden og andre historiske perioder. Anakronismerne skal skærpe elevernes bevidsthed om den historiske udvikling, ved gennem forkert placerede artefakter at illustrere, at vidensniveau, livsvilkår og muligheder for mennesker, er forskellige i de historiske perioder.



ELEVOPGAVER

Til spillet hører et sæt elevopgaver, der kan udvælges og bruges alt efter elevernes alder og vidensniveau, samt hvor meget tid, der er til rådighed.

I den samlede spilmanual til *Playing History*-serien (findes på læringsportalen) kan læses om, hvordan denne type historiespil og elevopgaver konkret kan bruges i undervisningen. Her følger derfor blot en oversigt over de elevopgaver, der findes til vikingespillet.

Vikingerne er opdelt i 5 akter eller kapitler, der hver især har forskellige emner som omdrejningspunkt. Hvert kapitel har sin egen geografiske placering og slutter altid med at spilleren skal sejle et nyt sted hen. I elevhæftet er der nogle opgaver, der kan bruges til hele spillet, og nogle, der er specifikke til hvert kapitel.

OPGAVER TIL SPILLETS KAPITLER

Til hver af de fem kapitler (opgaveark 1-5), er der spørgsmål, der handler om kapitlets emner, og som tager udgangspunkt i spillets karakterer og de konkrete oplevelser eleverne har fået i spillet.

Kapitel 1

Spilleren er med på et plyndringstogt i et kloster på Lindisfarne, hvorfor emnerne her, er vikingernes plyndringstogter, samt deres forhold til kristendom.

Kapitel 2

Spilleren er tilbage i sin hjemstavnsby i Roskilde/Lejre-området på Sjælland, hvor høvdingen har besøg af nogle (udspekulerede) handelsmænd. Her hører spilleren både om tvekamp, giftermål og traditioner i landsbyen. Hovedemnet her er dagligliv og samfundsorganisering i vikingetiden.

Kapitel 3

Spilleren er ankommet til fæstningsværket Dannevirke i Sønderjylland, som skal forsvares mod angreb fra germanerne. Vores helt bliver taget til fange og frygter at blive gjort til slave. Emnet i dette kapitel er forståelsen af 'kamp' i vikingetiden og asatroens betydning herfor.

Kapitel 4

Spilleren er flygtet til en sydengelsk kystby, hvor han møder en gammel ven, der er konverteret til kristendommen, og en muslim, der er handelsmand og vil have vores helt med på en handelsrejse. I kapitlet skal spilleren vælge om han/hun ønsker at lade sig døbe i den kristne tro, hvorfor et af emnerne er overgangen fra asatro til kristendom. Et andet stort emne i dette kapitel er vikingernes handel og samarbejde med mennesker fra fjerne himmelstrøg.

Kapitel 5

Spilleren er vendt tilbage til sin hjemstavnsby, hvor en af de udspekulerede handelsmænd fra kapitel 2 er ved at blive gift med høvdingens datter, som vores helt ellers havde udset sig som sin kone! Erik må kæmpe for Sigrid og sin ære i en tvekamp på liv eller død. Til allersidst i spillet, er vores helt blevet en gammel mand, der ultimativt dør og skal begraves. Hovedemnet her er familieliv, normer og samfundsorganisering i vikingetiden.

OPGAVER TIL ALLE KAPITLER

Tværgående opgave

Multiple choice-opgavearket (nr. 6) handler om alle emnerne, og selvom svarene kan findes i spillet, er spørgsmålene ikke som sådan bundet op på handlinger og oplevelser i spillet. Opgavearket kan bruges som en opsummering, eller til at give eleverne et overblik, og kan både udleveres til dem under eller efter spillet.

Kreative opgaver

Opgaveark 7-9 er lidt større, kreative opgaver, hvor der skal digtes, tegnes og fantaseres.



SPILMANUAL

Her beskrives hvordan spillet fungerer og hvordan man gennemfører det. Manualdelen er også i elevernes opgaveark, mens gennemgangen kun er her.

Bevægelse

Du styrer spilkaraktern ved at venstreklikke, der hvor du ønsker at gå hen. Der kan også klikkes på mennesker og genstande.

Synsvinkel

For at ændre synsvinkel højreklikkes med musen. Hold knappen inde og bevæg musen for at ændre synsvinklen, som du har lyst.

Menuer

I øverste højre hjørne findes en hovedmenu, hvor du kan gemme dit spil og ændre tekniske indstillinger. I højre hjørne ses også en lille tavle, du kan klikke på, for at se en oversigt over de trofæer og gudekræfter, du har opnået. Til venstre i spilvinduet kan du hvor mange point du har, og hvor mange torshammere du har fundet.

At klikke på mennesker eller genstande

Når du klikker på et menneske eller en genstand får du op til fire valgmuligheder: Tal med personen, få information om personen/genstanden, saml genstanden op, eller brug tidsbrillerne på genstanden.

Tidsbriller

Dine tidsbriller (også kaldet kronobriller) skal bruges til at finde genstande i spillet, som ikke passer ind i vikingetiden. Hvis du mener, at du har opdaget sådan en genstand, klik da på den, vælg, at du vil bruge tidsbrillerne og klik på genstanden igen.

Tvekamp

I spillet skal du flere gange i tvekamp med en modstander. Disse kampe er turbaseret, hvilket vil sige, at du kan vælge ét træk pr. tur, hvorefter udfaldet vises. Du kan for hver tur vælge mellem at placere dig i forhold til din modstander, at foretage et angreb eller at foretage en forsvarshandling. Du vælger hvilket træk du ønsker, ved at klikke på det med musen.

Minispil

I spillet indgår flere minispil, fx hvor du skal sejle fra et sted til et andet. Her styres også ved at klikke med musen, men det er forskelligt fra spil til spil, præcist hvad du skal foretage sig. Det vil blive forklaret umiddelbart før hvert minispil.

Snigeri

Et par gange i spillet skal du snige dig forbi nogle vagter. Her gælder det om at holde øje med deres bevægelsesmønstre og så ellers holde sig i ly af mørket og sørge for ikke at komme for tæt på vagterne.

Dette er din score.

Her kan du se hvor mange torshammere du har fundet.

Tavle, hvor du kan se dine trofæer og gudekræfter.

Menu, hvor du kan gemme dit spil.



Klik på jorden, der hvor du vil gå hen.

Hold højre museknap inde og bevæg musen, for at ændre synsvinkel.

Teksten i bunden af skærmen viser hvad dit næste mål er.

Klik på en genstand eller person for at få valgmuligheder.

Spillet handler om vikingetiden i Danmark i 900-tallet. Du spiller den unge mand Erik, der bor i en landsby på Sjælland og arbejder som livvagt for høvdingen, og hvor tiden blandt andet går med tvekampstræning.

Men snart kommer nogle udspekulerede handelsfolk til byen og tvinger Erik på flugt, i første omgang mod fæstningen Dannevirke i Sønderjylland, men undervejs i sit liv kommer Erik også på både plyndrings- og handelstogter i udlandet.

Samtidig foregår en udvikling fra asatro til kristendom, og Erik må navigere i det hele og forsøge at vinde hæder og guld, før han vender hjem igen og – måske – formår at vinde den skønne Sigrids gunst.

MEN PAS PÅ - FARERNE LURER PÅ VIKINGETOGET

GENNEMGANG

Kapitel I: Plyndringstogter

1. Tal med Olaf på stranden
2. Løb op mod klostret og saml kister op på vejen
3. Tal med Harald Ravnemanke foran klostret
4. Snig dig forbi munken inde i klostret ved at løbe venstre om. Tag guld-korset
5. Saml kisten op til højre når du kommer ud fra klostret
6. Snak med munken – de rigtige svar er "Guld og slaver" og "En som tager på plyndringstogt"
7. Saml sværdet op
8. Snak med musen Tempus for at få dine kronobriller
9. Snak med Harald Ravnemanke på vejen tilbage til skibene. Giv ham korset eller lad være...
10. Tal med Olaf på stranden
11. Klik på langskibet for at kravle ombord og sætte kursen hjemad



Kapitel 2: Livet i vikingetiden

1. Tal med Thora foran jeres hus
2. Tal med Thorvi i huset lige overfor (også ved vandet)
3. Find Sigrid i landsbyen (følg stien og drej til højre to gange)
4. Find handelsmanden Gunne (følg stien tilbage og hold til højre når du når handelsboderne)
5. Snak med Gunne, saml øltønden op og løb tilbage til Sigrid
6. Løb op på offerbakken (bag ved handelsboderne) og træn tvekamp med Thorvi. Det gør ikke så meget om du vinder eller taber.
7. Tal med Thora på bakken og gå til langhuset (for foden af bakken).
8. Tal med Harald Ravnemanke uden for langhuset.
9. Tal med høvdingen Sven Mjødhorn. Mens du venter på hans næste ordre kan du kigge dig omkring i langhuset...
10. Efter et kort stykke tid kan du klikke på, og snakke, med Sven igen.
11. Gå derefter ud af langhuset og snak med Bjørn lige uden for
12. Løb tilbage til Sigrids hus, for at hente øltønden (Obs: Sigrid står ikke ved huset mere, men tønden er der)
13. Løb tilbage til langhuset. Sigrid står uden for. Snak med hende.
14. Tal med Bjørn, der også står uden for langhuset.
15. Løb op på offerbakken og udfodr Bjørn til tvekamp. Det er ikke så vigtigt om du vinder eller taber.
16. Snak med Sven på bakken.
17. Erik bliver nu straffet ved at komme i bur og du spiller Sigrid i stedet.
18. Tal med Bjørn
19. Snig dig forbi vagterne og hen til Erik bag langhuset, ved at løbe gennem haver og buske og undgå 'lysområdet' omkring vagterne.

20. Snak med Thorvi og lad som om du er en vætte, der har en ordre til ham, for at få ham væk fra sin vagtpost. Sig "det bringer uheld hvis du ser os", når Thorvi vil se dig/vætterne.
21. Vent til Thorvi er gået forbi. Løb derefter hen og åbn buret med Erik i.
22. Du spiller nu Erik igen. Snak med Sigrid for at få at vide, at Bjørn og Harald Ravnemanke har udøvet komplot mod dig og at du er nødt til at flygte.
23. Snig dig forbi vagterne og ned til bredden, hvor Gunne har klargjort et skib til dig.
24. Snak med Gunne for at komme ombord på skibet.

Kapitel 3: Asatro og kæmpende vikinger

1. Tal med Gunne
2. Spørg en mand ved en af boderne om, hvad der foregår i området
3. Bevæg dig op mod muren og løb eventuelt langs den et stykke tid indtil en spejder kommer mod dig
4. Snak med spejderen. De rigtige svar er "Harald Blåtand af Jelling" og "Hedeby".
5. Kæmp mod germanerne. På et tidspunkt vil Erik tabe og tages til fange
6. Snak med Gunne
7. Hold øje med vagternes ruter og find en måde at snige dig forbi dem. Der gemmer sig også nogle genveje i pæleværket.. Du skal finde dit sværd, før du går ned til stranden.
8. Klik på knarren, når du når ned til stranden for at komme ombord og sejle til England.



Kapitel 4: Handel og kristendom

1. Tal med Olaf
2. Følg Olaf mod bosættelsen for at hvile dig
3. Tal med Olaf
4. Snak med Ibn Farooq om at tage med på handelsrejse
5. Tal med Olaf og tag en træningskamp med ham
6. Snak med Ibn Farooq og sig ja til hans tilbud. Minispillet "handelsrejse" starter.
7. Tal med munken, Broder Alfred, der står ved siden af Tempus uden for Olafs bosættelse
8. Tal med Broder Alfred igen, når du har besluttet om du vil holde dig til asatroen eller konvertere til kristendommen.
9. Tal med Olaf
10. Tal med Ibn Farooq inden du rejser hjem.



Kapitel 5: Skibe og vikingetraditioner

1. Tal med Thora
2. Tal med Sigrid der står for foden af Offerbakken
3. Løb op på offerbakken for at starte en tvekamp med Bjørn
4. Bekæmp først Bjørn og derefter Harald.
5. Tal med Harald om giftermål med Sigrid
6. Tal med Sigrid for at blive gift og ende spillet
7. Til sidst vises en statistikside, hvor du kan se hvor mange point, trofæer etc. du optjente i løbet af spillet. I baggrunden ses også et vikingeskib, der brænder på havet. Dette er Eriks vikingebegravelse (som gammel mand).

MINISPIL

Sejle

Tre gange i løbet af spillet skal du selv styre skibet, når du sejler fra én kyst til en anden. Det foregår ved at klikke med musen der hvor du gerne vil have skibet til at sejle hen. For at overleve turen, er det vigtigt at sejle hen til nogle af fiskene (maden) undervejs. Det kan også være en fordel at holde sig langs kysten...

Handelsrejse

I kapitel 4 møder Erik en handelsmanden Ibn Farooq, der tager ham med på en handelsrejse. Denne foregår som et minispil, hvor du skal holde øje med din egen last og sejle derhen hvor der er efterspørgsel efter det du har i lasten. Du sejler ved at klikke på kortet på den by, du gerne vil sejle til. Det er også ved at klikke på byerne, at du kan få oplysninger om deres efterspørgsel. Der er tre sæsoner, hvor du i hver har 120 rejsedage. Hvad du har i lasten ændrer sig, for hver by du besøger, så husk at tjekke din last regelmæssigt.

Torshammerne

Der er i alt 9 torshammere i spillet. For hver 3 Erik finder, får han en ny gudekraft.

- 4 af dem kan findes i kapitel 2: En er tæt ved Thorvis hus, en er foran buret bag langhuset og en er ved en brændestabel i huset over for Sigrids. Den sidste er på toppen af Offerbakken om natten, når Erik skal snige sig fra bur til bred.
- 3 af dem er i kapitel 3: Der er en bag et telt nede ved vandet ud for langskibet og der er to i "snigeområdet", når du forsøger at undslippe fangenskabet.
- 2 af dem er i kapitel 4. En er foran Olafs bosættelse, en er på 'bagsiden' af kysten.

Anakronismerne

Der er i alt 7 anakronismer i spillet. De kan findes her:

- Angelsaksisk Krønike: Ligger på græsset tæt ved Tempus (kap. 1)
- Grammofon med Wagners opera "Valkyrien": Er i Sven Mjødorns langhus (kap. 2)
- Feministsymbol: Kan ses på Offerbakken om natten når Erik skal flygte fra bur til bred (kap. 2)
- Moderne kalender: Er til salg i en bod i Dannevirke (kap. 3)
- Hjelm med horn: Ligger på jorden i Dannevirke i det område, hvor man skal snige sig af sted (kap. 3)
- Columbus-statue: Står på en piedestal i vandet på 'bagsiden' af den engelske kyst (kap. 4)
- Rekrutteringsplakat: Ved porten i landsbyen (kap. 5)

VIKINGETIDEN I HISTORIEUNDERVISNINGEN

Vikingetiden er en vigtig periode i dansk og nordisk historie, der har sat sig mange spor – ikke mindst som kulturel myte – i vor tid. Håndværk, samfund og digterkunst blomstrede hjemme, mens handel, opdagelser og erobringer foregik i stor stil ude i verden.

Vikingerne skibe og beherskelse af havene var i verdensklasse, på trods af en samfundsorganisering, hvor vold og drab fyldte en del. Samtidig foregik lange diskussioner på tinge, hvor man måtte have argumenterne i orden. Vikingerne havde ikke som sådan et skriftsprog, men alligevel deres eget alfabet (runerne), og sidst men ikke mindst var vikingetiden en opbrudstid, hvor gamle traditioner og guder fra asatroen langsomt blev erstattet af kristendommen.

Vikingetiden er således en tid med mange facetter og perspektiver, der ofte fascinerer og chokerer på samme tid, og hvor emnerne forholdsvis nemt kan udvælges og tilpasses til alder og vidensniveau.

TEMAER

I det følgende er, til inspiration, skitseret et par temaer, der er relevante for vikingetiden, men som der også kan arbejdes med mere bredt, fx ved at perspektivere til nutiden eller andre dele af verden. Temaerne kan også bruges i et tværfagligt samarbejde med kristendom- eller samfundsfagsundervisningen.

Trosskifter i Danmark (eller andre samfund)

Spillet foregår på Harald Blåtands tid, der som bekendt var kongen, der tog æren af at kristne danerne. I spillet bliver spilleren konfronteret med kristendom og asatro, og deres tilhørende guder, forståelser og normer, ved flere lejligheder.

Overgangen fra asatro til kristendom skete over mange generationer, hvor begge trosretninger eksisterede side om side i lang tid. Der er her en oplagt parallel til et moderne globalt samfund, hvor flere trosretninger (eller mangel på samme) også ofte eksisterer side om side. Eksempelvis kan der kigges på forholdet mellem islam, kristendom og ateisme i dagens Danmark.

Fra høvdingedømmer til kongerige

I spillet kommer spilkarakteren fra en landsby, der er organiseret omkring en høvding. Samtidig bliver spilleren ved flere lejligheder gjort opmærksom på, at danernes konge, Harald, holder til i Jelling.

Harald Blåtand var den første til at erklære sig konge af al danernes land, og det er derfor oplagt at lade eleverne arbejde med statsdannelse, eller forskellene på forskellige samfundsorganiseringer, og hvordan man kan gå fra én type til en anden. Paralleller til nutiden kan findes i de mange afrikanske eller mellemøstlige tidligere diktaturer, der mere eller mindre frivilligt, forsøger at overgå til demokrati i disse år.

Handel og samarbejde med udlandet

Vikingerne var meget mere end vold og plyndringstogter, hvilket også løbende vises i spillet. De var således dygtige håndværkere (se bare på deres skibe!) og førte også ekstensiv handel både hjemme i landsbyerne og ude blandt fremmede folkeslag.

I undervisningen kan arbejdes med forholdet mellem på den ene side hjemlig rigdom og udvikling, og på den anden side handel med og inspiration fra udlandet. Aktuelle, måske lidt svære og abstrakte, emner kan være forhold som frihandelsaftaler og outsourcing, eller der kan ses på forskellen mellem naturaliehandel, over symbolsk pengeøkonomi til nutidens "usynlige" digitale økonomi.

Vold og straf i samfundet

I vikingetiden blev drenge og unge mænd i vid udstrækning opdraget til at være krigere. Uoverensstemmelser i samfundet blev ofte løst i tvekampe, og det blev generelt anset som ærefuldt at kunne forsvare sig selv og slå en proper næve. Dette ses blandt andet også i asatroen, hvor det er forbundet med hæder at dø i kamp (så kommer man til Valhal), og skamfuldt at dø i sygesengen (så kommer man til Hel).

I vikingetiden fandtes ikke det samme fængsels- og retssystem som vi kender nu til dags. I stedet blev hævn (gennem vold) brugt i vid udstrækning som legitimt soningsmiddel. Eleverne kan diskutere hvorfor vi ikke længere bruger det system, samt overveje om de senere års bandekampe mellem indvandrere og rockere kan siges at være en form for hævnssystem, som det vikingerne havde. Eller hvad med de såkaldte æresdrab – finder de stadig sted?



Playing History

© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED