

Målgruppe: 4. – 6. klasse

Ingeborgs Arv

Fagområder: Historie, dansk og kristendomskundskab

Kort beskrivelse: *Ingeborgs Arv* er et dialogbaseret undervisningsforløb på Kalundborg Museum. Eleverne får gennem levende dialog, hands on aktiviteter og selvstændigt gruppearbejde kendskab til samfundsstrukturen i Valdemarstiden og til personerne i Hvideslægten omkring Esbern Snare, der grundlagde Kalundborg samt hans datter Ingeborg, der arvede byen og borgen efter ham.



5. kl. fra Kirke Helsinge Skole klædt i dragterne, der indgår i aktiviteten om samfundslag i middelalderen.

Praktiske oplysninger

Ingeborgs Arv er et 1,5 times langt undervisningsforløb, der besøger Vestborgen, Kirken og Præstegadehuset i Kalundborgs gamle bydel, Højbyen.

Forløbet afsluttes i udstillingen på museet ved det 7 m lange billedtæppe, *Korsriddertapetet*.

Til forløbet findes et læse- og elevhæfte, som eleverne kan bruge til forberedelse- og efterbearbejdning af besøget.

Undervisningsforløbene kan selvfølgelig kombineres med et besøg på egen hånd til en eller to af lokaliteterne beskrevet i materialet *På jagt efter middelalderen i Vestsjælland*. Kulturbussen kan bestilles til forløbet.

Booking:

- For booking og rådgivning i forbindelse med turen:
Museumsunderviser: Kathrine Brandstrup tlf. 25528330 / skole@vestmuseum.dk

- Forløbet kan bookes i perioden ca. august – oktober og april - juni

Formål

Ingeborgs Arv har til formål at skabe bevidsthed om, hvordan historien har indvirket på nutidens samfundsudvikling. Eleverne får en indledende forståelse af samfundsstrukturen i Valdemarstiden, og dette perspektiveres til elevernes personlige forståelse af emnet. Eleverne kan gå på opdagelse i Kalundborgs ældste historie og undersøge, hvordan Hvideslægten har haft indvirkning på nutidens Kalundborg. Forløbet tager afsæt i Ingeborg som arving af Esbern Snares by og borg, og det arbejder med personer, steder og begivenheder som kulturhistorisk case.

Pædagogisk greb

Ingeborgs Arv er et dialogbaseret undervisningstilbud med en før, under og efter tilgang. Eleverne indlever sig i Ingeborgs verden via en formidler i rolle. Gennem hands on aktiviteter mærker de samfundsstrukturen på egen krop, og i grupper arbejder eleverne med sansebaseret iagttagelse, fortælling og mundtlig fremlæggelse.

Fælles Mål

Ingeborgs Arv understøtter flere videns- og færdighedsmål under følgende overordnede kompetencemål for mellemtrinnet. Det vil være relevant at bruge undervisningsforløbene i et bredt emnearbejde om middelalderen, hvor det tværgående emne it og medier kan integreres.

Historie

Kronologi og sammenhæng

Eleven kan sammenligne væsentlige træk ved historiske perioder

Kildearbejde

Eleven kan anvende kilder til at opnå viden om fortiden

Historiebrug

Eleven kan fortælle om, hvordan mennesker er påvirket af og bruger historie
Eleven kan perspektivere egne og andres historiske fortællinger i tid og rum

Dansk

Fremstilling

Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer

Kommunikation

Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer
Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i overskuelige formelle og sociale situationer

Kristendomskundskab

Kristendom

Eleven kan forklare, hvad kristendom er og gengive hovedtræk i kristendommens historie, herunder folkekirkens betydning i Danmark

Beskrivelse af undervisningsforløbet

Undervisningsforløbet har en før-under-efter tilgang. Gennem forberedelsesarbejde i klassen med læsehæftet *Kampen om magten* introduceres eleverne til personer, steder og begivenheder, der arbejdes videre med under besøget i Kalundborg. Hæftet er en fiktiv fortælling, der kan læses af eleverne selv eller anvendes som højtlesning på klassen.

Forløbet indledes med rundgang i Kalundborgs Højby med stop på Vestborgen, i Kirken og ved Præstegadehuset. Via en formidler i roller inddrages eleverne i Ingeborgs univers og får historien om Ingeborgs Arv fortalt. Herefter gennemføres en hands on aktivitet i det gamle middelalderhus, hvor eleverne på skift bliver iklædt tøj fra de forskellige samfundslag. Den sidste del af forløbet foregår i museets udstilling med udgangspunkt i det 7 m lange *Korsriddertapet*. Eleverne arbejder nu selvstændigt med hver deres motiv fra tapetet og afslutter med i dialog med formidleren at fremlægge i plenum.

Videre arbejde med emnet

En række forslag til hvordan I på egen hånd kan arbejde med emnet før eller efter besøget på museet:

1. Kampen om magten

Læs hæftet *Kampen om magten* med eleverne og stil dem følgende opgaver:

1) Brainstorm: Hvad er magt?

Lav et mindmap, hvor I skriver ordet magt i midten.

Gentag mindmap øvelsen, hvor I nu skriver "magt i middelalderen" i midten?

Hvad forbinder I med magt i middelalderen? Hvorfor? Hvilke forskelle er der mellem dine to mindmaps?

2) Undersøgelse: Symboler på magt!

Undersøg symboler på magt i Middelalderen.

I fortællingerne i læsehæftet er der nogle ord, som er markeret med fede bogstaver, fordi de er eksempler på magt i Middelalderen. Disse vigtige ord fra Kampen om magten er delt op i de nedenstående kasser. Svar på følgende spørgsmål:

Hvor er symbolerne nævnt i fortællingerne?

Hvorfor er det symboler på magt?

Sammenlign svarene med eksempler på magt fra elevernes egen nutid og hverdag.

KASSE 1

Bygning af en kirke

Helgenkåring af en forfader

Hyldning af søn som medkonge

KASSE 2

Kongemord

Venskab mellem kongeslægt og stormandsslægt

Et mindesmærke for eftertiden

KASSE 3

Stemmeret på tinge

Leder af kirken i Danmark

Tage på korstog for at kristne hedninge

2. Tag på tur i Kulturlandskabet

På vej hjem fra besøget i Kalundborg kan I bestille kulturbussen til at lave et stop ved et af de tre steder, der indgår i ruten / *Assers fodspor*.

I elevhæftet *På jagt efter middelalderen i Vestsjælland* og turbeskrivelsen af ruten kan I få inspiration til opgaver, der kan løses på de forskellige stop.

3. Spil brætspillet *Kampen om magten*

For at efterbearbejde forløbet kan I spille spillet på de sidste sider i elevhæftet. Spillet har til hensigt at repetere og sætte den viden i spil, som eleverne har erhvervet sig undervejs i forløbet.

Kortet fungerer som spilleplade, og som forberedelse til spillet skal eleverne skrive nogle spørgsmål ned på baggrund af det, de har lært og oplevet undervejs i forløbet. I kan spille efter de regler, der er angivet i opgavehæftet, eller lave jeres egne regler.

Du kan også lade eleverne dokumentere besøget i Sorø Klosterkirke og lade deres billeder og film indgå i en udstilling eller præsentation om deres oplevelser.

Litteratur:

1. Michael Kræmmer: Den hvide klan. Om Absalon, hans slægt og hans tid (1999)
2. Michael Kræmmer: Kongemordernes slægt (2007)
3. www.danmarkskirker.natmus.dk opslagene: Sorø Kirke; Pedersborg Kirke; Bjernede Kirke; Fjenneslev Kirke; Sæby Kirke; Gørlev Kirke.
4. Connie Jantzen og Rikke Agnete Olsen (red.): Voldsteder i Danmark. En vejviser. Sjælland og Lolland-Falster (1998)
5. <http://klosterliv.e-museum.dk/>