

## Inspiration til aktiviteter med vendespillet "Jernalder for børn"

Mette Nørregaard Christensen (2020). Materialet er lavet i projektet Dannelsesbroen, som er et samarbejde imellem Jernaldermiljøet i Vingsted, Vejle Kommune, UCL og HistorieLab.



Kortene kan bruges på mange måder. De kan støtte erindringer om oplevelser og genstande, som børnene har mødt og sætte forundringen og fantasien i gang. Her er inspiration til fortællinger, og børnene kan lære mærkelige ord om gamle dage. Matematikken er på spil, når kortene kategoriseres efter forskellige principper og i samtalen om, hvordan det kan gøres og hvorfor. Historieforståelsen udfordres, når børnene undrer sig over, hvad "gamle dage" egentlig betyder og hvilke kort, der viser noget gammelt og noget nutidigt.

### Forslag til lege og aktiviteter

#### Klassisk vendespil

Bland kortene og placer dem med bagsiden opad. Deltagerne skiftes til at trække et foto. Find to ens og få et stik.

Variation:

- Legen kan gøres simplere ved at fjerne nogle af kortene fra spillet. Måske kan deltagerne være med til at udvælge de fotos, der skal indgå.
- Sorter halvdelen af brikkerne fra, så der kun er en brik med hvert foto. Lad børnene bestemme hvilke brikker der nu skal udgøre et stik. Lad børnene argumentere for deres valg og spil vendespil med de nye stik. Et nyt stik kunne fx være "fødder i jernaldersko og fødder i kondisko", "trebenet- og firbenet skammel", "dukke i moderne tøj og dukke i jernaldertøj", "perler i ler og perler i glas" osv.

#### Kims-leg med konkrete

Skaf forskellige konkrete genstande fx uld, potteskår, lerperler, glasperler, legetøjsdyr (høne, ged, får), dragtdele (et spænde, broche, læderpung, et stykke vævet stof)

Genstandene kan inspirere til samtale om oplevelser man har haft eller ser frem til at få. Genstandene kan kobles til vendespillets brikker og blive en udvidelse af klassisk kims-leg.

Genstandene placeres i under et stykke stof. En ting fjernes og børnene skal opdage hvilken ting der er fjernet.

Variation:

- Lad børnene se genstandene (eller føle genstandene) under stoffet i 10 sek. og derefter hjælpes ad med at huske alle tingene. Børnene kan lave stik med vendespillets fotos og de konkrete genstande.

## Træk en brik og fortæl

Læg alle fotos ud på bord eller gulv og lad børnene vælge et foto de er nysgerrige efter at vide noget om. Man kan også trække et tilfældigt foto fra bunken. Samtale om motiverne

## Børns egne fortællinger

Træk 3-5 brikker tilfældige fotos og lad børnene finde på deres egen fortælling.

Variation:

- Større børn kan trække et eller flere kort og skrive deres egne fortællinger

## Gætte kort

Halvdelen af spillet lægges på bordet og af den anden halvdel trækker børnene et kort. Børnene holder kortet skjult. Barnet beskriver hvad kortet forestiller, uden at sige det direkte. De andre børn skal gætte hvad der er på kortet.

Variation:

- Legen kan gøres sværere ved ikke at have halvdelen af kortene liggende synligt på bordet

## Historier og rækkefølger

Den voksne laver en fortælling med kortene fx "Der var engang en jernalderkvinde der havde to får og de skulle klippes". Bland kortene og lad børnene finde dem og genfortælle historien.

Variation:

- Historiernes kompleksitet kan øges ved at bruge flere kort. Børnene kan skabe deres egne nye jernalderhistorier og derefter genfortælle hinandens historier. Kan man skabe en jernalderhistorie med alle kortene?

## Fotos på kort over området

Tegn et stort kort over det område I har besøgt. Brug fx google maps som inspiration. Prøv at placere kortene fra vendespillet på kortet over området. Hvor så vi hvad?

Variation:

- Legepladsen kan afbildes på et kort og man kan placere kortene fra vendespillet der, hvor man synes det passer. Sandkassen kan udnævnes til gedernes fold og legehuse kan være jernalderhuse og på den måde, kan oplevelsen forlænges og give inspiration til legen

## Fortid, nutid og fremtid

Kortene giver muligheder for samtaler om hvad gamle dage er. Fotos rummer dobbeltheden, at være taget i nutiden og samtidig give en fremstilling af fortiden. Hvad skal der til for at det er "ægte fortid"? Skal vi på museum og se på ægte fund?

Variation:

- Barndommen før og nu. Leg og arbejde. Hvordan var det at være barn sammenlignet med, hvordan vi lever nu?
- Landbrug før og nu. Husdyr og mennesker boede tæt sammen før, nu bor mange mennesker uden husdyr.
- Farver i hverdagen. Farver på tøj, huse, genstande. Naturfarver og kunstige farver, plantefarver.
- Materialer i hverdagen før og nu. Plastic, ler, glas, uld, læder, vævet stof i jernalderen og i vores tid.
- Tøj, sko og beklædning før og nu. Fremstillingsprocesser i hjemmet og på fabrikker.
- Spor af fortiden og arkæologers arbejde. Man kan stadig finde genstande fra jernalderen.
- Sortér kortene i jernalder og nutid. Lad børnene trække eller vælge et kort. Opgaven er nu at tegne den nutidige version af motivet.

## Opfind et spil

Find 1-2 terninger og spillebrikker til antallet af deltagere. Læg udvalgte kort fra vendespillet ud i en lang slange på gulvet. Suppler med handlings-kort I selv laver: ”slå en ekstra gang”, ”ryk 3 felter tilbage”, ”tilbage til start” og lign. Spil spillet ved at slå med terningerne og rykke frem. Når man rammer et kort har man et stik hvis man kan fortælle hvad det forestiller.

Variation:

- Lad børnene være med til at udvikle spillet så det bliver tilpas svært, -og fair. Antallet af brikker og handlingskort kan varieres efter målgruppens alder, udvikling og interesser.
- Sæt kroppen i bevægelse og spil et sted med god plads. Det ene sæt fotos bruges som brikker i et spillet, det andet sæt lægges op et andet sted i lokalet eller i en meget stor rundkreds. Når man slår terningen og rammer et foto må man finde stikket ved at løbe ud og hente det.

## Fangeleg med kort

Legen kan leges på legepladsen eller et sted med god plads.

Halvdelen af kortene placeres på et bord med fotoet opad. Nu aftales hvilke stik der spilles med; Almindelige stik eller stik som fx potte-potteskår, ged-malkning, får-uld, mand-kone-høne. Børnene trækker hver et kort og holder det skjult for de andre. Børnene løber blandt hinanden for at finde ud af hvem de danner et stik med.

Når børnene har fundet et stik går de til bordet og trækker et nyt kort.

Variation:

- Legen kan gøres lettere ved at bruge matchende fotos som stik og sværere ved at lave historier koblet til flere kort, der så kommer til at udgøre et samlet stik

## Stopleg

Kortene placeres på gulvet og børnene står omkring. Den voksne sætter musikken til at spille. Musikken stoppes og den voksne beskriver det kort der skal findes fx ”En krukke med ører”. Børnene skal nu markere kortet ved at sætte en fod ved siden af.

Variation:

- Kortene kan lægges på et bord som børnene går rundt om og kortet markeres med en hånd. Sværhedsgraden kan varieres ved at beskrive kortet med få eller flere detaljer. Man kan lade børnene beskrive kortet efter tur

## Fotos i vendespillet.

Alle fotos er udvalgt på baggrund af besøg i jernaldermiljøet i Vingsted med Skibet Børnehus og efterfølgende interview med pædagoger og formidleren i jernaldermiljøet. Fotos afspejler børnenes oplevelser og efterfølgende interesse og nysgerrighed.



### Dukkerne er klædt i nutidigt dukketøj og i jernaldertøj. Legetøjshønen går igen

Hvad er gamle dage (jernalder) og hvad er nutid? Det er jo de samme dukker, hvordan kan de være begge dele? Hvad legede børn med i jernalderen? Havde de legetøj? Kan vi lave jernaldertøj til vores dukker? Hvordan ser jernaldertøj ud? Hvem er på billederne?

Hvad kan være et stik i spillet? Den samme figur i nutid og jernalder eller to ens billeder?

Sværhedsgraden i spillet kan varieres ved at aftale forskellige match for stik og ved at tilføje og fjerne fotos.



### Levende høne, legetøjshøne, hønsefodder

Forskellige repræsentationer, hvad er jernalder på disse billeder? Den levende høne ligner nok en jernalderhøne, legetøjshønen er af plastic, og plastic havde man ikke dengang. Begge høner findes i nutiden men repræsenterer jernalderen. I Jernaldermiljøet hænger der hønsefodder ved husenes døre og det kan give anledning til mange spørgsmål og spændende fortællinger. Hønsefodder skulle beskytte mod brand i husene.



### Lerkar og potteskår fra Jernaldermiljøet, perler i ler og glas

I jernaldermiljøet går lerkar i stykker ligesom de gjorde i jernalderen. Der er rigeligt med skår at kigge på og måske forsøge at samle til en hel krukke igen. Mange jernalderkrukker har "ører" og det er et sjovt udtryk: Hvordan kan en lerkrukke have ører? Nogle af skårene har fine mønstre. Hvad har de mon været brugt til?

I jernalderen havde man også andre materialer. Ved udgravninger kan man være heldig at finde glasperler. Kan børnene se hvad der er ler og hvad der er glas? Hvad bruger vi ler og glas til nu om dage?

Her er en håndgribelig mulighed for at samtale med børn om hvad det er arkæologer kan finde spor af i jorden og hvordan menneskers aktiviteter sætter spor i det hele taget. Hvilke spor sætter børnehaven eller skolen i jorden i dag? Man kan besøge en arkæologisk udgravning og lave sin egen udgravning af skatte på legepladsen.



### Trebenet og firbenet skammel

I jernaldermiljøet findes mange skamler og ser man nærmere efter, så er der både skamler med tre og fire ben. Hvis børnene har besøgt jernaldermiljøet så kan fotos give anledning til en samtale om hvad man så på besøget og man kan undersøge stole og skamler i institutionen eller skolen.



### Personer fra jernalderen i jernaldertøj

Hvis man har været heldig, så har man mødt mennesker fra jernalderen i jernaldermiljøet, -eller måske har man mødet til gode. Hvad er det mon for noget tøj de har på og hvad er det lavet af? Hvad gemmer sig i alle de poser og tasker og hvad laver geden på billedet? De moderne sko og jernalderskoene kan give anledning til at snakke om beklædning, materialer og udklædning. Ser det ikke ud til at jernaldervandringsmanden har tennissokker på?



### Billeder fra Jernaldermiljøet og de forskellige aktiviteter

Hverdagsaktiviteterne i jernaldermiljøet er altid spændende for børn. Gederne skal malkes og fodres og gederne er så ivrige, at de står oppe i deres eget fodertrug. Mange steder bliver man mødt af udskårne figurer, ansigter og mere abstrakte menneskefigurer fx ved dyrenes indhegninger og som markeringer i landskabet på vej mod offermosen. I husene kan man møde aktiviteter som spinding af uld og vævning. Der gemmer sig legetøj og figurer rundt omkring i jernalderhusene.

Christensen, M. N. (2020). *Jernalder for børn: vendespil 3-9 år* (1. udgave). HistorieLab - Nationalt Videncenter for Historie- og Kulturarvsformidling. <https://historielab.dk/til-undervisningen/udgivelser/jernalder-boern-bliv-inspireret-jernalderen/>

Ottosen, H., & Christensen, M. N. (2019). *Jernalder for børn: aktiviteter for 3-9 årige børn* (1. udgave). HistorieLab - Nationalt Videncenter for Historie- og Kulturarvsformidling. <https://historielab.dk/wp-content/uploads/2019/12/5478-Dannelsesbroen-Digitalversion-80dpi-205x205mm.pdf>