



**4.-6. KLASSE**

## **UNDERVISNINGSFORLØB**

**HISTORIE- OG KRISTENDOMSUNDERVISNING**

**BYGGET OP OVER NI DOBBELTLEKTIONER**





# UNDERVISNINGSFORLØB HVABEHAR - HVEM ANSGAR?

I historie- og kristendomsundervisningen arbejder vi ofte med Jellingstenene og Harald Blåtand; Vikingekongen, som gjorde danerne kristne, når vi runder emnet om kristendommens indtog i Danmark. Men sjældent går vi længere tilbage i tiden og arbejder med manden, som lagde alle byggestenene til, at Harald Blåtand kunne kristne danerne, nemlig munken Ansgar. Gennem undervisningsfilm og aktiviteter formidler dette undervisningsforløb Ansgars arbejde som missionæren, der skulle overbevise de stædige vikinger om Gud og Jesus som den nye trosretning.

Materialet henvender sig til historie- og kristendomsundervisningen i 4.-6. klasse, og er bygget op over ni dobbeltlektioner. Lektionerne tager udgangspunkt i otte film i undervisningsprojektet Hvabehar - hvem Ansgar? Man kan bruge materialet som et langt forløb eller tage de lektioner ud af forløbet, som giver mening for egen undervisning.

Materialet bygger på idéen om, at læring øges, når eleverne arbejder aktivt gennem leg, spil og meningsfuld bevægelse.

Materialet arbejder med kompetencemålene for kristendomskundskab og historie og tager særligt afsæt i disse kompetenceområder:

**Kristendomskundskab**

- Kristendom
- Livsfilosofi og etik

**Historie**

- Historiebrug
- Kronologi og sammenhæng

## FORORD, FORTSAT

Alle lektioner er opdelt i tre faser: **før, under og efter** for bedst at stilladsere elevens lærings- og deltagelsesmuligheder. I før-fasen aktiveres elevernes viden og tanker om filmens hovedtema. I under-fasen skal eleverne se en film fra Hvabehar - hvem Ansgar? Og i efter-fasen skal eleverne arbejde med deres erfaringer fra filmen gennem forskellige typer aktiviteter. Nogle efter-fase aktiviteter er delt op i to niveauer: niveau 1 og niveau 2. I udgangspunktet er niveau 1 tiltænkt 4. klasse og niveau 2 tiltænkt 5. og 6. klasse, men alt efter klassens faglige niveau, kan man udvælge de aktiviteter, som giver bedst mening og succes for eleverne. Ved nogle aktiviteter er der tilknyttet en pædagogisk note til læreren.

Lektionerne er tænkt ud fra en dobbeltlektion á 90 minutters varighed. Alle lektioner har forskellige ikoner, som indikerer, hvor lang tid en aktivitet tager og hvilken arbejdsorganisering, aktiviteten har. Ikonerne er tænkt som vejledende. Alle dobbeltlektioner er planlagt ud fra, at klassen har omkring 75 minutters arbejdstid, da vores erfaring med undervisning er, at der nemt går tid til opstart, pause og andet. Derfor er der afsat 15 minutter til dette.

Materialet er udarbejdet således, at alt hvad man skal bruge til de forskellige lektioner, er lavet til pdf'er, som nemt kan downloades og printes. Vær opmærksom på at nogle ting skal klippes inden brug.

**God fornøjelse!**

*Sarah Høgh Vennevold og Amalie Mølbach Johan*



# LEKTIONSPLAN

## LEKTION

## LEKTIONSPLAN

## MATERIALER

1+2

FØR



### AKTIVITET: FORFORSTÅELSE



15 min.

Kig på tidslinjen og kortet over Europa.

Snak fælles om:

- Tidsperioden vikingetiden - hvad ved I om den?
- Kort over Europa i år 800. Sammenlign det eventuelt med et moderne kort - hvad ser anderledes ud, og hvad ligner sig selv?



### AKTIVITET: BRAINSTORM OM KLOSTERLIVET



20 min.

Eleverne får udleveret brainstorm-arket. Eleverne skal nu enten alene eller sammen med en makker brainstorme over, hvad de ved om klostre og klosterlivet. Eleverne kan både skrive og tegne.

Efter at eleverne har haft tid til at brainstorme, samles der fælles op.

UNDER

Se undervisningsfilm: Se film 1 - Ansgar går i kloster



20 min.

EFTER



### AKTIVITET: HVAD VED DU NU OM KLOSTERLIVET?



20 min.

**NIVEAU 1:** Eleverne går rundt mellem hinanden og siger hej enten med at give hånd eller highfive. Læreren siger undervejs stop. Når læreren siger stop, skal eleverne stoppe op ved den elev, de er ved at sige hej til. De får nu et spørgsmål fra læreren, som de sammen med deres makker skal svare på. Læreren sender dem rundt mellem hinanden igen, og når læreren siger stop, standser de ved en ny makker.

### Spørgsmål og facit:

- 1) Hvem er Ansgar? (munk)
- 2) Hvor gammel er Ansgar, da hans mor dør? (fem år)
- 3) Hvad er et kloster? (En bygning, hvor nonner og munke lever og tjener Gud)
- 4) Hvem bor på et kloster? (munke og nonner)
- 5) Nævn en ting du har lært, efter at du har set filmen.
- 6) Hvordan tror du, det har været at gå kloster?
- 7) Hvad tror du, man laver på et kloster?
- 8) Hvilken historisk tid levede Ansgar i? (vikingetiden)

Kort over Europa år 800



Historisk tidslinje



Brainstorm-ark



Film 1 Ansgar går i kloster



| LEKTION    | LEKTIONSPLAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | MATERIALER                                                                                                                                                                                |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1+2</b> | <div data-bbox="284 297 812 338">  <b>AKTIVITET: TILFØJ TIL BRAINSTORM</b> </div> <div data-bbox="284 351 442 398">  20 min.         </div> <div data-bbox="274 421 1051 521"> <p><b>NIVEAU 2:</b> Eleverne tager brainstorm-arket frem igen og tilføjer nu deres nye viden, de har fået fra filmen. Efterfølgende kan læreren samle op fælles på tavlen.</p> </div> <div data-bbox="306 609 553 638"> <p><b>PÆDAGOGISK NOTE</b></p> </div> <div data-bbox="306 645 991 781"> <p>En differentieringsmulighed er at bruge programmet Mentimeter, hvor man kan lave en ordschy, der fungerer som en brainstorm. Herved skal eleverne ikke byde mundtligt ind, men man får stadig et dialogisk klasserum.</p> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <div data-bbox="1166 418 1370 454"> <b>Mentimeter</b>  </div>                                          |
| <b>3+4</b> | <div data-bbox="284 936 360 972"> <b>FØR</b> </div> <div data-bbox="276 1001 758 1046">  <b>AKTIVITET: FIND DIN MAKKER</b> </div> <div data-bbox="284 1061 442 1106">  15 min.         </div> <div data-bbox="274 1131 1075 1370"> <p>I afsnit 1 og 2 forekommer flere historiske ord, som kan være svære at forstå, derfor skal eleverne lave en ordforklaringsaktivitet. Hver elev får tildelt en seddel med et ord eller en forklaring på et ord. Ordene møder eleverne i afsnittene. Eleverne skal finde den makker, som har den seddel, som matcher deres. Eleverne går rundt mellem hinanden og spørger ind til hinandens sedler. Hvis de mener, at de har fundet deres makker, skal eleverne blive stående sammen.</p> </div> <div data-bbox="274 1408 1069 1509"> <p>Læreren tjekker løbende om eleverne har fundet den rigtige makker, ellers sendes de ud igen. Til sidst gennemgås ordlisten/makkerparrene, så alle ved, hvad ordene betyder.</p> </div> <div data-bbox="306 1601 553 1630"> <p><b>PÆDAGOGISK NOTE</b></p> </div> <div data-bbox="306 1635 995 1771"> <p>OBS! Der skal være et lige antal deltagende. Læreren deltager, hvis det ikke passer med lige antal elever. Vær opmærksom på kun at uddele matchende ord og forklaringer, så eleverne lykkes med at finde deres makker.</p> </div> | <div data-bbox="1166 1128 1441 1198"> <b>Find din makker</b> <br/> <b>(OBS! skal klippes)</b> </div> |

## LEKTION

## LEKTIONSPLAN

## MATERIALER

## 3+4

## UNDER

**Se undervisningsfilm:** Se film 2 - Kristendommen spredde sig i Europa

 20 min.

## EFTER

**LEG: HVISKELEG**

 10 min.

Eleverne står på en række. Læreren hvisker en sætning til eleven i den ene ende. Eleven skal nu hviske sætningen videre til eleven efter. Sætningen skal nå fra den ene ende af rækken til den anden. Den sidste elev siger sætningen højt.

**PÆDAGOGISK NOTE**

På Ansgars tid var det kun mennesker i klostre, som kunne læse og skrive. Derfor var den primære kommunikationsform mund til mund. Hviskelegen skal tydeliggøre for eleverne, hvordan historierne om Jesus og kristendommen har spredt sig på netop denne måde.

Hviskelegen skal understrege pointen om, at når man kommunikerer fra mund til mund, kan et budskab ændre sig. Derfor skal man være opmærksom på de ting, som nogle har hørt fra andre.

**SPIL: VENDESPIL**

 20 min.

**NIVEAU 1:** Eleverne lægger alle vendespilsbrikkerne ud på bordet, så de kan læse ordene. De skal nu i makkerpar hjælpe hinanden med at matche personerne med en beskrivelse, der passer.

**NIVEAU 2:** Eleverne spiller vendespil i makkerpar.

Afslutningsvis samler læreren op fælles på klassen, hvor eleverne hjælper med at matche ordene.

**Film 2 Kristendommen spredte sig i Europa**



**Vendespil**

**(OBS! skal klippes)**



| LEKTION    | LEKTIONSPLAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | MATERIALER                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5+6</b> | <div>FØR</div> <p>Til denne dobbeltlektion er der ingen før-aktivitet, da der prioriteres tid til efter-aktiviteterne.</p> <div> <p><b>PÆDAGOGISK NOTE</b></p> <p>Hvis der er brug for en lille opstart, kan eleverne snakke i makkerpar eller fælles på klassen om, hvad de kan huske fra sidste gang. <i>Fx nævn tre ting, som I kan huske fra sidste lektion.</i></p> </div> <div>UNDER</div> <p><b>Se undervisningsfilm:</b> Se film 3 - Ansgar møder vikingerne</p> <p> 20 min.</p> <div> <p><b>PÆDAGOGISK NOTE</b></p> <p>Disse historiske ord indgår i film #3 og kræver muligvis en forklaring for eleverne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En vold</li> <li>• Fromme</li> <li>• Plyndringstogter</li> <li>• Trælle</li> </ul> </div> <div>EFTER</div> <p> <b>AKTIVITET: ANSGARS REJSE</b></p> <p> 15 min.</p> <p><b>NIVEAU 1:</b> Undersøg Ansgars rejse. Kig fælles på Google Maps. Tryk Ingelheim am Rhein ind på kortet.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kig på, hvor lang afstand der er fra Ingelheim til Dannevirke.</li> <li>2. Kig på, hvor lang tid det tager at gå fra Ingelheim til Dannevirke - hvad tænker I om det?</li> <li>3. Hvordan vil I rejse til Ingelheim i dag? Hvilke transportmidler vil I bruge? Hvor lang tid vil det tage?</li> </ol> | <p><b>Film 3 Ansgar møder vikingerne</b> </p> <p><b>Googlemaps</b> </p> |

| LEKTION    | LEKTIONSPLAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | MATERIALER                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5+6</b> | <div data-bbox="284 286 758 338">  <b>AKTIVITET: ANSGARS REJSE</b> </div> <div data-bbox="284 349 442 394">  30 min.         </div> <div data-bbox="274 416 1102 553"> <p><b>NIVEAU 2:</b> Planlæg din egen rejse.<br/>             Planlæg en rejse fra Ingelheim, hvor Ansgar rejser fra, til Dannevirke ved at bruge fx Google Maps. Brug arket Fra Ingelheim til Dannevirke. Eleverne skal undersøge rejsemuligheder ud fra spørgsmålene på arket.</p> </div> <div data-bbox="284 633 952 678">  <b>BRÆTSPIL: HJÆLP ANSGAR TIL DANNEVIRKE</b> </div> <div data-bbox="284 692 442 736">  20 min.         </div> <div data-bbox="274 763 829 797"> <p>Spilleregler findes i Hjælp Ansgar til Dannevirke.</p> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <div data-bbox="1166 432 1362 490"> <b><u>Fra Ingelheim til Dannevirke</u></b> </div> <div data-bbox="1166 667 1362 757"> <b><u>Hjælp Ansgar til Dannevirke (Spilleplade)</u></b> </div> <div data-bbox="1369 696 1417 736">  </div> <div data-bbox="1173 790 1423 846"> <b>Terninger<br/>Brikker fx centicubes</b> </div> |
| <b>7+8</b> | <div data-bbox="284 969 360 1008"> <b>FØR</b> </div> <div data-bbox="274 1041 836 1084">  <b>AKTIVITET: KRISTEN ELLER VIKING?</b> </div> <div data-bbox="284 1097 442 1142">  10 min.         </div> <div data-bbox="274 1167 1051 1270"> <p>Klassen deles i to sider med en usynlig streg: en kristen side og en viking side. Læreren læser et udsagn højt og eleverne skal nu stille sig på den side, som de tror, udsagnet passer bedst på.</p> </div> <div data-bbox="274 1305 466 1339"> <p><b>Udsagn og facit:</b></p> </div> <div data-bbox="274 1346 1074 2018"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeg tror på én gud. (kristen)</li> <li>• Guds søn blev korsfæstet. (kristen)</li> <li>• Jeg tror på næstekærlighed og tilgivelse. (kristen)</li> <li>• Jeg tror på Odin, Thor, Frej og Freja. (viking)</li> <li>• Min religion bliver kaldt den gamle skik. (viking)</li> <li>• Jeg ofrer til mine guder. (viking)</li> <li>• Mine guder er stærke krigere. (viking)</li> <li>• Jeg tror på ligeværd mellem alle mennesker. (kristen)</li> <li>• Jeg tror på, at verden er skabt ved Ginnungagab. (viking)</li> <li>• Jeg tror på, at Jesus er Guds søn. (kristen)</li> <li>• Jeg tror på magi, trolde, vætter og jætter. (viking)</li> <li>• Jeg tror på, at vølven er en kvinde med magiske kræfter. (viking)</li> <li>• Jeg drikker mjød. (viking)</li> <li>• Jeg tror på dåben. (kristen)</li> <li>• Jeg tror på et liv efter døden. (både kristne og vikinger)</li> <li>• Jeg tror, min religion er den eneste rigtige. (både kristne og vikinger)</li> </ul> </div> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

**LEKTION**
**7+8**
**LEKTIONSPLAN**
**PÆDAGOGISK NOTE**

De udsagn, eleverne skal tage stilling til i denne aktivitet, er både udsagn eleverne tidligere har fået viden om og nogle, de først vil møde efter at have set film #4. Vi arbejder med udsagnene før filmen for at aktivere elevernes forforståelse. Ved nogle af udsagnene vil eleverne være nødt til at gætte, hvorvidt de hører til en viking eller en kristen, og det er en helt godkendt strategi. Efter filmen genbruges udsagnene til en anden aktivitet.

**UNDER**

**Se undervisningsfilm:** Se film 4 - Ansgar møder de nordiske guder

 20 min.

**Film 4 Ansgar møder de nordiske guder**


**PÆDAGOGISK NOTE**

Disse historiske ord indgår i film #4 og kræver muligvis en forklaring for eleverne:

- Den gamle skik
- Offerlund
- Jætter
- Vætter
- Mjød
- En vædder
- Plyndringstogter
- Skjoldmøer

## LEKTION

## LEKTIONSPLAN

## MATERIALER

7+8

EFTER

**AKTIVITET: GUD ELLER GUDER?**

15 min.

Legen er en variant af frugtsalat med vikinger og kristne. Læreren giver hver elev en rolle - enten viking eller kristen. Alle elever sidder på en stol i en rundkreds, læreren står i midten og læser et udsagn højt. Hvis udsagnet passer på én, skal man bytte plads med en anden, som også har rejst sig.

**Udsagn:**

- Jeg tror på én gud. (kristen)
- Guds søn blev korsfæstet. (kristen)
- Jeg tror på næstekærlighed og tilgivelse. (kristen)
- Jeg tror på Odin, Thor, Frej og Freja. (viking)
- Min religion bliver kaldt den gamle skik. (viking)
- Jeg ofrer til mine guder. (viking)
- Mine guder er stærke krigere. (viking)
- Jeg tror på ligeværd mellem alle mennesker. (kristen)
- Jeg tror på, at verden er skabt ved Ginnungagab. (viking)
- Jeg tror på, at Jesus er Guds søn. (kristen)
- Jeg tror på magi, trolde, vætter og jætter. (viking)
- Jeg tror på, at völven er en kvinde med magiske kræfter. (viking)
- Jeg drikker mjød. (viking)
- Jeg tror på dåben. (kristen)
- Jeg tror på et liv efter døden. (både kristne og vikinger)
- Jeg tror, min religion er den eneste rigtige. (både kristne og vikinger)

**PÆDAGOGISK NOTE**

Hvis eleverne har svært ved at rejse sig og bytte plads, kan man bede dem lukke øjnene og bare rejse sig, hvis udsagnet passer.

**AKTIVITET: OPGAVEHÆFTE**

30 min.

**NIVEAU 1:** Eleverne skal arbejde med ord og viden fra film #4 i opgavehæftet, hvor de skal løse tre forskellige opgaver:

- Find ord
- Labyrint
- Krydsord

**Opgavehæfte til elever**



**Opgavehæfte facit**



| LEKTION     | LEKTIONSPLAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | MATERIALER                                                                                                                          |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>7+8</b>  | <div data-bbox="284 309 325 353"></div> <b>AKTIVITET: OVERTAL EN VIKING</b> <div data-bbox="284 367 325 412"></div> 30 min. <p><b>NIVEAU 2:</b> Eleverne skal forestille sig, at de er Ansgar, som vil overbevise vikingerne om, at kristendommen er den eneste rigtige religion. Til denne opgave skal eleverne bruge sprogmodellen SkoleGPT. Eleverne skal systemprompte sprogmodellen til at svare som en viking på Ansgars tid ville svare.</p> <p>I <b>Overtal en viking</b> står opgaven forklaret samt den systemprompt, eleverne skal bruge og en guide til, hvordan elever indsætter systemprompten. Der er desuden også gode ideer til argumenter.</p> <p>Eleverne skal afslutningsvis dele deres samtale med vikingen og fortælle om deres argumenter med et andet makkerpar.</p> <div data-bbox="309 900 552 927"><b>PÆDAGOGISK NOTE</b></div> <p>Elevernes samtaler kan downloades og deles med læreren i øverste højre hjørne under 'eksporter'.</p> | <b>Overtal en viking</b>                         |
| <b>9+10</b> | <div data-bbox="296 1200 344 1227"><b>FØR</b></div> <p>Til denne dobbeltlektion er der ingen før-aktivitet, da der prioriteres tid til efter-aktiviteten, hvor eleverne skal arbejde kildekritisk.</p> <div data-bbox="309 1478 552 1505"><b>PÆDAGOGISK NOTE</b></div> <p>Hvis der er brug for en lille opstart, kan eleverne snakke i makkerpar eller fælles på klassen om, hvad de kan huske fra sidste gang. Fx nævn tre ting, som I kan huske fra sidste lektion.</p> <div data-bbox="296 1778 379 1805"><b>UNDER</b></div> <p><b>Se undervisningsfilm:</b> Se film 5 - Ansgar underviser i den nye tro</p> <div data-bbox="284 1872 325 1917"></div> 20 min.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Film 5 Ansgar underviser i den nye tro</b>  |

## LEKTION

## LEKTIONSPLAN

## MATERIALER

9+10

EFTER

**PÆDAGOGISK NOTE**

I aktiviteten skal eleverne indledningsvist tegne en vikingehjelm. Ud fra elevernes forestillinger om vikinger, vil mange højst sandsynligt tegne en vikingehjelm med horn. Da dette er historisk ukorrekt, vil det være interessant at kigge kildekritisk på.

**AKTIVITET: KILDEKRITIK**

40 min.

- A. Alle elever får et stykke A4 papir og bliver bedt om at tegne en vikingehjelm. Sæt begrænset tid af til det, fx fem minutter.
- B. Kig på elevernes tegninger fælles på klassen.
- C. Ud fra elevernes forestillinger om, hvordan vikingehjelme har set ud, skal de nu undersøge om deres forestillinger passer med virkeligheden. De skal arbejde kildekritisk. Eleverne får udleveret et dokument med tre forskellige kildetyper:
  - A. Arkæologiske fund
  - B. Malerier fra 1800-tallet
  - C. Vikinger i nutiden
- D. Eleverne besvarer de kildekritiske spørgsmål i dokumentet.
- E. Til sidst afrundes aktiviteten ved at snakke fælles om de kildekritiske spørgsmål, som eleverne har arbejdet med.
  - A. Hvilken kilde minder mest om din tegning af en vikingehjelm?
  - B. Vikingetiden var fra ca. år 800 til 1050. Hvilken af de tre kildetyper er tættest på vikingetiden?
  - C. Er der nogle af kilder vi kan stole mere på end andre? Hvorfor?
  - D. Hvilken kilde tror du er mest troværdig (mest sand eller ægte)? Hvorfor?
  - E. Havde de historiske vikinger horn på hjelmene?

**Kildekritik**

## LEKTION

11+12

## LEKTIONSPLAN

FØR

**LEG: BESKYT ANSGAR**

10 min.

Eleverne skal være sammen fire og fire. De tre holder hinanden i hænderne og danner en kreds. Den ene af de tre er Ansgar. De to andre er Ansgars munkevenner, der vil gøre alt for at beskytte Ansgar. Munkevennerne skal passe på Ansgar og afskærme ham mod den grusomme viking. Uden for kredsen står vikingen. Vikingen skal prøve at røre Ansgar. Munkevennerne skal forsøge at forhindre vikingen i at røre Ansgar. Sker dette, skifter alle roller, så en ny er Ansgar, en ny viking og nye munkevenner. I kan også vælge at skifte efter fx et minut. Se eventuelt videoen **Beskyt Ansgar leg (Bodyguard)**.

UNDER

**Se undervisningsfilm:** Se film 6 - Ansgar bygger den første kirke



20 min.

EFTER

**AKTIVITET: BYG DIN EGEN ANSGAR KIRKE**

45 min.

**NIVEAU 1:** Eleverne får udleveret en printet version af Fold en kirke. Det er en forsimplet version af, hvordan man *tror*, at Ansgars første kirke har set ud. Det anbefales at printe i A3. Herefter skal eleverne klippe og samle kirken. Eleverne kan eventuelt inden samlingen af kirken farvelægge og pynte kirken.

Afslutningsvis snakkes der fælles på klassen om, hvordan Ansgars kirke ser anderledes ud end de middelalderkirker, vi ser rundt omkring i landskabet i dag.

**NIVEAU 2:** Eleverne får udleveret en printet version af Fold en kirke og Bobler til fold en kirke. Det er en forsimplet version af, hvordan man *tror*, at Ansgars første kirke har set ud. Det anbefales at printe i A3. Herefter skal eleverne klippe og samle kirken.

Eleverne kan eventuelt inden samlingen af kirken farvelægge og pynte kirken. Efter eleverne har bygget deres kirke, skal de svare på spørgsmålene i boblerne omkring Ansgars kirke, klippe boblerne ud og klistre boblerne på kirken.

Afslutningsvis snakkes der fælles på klassen om, hvordan Ansgars kirke ser anderledes ud end de middelalderkirker, vi ser rundt omkring i landskabet i dag.

## MATERIALER

**Beskyt Ansgar leg  
(Bodyguard)**



**Film 6 Ansgar  
bygger den  
første kirke**



**Fold en kirke**



**Saks  
Farver  
Tape eller lim**

**Bobler til fold en kirke**



## LEKTION

13+14

## LEKTIONSPLAN

FØR

**QUIZ - 10 HURTIGE OM ANSGAR**

15 min.

Eleverne skal svare på spørgsmål, som de har tilegnet sig viden om indtil nu.

Quizzen findes i to versioner:

- 1) En digital version i form af kahoot, hvor eleverne skal have adgang til mobil eller computer.
- 2) En analog version, hvor læreren læser spørgsmål og svarmuligheder højt. Eleverne svarer på et svarark.

**Version 1)** Læreren finder kahooten på sin computer og giver eleverne den tilhørende spil-pinkode, som kommer frem, når læreren deler sin skærm på smartboardet. Herefter er eleverne klar til at spille.

**Version 2)** Læreren deler svarark ud til eleverne. Læreren læser spørgsmål højt, samt svarmuligheder. Til sidst gennemgås facit fælles.

UNDER

**Se undervisningsfilm:** Se film 7 - Ansgars frø spirer.



20 min.

EFTER

**SPIL: SÆNKE VIKINGESKIBE**

40 min.

**NIVEAU 1:** Læreren viser pladen på smartboardet og taler med eleverne om, at nogle af felterne er spor fra Ansgars tanker. Læreren kan spørge eleverne om de kan få øje på nogle spor fra Ansgars tanker. Bagefter får eleverne udleveret en printet version af **Sænke vikingeskibe - niveau 1**.

Spillereglerne findes i **Sænke vikingeskibe - niveau 1**.

**NIVEAU 2:** Eleverne får udleveret en printet version af **Sænke vikingeskibe - niveau 2**.

Spillereglerne findes i **Sænke vikingeskibe - niveau 2**.

Efter eleverne har spillet spillet, skal de opdele ordene fra spillet i ord, der hører til 'spor fra kristendommen og Ansgar' og 'ikke spor fra kristendommen og Ansgar'. Lad eleverne hjælpe hinanden i makkerpar.

## MATERIALER

**Kahoot - 10 hurtige om Ansgar**



**Lærerark til 10 hurtige om Ansgar**



**Elevark til 10 hurtige om Ansgar**



**Film 7 Ansgars frø spirer**



**Sænke vikingeskibe niveau 1**



**Sænke vikingeskibe niveau 2**



## LEKTION

## LEKTIONSPLAN

## MATERIALER

13+14

**PÆDAGOGISK NOTE**

Alle pladerne til Sænke vikingskibe har tal i venstre hjørne, hvis det er svært for eleverne at læse ordene, men prøv vidt muligt at få eleverne til at sige ordene højt, så de øver dem.

**Facit til lærer**

## Spor fra kristendommen

- Jyske Lov
- Skole
- Næstekærlighed
- Universiteter
- Kirker
- Alle skal behandles lige
- Sygehuse
- Juleaften
- Jellingstenene
- Grundloven
- At kunne læse og skrive

## Ikke spor fra kristendommen

- Runer
- Moské
- Mobiltelefoner
- Supermarked
- Biograf
- Fortnite
- YouTube
- Sushi
- Biler
- Vindmølle
- Temu
- Snapchat
- Vejrudsigt
- Faxe-Kondi

15+16

FØR

**AKTIVITET: ENIG-UENIG**

15 min.

Dagens film handler blandt andet om værdier, derfor skal eleverne lave en bevægelsesaktivitet om værdier.

Del klassen op i to sider; en enig-side og en uenig-side.

Eleverne stiller sig over til den side, som de vil svare på til udsagnet.

Læreren kan spørge et par elever efter hvert udsagn om, hvorfor de står der.

**Udsagn:**

- Det er fair, at vores telefoner er låst inde i løbet af skoledagen.
- Nogle gange må man gerne lyve.
- Det er retfærdigt, at regler gælder for alle - også lærerne.
- Det er vigtigt at sortere affald.
- Frikvarter er spild af tid.
- Elever skal være med til at bestemme nogle af skolens regler.
- Alle skal have lige meget taletid i klassen.
- Det er retfærdigt, at man får en straf, selvom det man gjorde, var et uheld.
- Det er rimeligt, at alle skal gøre lige meget rent i klassen - også dem som ikke har rodet.

## LEKTION

## LEKTIONSPLAN

## MATERIALER

## 15+16

## UNDER

Se undervisningsfilm: Se film 8 - Ansgar møder Ribe i dag

 20 min.

## EFTER

**SPIL: TIDSLINJESPILLET**

 40 min.

Eleverne skal i makkerpar spille tidslinjespillet. Formålet med spillet er at få et nogenlunde kronologisk overblik over relevante begivenheder for kristendommens opståen og udbredelse samt Ansgars liv. Kortene er i varierende sværhedsgrad, og nogle vil kræve gættestrategier.

Spilleregler findes i *Tidslinjespillet*.

**Film 8 Ansgar  
møder Ribe i dag**



**Tidslinjespillet**



**(OBS! skal klippes)**

## 17+18

## AFSLUTTENDE OPGAVE

**AKTIVITET: ROLLESPIL**

 75 min.

Ansgar missionerede for over 1200 år siden. Ansgars ønske var at overbevise de danske vikinger om, at de skulle blive kristne. Han fandt på gode argumenter for at overbevise de stædige vikinger om, at kristendommen var en bedre tro end den gamle skik. I dag finder vi stadig på argumenter, når vi gerne vil overbevise nogen om det, vi synes, fx "Nej mor, jeg vil ikke tømme opvaskemaskinen i dag, jeg gjorde det også i går." Det skal eleverne nu selv prøve kræfter med.

1. Eleverne hører et afsnit med 'Chris og chokoladefabrikken'. Vi anbefaler afsnit 8, som kan findes på DR LYD.
2. Snak fælles på klassen om:
  - Hvilke grunde kommer Chris med, der gør, at han ikke kan komme på arbejde?
  - Synes I, det er nogle gode argumenter?
  - Hvad vil være gode argumenter for ikke at komme på arbejde?
3. Eleverne skal i par trække en seddel med en rollespilsopgave. Eleverne skal herefter forestille sig, at de er karaktererne på sedlen og skrive et lille rollespil, hvor den ene forsøger at overbevise den anden.
4. Eleverne fremfører deres rollespil for klassen.
5. Afslutningsvis snakkes der fælles på klassen om, hvad der skal til for at overbevise andre.

**PÆDAGOGISK NOTE**

Stilladser elevernes arbejde med rollespillet ved for eksempel at aftale, hvor mange replikker hver karakter skal have eller hvor lang tid rollespillet skal vare.

**Chris og  
chokoladefabrikken  
#8 DR LYD**



**Rollespilsopgaver  
(OBS! skal klippes)**





***HVEM-ANSGAR.DK***

**FIND FLERE UNDERVISNINGSMATERIALER PÅ DKM.DK**