

GREVENS FEJDE SPILLET – LÆRERVEJLEDNING.

INDHOLD I LÆRERVEJLEDNINGEN

- Introduktion
- Klassesetning
- Oversigt over materialet
- Tværfaglighed
- Undervisning inden spillet
- Strukturen på forløbet
- En nuanceret beskrivelse af den katolske kirke?
- Links og litteratur

INTRODUKTION

Velkommen til Grevens Fejde Spillet.

Spillet sætter fokus på begivenhederne omkring den danske reformation. Både i historie og kristendomskundskab er reformationen et uomgængeligt emne. (I historie er den et af kanon-temaerne)

Selve spildelen i forløbet er to såkaldte bordrollespil. Eleverne skal her spille rollerne som forskellige historiske personer der deltager i to fredsforhandlingsmøder. Hver elev skal forberede sig på at spille rollen ved at læse en rollebeskrivelse og forskellige faglige artikler. (historie og kristendomskundskab)

Ideen er, at de forskellige roller mødes til to hemmelige møder, hvor de forsøger at finde en fredelig løsning på konflikten. Her gør rollerne rede for, hvordan de hver især opfatter situationen.

Målet er, at eleverne på en spændende og engagerende måde får indsigt i nogle af de komplicerede men fagligt relevante temaer, der var på spil i denne konflikt:

- Magtspillet mellem bl.a. kongen og adelen
- Stændersamfundets opdeling i bonde, borger, adel, kirke og konge. Sociale forhold og konflikter.
- Kristendommens betydning for menneskene i middelalderen
- Konflikten mellem den katolske kirke og den nye lutherske bevægelse

- Sammenhængen mellem religion og politik

Helt konkret får eleverne en god indføring i følgende to begivenheder: Borgerkrigen der blev kaldt "Grevens Fejde" og reformationens indførelse i Danmark – to begivenheder, der er grundigt viklet ind i hinanden.

Denne form for rollespil er velegnet til at give forskellige perspektiver på en given problemstilling. I Grevens Fejde Spillet bliver det tydeligt, hvor forskelligt mødedeltagerne opfatter situationen. Hver person har så at sige sin egen sandhed, alt afhængig af hvilke værdier de vedkender sig. Og dette hænger igen sammen med den rolle den enkelte indtager i samfundet. *Historien skrives af sejrherrene* siges det. I dette materiale skal eleverne være med til at se en historisk konflikt fra både vindernes og tabernes side.

Rollespillet leger med det fænomen som kaldes *kontrafaktisk historieskrivning* – altså at man eksperimenterer med at skrive historien om. I dette tilfælde kreds der omkring, hvorvidt krigen kunne have været undgået og om der kunne været blevet indgået andre alliancer. Denne eksperimenterende tilgang kan være med til at gøre de historiske temaer mere levende og vedkommende for eleverne. Eleverne får dog også i høj grad den faktiske historie formidlet.

Rollespillet kan ikke stå alene. Eleverne skal have en vis forhåndsviden om forholdene i middelalderen og om den katolske kirke, for at de kan få udbytte af spillet. Her i lærervejledningen giver vi forslag til hvilke temaer, som det vil være godt at komme omkring.

KLASSETRIN

Spillet er målrettet 6. klassetrin. Det er i særlig grad de 12 faglige artikler der skrevet til denne aldersgruppe. Selve spilkonceptet vil sagtens kunne fungere til overbygningen. Og hvis man fx supplerer dette materiales artikler med nogle få andre tekster, vil det nemt kunne gennemføres som et overbygningsforløb.

Til gengæld vurderer vi ikke, at det passer til de yngre klasser på mellemtrinnet, da både de politiske og religiøse problematikker – og ikke mindst de rævekager der bliver bagt i striden – er ret indviklede.

Men vurder selv materialet ift. til jeres klasser. Det er frit for alle at ændre, tilføje og udvikle i koncepter alt efter behov.

OVERSIGT OVER MATERIALET

Materialet består af følgende dele.

- Denne lærervejledning
- 10 forskellige rollebeskrivelser til 1. spillerunde. (hver elev får/vælger en rolle)
- Et antal forberedelses-artikler. (Læses af de forskellige roller som forberedelse til 1. spillerunde. Hver roller læser 3-5 artikler)
- Spillekort til 1. spillerunde. (spillekortene styrer begivenhederne i mødet.)
- En artikel, *Mellemspil*, der beskriver begivenhederne mellem 1. og 2. spillerunde. (læses af alle)
- 10 rollebeskrivelser til 2. spillerunde.
- Spillekort til 2. spillerunde
- En artikel, *Slutspil*, der beskriver afslutningen på Grevens Fejde og reformationens indførelse i DK (læses af alle)
- 10 skriftlige evalueringsopgaver - kaldet "tilbageblik" - til de 10 roller.

Grevens Fejde spillet er bygget op, så det kan forberedes og spilles mere eller mindre afhængigt af adgangen til computere.

Variant 1: Forberedelse og spil inddrager fuldt ud IT.

Her forbereder eleverne sig på deres roller via hjemmesiden og har kun printet deres rollebeskrivelse ud til selve rollespillet. Under rollespillet har Mogens Gøye adgang til computer og gerne projektor, således at spillekortene kan vises for alle.

Variant 2: Forberedelse af roller baseres på IT, og spillet gennemføres med printede kort.

Her forbereder eleverne sig på deres roller via hjemmesiden, men printer også artikler og rollebeskrivelser ud. Selve rollespillet gennemføres ved hjælp af printede spillekort.

Variant 3: Forberedelse og spil baseres på printet materiale.

Hele spillet med alle artikler og spillekort udprintes af læreren i forvejen.

TVÆRFAGLIGT UNDERVISNINGSFORLØB

Forløbet lægger op til tværfagligt samarbejde mellem historie og kristendomskundskab. Historie- og kristendomslæreren aftaler hvilke temaer, der skal arbejdes med som forberedelse til spillet.

Selve spillet kan fx afvikles på en skoledag – eller på tre dobbelttimer. Det optimale vil være, hvis både historie- og kristendomslærere kunne være med til spillet. Bl.a. af hensyn til efterbearbejdelsen.

Dansk kan inddrages. Der er meget faglig læsning i forløbet. Hvis man arbejder med elevbogen *Alle tiders reformationstid* i forberedelsesfasen, (se links og litteratur) er der flere forslag til danskfaglige aktiviteter.

Desuden er det oplagt at lære Ebbe Kløvedal Reichs sang "Skipper Klements morgensang." En kampsang der ser situationen fra bønder og borgeres side. Og et rigtigt syng-med-hit. (Findes fx i Dansk Sang og DGI-sangbogen)

UNDERVISNING OP TIL SPILLET

Traditionelt siger man, at reformationen afslutter middelalderen i Danmark. Og Grevens Fejde Spillet er tænkt som en aktivitet, der afslutter et middelalderforløb i både historie og kristendomskundskab.

Herunder har vi oplistet de temaer, som eleverne gerne skulle have stiftet bekendtskab med, inden forløbet. De fleste af temaerne bliver også behandlet i de faglige artikler. Men det er nok for optimistisk at tror, at eleverne helt på egen hånd vil kunne forstå de for alderstrinnet ret komplicerede problematikker, hvis klassen ikke har været omkring dem tidligere. Rollespillet kan således ses som en vej til, at eleverne får udbygget og konkretiseret deres viden om et stofområde, som de har stiftet et "indledende bekendtskab" med.

Selve historien om Grevens Fejde og den danske reformation bør dog ikke være gennemgået inden spillet.

UNDERVISNING I KRISTENDOMSKUNDSKAB OP TIL SPILLET.

Eleverne vil få større udbytte af spillet, hvis de tidligere har været omkring følgende temaer:

- Kirkens struktur i middelalderen. Pave – biskopper – præster – klostervæsen.
- Kirkens politiske indflydelse. Ingen skarp adskillelse mellem det åndelige og det verdslige.
- Troens afgørende betydning for middelaldermennesket.
- Klostre, munke og nonner. Deres dagligdag og deres betydning for samfundet.
- Reformationen i Tyskland. Hvad var Luthers anliggende? (Imod aflad, klostervæsen m.m. Frelse "ved tro alene", magtens todeling.)

UNDERVISNING I HISTORIE OP TIL SPILLET.

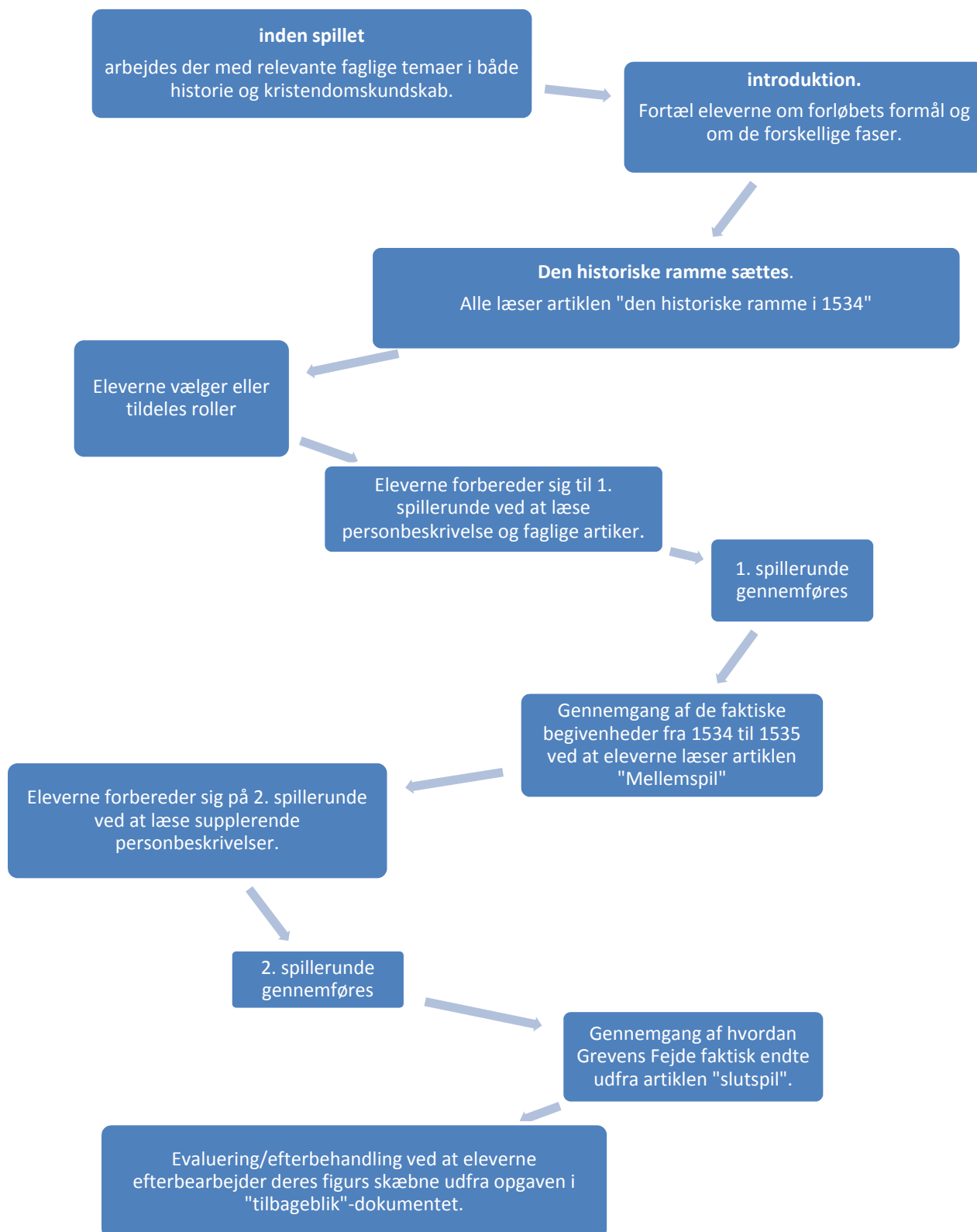
Eleverne vil få større udbytte af spillet, hvis de tidligere har været omkring følgende temaer:

- Begrebet "magt", og hvem der havde magten i senmiddelalderens Europa. Konge, adel, kirke. Magtspillet mellem konge og rigsråd. Hvad er et rigsråd?
- Placering af reformationstiden på en tidslinje
- Samfundets opdeling i stænder. Bonde, borger, adel, kirke
- Hverdagslivet for almindelige borgere i senmiddelalderen (bonde, borger)
- Kirkens og religionens betydning for samfundet og det enkelte menneske (overlap med kristendomskundskab)
- Historien om Chr. d. 2.
- Danmark på den storpolitiske scene først i 1500 tallet.

De fleste grundbogssystemer i historie og kristendomskundskab kommer omkring ovenstående temaer.

Under *links og litteratur* er der desuden anført et lille udvalg af relevant litteratur. Vær især opmærksom på bogen *Alletiders Reformationstid*.

STRUKTUREN PÅ FORLØBET



INTRODUKTION

Fortæl eleverne om det forløb, de nu skal igennem.

Gør det tydeligt ved at opliste forløbet i punkter på tavlen, eller kopier oversigten med de blå kasser tileleverne. Vigtigt at alle forstår gangen i spillet.

DEN HISTORISKE RAMME SÆTTES

Den forudgående undervisning i henholdsvis historie og kristendomskundskab har lagt et grundlag, således at eleverne nu har en vis fornemmelse af forholdene og forestillingsverdenen i den tid, som spillet foregår i.

Inden spillet går i gang, skal alle imidlertid mentalt placeres det helt rigtige sted i historien. Nemlig i foråret 1534. forberedelses-artiklen "den politiske situation i 1534" opridser situationen. Men vi anbefaler, at klassen også i fællesskab gennemgår, hvordan verden ser ud på det tidspunkt, da spillet starter. Hvis denne "udgangsposition" ikke er klar for alle, bliver det svært at agere i spillet.

I Silkeborg Kommune kan man bestille skoletjenestens konsulent til at holde et fortællende oplæg, der sætter den historiske ramme. Oplægget vil indeholde en udfoldelse af nedenstående hovedpunkter. (som også er de temaer der kort behandles i artiklen "den politiske situation i 1534"

De vigtigste punkter er:

- Landet er uden konge efter Frederik d. 1.s død i 1533. Det var rigsrådet, der skulle udnævne en ny konge. Men det har de ikke kunne blive enige om. Så nu er det rigsrådet der regerer landet. I praksis er det de enkelte biskopper og herremænd, der suverænt styrer deres egne små områder.
- Mange i rigsrådet mener dog, at man bør udnævne hertug Christian, som er søn af afdøde Frederik d. 1., til konge. Men især biskopperne er imod, da hertug Christian er lutheraner.
- I Tyskland har Martin Luther grundlagt en ny form for kirke i protest mod den katolske kirke. Dette er en trussel mod den katolske kirkes indflydelse og rigdom.
- Også i Danmark er mange tiltalt af Luthers tanker - både borgere, bønder, flere adelsmænd og flere præster. Præsten Hans Tavsens er den vigtigste de luther-venlige præster.

- Bønder og borgere er vrede. Uden en konge er der ingen til at sætte grænser for adelens udnyttelse af de små i samfundet. Oprør truer både fra Nordjylland (ledet af Skipper Klement) og i København (ledet af Ambrosius Bogbinder). Begge vil gerne have den fængslede Christian d. 2 tilbage som konge. Dette frygter både adel og biskopper mere end noget andet. Christian d. 2 er nemlig både lutheraner og meget kritisk indstillet overfor adelen.
- Hvis der ikke gøres noget, vil der uden tvivl bryde et oprør ud i Nordjylland. Og på Sjælland vil den tidligere borgmester i København, Ambrosius Bogbinder, ligeledes starte et oprør. Sandsynligvis støttet af den tyske Grev Christoffer. (som har givet navn til *Grevens Fejde*)

Dette er den historiske baggrund. På denne baggrund iscenesættes nu en fiktiv hændelse: Adelsmanden Mogens Gøye indkalder alle parterne i konflikten til et møde. Formålet med mødet er i første omgang, at deltagerne får forståelse for hinandens synspunkter. I anden omgang kan man håbe på, at mødet vil føre til en aftale, der kan forhindre borgerkrigen. Vigtigt at eleverne er klar over, at mødet ikke har fundet sted i virkeligheden. (selvom der givetvis har været kontakter mellem parterne, der har haft samme formål)

ELEVERNE VÆLGER ELLER TILDELES ROLLER.

Der er i alt 10 roller i spillet. Dvs. at der kan laves 2-3 spilgrupper i en klasse af almindelig størrelse.

Det letteste er givetvis, hvis læreren laver rollefordelingen på forhånd. Det giver også mulighed for at tage forskellige hensyn. Vi anbefaler at læreren læser de 10 indledende rollebeskrivelser igennem for bedst at kunne afgøre, hvilke elever der skal spille hvilke roller.

Men hvis man har mod på lidt kreativt kaos, kan man også lade eleverne vælge selv☺ Det kan give et større ejerskab til rollen. Her bliver man blot nødt til at lade dem få lidt viden om hver enkelt rolle inden der vælges. Ellers bliver det bare en navn man vælger.

Her er de 10 roller:

- Mogens Gøye, mødeleder = spil-leder
- Hertug Christian, kong Frederiks d. 1.s søn. I anden spillerunde er han blevet kong Christian d. 3.
- Tyge Krabbe, sjællandsk adelsmand
- Skipper Klement, nordjysk skipper og oprørsleder
- Ambrosius Bogbinder, tidligere borgmester i Kbh. oprørsleder

- Stygge Krumpen, pengeglad biskop i Nordjylland
- Poul Helgesen, lærd katolsk magister
- Hans Tavsén, førende luthersk præst
- Hoter Bonde, jysk fæstebonde og oprører
- Arcimboldus, afladshandler og pavens udsending.

Alle rollerne på nær Hoter Bonde er historisk kendte personer. Hoter er en fiktiv jysk bonde – navnet er lånt fra Ebbe Kløvedal Reichs Danmarkshistorie.

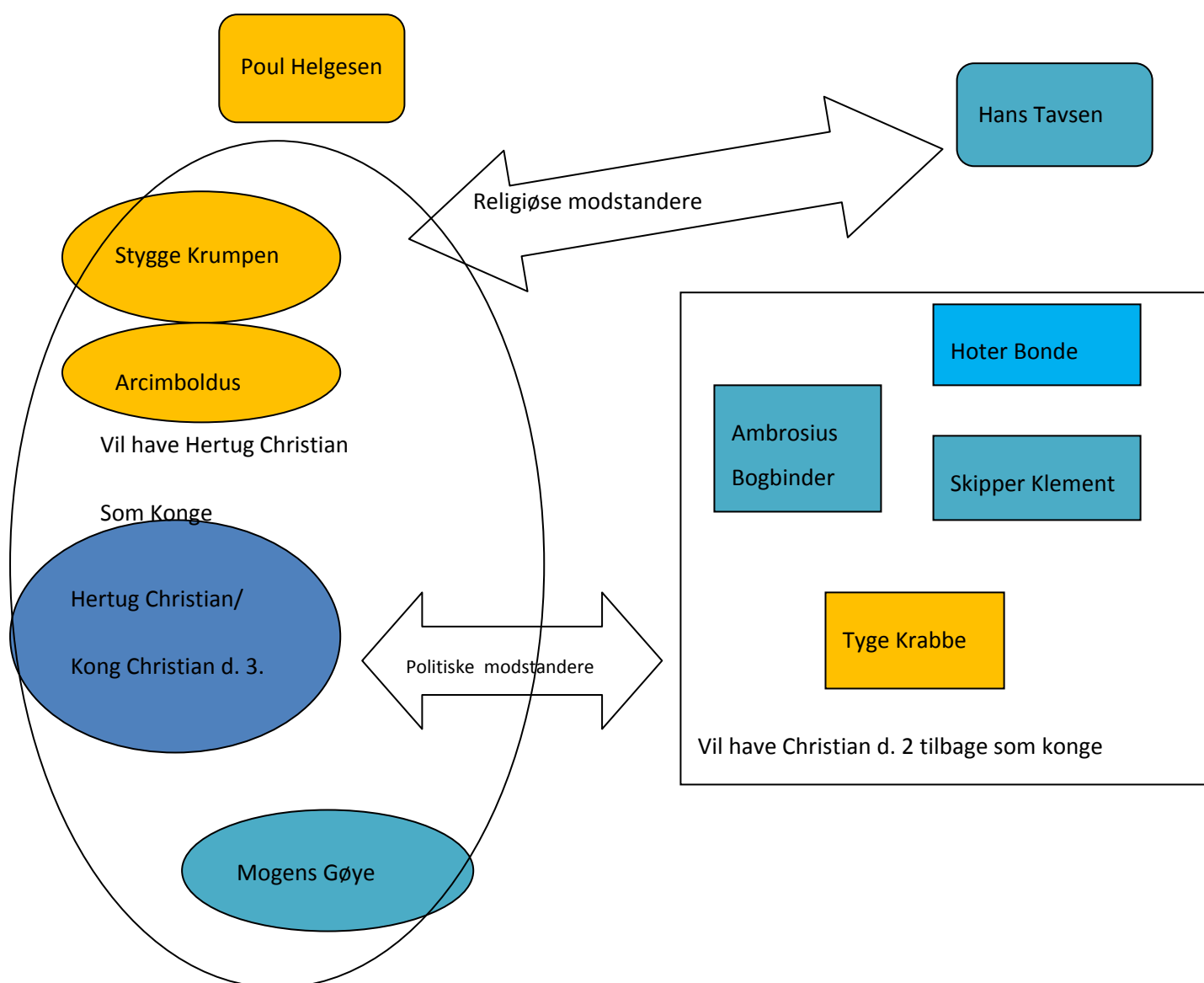
Mogens Gøye får en central rolle i spillet som mødeleder. Derfor skal denne rolle gives til en med et godt overblik. Evt. kan læreren vælge selv at spille denne rolle.

Hvis antallet af roller må beskæres for at få puslespillet til at gå op, fjernes Arcimboldus, Tyge Krabbe og Hoter Bonde i nævnte rækkefølge.

En anden mulighed er, at nogle af rollerne kan medbringe en "ven" eller "personlig rådgiver" til mødet, og at de to så hjælper hinanden i forberedelsen og på mødet. Dette kan være en god måde at inddrage læsesvage elever i processen på.

I kan evt vise nedenstående oversigt på storskærm, for at hjælpe eleverne med at få hold på personernes indbyrdes relationer. Det er dog kun de vigtigste modsætninger der er med her. Billedet nuanceres i rollebeskrivelserne.

OVERSIGTSFIGUR OVER PERSONERNES INDBYRDES FORHOLD – POLITISK OG RELIGIØST



- Der er en religiøs front mellem kirkens mænd: Hans Tavsens på den lutherske side, overfor Arcimboldus, Stygge Krumpen og Poul Helgesen på den katolske side.
- Men også personerne udenfor kirken, har en holdning til det religiøse, om end det politiske vejer tungere end det religiøse. Orange farve = katolsk og blå farve = luthersk. Begge kongekandidater er lutherske.
- Den politiske front står mellem Hertug Christian, (og Mogens Gøye, selvom han skal forestille at være neutral) – mod de 4 oprørere i den firkantede box: Hoter Bonde, Ambrosius Bogbinder, Skipper Klement, og Tyge Krabbe.
- Arcimboldus og Stygge Krumpen støtter modvilligt Hertug Christian, mest fordi de frygter Chr. d. 2
- Hans Tavsens og Poul Helgesen er politisk neutrale

FORBEREDELSE TIL 1. SPILLERUNDE

Eleverne læser arket med deres rollebeskrivelse. Her får de en række oplysninger om den person, de skal spille: Fortid, værdier, mål, personlighed, stærke og svage sider og en beskrivelse af det dilemma som personen står i inden mødet. Eleverne kan også læse, hvordan deres forhold er til mødets andre deltagere.

I rollebeskrivelsen er der også foreslået en række artikler, som personen skal læse for at blive klædt på til at spille rollen. (Man må godt læse de andre artikler også; men de foreslåede artikler er de vigtigste for den pågældende person.)

OBS: artiklerne er forsøgt skrevet, så de understøtter ideen om at vi befinder os i året 1534. De er bl.a. delvist skrevet i nutid.

Endelig er der anført et spørgsmål, som personen skal forberede sig på at svare på under spillet.

Giv eleverne 60-80 min til forberedelsesfasen. For de hurtige læsere kan man differentiere, ved at lade dem søge yderligere oplysninger om de emner rollen skal sætte sig ind i på nettet og/eller på skolebiblioteket.

Din opgave som underviser bliver at cirkulere mellem de forskellige elever og hjælpe dem med at forberede sig til rollen. Det er især vigtigt, at alle kan besvare det spørgsmål som bliver stillet. Men I kan også fokusere på personlighedsdelen: Hvordan taler personen? Hvordan er hans temperament? Hvem er hans venner og fjender?

Eleven der får rollen som mødelederen Mogens Gøye skal læse alle spillekortene grundigt igennem, så han får et godt overblik over, hvordan mødet skal forløbe.

Alle skal desuden fremstille et tydeligt navneskilt som kan stå på bordet under mødet.

1. SPILLERUNDE

Mødedeltagerne samles omkring et stort bord. Alle skal kunne se hinanden.

Inden mødet starter, så understreg for eleverne, at det er helt nødvendigt at man bliver i rollen hele tiden!! Et rollespil er en slags leg. Og hvis en leg skal fungere, er det vigtigt, at alle gør deres bedste. Også når der sker noget uventet, og når det ikke kører helt efter bogen.

Mødelederen styrer møde vha. spillekortene. (Så den bedste måde du som lærer kan få overblik over princippet og udviklingen i selve spillet, er ved at læse spillekortene) I den første del af mødet stiller mødelederen et spørgsmål til hver enkelt deltager. (Som deltagerne har forberedt sig på at svare på.) Både

mødelederen og de andre deltagere må stille supplerende spørgsmål. Men husk, at det trods alt er begrænset hvor dybt man er inde i sin rolle. Så pas på spørgsmålene ikke bliver for svære at besvare, så vi kommer ud i rent digteri – eller personen helt må melde pas. Omvendt er det absolut tilladt at bruge sin fantasi. Men fantasien skal spille sammen med den historiske baggrund og med ens rolles grundkarakter og mål.

Efter de indledende spørgsmål kommer der nogle mere åbne oplæg til debat. Her må mødelederen sørge for, at alle kommer til orde.

Afslutningsvis skal mødelederen lægge op til, at deltagerne forsøger at finde en fælles aftale.

Rollebeskrivelserne er imidlertid lavet sådan, at det helst ikke skulle ende med fred og forsoning. Herefter må mødelederen konstatere, at mødet desværre ikke bragte en løsning på stridighederne. Så nu må det gå sin skæve gang.

1. spillerunde vil nok tage 60-80 minutter – alt efter elevernes talelyst, forberedelse, fantasi og indlevelsesevne.

MELLEMSPIL – DE HISTORISKE BEGIVENHEDER MELLEML FORÅR 1534 OG SOMMER 1535

Begivenhederne er beskrevet i elevartiklen ”Mellemspil”. Lad eleverne læse artiklen. Evt. som hjemmearbejde. Tag en klassesamtale hvor I sammen ridser de vigtigste begivenheder op, så alle er klædt på til anden spillerunde.

Vigtigste begivenheder:

- Rigsrådet har valgt hertug Christian til konge – med titlen kong Christian d. 3
- Bønderne i Jylland er besejret og Skipper Klement er taget til fange.
- Kong Christians hærfører Rantzau har nu også endelig besejret Grev Christoffer på Fyn.
- Kun Sjælland står nu tilbage. Ambrosius Bogbinder, Grev Christoffer og København forbereder sig på kongens angreb sammen med Tyge Krabbe i Helsinborg

Man kan desuden vælge at oplæse/lade eleverne læse en af de gode faktionsfortællingerne, der findes omkring kampene i Jylland mellem Skipper Klement og Rantzau. Fx fra bogen, *Skipper Klements oprør*. (se litteraturliste)

2. spillerunde finder sted i juli måned 1535. Igen er det adelsmanden Mogens Gøye der indkalder til mødet, med det formål at finde en fredelig løsning – dvs. reelt en form for overgivelse. Ellers vil kongen gennemføre angrebet på Sjælland.

FORBEREDELSE TIL ANDEN SPILLERUNDE

Alle spiller samme roller som i 1. spillerunde.

Hver elev får en ny supplerende rollebeskrivelse. Her er den ændrede situation for personen ridset op. Og der står lidt om, hvilke dilemmaer og overvejelser personen står i. Alle får også at vide hvilket spørgsmål, han skal forberede sig på at besvare.

Der skal ikke læses nye artikler til anden spillerunde. Men måske er det nødvendigt med lidt genopfriskning.

Eleven der spiller Mogens Gøye studerer spillekortene grundigt.

2. SPILLERUNDE

Ledes igen af Mogens Gøye ved hjælp af spillekortene til 2. spillerunde.

Eleverne har nu prøvet spillet før, og kan forhåbentlig agere lidt mere frit i rollerne. Oplægget (dvs spillekortene) til 2. spillerunde ligger i hvert tilfælde op til mere improvisation end i 1. spillerunde.

Spillekortene er konstrueret sådan, at mødedeltagerne kommer til at forklare deres overvejelser, målsætninger og krav for hinanden. Men igen er rollebeskrivelserne udformet, så der sandsynligvis ikke vil kunne opnås en aftale om fred. (Hvis det skulle ske at deltagerne får en fredsaftale på plads, er det ingen ulykke. Så må man bare konstatere, at deres fredsvilje er større end den var dengang, når i senere gennemgår, hvordan de faktiske begivenheder kom til at udspille sig)

SLUTSPIL – HVORDAN DET HELE I VIRKELIGHEDEN ENDTE

Begivenhederne der afslutter Greven Fejde og gennemfører den danske reformation er beskrevet i elevartiklen "Slutspil". Lad eleverne læse artiklen hjemme. Saml op i en klassesamtale.

Læg op til diskussion om, hvorfor tingene mon gik som de gik. Hvad skulle der til, for at tingene var gået anderledes? Fx at der blev indgået en fredsaftale? Eller at borgerkrigen havde fået en anden sejrherre? (leg med kontrafaktisk historieskrivning)

EVALUERING – EFTERBEHANDLING

Som evaluering får eleverne en skriveopgave, hvor de – stadig i rollerne – skal se tilbage på begivenhederne.

Oplægget til de forskellige rollers skriveopgave er beskrevet på ”tilbageblik”arkene. Som kan findes på hjemmesiden under *personbeskrivelser*.

EN NUANCERET BESKRIVELSE AF DEN KATOLSK KIRKE?

Dette forløb tegner et billede af den katolske kirke, som den så ud i Danmark i reformationstiden. Og selvom der er lagt flere synsvinkler ind i spillet, er der nok alligevel en tendens til, at den katolske kirke er beskrevet med sejrherrenes – dvs den lutherske kirkes – briller.

Dertil kommer, at den katolske kirke netop på denne tid ikke ligefrem viste sig fra sin bedste side. Få år efter kom der da også reformer i den katolske kirke, der på nogle områder gik i samme retning, som det Luther havde talt for. Og sidenhen har den katolske kirke – ligesom den lutherske - gennemgået en vældig udvikling på næsten alle områder. Nutidens katolske kirke er en helt anden end den, som eleverne møder i undervisningen om reformationstiden.

Alligevel møder man ikke sjældent elever, der ikke rigtigt skelner mellem reformationstidens katolicisme og nutidens. Nogle elever har et negativt og temmeligt forsimplet billede af, hvad den katolske kirke er. Og nogle mener ligefrem, at katolicisme og luthersk kristendom er to forskellige religioner. Dette er selvfølgelig uheldigt. Så vær opmærksom på, at det efterfølgende kan være nødvendigt at sætte fokus på dette.

Find evt. et godt tema, hvor det er relevant at inddrage den moderne katolicisme. Vigtigt at eleverne forstår, at der i vidt udstrækning nu hersker fredelige forhold mellem de to kirketraditioner. Inviter fx en repræsentant fra den nærmeste katolske kirke til en snak i klassen. Find ud af hvilke forskelle og ligheder der i dag er mellem katolsk og evangelisk-luthersk kristendom.

LINKS OG LITTERATUR

Alle tiders reformationstid: (af M.B. Jensen og E Tomasson, Alinea) Tværfaglig mellem dansk og historie. Til 5.-6. klasse. Elevbog og lærervejledning. Er dog også relevant for kristendomskundskab, da reformationen i Tyskland beskrives godt. Består af 4 faktionsfortællinger + plus et antal faglige artikler. Gode illustrationer.

Indbydende elevbog. Fra 2006. Findes i stort antal til udlån ved Centret for Undervisningsmidler (www.cfu-aarhus.dk)

Skipper Klements oprør: (af Jørgen Hessel, Munksgaard) Elevbog til historieundervisningen. Fokus på Skipper Klement. Bogen er bygget om omkring en god faktionshistorie om *Peter Bonde*, der kæmper sammen med Skipper Klement. Vil fx kunne bruges til oplæsning.

Grevens Fejde: (af Hans Gregersen, Højers Forlag) Velskrevet elevbog der kronologisk gennemgår de politiske og militære begivenheder i borgerkrigen. De første sider om Christian d. 2 kunne fx kopieres til eleverne.

Hvis man som lærer gerne vil læse lidt grundigere om både de ydre begivenheder og om baggrunden for dem, er *Gyldendals og Politikens Danmarkshistorie bind 7, v. Alex Wittendorf*, et godt bud. Spændende læsning, og mange gode analyser.

Via EMU – SKODA har I adgang til *Aschehougs Leksikon på nettet*. Korte og velredigerede artikler. Et godt sted at søge information som supplement til de faglige artikler i spillet. Fordelen med netleksikaer er bl.a., at man hele tiden får forslag til relaterede artikler. Dette reducerer den spildtid, som eleverne ellers let kan bruge på internetsøgning. Især når forhåndskendskabet om de emner man undersøger er begrænset.

www.danmarkshistorien.dk hjemmeside oprettet af Århus Universitet. Søg under menupunktet "leksikon og artikler"

<http://www.nilen.dk/projekter/Reformationen/index.htm> Projekt hvor eleverne selv skal lave en illustreret middelalderfortælling med de to netværktøjer, *bogbyggeren* og *scenebyggeren*. Story-line inspireret forløb. Kunne være en god måde at afslutte et reformationsforløb på. Se eksempler på færdige elevbøger under menupunkter "Galleriet". Det er en fin måde at integrere danskfaget i forløbet på. Spørg evt. skolens IT-vejleder om mulighederne for at arbejde med NIL-plattformen.

Se i øvrigt materialeplatformen på EMU for yderlige inspiration.

Kolofon:

Dette materiale er udarbejdet af Folkekirkens skoletjeneste i Silkeborg KK44 i 2010 af lærer og pædagogisk konsulent Preben Medom Hansen.

Mail pmh@kk44.dk

Hjemmeside. www.kk44.dk

Adresse: Skolegade 21 d st. 8600 Silkeborg

Alle illustrationer er fundet på den "frie" billedbase, Wikipedia Commons .

På nær billedet af reformationsgobelenen, hvor vi har søgt tilladelse til brug hos rettighedshaverne.

Rollespillet er i sin opbygning inspireret af materialet "Manhattanprojektet". Et undervisningsmateriale på dr.dk/skole