



BESÆTTELSEN

LÆRERMATERIALE



Kære lærer!

Dette er et spil, der er udviklet til historieundervisningen til 3.-4. klassetrin. Spillet handler om besættelsestiden i Danmark og giver eleverne mulighed for at leve sig ind i, hvordan det er at leve under en krig, hvor mad og andre nødvendigheder er rationerede, og hvor der slås hårdt ned på enhver form for modstand.

Spillet kan deles op i tre sektioner: Forberedelse, selve spillet og efterbehandling. Det er designet, så det kan afvikles på fire lektioner. I kan dog vælge at lade forløbet strække sig over længere tid, hvis I ønsker at bruge mere tid på de enkelte opgaver.

Sådan bruger du dette materiale

Det anbefales, at du læser hele materialet igennem, inden du afvikler det for eleverne. Når du er parat til at spille med eleverne, printer du denne fil og bruger papiret "Oversigt til læreren" til at holde øje med, hvor langt du er i spillet. Print også arkene med varer, penge og rationeringsmærker og rollebeskrivelserne til eleverne.

I oversigten står der, hvilke spørgsmål og opgaver du bør stille eleverne, for at de får det fulde udbytte af undervisningen.

God fornøjelse!



Didaktisk baggrund for spillet

“Besættelsen i Danmark” er udviklet med et særligt henblik på, at eleverne skal arbejde med historiske scenarier, sådan som de defineres ud fra de forenkledede Fælles Mål. De overordnede mål med denne tilgang til historiefaget er, at eleverne skal gøre sig praktiske erfaringer, opnå indsigt i historiske begivenheder og kunne identificere sig med historiske personligheder.

I spillet skal eleverne forestille sig, at de er borgere i den lille (fiktive) stationsby Vimmerslev. Byen er besat af den tyske værne-magt, som har slået sig ned på politistationen.

De fleste af eleverne spiller beboere og handlende i byen, mens en håndfuld spiller de tyske soldater. Tyskerne har to opgaver: At bevogte jernbanen, som er essentiel for tyskernes logistik, og at anholde de modstandsfolk, der efter sigende skulle bo i byen.

Resten af eleverne, der spiller landsbyens beboere, har hver især en dosmerseddel med ting, som familierne har brug for for at kunne overleve. Desuden har de penge og rationeringsmærker. Nogle af familierne har ikke nok penge i forhold til, hvad de skal bruge, og må skaffe penge på alternativ vis -f.eks. ved at sælge deres rationeringsmærker (hvilket er forbudt) eller ved at stikke modstandsfolk til Værnemagten.

Gennem spillet gør eleverne sig førstehåndserfaringer med, hvad penge var værd i 1940'erne, hvad rationeringsmærker var for noget og hvordan krigen spillede ind i forhold til danskernes hverdag. Spillet er kontrafaktisk, hvilket vil sige, at eleverne har mulighed for at lege og udforske universet, og at handle uden at skulle føle sig bundet op på de historiske fakta.

Det er lærerens opgave at perspektivere fra elevernes oplevelse til de virkelige hændelser.

Læringsmål

Målene med undervisningen er, at:

- Eleverne skal opnå indblik i, hvordan det var at leve i Danmark under besættelsen
- Eleverne skal kunne identificere sig med både modstandsfolk og de tyske soldater, der var udstationerede i Danmark
- Eleverne skal opleve, at modstandsfolkene var almindelige mennesker, og nogle gange meget unge.
- Eleverne ved hvad det vil sige at være rationerede



Spørgsmål til elevernes selvevaluering

Følgende spørgsmål stilles til eleverne før og efter spillet, så eleverne bliver bevidste om egen læring. Bed eleverne om at skrive eventuelle gæt ned, så de kan sammenligne svarene efter spillet.

Hvad ved du om besættelsen i Danmark?

- 1 Hvad ved du om hvordan det var at bo i Danmark under 2. verdenskrig?
- 2 Hvad tror du rationering betyder?
- 3 Hvem tror du modstandsfolkene var?
- 4 Hvordan tror du, at modstandsfolkene gjorde det svært for besættelsesmagten?

OVERSIGT TIL LÆREREN

1. Introduktion til 2. Verdenskrig

Inden du går i gang med at forberede eleverne på selve spillet, er det en god idé at snakke med dem om hvad 2. verdenskrig var, og hvad det ville sige, at Danmark var besat.

Du kan starte med at spørge ind til, om eleverne ved, at der engang var krig i Danmark, og om de ved, hvilket land, der startede krigen.

Valgfri
forberedelse
til spillet

Stikord til snak om 2. verdenskrig i Danmark

- Krigen er ca. 75 år siden
- Danmark var besat fra 1940 til 1945
- Tyskland bestemte over Danmark
- De tyske soldater blev bl.a. kaldt "Værnemagten"
- Den danske regering havde overgivet sig
- Modstandsfolkene gjorde oprør
- Ting modstandsfolkene gjorde: Klippe telefonledninger over, sprænge jernbaner i stykker

Her er noget viden om da der var krig i Danmark:

- Man kunne ikke få mad eller ting fra andre lande end Danmark. Nogle af de ting, som man næsten slet ikke kunne få, var kaffe, chokolade, bomuldstøj og kul, som man skulle bruge for at holde sig varm om vinteren.
- Der var mangel på mange almindelige ting, som vi nu om dage er vant til at have. For eksempel sæbe, sukker, brød og smør. Man skulle bruge en slags "billet" for at købe tingene. Billetterne blev kaldt "rationeringsmærker".
- Tit kunne man ikke få benzin til bilerne, så man måtte køre i hestevogn i stedet for.



Forståelsesspørgsmål

- Hvor lang tid siden er det, at der var krig i Danmark?
- Hvad blev de tyske soldater kaldt?
- Hvad vil det sige at være "modstandsfolk"?
- Kan I nævne nogle ting, som man ikke kunne få meget af under krigen?
- Kender I nogle ting, som bliver lavet uden for Danmark i dag? (Skriv evt. elevernes forslag op på tavlen).
- Hvordan tror I jeres liv ville være anderledes uden de ting?



2. Introduktion til læringsspillet

Fortæl eleverne, at de skal spille et spil, der hedder "Besættelsen i Danmark", som handler om, da Danmark var i krig. I spillet skal de fleste af dem forestille sig, at de er danskere, der bor i den lille by Vimmerslev. Nogle få skal spille den tyske Værnemagt, der har besat byens politistation. Nogle af danskerne er (hemmeligt!) modstandsfolk, og i spillet bliver det Værnemagts opgave at finde modstandsfolkene og forhøre dem og sætte dem i fængsel.

Præsenter eleverne for byen Vimmerslev, og forklar dem hvad spillet går ud på (se boksene).

Læs op for eleverne: Om Vimmerslev

Vimmerslev er en lille by. Der er en togstation, og det er derfor, at Værnemagten er i byen, for de skal bruge togene til at transportere deres våben. Værnemagten har slået sig ned på politistationen.

I Vimmerslev er der disse butikker:

Købmand
Bager
Fiskehandler
Slagter
Bank



Læses op for eleverne: Om spillet

I spillet bliver I delt op i tre grupper. Alt efter hvilken gruppe I er i, skal I nå noget forskelligt inden spillet slutter:

-Modstandsfolkene: Det er jeres opgave at ødelægge togbanen. Der er klistret 8 stykker tape fast på gulvet, som I skal forestille jer er den jernbane, som I prøver at ødelægge. I må kun fjerne 1 stykke af gangen, og I må ikke blive fanget af Værnemagten, mens I gør det.

-Værnemagten: Det er jeres opgave at fange modstandsfolk og forhøre dem, så I kan finde ud af, hvor mange de er og hvem de er.

-De almindelige danskere: Under krigen var der mangel på mad. For jer handler hverdagen om ikke at skulle gå sulten i seng. Den familie, I skal spille, får udleveret en dosmerseddel (det er, hvad man kaldte en indkøbsliste dengang). På dosmerseddlen står der, hvad I skal købe ind for at have mad nok.

Når I får jeres roller udleveret, finder I ud af, hvem I skal spille.

Husk:

Det er hemmeligt, om I er modstandsfolk, eller om I er almindelige danskere!

Hvad skal Værnemagten gøre?

Der er forskellige måder, hvorpå Værnemagten kan finde frem til modstandsfolkene. De kan f.eks:

- Bestikke folk med penge.
- Overtale danskere til at arbejde for sig.
- Forhøre folk, som de tror, ved noget eller som de har set luske rundt i nærheden af jernbanen.
- True butiksejere med at tage nogle af deres varer eller lukke deres butik, hvis ikke de hjælper med at finde modstandsfolkene.

Gennemgang af opgaverne med eleverne

Det er en god idé at give eleverne konkrete instruktioner i, hvordan de skal løse de tre forskellige opgaver med at spille henholdsvis Værnemagt, modstandsfolk eller almindelige danskere. Snak om det inden de får rollerne udleveret, så eleverne ikke kommer til at røbe sig. Prøv gerne at gennemspille nogle af forslagene med dem.

Hvad skal modstandsfolkene gøre?

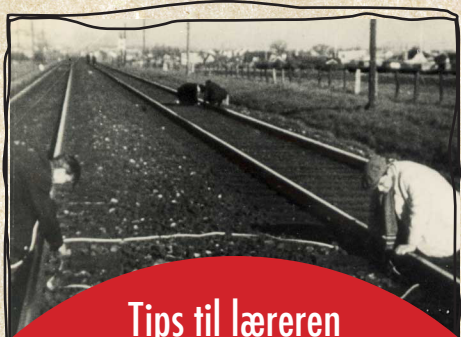
Modstandsfolkene skal ødelægge jernbanen uden at blive fanget. Det gøres ved at fjerne de 8 stykker malertape, som læreren klistrer fast til gulvet i lokalet, inden spillet går igang.

- For at ødelægge jernbanen, bliver modstandsfolkene nødt til at distrahere Værnemagten. Få folk i byen til at snakke med Værnemagten, så de ikke lægger mærke til, at der er nogen i nærheden af jernbanen.
- Få overtalt så mange danskere som muligt til at blive modstandsfolk. Hvis der er nok medlemmer af modstandsbevægelsen, har Værnemagten ikke en chance.

Hvad skal de almindelige danskere gøre?

De almindelige danskere skal "bare" have købt de varer, der står på deres dosmerseddel. Men dette kan ikke lade sig gøre uden at skaffe flere penge eller rationeringsmærker, end de har fået udleveret. Man kan:

- Sælge varer i sin butik.
- Købe rationeringsmærker (men dette er ulovligt, så man må ikke blive set af politiet!).
- Sladre om modstandsfolkene til tyskerne mod at få penge.
- Gå i banken og låne penge. Men husk: De skal betales tilbage igen, inden spillet slutter!



Tips til læreren om at placere jernbanen

Til at repræsentere jernbanen skal du bruge 8 længder maskeringstape, der skal klæbes fast til gulvet i det lokale, hvor I spiller. Det er modstandsfolkenes opgave at fjerne tapelængderne, og Værnemagtens opgave at sørge for, at dette ikke sker.

Det er vigtigt, at de 8 strimler maskeringstape, der repræsenterer jernbanen, er placeret så langt fra hinanden, at Værnemagten ikke bare kan postere en vagt og holde jernbanen under opsyn. Stykkerne repræsenterer et længere stykke jernbane, der går gennem terrænet, og virkelighedens Værnemagt havde jo ikke ressourcer til at bevogte skinnerne over det hele.

Hvad gør man med modstandsfolk, som bliver fanget?

Tilfangetagne modstandsfolk og sortbørshajer, der sælger rationeringsmærker, bliver sat i fængsel.

I skal på forhånd aftale, hvor byens fængsel findes. Placer et par stole i fængslet. Når man sidder på stolene er man fange og kan ikke undslippe selv.

Hvis en anden deltager kommer over og rører ved fangen og siger "du er fri", er man sluppet ud af fængslet. Værnemagten vil ikke kunne genkende den undslupne fange uden at vedkommende igen er blevet afsløret eller stukket.

De eneste muligheder Værnemagten har i dette spil, er at sætte modstandsfolkene i fængsel. De kan med andre ord ikke henrette eller gøre andre ting, der sætter eleven ud af spillet.

Det er vigtigt at instruere eleverne i, at de ikke må blive fysiske over for hinanden. Men man skal som udgangspunkt gøre som Værnemagten siger, da det er dem, der har magten i Vimmerslev.

3. Præsentation af rollerne

Nu hvor du har fortalt eleverne om, hvad spillet går ud på, skal de have deres roller. Men inden du deler rollerne ud, skal du præsentere Vimmerslevs borgere

Husk:

Udlever kun rollebeskrivelsen til den elev, der skal spille rollen. Ingen andre må se den!

Beskrivelse af Vimmerslevs borgere

VÆRNEMAGTEN

Værnemagten har besat Vimmerslevs politigård. Herfra styrer de byen - eller de prøver i hvert fald på det!

Pengebeholdning: 10.000 kr.

FAMILIEN HØST-THOMSEN:

Bankmanden

Bankmanden er byens rigeste og fineste mand. Hans kone og børn hører også til blandt de fineste i byen. De har en tjenestepige, som bor hos dem.

Hos bankmanden kan man låne penge. Men husk, at de skal betales tilbage, inden spillet er slut, ellers ender man med at blive sat i fængsel.

Pengebeholdning: 3.000 kr.

PETER MØLLER OG AXEL AAGAARD:

Politimændene

Betjent Møller og Betjent Aagaard har det ikke så let, for Værnemagten vil have, at de skal arbejde for dem. Men hvis de gør det, synes danskerne, at de er forrædere. Det er svært at gøre alle tilfredse.

Pengebeholdning: Se de to familier, som politimændene hører til.

FAMILIEN MØLLER:

Fiskehandler

Man kan fiske i de danske søer og have, så familien Møller har ikke så svært ved at skaffe fisk. Fisk er det billigste kød man kan få.

Pengebeholdning: 3 kr. og 20 øre

FAMILIEN AAGAARD:

Slagteren

Det er blevet svært at skaffe kød, og det bliver hurtigt udsolgt, men Familie Aagaard har stadig nogenlunde med penge.

Pengebeholdning: 2 kr. og 10 øre

FAMILIEN CHRISTIANSEN:

Købmanden

Købmanden er ikke byens rigeste, men han har nogenlunde med penge. Han kender alle i byen godt og er venner med alle.

Pengebeholdning: 5 kr. og 90 øre

FAMILIEN POULSEN:

Tørvegraver

Familien Poulsen er byens fattigste. Arbejdet med at grave tørv er rigtig hårdt og giver ikke mange penge. Børnene må også hjælpe til.

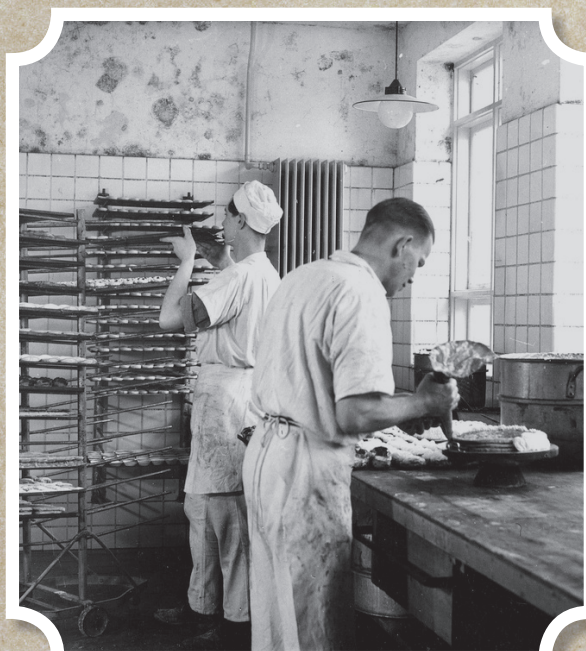
Pengebeholdning: 30 øre

FAMILIEN JOHANSEN:

Bageren

Før krigen gik det rigtig godt for bageren, men det er blevet svært at skaffe mel og sukker. Nu om dage sælger han mest rugbrød, og det tjener man desværre ikke så godt på.

Pengebeholdning: 2 kr. og 10 øre



Bemærk:

Ikke alle familierne behøver komme i spil og heller ikke alle roller! Det kommer helt an på, hvor mange elever, der er i klassen.

De vigtigste roller er bankmanden og hans familie, købmanden og politibetjentene. Udlever voksenrollerne først.



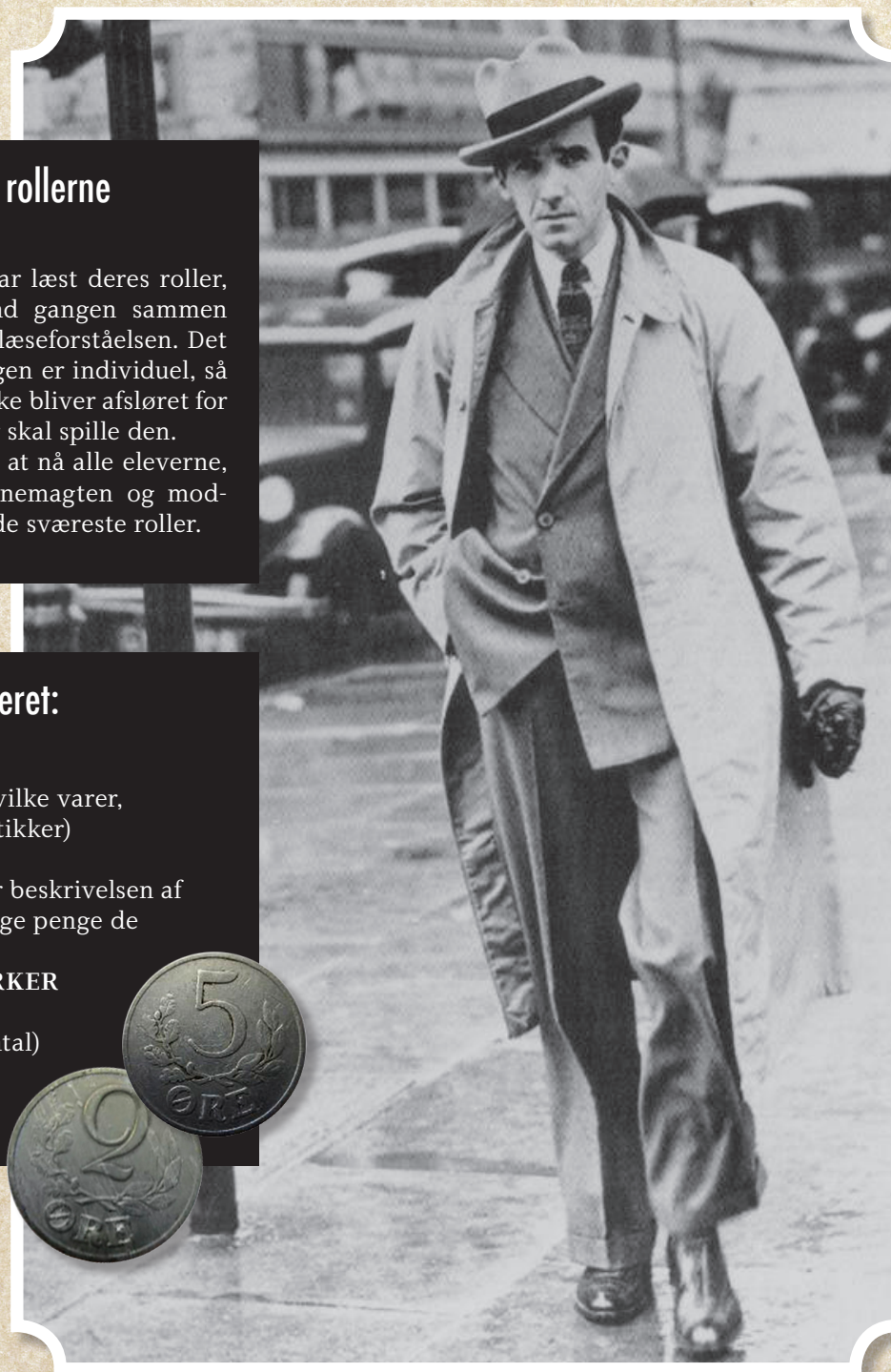
Når eleverne har læst rollerne igennem hver for sig

Når eleverne hver især har læst deres roller, bør de gennemgås en ad gangen sammen med læreren for at sikre læseforståelsen. Det er vigtigt, at gennemgangen er individuel, så rollens hemmeligheder ikke bliver afsløret for andre end den spiller, der skal spille den.

Hvis du ikke har tid til at nå alle eleverne, bør du fokusere på Værnemagten og modstandsfolkene, da de har de sværeste roller.

Hver familie får udleveret:

- **VARER**
(det står på kortene, hvilke varer, der hører til hvilke butikker)
- **PENGE**
(det står angivet ud for beskrivelsen af hver familie, hvor mange penge de skal have - se ovenfor)
- **RATIONERINGSMÆRKER**
(1 ark til hver familie - alle får det samme antal)
- **EN DOSMERSEDEL**
(dvs. indkøbsliste)



4. Forberedelse af selve spillet

Penge, rationeringsmærker og butikker

Når eleverne er færdige med at læse deres roller igennem, skal de finde sammen med resten af deres familie og indrette familiens butik. Udlever arkene. Eleverne klipper penge, rationeringsmærker og varer ud og fordeler de udklippede kort imellem butikkerne, alt efter hvad der står anført på dem. Dette bør gøres samtidig med, at læreren trækker eleverne til side en ad gangen og gennemgår rollerne individuelt.

Hvis man har ekstra tid at gøre godt med, kan man evt. hjælpe eleverne med at lave flotte plakater og skilte til deres butikker. Varerne kan laves tredimensionelle ved at man klister kortene fast som etiketter på tændstikæsker, papkasser og flasker.



Velkommen til hovedgaden

Hvis I har plads nok til det, er det oplagt, at Vimmerslev opbygges som en hovedgade, der er flankeret af butikkerne. Hver butik kan være repræsenteret af et bord, hvor de varer, som familien skal sælge, er lagt frem.

Det er oplagt at spille selve spillet i en gymnastiksal eller andet stort rum.

Om rationeringsmærker

(Læses ellers forklares for eleverne)

Meningen med rationeringsmærkerne var, at man ville fordele de varer, som der var mangel på, så det ikke kun var de rige, der kunne få fat på ting, som der kun var lidt af.

Fordi Danmark havde meget landbrug, var vi ikke særlig hårdt ramt i forhold til mange andre lande. Alligevel betød det, at specielt fattige danskere fik mindre at spise end før krigen, og dette betød, at der var flere, der blev syge.

Selvom de fik rationeringsmærkerne udleveret, havde de fattigste danskere alligevel ikke råd til at købe varerne. Derfor endte de tit med at sælge deres rationeringsmærker til rigere folk, hvilket ellers var ulovligt.

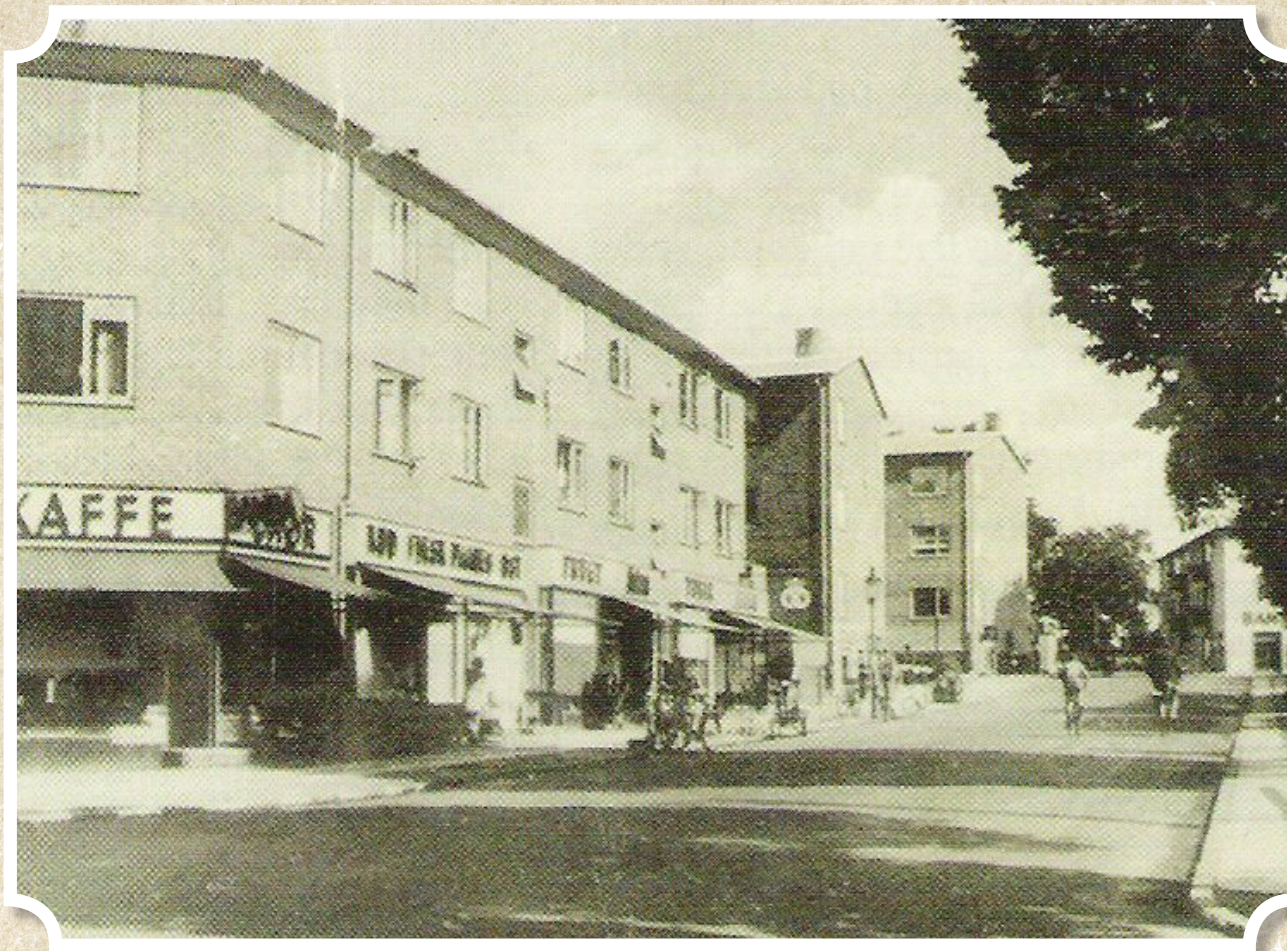
Under virkelighedens besættelsestid foregik der en del kriminalitet, der havde at gøre med at stjæle rationeringsmærker. I spillet skal I dog lade være med at stjæle fra hinanden.

Tjekliste inden spilstart

Når alle spillets familier har fået sat deres butikker op, er I ved at være klar til at gå i gang. Du skal sikre dig, at de følgende ting bliver gjort inden spilstart:

1. Sørg for, at hver familie starter ved deres butik, at de er samlet og at de ved, hvor de hører til. Dog skal Værnemagten befinde sig på den lokale politigård, som de har besat.
2. Gennemgå hver families dosmerseddel (de kan evt. læse det, der står på deres lister højt, for hinanden).
3. Tjek, at hver familie har det rigtige antal penge.
4. Sørg for, at hver butik har de varer, den skal have.
5. Mind eleverne om, at spillet handler om at få købt alt, hvad der står på ens dosmerseddel - samtidig med, at Værnemagten går og leder efter modstandsfolk, der vil ødelægge jernbanen!
6. Forklar eleverne, hvad der sker, hvis man kommer i fængsel. Man kan enten blive sat i fængsel af Værnemagten eller af politiet.





Spilstart

(læses op for eleverne)

Det er en dejlig sommermorgen i Vimmerslev. Solen skinner fra en skyfri himmel, og fuglene er lige begyndt at vågne. Året er 1943 og Danmark er besat af Tyskland.

I den lille by er butikkerne ved at åbne. Markiser bliver rullet ud, skilte stillet frem og dørene slået op på vid gab. En ny dag er i gang.

Lad spillet begynde!



5. Afvikling af spillet

Tips til at afvikle spillet

Som lærer har du en dobbeltrolle: Dels skal du hjælpe eleverne med at komme i gang med de mål, de skal opnå, og dels skal du selv spille en rolle som en dansker, der bor i byen (du vælger en af de roller, der er til overs).

Du kan vælge at gå ind og spille med der, hvor der er mest brug for et "løft": Hvis Værnemagten har rigtig svært ved at opsøge folkene i byen og tilbyde dem bestikkelse, kan du selv melde dig som stikker og hjælpe dem med deres strategi. Men omvendt kan det også være, at modstandsfolkene ikke kan få et ben til jorden, og så er det her, du må sørge for at hjælpe.

Spillet er tilrettelagt til at vare ca. 45 minutter, men hvis du fornemmer, at det enten går i tomgang eller har brug for ekstra tid, står det dig frit for at slutte det enten tidligere eller senere.

6. Når I er færdige med spillet

Efter spillet

Når du mener spillet er slut, beder du alle eleverne samles i familiernes butikker/på Politigården igen, ligesom da spillet startede.

Det er nu tid til at høre, hvor godt eleverne har klaret sig i spillet.

- Hvor mange af de ting, der stod på dosmersedlen har hver familie fået købt?
- Hvem af eleverne var modstandsfolk?
- Hvor meget af jernbanen fik modstandsfolkene fjernet?

»at-rettelser« - ikke forstået.

Efterbearbejdelse

Efter spillet er slut, bør I tage en plenum-samtale om, hvordan spillet har været. I denne samtale bør der være fokus på at bløde op for en eventuel opfattelse af, at rollerne kan opdeles i "de gode" og "de onde". I kan vælge at tage udgangspunkt i spørgsmålene i boksen nedenfor.

Det er også vigtigt, at eleverne får luftet følelsen af at være blevet behandlet uretfærdigt og får dem bearbejdet, inden forløbet afsluttes.

Hvis der er tid til det, kan du læse teksterne om hvad der siden skete med modstandsfolk og værnemagere op og forholde dem til, hvad der skete i jeres afvikling af spillet.

Spørgsmål til elevernes oplevelse

- Hvordan synes I, der spillede almindelige danskere, at det føltes, at der var nogen, der bestemte over jer?
- Hvordan var det at spille Værnemagten? Var tyskerne ens, eller var de forskellige?
- Tror I, at Værnemagten var onde?
- Hvordan var det at spille modstandsfolk?
- Hvordan var det at spille politiet?
- Hvis der var nogen af jer, der handlede med eller fik penge af Værnemagten: Hvorfor gjorde I det?

Modstandsfolk, der blev fanget

Hvad skete der med de modstandsfolk, der blev pågrebet af tyskerne?

Det var rigtig farligt at være modstandsfolk. Hvis man overlevede at blive fanget af tyskerne, blev man forhørt af en særlig gruppe, der hed SS. SS ville finde ud af, om man kendte andre modstandsfolk, som også kunne fanges. Forhørene blev tit meget ubehagelige, og nogle af modstandsfolkene døde under dem.

De modstandsfolk, der overlevede forhørene, kom enten i fængsel, eller blev skudt. Nogle gange kunne tyskerne finde på at love, at de ville lade deres fanger leve, hvis de modstandsfolk, der stadig var frie, ville lade være med at lave mere sabotage.

Tyskerne havde en særlig slags fængsler, der blev kaldt for koncentrationslejre, eller KZ-lejre. De fleste af de danske modstandsfolk blev sendt i koncentrationslejr. Koncentrationslejrene var rædselsvækkende steder, hvor folk tit døde af sult eller sygdom, og hvor man blev tvunget til hårdt, fysisk arbejde.

1. Hvor mange af jeres modstandsfolk blev fanget?
2. Hvad tror I, der ville være sket med dem i virkeligheden?

Hvad skete der med de danskere, der havde hjulpet Værnemagten?

Den 5. maj 1945 tabte Tyskland krigen, og Danmark blev befriet. Efter befrielsen skulle man finde ud af, hvad man skulle gøre med de folk, der havde arbejdet sammen med tyskerne.

Folk blev delt ind i tre forskellige grupper: Dem, der havde solgt varer til tyskerne, dem, der havde stukket nogen, og dem, der havde meldt sig ind i Værnemagten. Det værste var, hvis man havde været tysk soldat, og havde været med til at slå danskere ihjel.

De folk, der havde solgt varer til tyskerne, blev bedt om at give de penge, de havde tjent, til Danmark. Det gik dog meget værre med stikkerne og dem, der havde arbejdet for tyskerne: 46 af dem blev faktisk dømt til døden. De var alle sammen folk, der havde været med til at slå danskere ihjel under krigen.

1. Hvor mange danskere i jeres spil samarbejdede med Værnemagten?
2. Hvad tror I, der ville være sket med dem, hvis det havde været i virkeligheden?
3. Synes I, at det var retfærdigt, at man ikke lod folk, der havde handlet med tyskerne, beholde de penge, de havde tjent?



Forslag til evaluering af forløbet

Bed eleverne stille sig op på en række, hvor dem længst mod højre synes, at de har lært meget af forløbet, og dem, der står længst til venstre synes, de har lært lidt.

Spørg ind til enkelte elevers oplevelser. Udvælg elever, der har placeret sig forskelligt på skalaen.

Spørg ind til de elever, der placerer sig i yderpositionerne: Hvordan tror de det kan være, at de har lært/ikke har lært noget af forløbet? Kunne de have gjort noget selv?

Bed herefter eleverne om at tage deres svar på selvevalueringen frem igen. Læs spørgsmålene op og diskuter dem i plenum.

Spørg både om, hvad eleverne havde svaret inden spillet og hvordan de ville svare nu.



Familien Høst-Thomsens dosmerseddel:

- 2 kilo hvedemel
 - 2 pakker sukker - *rationeret*
 - 3 pakker smør - *rationeret*
 - 200 gram godt oksekød
 - 3 kilo kartofler
 - 2 hvidkål
 - 2 franskbrød - *rationeret*
 - 200 gram spegepølse
 - 1 ost
 - 1/2 kilo kakao - **ULOVLIGT**
 - 6 æg
 - 1 liter sødmælk
 - 1/2 kilo erstatningskaffe
(men helst rigtig kaffe) - **ULOVLIGT**
 - 1/2 kilo teerstatning
(men helst rigtig te) - **ULOVLIGT**
-

Familien Christiansens dosmerseddel:

- 1 franskbrød - *rationeret*
 - 1 rugbrød - *rationeret*
 - 1 pakke smør - *rationeret*
 - 1/2 kilo sukker - *rationeret*
 - 1 ost
 - 1 medisterpølse
 - 1 kilo kartofler
 - 1 kilo gulerødder
 - 5 sild
 - 100 gram spegepølse
 - 1 kilo klipfisk
-

Familien Poulsens dosmerseddel:

- 1 rugbrød - *rationeret*
 - 1 kilo hvedemel
 - 1 kilo sagogryn
 - 1 kilo havregryn
 - 4 sild
 - 1 hvidkål
 - 1 kilo gulerødder
 - 1/2 flaske øl
-

Familien Johansens dosmerseddel:

- 1 kilo sagogryn
 - 1/2 kilo erstatningskaffe
 - 100 gram spegepølse
 - 1 bakke leverpostej
 - 1 hvidkål
 - 1 kilo gulerødder
 - 2 torsk
 - 1 rugbrød - *rationeret*
 - 1 pakke sukker - *rationeret*
 - 1 pakke smør - *rationeret*
 - 1 håndsæbe - *rationeret*
-

Familien Møllers dosmerseddel:

- 1 kilo gule ærter
 - 200 gram dårligt oksekød
 - 1 kilo gulerødder
 - 1 hvidkål
 - 1 håndsæbe - *rationeret*
 - 1 liter petroleum - *rationeret*
 - 1 pakke sukker - *rationeret*
 - 1 pakke smør - *rationeret*
 - 1 rugbrød - *rationeret*
 - 1 kilo havregryn
 - 1 liter sødmælk
-

Familien Aagaards dosmerseddel:

- 1 medisterpølse
 - 1 kilo gulerødder
 - 1 hvidkål
 - 1 pakke smør - *rationeret*
 - Brun sæbe - *rationeret*
 - 1 rugbrød - *rationeret*
 - 1 liter skummetmælk
 - 5 sild
 - 1 deciliter kaffeløde - *rationeret*
 - 1/2 flaske hvidtøl
-