

Playing History

vikings



© 2014. Serious Games Interactive ApS. All Rights Reserved

ELEVOPGAVER

INDHOLD

Spilmanual	3
Bevægelse	3
Synsvinkel	3
Menuer	3
At klikke på mennesker eller genstande	3
Tidsbriller	3
Tvekamp	3
Minispil	3
Snigeri	3
Opgave 1	5
Emne: Plyndringstogter	5
Opgave 2	7
Livet i vikingetiden	7
Opgave 3	9
Asatro og kæmpende vikinger	9
Opgave 4	11
Handel og kristendom	11
Opgave 5	13
Skibe og vikingetraditioner	13
OPGAVE 6	15
Multiple choice: Om hele vikingetiden	15
Kreative opgaver	18
Opgave 7	18
Skjaldekunst	18
Opgave 8	19
At drage ud	19
Opgave 9	20
Nordiske guder	20

SPILMANUAL

Her beskrives hvordan spillet fungerer og hvordan man gennemfører spillet.

Bevægelse

Du styrer spilkarakteren 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

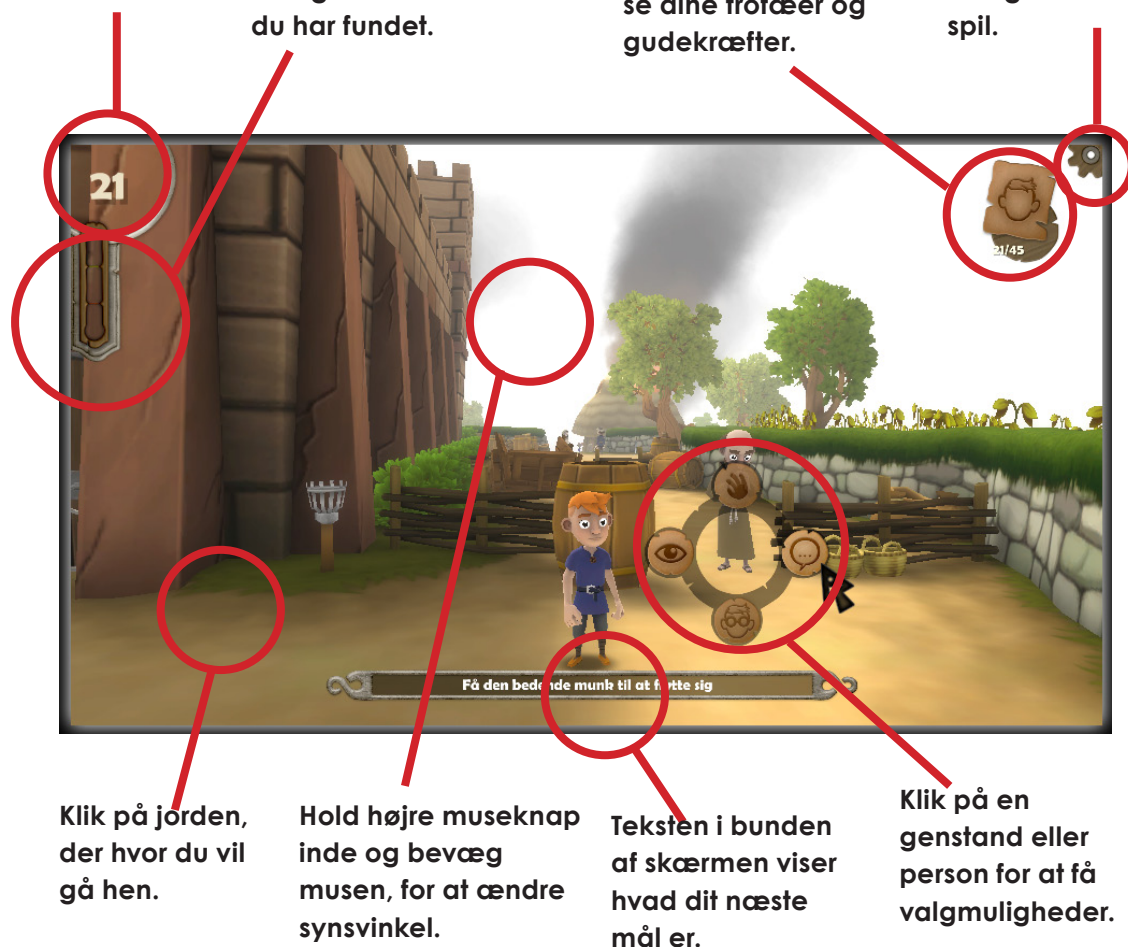
Et par gange i spillet skal du snige dig forbi nogle vagter. Her gælder det om at holde øje med deres bevægelsesmønstre og så ellers holde sig i ly af mørket og sørge for ikke at komme for tæt på vagterne.

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.



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 VIKINGETOGTEN

OPGAVE 1

Du har nu spillet første del af spillet og skal arbejde med at besvare de spørgsmål der er på opgavearket.

Emne: Plyndringstogter

1. Hvad fortæller Olaf om ordet 'viking'?

2. Hvorfor er Erik og de andre vikinger på Lindisfarne?

3. Hvor længe er de der?

4. Hvad får man at vide om munkene på Lindisfarne?



5. Nævn tre forskelle på Erik og Broder Aidan.

6. Hvad stjæler vikingerne med hjem?

7. Hvordan kommer de hjem?



OPGAVE 2

Livet i vikingetiden



1. Beskriv hvordan Erik ser ud.

2. Hvilke overnaturlige væsner tror Thorvi på?

3. Beskriv væsnerne.

4. Hvad laver de almindelige beboere i landsbyen?

5. Hvorfor vil Sigrid ikke giftes med Bjørn, når han er meget rigere end Erik?

6. Der står en runesten ved siden af langhuset, hvordan ser den ud?

7. Hvorfor rejste vikingerne runesten?



OPGAVE 3

Asatro og kæmpende vikinger

1. Hvor ankommer Erik til efter sin sejlads?

2. Hvordan ser der ud?



3. Hvad skal Erik fortælle spejderen, for at bevise, at han er en ægte daner?

4. Hvad har guderne med vikingernes kampe at gøre?

5. Hvorfor ville vikingerne gerne dø i krig?

6. Hvad tror Gunne, der vil ske med ham selv og Erik, da de er blevet taget til fange?



OPGAVE 4

Handel og kristendom

1. Hvorfor er Olaf blevet kristen?

2. Hvem er Ibn Farooq?

3. Hvilke varer handler Ibn Farooq med og hvorhenne?

4. Valgte du at blive kristen eller at holde dig til asatroen? Hvorfor?





5. Nævn tre forskelle på at tage på handelstogt og plyndringstogt.

6. Kan du også finde tre ligheder?

OPGAVE 5

Skibe og vikingetraditioner

1. Hvilke forskelle er der på et langskib og en knarr?

2. Hvad bruges de til?

3. Hvilket fremmed land besøgte Erik to gange i spillet?

4. Hvorfor tror du, de danske vikinger ofte sejlede hertil?



5. Hvordan ordnede man uenigheder i vikingetiden?

6. Hvordan blev konflikten mellem Erik og Harald og Bjørn fx løst?

7. Hvilken grund har Sven til at tilbyde Erik rollen som høvding?

8. Hvordan blev man begravet i vikingetiden?



OPGAVE 6

Multiple choice: Om hele vikingetiden

1. Hvornår foregår spillet?

- ☐ 600-tallet
- ☐ 900-tallet
- ☐ 1300-tallet
- ☐ 1700-tallet

2. Hvad eller hvem var Lindisfarne?

- ☐ En særlig skibstype
- ☐ En engelsk ø med et munkekloster på
- ☐ Historien om verdens ende
- ☐ Den nordiske gud for handel

3. Hvad kaldes troen på de gamle nordiske guder?

- ☐ Kristendom
- ☐ Hinduisme
- ☐ Asatro
- ☐ Odinstro

4. Hvad hed danernes konge på den tid, spillet foregår?

- ☐ Svend Tveskæg
- ☐ Knud den Store
- ☐ Harald Blåtand
- ☐ Erik den Røde

5. Hvor boede kongen?

- ☐ Hedeby
- ☐ København
- ☐ Dannevirke
- ☐ Jelling

6. Hvad er navnene på de to mest brugte skibe i vikingetiden?

- ☐ Langskib og Knarr
- ☐ Kortskib og Knorr
- ☐ Bredskib og Knap
- ☐ Smalskib og Knop

7. Hvor kom en vikingekriger hen, hvis han døde i kamp

- ☐ Til Hel
- ☐ Til Valhal
- ☐ I himlen
- ☐ I helvede

8. Hvad var Dannevirke?

- ☐ Et symbol på frugtbarhed
- ☐ Kongens bolig
- ☐ En særlig hård tvekamp
- ☐ Et voldanlæg tæt ved Hedeby

9. Hvad er en torshammer?

- ☐ Et symbol på den nordiske tro
- ☐ Et symbol på kristendom
- ☐ Et symbol på tordenvejr
- ☐ Et symbol på krig

10. Hvilke våben var meget brugte i vikingetiden?

- ☐ Bomber og armbrøster
- ☐ Kanoner og lanser
- ☐ Sværd, spyd og økser
- ☐ Pistoler og håndgranater

11. Hvad drak man oftest til maden i vikingetiden?

- ☐ Vand
- ☐ Vin
- ☐ Mælk
- ☐ Mjød

12. Hvad var en skjald?

- ☐ En digter
- ☐ En kriger
- ☐ En bonde
- ☐ En handelsmand

13. Hvad var en træl?

- ☐ En bonde
- ☐ En slave
- ☐ En kriger
- ☐ En gammel kvinde

14. Hvad var Loke gud for?

- ☐ Løgn
- ☐ Handel
- ☐ Digtning
- ☐ Krig

15. Hvilken af følgende ting, gjorde man ikke i vikingetiden?

- ☐ Sloges i tvekampe
- ☐ Brugte mønter ved handel
- ☐ Læste bøger
- ☐ Indgik giftermål

16. Hvad stjal vikingerne oftest på deres togter?

- ☐ Guld, sølv og mennesker
- ☐ Vin og skibe
- ☐ Våben og kunst
- ☐ Silke og krydderier

17. Måtte vikingetidens kvinder selv være med til at bestemme, hvem de ville giftes med?

- ☐ Ja, hvis deres far var død
- ☐ Ja, hvis deres mor var død
- ☐ Nej, aldrig
- ☐ Ja, altid

18. Hvad er ragnarok?

- ☐ Det musik man hørte i vikingetiden
- ☐ Navnet på en af Odins ravne
- ☐ Forestillingen om verdens undergang
- ☐ Hovedbygningen i en vikingelandsby

19. Hvorfor kunne vikingerne godt lide at plyndre kirker og klostre?

- ☐ Så kunne de få syndsforladelse med det samme
- ☐ Kirkerne havde det smukkeste kunst, som vikingerne var meget interesserede i
- ☐ Der var ofte store, og dårligt bevogtede, skatte
- ☐ Vikingerne ønskede at udrydde kristendommen

20. Hvad var langhuset i en vikingelandsby?

- ☐ Den bygning, hvor alle krigernes våben lå samlet.
- ☐ Den bygning, hvor høvdingen holdt til, og hvor store konflikter blev løst og vigtige aftaler indgået.
- ☐ Den bygning, hvor vikingernes skibe stod om vinteren.
- ☐ Det var et slags fængsel eller skammekrog, hvor uvorne unger blev sendt hen.



KREATIVE OPGAVER

OPGAVE 7

Skjaldekunst

I vikingetiden kunne man vinde hæder ved at kæmpe modigt, men man kunne også sikre sin ære ved at være en dygtig digter – en såkaldt skjald. Til drikkegilder var det meget normalt, at en skjald fandt på et digt til lejligheden, som han fremførte med det samme.

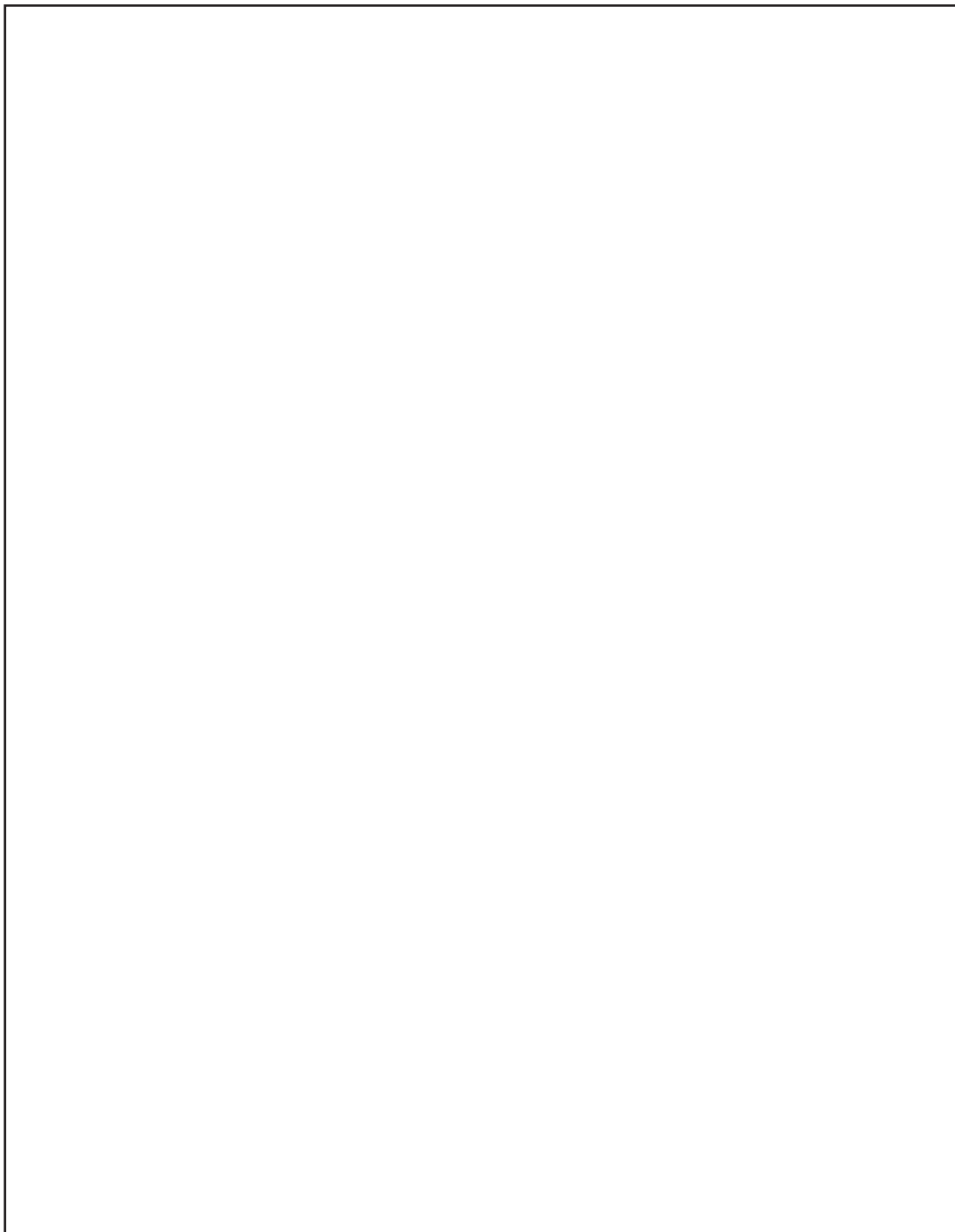
Et digt var ofte en hyldest eller en hån til et andet menneske. Forestil dig, at du er en skjald i vikingetiden og skriv et hyldestdigt om Erik og hans modige handlinger.

Prøv om du kan få det til at rime.

OPGAVE 8

At drage ud

- Tegn enten en vikingekriger foran et langskib eller en vikingehandelsmand foran en knarr.
- Tegn, eller skriv på din tegning, hvilket landområde krigeren eller handelsmanden er på vej til og hvad han håber at få med hjem.



OPGAVE 9

Nordiske guder

Vælg den nordiske gud du synes bedst om og forklar kort hvorfor du bedst kan lide ham/hende.

Forestil dig, at du selv kan opfinde en gud til asatroen og giv ham/hende et navn.

- *Hvordan ser din gud ud?*
- *Hvad er han/hun gud for?*
- *Hvad skal vikingerne gøre for at glæde ham/hende?*



**© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED**