



FAGFORLØB

# LIV OG HVERDAG I JERNALDEREN

FAG > **HISTORIE, HÅNDVÆRK OG DESIGN,  
DANSK OG MATEMATIK**

KLASSETRIN > **3. KLASSE**

STED > **SKOLENS MATRIKEL, I SKOLENS  
NÆROMRÅDE OG PÅ MUSEUM**



## BEVÆGELSE FOR LÆRING

Gennem rollespil indlever eleverne sig i livet i jernalderen.



## BEVÆGELSE FOR MOTIVATION

Leg og praktiske aktiviteter gør det sjovt at lære om fortiden.

Projektet "Udeskole der bevæger" er muliggjort med Børne- og Undervisningsministeriets udlodningsmidler til undervisning 2020. Læs mere på [www.udeskolederbevaeger.dk](http://www.udeskolederbevaeger.dk)



• KU



VIA University  
College



Bispebjerg og Frederiksberg  
Hospital



Steno Diabetes Center  
Copenhagen

Udviklet i partnerskab med forskningsprojektet **MOVEOUT**

## 👁️ FORMÅL

Eleverne skal, gennem dette æstetisk tilrettelagte læringsforløb, få mulighed for at leve sig ind i, hvordan livet kunne være i jernalderen. Gennem en rammefortælling og megen elevaktivitet arbejdes der med læring i udendørs læringsrum.

Fagene, der inddrages i dette forløb, skal vise deres nytteværdi og give mening i forhold til: "at hjælpe mennesker og samfund til at udvikle sig".

---

## 📄 INDHOLD

Hovedaktiviteten er fire dage, hvor to 3. klasser inddeles i tre klaner (Cimbrerne, Teutonerne og Danerne) og udfører et "fagligt" rollespil fra jernalderen. De tre første dage træner de tre klaner forskellige færdigheder i tre forskellige værksteder – et værksted pr. klan pr. dag.

Dette er et stort projekt. Rammen er en temaugle om jernalderen. Det kræver god tid til forberedelse og efterbearbejdelse. Enkelte dele af forløbet kan sagtens gennemføres selvstændigt og laves ugentlig over en længere periode, hvis det passer bedst i skolens struktur.

Historie og kristendomskundskab er rammefortællingen, men flere fag vil vise sig som en nødvendighed, og der kan drages paralleller til nutid og fremtid. Det ønskes, at eleverne lærer og får forståelse, for at i et samfund, hvor der samarbejdes og flere kompetencer sættes i spil, vil der helt naturligt ske en udvikling.

## ☑️ KOMPETENCEMÅL OG FÆRDIGHEDS-VIDENSMÅL

Forløbet dækker flere færdigheds- og vidensområder og -mål inden for hvert fag. Nedenfor er nævnt nogle eksempler på mål inden for hver af de fire fag.

### KRONOLOGI OG SAMMENHÆNG (HISTORIE)

Eleven kan relatere ændringer i hverdag og livsvilkår over tid til eget liv.

- Familie og fællesskaber – Eleven har viden om fællesskaber før og nu.

### HÅNDVÆRK – FORARBEJDNING (HÅNDVÆRK OG DESIGN)

Eleven kan anvende værktøjer, redskaber og maskiner forsvarligt til forarbejdning af materialer.

- Teknikker – Eleven kan beherske grundlæggende teknikker til bearbejdning af bløde og hårde materialer.

### FREMSTILLING (DANSK)

Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer.

- Fremstilling – Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende; Eleven har viden om beskri- vende og berettende fremstillingsformer.

### TAL OG ALGEBRA (MATEMATIK)

Eleven kan udvikle metoder til beregninger med naturlige tal.

- Regnestrategier – Eleven har viden om strategier til multiplikation og division.

FÆLLES MÅL / HISTORIE, DANSK, MATEMATIK SAMT HÅNDVÆRK OG DESIGN

---

## 👍 PRAKTISKE RÅD

Gør evt. dette forløb til en tradition på skolen. Der lægges meget arbejde i at forberede det praktiske, og det kan med stor fordel bruges efterfølgende.

Sørg for der kommer transparens mellem legen og fagenes faglighed. Har man elever, der evt. har svært ved dele af undervisningsformen i forløbet, kan de få rollen som fotograf. Der skal bruges billeder til den skriftlige formidling, som eleverne skal lave sidst i forløbet.

## TID

Undervisningstiden kan variere fra seks lektioner til flere dage afhængigt af, hvordan man vælger at tilrettelægge forløbet.

---

## STED

Som forløbet er beskrevet her, foregår det på skolens område og på et museum.

---

## BEVÆGELSE

### BEVÆGELSE FOR LÆRING

Rollespil og kropslig praksis har en væsentlig betydning for at lære om jernalderen. Der er bevægelse mellem værkstederne, klanerne og hele bopladsen. I jagt- og kampværkstedet arbejdes der varieret med forskellige former for bevægelse og kropsholdninger. For eksempel at løbe og liste. Der er fokus på, hvordan vores kroppe er et redskab. I fægtekampe handler det om at kunne aflæse makkerens og modstanderens kropssprog i forhold til hurtighed og koordination. I det hellige værksted er der ritual dans og adgang til åen, hvor der ofres til guderne.

### BEVÆGELSE FOR MOTIVATION

Leg og praktiske aktiviteter gør det sjovt at lære om fortiden. For eksempel når der bliver fægtet og skudt med bue, eller når eleverne løber ud for at samle urter til at lave suppe og hente brænde til bålet.

## INDE OG UDE

Lektionsplanen til dette forløb vil helt naturligt være meget "flydende". Neden for er der givet eksempler på, hvordan nogle af lektionerne kan knyttes til et specifikt fag, som historie, dansk samt håndværk og design. Disse lektioner ligger i intro-/opstartsfasen og derefter arbejdes der i "felten" i tre dage, hvor fagene overlapper hinanden både i tid og fagligt perspektiv.

Vælger man at gennemføre enkeltstående forløb med fokus på eksempelvis spydkastedelen, vil det naturligt være i faget idræt, og her er det op til idrætslæreren, hvordan en lektionsplan skal se ud for gennemførelse af både teori og praksis.

### **INDE (2 HISTORIE LEKTIONER)**

Opstart i historieundervisning med introduktion til – og læring om jernalderen. Evt. forberedelse af et besøg på lokalhistorisk arkiv, det lokale museum eller andet relevant historisk sted.

### **UDE**

Hvis det er muligt kan man besøge et museum, enten lokalt eller længere væk, som har en jernalder udstilling eller en ansat, der kan fortælle om den historiske periode. Nogle byer har også bevaret de gamle jernalderpladser, så besøget kan også være sådan et sted. Der kan evt. aftales en omvisning med en lokal formidler/ildsjæl.

### **INDE (2 LEKTIONER I HISTORIE)**

Opsamling på besøg på lokalhistorisk arkiv/museum/historisk plads. Hvad lærte eleverne på deres besøg, og hvordan kan det bruges i opstarten af rammefortællingen til forløbet?

### **UDE 1 LEKTION (HÅNDVÆRK OG DESIGN)**


Der formes lerperler, klippes læderlapper til amuletterne osv.

### **UDE (3 DAG I JERNALDEREN VÆRKSTEDER)**

Hovedaktiviteten er fire dage, hvor to 3. klasser inddeles i tre klaner og udfører et "fagligt" rollespil fra jernalderen. Eleverne er inddelt i tre klaner, som alle prøver de tre værksteder på skift. De tre første dage træner de tre klaner forskellige færdigheder i tre værksteder. Et værksted pr. klan pr. dag. Værkstedet er bemanded med den/de samme lærer(e) hver dag fra kl. 8.00-12.00.

Du kan [læse om aktiviteterne på de tre værksteder her](#)  [SCAN QR-KODEN FOR LINKS TIL EKSTRAMATERIALE.](#)

## MATERIALER OG RESSOURCER

- Snor, fjer, læder, friske træpinde, flade malerpinde til at skrive runer på og ler til fremstilling af amuletter på et helligt værksted.
- Bålgryde/bålfad, brænde, køkkenredskaber til at lave mad på madværkstedet.
- Rollespilsbuer, sværd, skjolde, figurer af dyr til jagt og kamp værkstedet.
- Se udførlig [liste over materialer her](#)  [SCAN QR-KODEN FOR LINKS TIL EKSTRA-MATERIALE](#)

## VARIATIONER

- Med et tværfagligt forløb som dette, er der mange muligheder for variation. Et eksempel kunne være justering i antal klaner.
- Alle skoler er forskellige, og beliggenheden varierer fra land til by og fra landsdel til landsdel. Så gå ud og finde de gode steder. Det er meget nemmere at forberede og planlægge, hvad der skal ske ude, når man har et sted at tage udgangspunkt i. Tænk over hvad det er stedet kan, som inde-rummet ikke kan.
- Det er også oplagt at inkludere andre fag for eksempel kristendoms-kundskab eller idræt.

## EVALUERING

Der evalueres løbende i samtaler med eleverne om, hvordan det opleves at "være en del af livet i jernalderen". Eleverne er hele tiden med til at justere, komme med input og afprøve deres ideer gennem forløbet.

De faglige områder i matematik genbesøges i klassen, hvilket tydeligt italesættes for eleverne, så de kan se mening i fagene og den tværfaglige kontekst samt overførselsværdien fra dagene ude.

## INDE OG UDE – FORTSAT

### UDE (FESTDAG)

Fest for klanerne. Cimbrerne, Teutonerne og Danerne slutter sig sammen. Der leges venskabelige dystre, og de bedste fra hver klan bliver kåret til nye jagtråd, druide lærlinge og madkyndige mv. Der bages pandebrød, drikkes urtete og synges. Pointen med festen er at vise eleverne, at sammen kan menesket mere.

I to lektioner med dansk om eftermiddagen efter rollespillet, skriver eleverne i en dagbog om deres oplevelser, indtryk og erfaringer fra dagene. Dette gøres inde i klassen.

### INDE (EFTER JERNALDERUGEN)

Matematik i to lektioner, om måltal og omregning. Her trækkes de faglige regneeksempler mm. frem fra madværkstedet.

Dansk i fire lektioner. Eleverne skriver brugstekster og formidler med billeder og tekst gennem skolens infotavle. Målet og læringsfokus er på afsender/modtager perspektivet, hvor det er eleverne som er afsender, og modtageren er alle dem, der går forbi skolens infotavle.

Hvis man ikke bruger elektronisk infotavle, kan eleverne lave infoplancher, som sættes op på opslagstavler der, hvor flest går forbi i løbet af en dag.

## LINKS TIL EKSTRAMATERIALE



Scan QR-koden for at finde eksterne links og evt. ekstramateriale til forløbet, på Center for Børn og Naturs hjemmeside.

## KILDE

Forløbet er udarbejdet af Elsebeth Holm, Strandgårds-skolen og redigeret af udeskolekonsulent Charlotte Åsell Pedersen. Foto: Mads Bølling