

## Lærerark til ”Skal vi spille historie?”

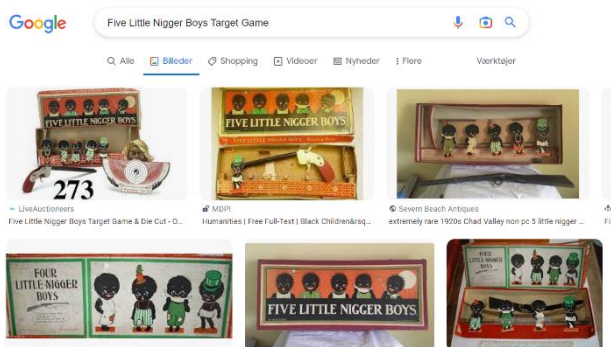
Denne opgave er nok noget anderledes, end hvad en ”typisk” historietime plejer at indeholde. Opgaven er beregnet til de ældste klassetrin og tager udgangspunkt i Fælles Måls kompetenceområde ”**Historiebrug**”. Endvidere berøres *kanonpunktet* ”*Ophævelsen af slavehandel*” og ikke mindst det tværgående tema *innovation og entreprenørskab*. Meget af opgaven kan laves hjemme og dermed bruges som en form for træning ift. det produkt, som skal fremstilles i forbindelse med afgangsprøven.

I læseplanen for historiefaget står der på side 32, at; ”*Kompetencemålet (indenfor historiebrug red.) efter 9. klasse indebærer, at eleverne kan forstå og forklare, hvordan samspil mellem fortidsfortolkninger, nutidsforståelser og fremtidsforventninger kan udledes af form og indhold i historiske fortællinger og fortidsrepræsentationer som læremidler, film, billeder, spil, museer og mindesteder osv.*”.

Det er netop (bræt)spil, denne opgave handler om. Eleverne skal designe deres helt eget brætspil, hvor historien inddrages. På side 2 i elevhæftet kan selve opgaven ses, men først præsenteres forskellige spil, som hver især fortæller om fortidsfortolkninger og nutidsforståelser.

Brætspil er med garanti noget, de fleste elever kender. Hvert år kåres i Danmark de bedste brætspil i forskellige kategorier, som bl.a. Årets børnespil og Årets familiespil. Du kan læse mere om disse kåringer på [guldbrikken.dk](http://guldbrikken.dk). Men ... hvordan ser det mon ud, hvis man tager de historiske briller på og ser nærmere på *gamle* brætspil. Har de mon alle været hyggelige og sjove, eller?

Eftersom elevernes viden om historiske brætspil næppe er vanvittig stor, er der på side 3 et historisk rids af forskellige spil. De første afsnit, sætter den historiske ramme. I tusindvis af år har mennesker rundt om i verden spillet spil. I elevteksten nævnes det ældste, og man kunne inddrage mange andre gamle spil, fx vikingespillet Hnefatafl. Elevteksten hopper i tid frem til slutningen af 1800-tallet. Her kan man virkelig se, hvordan samtiden har påvirket spillene og de dertilhørende regler. Ser man fx på spillet Snake Eyes har dette to yderst karikerede afro-amerikanere på [forsiden](#), ligesom en del af [kortene](#) også fremstiller disse på en ikke-flatterende måde.



Man kan næppe forestille sig, at spillet [Five Little Nigger Boys](#) blev udgivet i dag.

Hvis denne pointe for alvor skal understreges, kan billederne af spillet ”[Five Little Nigger Boys](#)” vises. Her skal spillerne skyde til måls efter små ”negerdreng”. Med nutidens øjne kan et sådan skydespil virke helt igennem grotesk. Spillet fortæller da også med al tydelighed om den racemæssige situation i USA. Samme syn ses i spillet ”Gunsmoke”, hvor cowboys har større chance for at vinde end indianere. Fælles for disse spil var – mere eller mindre bevidst – at vise den hvide races overlegenhed.

Herefter præsenteres tre spil – *det gode, det onde og det virkelig grusomme*. Disse spil kan eleverne bruge som inspiration og/eller afskrækkelse i forhold til, hvordan deres eget spil skal se ud.

I det første ”*gode*” brætspil, Marco Polo, fra 1983 er det eventyreren af samme navn, der er hovedpersonen. Turen går til Khanbalik (det nuværende Beijing i Kina). På side 4 i elevteksten er baggrundsteksten hertil. En lignende baggrundstekst skal eleverne lave til det spil, de selv skal designe. På side 5 forklares selve spillet. En lignende side skal eleverne også udarbejde til deres eget spil. Som lærer kan du med fordel nævne, at Marco Polo lever i bedste velgående. Udover Netflix-serien har [Mercedes](#) opkaldt deres camper efter ham, det svenske tøjmærke Marc O’ Polo har vist også ladet sig inspirere af navnet, og så kunne man indtil 2019 købe rejser hos [Rejseselskabet Marco Polo](#). Selve spillet er, som skrevet i elevteksten, ganske neutralt ift. race og etnicitet – faktisk er østens

hemmeligheder, som er et af spillets delmål – beskrevet som teknologiske opdagelser, som man endnu ikke kendte i Europa. Spilleren kan bl.a. tage fyrværkeri med hjem til Venedig. I spillereglerne er der også en kort biografi samt en litteraturliste, hvis man ønsker at vide mere. Meget pædagogisk og lærerigt må man sige.



Udover slaver, rom og tobak kunne man i Fuldrigger også gå i Marco Polos fodspor og købe silke i den kinesiske havneby Ningpo

Det næste spil er intet ringere end "Årets familiespil i 1987". Det hedder "Fuldrigger" og er "et spil om handel og magt". Hvad mon der ville ske, hvis der i tv-programmet "Løvens Hule" kom nogen og foreslog at lave et spil, hvor man købte og solgte tobak, pelsværk, rom og slaver? Mon ikke det ville blive et "nej"?

Journalist på Weekendavisen, Christoffer Zieler, prøvede at introducere sine børn for spillet. Det blev ingen succes! Tiden er åbenbart ikke til handel med små sorte drenge i lænker. Idéen er at vise, hvordan opfattelsen af historie kan ændre

sig over tid. I 1987 var Fuldrigger-spillere næppe hverken onde eller racister, men skænkede ikke køb og salg af slaver en kritisk tanke. Her kan man virkelig tale om et samspil mellem fortidsfortolkninger og nutidsforståelse. Som skrevet i elevhæftet vil tilhængere af "Black Life Matter" næppe finde spillet hyggeligt, og slavehandlers plads i historien er siden blevet revideret. Et meget tydeligt bevis på dette kunne ses i Bristol, hvor statuen af slavehandleren Edward Colston blev fjernet og smidt i vandet af en rasende menneskemængde. Se evt. dette korte [YouTube-klip](#) eller BBC-nyhedsudsendelsen [her](#). Brug også tid på klassen til at tale om, hvordan fremtiden mon vil se på de spil, eleverne udvikler. Personligt tvivler jeg på, at volds- og bilspillet Grand Theft Auto beskrives positivt i fremtiden...

Det sidste – og virkelig grufulde – er spillet "Juden Raus!". QR-koden præsenterer et [BBC-klip](#) om spillet, hvilket med fordel kan ses. Som det nævnes på side 8 i elevhæftet, udkom spillet under en måned efter Krystalnatten. Derfor kunne man tro, at det nazistiske styre ville bifalde et sådant spil, men virkeligheden var, måske lidt overraskende, en ganske anden. I SS-avisen, *Das Schwarze Korps*, skrev man d. 29. december 1938, at spillet bagatelliserer den antisemitiske politik, ligesom den internationale presse vil kunne bruge spillet til at latterliggøre de tyske politikere. Avisens største anke var dog, at en privat spilfabrikant forsøgte at tjene penge på det nazi-partiets slogan "Juden raus". Artiklen slutter med følgende (oversat efter bedste evne) ordlyd:

*"Ud med jøderne! Ja, selvfølgelig, men også ud af vores børns legetøjsæsker før de får den frygtelige fejløpfattelse, at politiske problemer løses med rafflebægeret".*

Derfor er det også tvivlsomt, hvorvidt spillet blev en stor salgssucces. Firmaet bag spillet var ikke repræsenteret ved en stor legetøjsmesse i Leipzig i 1939, hvilket man ellers kunne forestille sig var tilfældet, hvis spillet havde været den store succes, andre nævner. Men uanset, hvor lidt eller meget spillet solgte, viser det, hvordan en tids holdninger og værdier kan afspejle sig i spil. Derfor vil det også være relevant at tale med eleverne om, hvordan deres eget spil vil blive set på i fremtiden?

Tilbage er kun at ønske eleverne god arbejdslyst med udarbejdelsen af deres eget historiske spil.

### **Kilder:**

Morris-Friedman og Schädler: "[Board Game - International Journal for Study of Board Games](#)" (2003)

Brætspil hitter stadig: Nu er årets bedste kåret "[Jyllands-Posten, 27. september 2017](#)"

Verdens ældste spil: <https://esportsmagasinet.dk/verdens-aeldste-spil/>

Christoffer Zieler, [Men hvad må vi se?](#), Weekendavisen, 9. december 2022.

### **Billedeoversigt**

Billederne til "Skal vi spille historie?" kommer fra:

Kalaha-spil

[Commons Wikimedia](#)

Side fra Marco Polos rejsebeskrivelse

[Commons Wikimedia](#)

Marco Polo på Netflix

[Wikimedia.org](#)

Foto af spillene Marco Polo og Fuldrigger

Lars A. Haakonsen

Kort over De vestindiske Øer

[Commons Wikimedia](#)

Kort over trekantshandlen

[Commons Wikimedia](#)

Juden Raus!

[Wiens Holocaustlibrary](#)

Billedet af brætspillet "Gunsmoke" er benyttet med tilladelse fra legetøjsbutikken, The Toys Time Forgot, Canal Fulton, Ohio, USA.

Øvrig grafik og billeder er benyttet med tilladelse fra canva.com