

SKOLEOPHOLD I JERNALDERMILJØET I VINGSTED



Jernaldermiljøet i Vingsted

VEJLEMUSEERNE



Indhold

Jernaldermiljøet i Vingsted	4
Undervisningsforløb i Jernaldermiljøet	5
Planlægning af opholdet	5
Jeres ophold i Jernaldermiljøet i forhold til Fælles Mål:	6
Fælles mål	6
Tilbage til jernalderlandsbyen	8
Dagligliv og håndværk i jernalderlandsbyen (proces)	9
Dagligliv og håndværk i jernalderlandsbyen (produkt)	10
Festen for det store slag	11
Markedsdagen	12
Vølven Varga - ofringen	13
Optagelse i stammen	14

Jernaldermiljøet i Vingsted

I Danmarks største rekonstruerede jernalderlandsby byder vi på oplevelse, fællesskab og fordybelse.

Jernaldermiljøet i Vingsted tager hvert år i mod 3-4000 skolebørn fra 0. til 9. klasse. Skolernes ophold strækker sig fra en enkelt dag til tre hele dage med overnatning på vores jernaldergårde. Her kommer eleverne helt tæt på det levede liv i jernalderen, og de oplever hvordan dagligdagen i landsbyen fungerer.

Der skal smedes knive, hugges brænde, høstes korn og dyrene skal have mad; der skal laves kopper og skåle af ler, væves bæltter og snittes træskeer. Og selvfølgelig skal der laves mad til alle landsbyens beboere: Fisk skal renses og ryges, stegen skal i gruben, urterne skal plukkes, fladbrødene skal bages, smørret skal kæernes, osten skal røres, grøntsagerne skal skæres, suppen skal koges...

Underviserne formidler jernalderens historie gennem levendegørelse af det daglige liv og gennem fortællinger om jernalderen, og skolebørnene får mulighed for at fordybe sig i arbejdet i landsbyen. De bruger ofte tre-fire timer på den samme aktivitet og opdager kvaliteten og tilfredsstillelsen i fordybelsen og i 'at blive god til noget' - uden at blive forstyrret af moderne teknologi!

Vi tilbyder flere forskellige oplevelsesbaserede undervisningsforløb, som planlægges detaljeret med hver enkelt skole, inden de kommer til landsbyen. På den måde sikres, at den enkelte skoleklasses færdigheds mål og videns mål tages med i planlægningen af opholdet. Skolerne møder jernalderfolkene som gennem rollespilsforløb tager elever og lærere med tilbage til jernalderen. Forløbene bygger på historiske fund og begivenheder, som er grundlag for håndværkene og handlingsforløbet.

Hvert undervisningsforløb i Jernaldermiljøet afsluttes i grupper. Jernaldermiljøets underviseren træder ud af jernalderen og der refereres til arkæologiske fund. Her kommenteres forløbet af eleverne, og undervisere hjælper med at perspektivere oplevelser i jernalderen til elevernes egen verden.

Hele sommerhalvåret er fyldt med aktiviteter i Jernaldermiljøet, hvor vi også byder indenfor til masser af familieaktiviteter, offentlige arrangementer, oplevelser på egen hånd og tilbud til grupper.



Undervisningsforløb i Jernaldermiljøet

I hæftet beskrives 7 oplevelsesbaserede undervisningsforløb, som skolerne kan vælge som udgangspunkt for planlægningen af et ophold i Jernaldermiljøet.

Undervisningen i Jernaldermiljøet tilrettelægges ud fra et princip om, at eleverne hver især skal have fingrene ned i historien og de arbejdsprocesser, der hører tiden til. Derfor er tid til fordybelse en vigtig faktor i tilrettelæggelsen af et ophold.

Et ophold indledes med en introduktion og indkvartering i jernalderhusene, og derefter lægges et eller flere arbejdsmoduler. Afhængigt af gruppens størrelse, kan der i arbejdsmodulerne tilknyttes op til 6 af værkstedets medarbejdere, dog typisk 1 pr. ca. 10 elever.

Hvert undervisningsforløb i Jernaldermiljøet afsluttes i grupper, hvor forløbet, sammen med en af værkstedets medarbejdere, kommenteres og sættes i perspektiv, så eleverne forlader stedet med en kildekritisk vished om, hvordan et muligt virkelighedsbillede af oldtiden, hænger sammen med de arkæologiske kilder og nutidens fortolkninger heraf.

Planlægning af opholdet

Vi afholder et planlægningsmøde mellem lærere og en af værkstedets medarbejdere i god tid inden opholdet, hvor undervisningen tilrettelægges med størst mulig hensyntagen til elevernes og den fælles gruppes forudsætninger. Planlægningsmødet finder sted på Vingsted Mølle, Vingstedvej 58.

De aktuelle priser for ophold i Jernaldermiljøet vil altid fremgå af Vejlemuseernes hjemmeside og skal tillægges udgifter til madvarer, som I selv medbringer.



Jeres ophold i Jernaldermiljøet i forhold til Fælles Mål:

Undervisningsforløbene i Jernaldermiljøet bygges op primært omkring historiefagets tre kompetenceområder 'kronologi og sammenhæng', 'historiebrug' og 'kildearbejde'.

Vores undervisningstilbud er tilrettelagt efter folkeskolens fælles mål, og vi sigter primært efter faget historie, sekundært efter natur og teknologi, håndværk og design og madkundskab.

Med folkeskolereform skal skolerne åbne sig over for det omgivende samfund og indgå i et inddragende samarbejde med bl.a. museerne og styrke elevernes kendskab til deres nærmiljø. Skolerne skal nu i højere grad end tidligere arbejde med koblingen mellem teori og praksis. Denne såkaldte 'understøttende' undervisning kan have såvel et fagrelateret indhold som et bredere sigte, der styrker elevernes læringsparathed, deres alsidige udvikling eller klassens motivation og trivsel.

Et ophold i Jernaldermiljøet giver rig mulighed for at skabe sammenhæng mellem det fagfaglige indhold i undervisningen og en praktisk og oplevelsesbaseret didaktik i det rekonstruerede historiske nærmiljø og den omkringliggende natur.

Fælles mål

Historie

Kronologi og sammenhæng fx

Eleven har viden om historiske perioders tidsmæssige placering

Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv

Eleven har viden om livsgrundlag og produktion før og nu

Historiebrug fx

Eleven kan opnå viden om historie gennem brug af historiske scenarier

Eleven kan begrunde valg af historiske scenarier til at få indsigt i samfundsforhold i fortiden

Eleven kan skelne mellem typer af historiske fortællinger

Eleven kan analysere brug og funktion af fortalt historie

Kildearbejde fx

Eleven kan bruge historiske spor i lokalområdet til at fortælle om fortiden

Eleven kan identificere historiske problemstillinger

Håndværk og design fx

Eleven kan navngive og anvende grundlæggende håndværktøjer og redskaber

Eleven kan beherske grundlæggende teknikker til bearbejdning af bløde og hårde materialer

Madkundskab fx

Eleven har viden om mad- og måltidskulture

Eleven har viden om tids- og stedsbestemte mad- og måltidskulturer

Natur/teknologi fx

Eleven har viden om produktioners afhængighed og påvirkning af naturgrundlaget

Eleven har viden om afgørende faktorer for livsstil og levevilkår

HEREFTER BESKRIVES DE 7 OPLEVELSESBASEREDE UNDERVISNINGSFORLØB



Tilbage til jernalderlandsbyen

Rollespil der tager udgangspunkt i vores viden om hverdagen i jernalderen

Elevgruppe: 0.-3. klassetrin (max 50 elever)

Nøgleord: Dagligliv i jernalderen, madlavning, landbrug, håndværk og krigstræning.

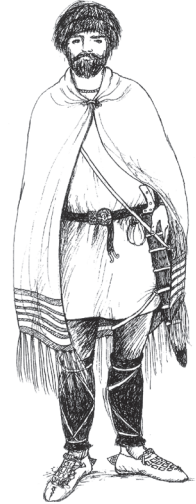
Tidsramme: 1 dag 4-5 timer

Indhold og forløb

En af landsbyens beboere har været væk længe. I møder ham på vej til landsbyen, og følges ad over bakkerne.

Gennem dette forløb får elever en oplevelse af, hvordan man levede i jernalderen, og hvordan dagligdagen kan have været i en landsby.

Eleverne får mulighed for at arbejde med madlavningen på jernaldergårdene, gå med bonden i marken og til dyrene, arbejde med træhåndværk, udfordringer i skoven eller øve sig i at blive kriger. Eleverne fordeles på aktiviteterne.



Arbejdet vil tage udgangspunkt i nogle af følgende dagligdagsaktiviteter og håndværk:

Madlavning

Bonde

Træværksted

Krigertræning

Udfordringer i skoven

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet

Historie, natur og teknologi og dansk

Vi aftaler detaljer i forløbet telefonisk før jeres besøg i jernalderen. Antallet af aktiviteter afhænger af antallet af elever. Der er max 10 elever på et hold.



Dagligliv og håndværk i jernalderlandsbyen (proces)

Rollespil med fokus på arbejdsprocesser, der tager udgangspunkt i vores viden om jernalderens håndværk

Elevgruppe: 3. – 6. klassetrin

Nøgleord: arbejdsprocesser knyttet til håndværkene, markarbejde, dyrehold og mad.

Tidsramme: 1, 2 eller 3 dage (2-3 dags med overnatning)

Indhold og forløb

I jernalderen begyndte man for alvor at se forskellige håndværk etableret som selvstændige erhverv. I værkstederne arbejder eleverne med forskellige processer som knytter sig til værkstederne. Smedene kan f.eks. svide kul og pottemagerne kan sanke træ i skoven og brænde lerkar.

Gennem dette forløb får eleverne et nærmere indblik i, hvordan man levede i jernalderen, og hvordan dagligdagen kan have været i den enkelte familie og i landsbyen.

Eleverne får mulighed for at fordybe sig i jernalderens daglige gøremål, madlavningen, brændehugning og indsamling af urter.

Jernalderfolkets livsgrundlag var dog stadig jorden og husdyrene - alle var også bønder. Sammen med bonden får eleverne kendskab til arbejdet med dyr og marker og jernalderens redskaber.

Arbejdet vil tage udgangspunkt i nogle af følgende dagligdags aktiviteter og håndværk:

Madlavning

Bonde

Smedehåndværk

Træhåndværk

Tekstilhåndværk

Pottemagerhåndværk

Krigertræning

Kamplege



På planlægningsmødet aftales hvilke aktiviteter, der skal indgå i netop jeres forløb. Det er som udgangspunkt jeres ønsker og viden om eleverne, det er afgørende for valget af aktiviteter.

I visse tilfælde som f.eks. ved meget store elevgrupper vil der dog være nogle begrænsninger for det frie valg.

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet

Historie og dansk

Håndværk og design

Madkundskab



Dagligliv og håndværk i jernalderlandsbyen (produkt)

Rollespil med fokus på at skabe produkter, der tager udgangspunkt i vores viden om jernalderens håndværk

Elevgruppe: 3. – 6. klassetrin

Nøgleord: Håndværk, vejen fra råvare til produkt, markarbejde, dyrehold og mad.

Tidsramme: 1, 2 eller 3 dage (2-3 dags med overnatning)

Indhold og forløb

Gennem dette forløb får eleverne et nærmere indblik i, hvordan man levede i jernalderen, og hvordan dagligdagen kan have været i den enkelte familie og i landsbyen.

Eleverne får mulighed for at fordybe sig i jernalderens daglige gøremål, madlavningen, brænde-hugning og indsamling af urter.

I jernalderen begyndte man for alvor at se forskellige håndværk etableret som selvstændige erhverv. I værkstederne får eleverne kendskab til de teknikker og værktøjer, som hører det enkelte håndværk til, samtidig med at de oplever sig selv som en del af en skabende arbejdsproces. Eleverne arbejder på det enkelte værksted med fremstilling af en enkelt ting f.eks. en lerkop, en lille halmkurv eller et vævet bælte.

Jernalderfolkets livsgrundlag var dog stadig jorden og husdyrene - alle var også bønder. Sammen med bonden får eleverne kendskab til arbejdet med dyr og marker og jernalderens redskaber.

Arbejdet vil tage udgangspunkt i nogle af følgende dagligdags aktiviteter og håndværk:

Madlavning

Bonde

Smedehåndværk

Træhåndværk

Tekstilhåndværk

Pottemagerhåndværk

Kurvemagerhåndværk

Krigertræning

Kampele



På planlægningsmødet aftales hvilke aktiviteter, der skal indgå i netop jeres forløb. Det er som udgangspunkt jeres ønsker og viden om eleverne, der er afgørende for valget af aktiviteter.

I visse tilfælde som fx meget store elevgrupper vil der dog være nogle begrænsninger for det frie valg.

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet:

Historie og dansk

Håndværk og design

Madkundskab



Festen for det store slag

Rollespil med udgangspunkt i våbenofferet i Vingsted sø

Elevgruppe: 3. – 6. klassesetrin

Nøgleord: Våbenoffer, krig/ufred, ritualer, alliancer, magtstruktur og samfundsstruktur.

Tidsramme: 2 eller 3 dage med overnatning

Indhold og forløb

Omdrejningspunktet for opholdet er årsfesten for det store slag og ofringen af fjendens våben i søen. Elevernes forberedelser til festen for det store slag med øvelser i kampege og krigskunst, forberedelse af offerceremoni og festmåltid er selvfølgelig det vigtigste i forløbet. Den sidste dag holdes festen med festmåltid, offerceremoni, dramatisering og konkurrencer.

Gennem forløbet får eleverne også et indblik i dagliglivet i jernalderen og i, hvorledes store begivenheder kan have haft afgørende betydning for mennesket og samfundet i perioden. Under opholdet bor eleverne på jernaldergårde og arbejder med husholdning, landbrug og ved 3 dages ophold evt. også forskellige håndværk.

Aktiviteter som kan indgå:

Husarbejde

Landbrug

Håndværk

Festmåltidet

Kampege

Krigskunst

Offerceremoni

Dramatisering

På planlægningsmødet aftales hvilke aktiviteter, der skal indgå i netop jeres forløb. Det er som udgangspunkt jeres ønsker og viden om eleverne, der er afgørende for valget af aktiviteter.

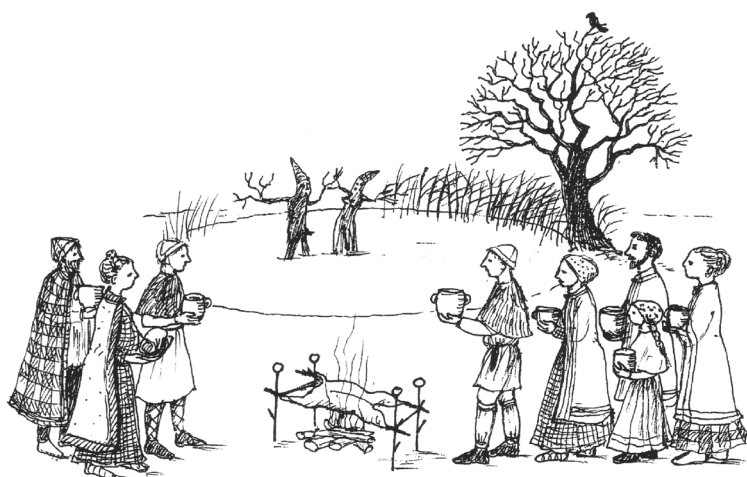
I visse tilfælde som fx meget store elevgrupper vil der dog være nogle begrænsninger for det frie valg.

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet:

Historie og dansk

Håndværk og design

Madkundskab



Markedsdagen

Rollespil der tager udgangspunkt i vores viden om handel med romerske varer.

Elevgruppe: 3. – 6. klassetrin

Nøgleord: Værdiansættelse, fremmede kontakter, import/eksport, rejser, handel og håndværk

Tidsramme: 2 eller 3 dage med overnatning

Indhold og forløb

Gennem dette forløb får eleverne et indblik i jernalderens ressourcer, håndværk og handel. Udviklingen af håndværk i et samfund er første skridt på vejen til at specialisere sig og udskille forskellige professionelle erhverv, hvor nogle fremstiller produkter, som sælges til andre. Håndværk og handel hører derfor uløseligt sammen.

Eleverne får indsigt i, hvilke varer der kunne fremstilles i landsbyen og sælges på markedet, og de bliver præsenteret for nye og spændende varer fra fremmede kulturer.

Den handelsrejsende kommer på sit årlige besøg, fortæller nyt og viser sine varer fra det store udland. For at kunne handle på markedet, skal landsbyens beboere fremstille handelsvarer. Eleverne bor på jernaldergårde og arbejder selvfølgelig også med husholdning og landbrug.

Endvidere kan der arbejdes med følgende håndværk:

Smedehåndværk

Pottemagerhåndværk

Tekstilhåndværk

Træhåndværk

Kurvemagerhåndværk



På planlægningsmødet aftales hvilke aktiviteter, der skal indgå i netop jeres forløb. Det er som udgangspunkt jeres ønsker og viden om eleverne, der er afgørende for valget af aktiviteter.

I visse tilfælde som fx meget store elevgrupper vil der dog være nogle begrænsninger for det frie valg.

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet

Historie og dansk

Håndværk og design

Madkundskab



Vølvn Varga - ofringen

Rollespil som tager udgangspunkt i den viden, vi har om Haraldskærkvinden

Elevgruppe: 3. – 6. klassetrin

Nøgleord: Hungersnød, ritualer, tro, menneskeoffer, fællesskab, stammen, nød(nødvendighed), livsforståelse, livsanskuelse, sammenhæng mellem guder og mennesker

Tidsramme: 1, 2 eller 3 dage forløb (2 og 3 dags med overnatning)

Indhold og forløb

Årsdagen for ofringen af vølvn Varga er kommet, og landsbyen mindes denne ofring gennem ceremonier og optrin. Et offerritual og en fest for at sikre sig den fortsatte gode kontakt med frugtbarhedsguderne forberedes og gennemføres.

Gennem dette forløb får eleverne et indblik i jernalderens tro, kult og ritualer. De får samtidig en forståelse af, hvordan livet i en familie og en landsby var afhængigt af forholdet til guderne og deres velvilje.

Under opholdet bor eleverne på jernaldergårdene og arbejder med husholdning og landbrug.

Endvidere skal eleverne være med til:

At dramatisere historien om vølvn Varga

At forberede en offerceremoni

At fremstille offergaver

Der kan vælges forskellige håndværk, hvis holdets størrelse og opholdets længde tillader det. Her fremstilles fælles offergaver.

Opholdet afsluttes med festen for vølvn Varga.

På planlægningsmødet aftales hvilke aktiviteter, der skal indgå i netop jeres forløb. Det er som udgangspunkt jeres ønsker og viden om eleverne, der er afgørende for valget af aktiviteter.

I visse tilfælde som fx meget store elevgrupper vil der dog være nogle begrænsninger for det frie valg.

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet

Historie og dansk

Håndværk og design

Kristendom og religion

Madkundskab



Optagelse i stammen

Rollespil med fokus på oldtidens tro og skikke.

Elevgruppe: (6.) - 7. - 8. klassetrin – evt. konfirmationsforberedelse

Nøgleord: ceremonier, roller i landsbyen (samfundet), kønsroller, fra barn til voksen, overgangsritualer.

Tidsramme: 1-dags ophold 6-7 timer

Indhold og forløb

Landsbyens unge skal optages i stammen. Det skal de øve sig på og gøre sig fortjent til. Derfor skal de gennemgå en række prøver, der beviser, at de er klar til påtage sig ansvaret som voksen. Optagelsen foregår gennem forskellige prøver og afsluttes med et ritual og en ceremoni for at markere overgangen fra barn til ung/voksen.

Gennem dette forløb får eleverne mulighed for at indleve sig i en anden tidsperiodes kultur og samfund. Forløbet bygger på, at alle samfund til forskellige tider har markeret overgangen fra barn til ung/voksen med prøver, ritualer og ceremonier.

Forløbet kan dermed tænkes tværfagligt i forhold til andre kulturer og deres skikke samt relationer mellem fortid og nutid.

Eleverne kan oplæres i:

Drenge:

Våben og bueskydning

Ildslagning

Landbrug

Husarbejde og madlavning

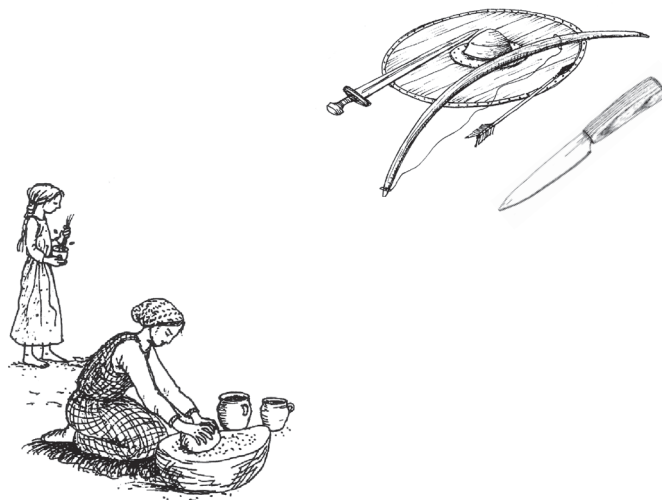
Piger:

Husarbejde og madlavning

Indsamling af planter

Arbejde med uld (karte og spinde)

Landbrug



Piger og drenge arbejder med forskellige opgaver i husarbejdet og landbruget.

Fag og fælles mål i relation til undervisningsforløbet

Historie

Håndværk og design

Madkundskab

Nat/tek.



Adresse og telefonnummer

VejleMuseerne – Vingsted Historiske Værksted

Vingsted Mølle, Vingstedvej 58,

7182 Bredsten

Telefon: 76 81 31 00

museerne@vejle.dk

www.vejlemuseerne.dk

VejleMuseerne
Oplevelser i tiden

