

A black braided cord necklace is shown against a light-colored wooden background. The cord is knotted at the top and has a white feather pendant hanging from it. The feather is long and has a soft, downy texture. The necklace is coiled into a large loop.

Vikingäventyret

Mårten Tufvesson

# Projekt

Den här rapporten beskriver ett äventyrsbaserat projekt för årskurs 4. Rapporten är en kursuppgift i kursen *Äventyrspedagogik 1; 15 hp* vid Luleås tekniska universitet.

Rapporten har sammanställts 2008-04-22 av

Mårten Tufvesson  
[Matu01@utb.nynashamn.se](mailto:Matu01@utb.nynashamn.se)

Viaskolan  
Skolgatan 35-37  
149 30 Nynashamn

Innehåll:

Äventyrsprojektet – Pedagogisk metod

Äventyrspedagogik – Syfte

Pedagogisk plattform

Kort beskrivning av projektet

Detaljerad beskrivning av projektet

Beskrivning av arbetssättet

Ämnesintegrering

Litteraturlista

Bilagor

## Äventyrsprojektet – Pedagogisk metod

Det här materialet beskriver ett ämnesintegrerat projekt: Vikingaäventyret. Det arbetssätt som jag beskriver är en skolanpassad metod jag kallar för Äventyrsprojektet. Äventyrsprojektet är en av flera metoder inom äventyrspedagogiken.

Äventyrsprojektet kan tillämpas inom många olika teman och kunskapsområden. Flera ämnen kan integreras samtidigt. Oavsett område/tema integreras alltid svenska och fysiska aktiviteter i äventyrsprojektet. Engelska, men också andra språk, kan nästan alltid integreras. Naturorienterande ämnen, matematik, historia och samhällskunskap är tacksamma att integrera.

Äventyrsprojektet kan tillämpas på grundskolan och gymnasiet, med olika åldersgrupper från ungefär 9 år och uppåt. Beroende på hur avancerat projektet är, kan en klass arbeta med det i allt mellan ett par dagar och flera veckor.

Källa: Sven-Gunnar Furmark

## Äventyrspedagogik – Syfte

- Syftet är att erbjuda ett spännande arbetssätt som ....
- Sätter kunskap och personlig utveckling i centrum – samtidigt som eleverna lär sig viktiga saker utvecklar de sina personliga kompetenser
- tar till vara elevernas olika sätt att lära sig
- gör att man bättre lagrar och minns det man lär sig
- utvecklar den personliga kompetensen i att samarbeta i grupp
- utvecklar samspelet i klassen
- nyttjar både skogen och klassrummet som lärmiljöer
- skapar ett starkt engagemang hos både elever och lärare
- skapar en bild av skolan som en plats där man kan göra spännande saker och *samtidigt* lära sig viktiga saker

## Pedagogisk plattform

- I äventyrsprojektet tillämpas framförallt nedanstående pedagogiska teorier och idéer.
- Samarbetsbaserat lärande
- Upplevelsebaserat lärande
- Emotionellt lärande – Neuropedagogik
- Vi lär oss på olika sätt
- Fantasins magiska kraft
- Storyn
- Äventyrsuppdraget

Källa: Sven-Gunnar Furmark

## Kort beskrivning av Projektet:

Vikingaäventyret är ett ämnesintegrerat Äventyrsprojekt.

I huvudsak har vi slagit ihop SO,SV och Bild. Barnen har även haft utökat idrott då vi haft mycket av samarbetsövningar och karträning utomhus. (för att hinna med valde vi att ta bort engelskan under en period).



Äventyrsprojektet delas in i åtta faser:

1. Inledning – Temaarbete
2. Story och uppdrag
3. Förberedelser inför uppdraget
4. Uppdraget/Äventyret
5. Uppdraget avslutas
6. Backspegeln
7. Kristallkulan
8. Elevernas egna projekt

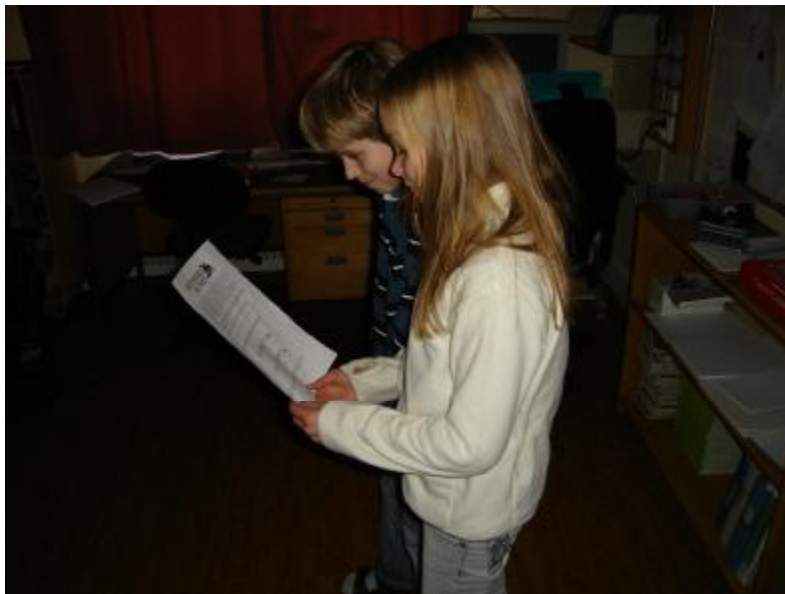
I mitt projekt finns det ingen distinkt skillnad mellan de tre först faserna: inledning – temaarbete, story och uppdrag och förberedelser inför uppdraget.

### **1-3. Inledning – temaarbete, story och uppdrag och förberedelser inför uppdraget.**

Som förberedelse skickade jag hem ett brev till föräldrarna där jag beskrev lite om vad Äventyrspedagogik går ut på. (bilaga 1)

Klassen fick ett mail från Lars Amréus, överintendent och museichef för Historiska museet där han ber om hjälp med att stoppa en viking som tagit barn till trälar. I mailet beskriver han förutsättningarna att klara uppdraget. (bilaga 2)

Eleverna måste innan dom kan hjälpa till, skaffa så mycket kunskaper om vikingatiden som det bara går. Dom måste även träna på att samarbeta.



Vi började med gruppindelning, där gick jag igenom uppgiftsrollerna och reglerna för gruppen. (bilaga 3) Varje grupp fick som första uppgift att skapa sin egen kampo.



Klassen får fler mail allt eftersom dom blir klara med sina uppgifter. (bilaga 4-6)

Exempel på vad eleverna skulle träna på:

- § Fakta om Vikingatiden
- § Samarbete
- § Kartkunskap
- § Smyga och ta skydd
- § Runstensundersökning
- § Skriva vikingasagor/teatrar
- § Välja ut ett specialområde om vikingatiden och lära ut till de andra grupperna
- § Göra en vikingaby i bilden



#### 4. Uppdraget/Äventyret.

Äventyret var uppdelat i två delar, ett förmiddagspass och ett eftermiddagspass, ca 2,5 timmar / pass. Plats: skogen.

##### Del 1 (förmiddagspasset)

Vi samlades i klassrummet där det väntade ett mail från Historiska (bilaga 7) som förklarade att nu var det dags att möta vikingen. Med mailet följde beskrivningar över de fällor som är utsatta. (bilaga8) Varje grupp fick då studera fällorna innan det var dags att gå till vikingens område. Gruppmedlemmarna fick också ett Id-kort. (bilaga 9)



Väl på plats, startade äventyret när grupperna gått igenom portalen som markerade vikingens område. Förutom att lösa fällorna var grupperna tvungna att hålla utkik efter vikingen (aktör). Varje grupp fick en karta där fällorna var markerade. (bilaga 10) När gruppen löst en fälla, gällde det att leta upp ett kort i rätt färg (varje grupp hade sin egen färg). Detta var ett bevis att man klarat fällan.

När grupperna löst fällorna smög dom ut ur området för att äta lunch innan del två av äventyret fortsatte.

## Del 2 (eftermiddagspasset)

Nu när det var fritt fram från fällor (dock gällde det att hålla koll på vikingen), var det dags för grupperna hämta hemliga tecken. (bilaga 11)

Grupperna fick en karta, där platserna för tecknen var markerad. (bilaga 12). Samt foton över tecknens placering (bilaga 13).



När alla tecken var upphittade, visade det sig att varje gruppmedlem var tvungen att komma ihåg sitt tecken för att byta ut tecknet mot ett ord. (bilaga 14) Nu skulle alla hjälpa till och ordna orden till äventyrets upplösning.

## **5 Uppdraget avslutas**

Klassen får ett tackbrev och ett diplom från Lars Amreus, Historiska museet. (bilaga 15 & 16)

Vikingen är borta och barnen befriade.



## **6. Backspegeln**

Utvärdering, både enskilt och gruppvis (bilaga 17 & 18)

## **7 Kristallkulan**

Tankar om vad eleverna ska tänka på i framtiden när dom jobbar i grupp.

Något de lärt sig om vikingatiden som vi använda i dag.

Något från vikingatiden som vi inte vill ska hända igen. (bilaga 19)

## **8 Elevernas egna projekt**

Eleverna skapade egna äventyr och läste upp dom för klasskamraterna.

Grupperna ska göra ett matte-äventyr för sin fadderklass (ej gjort än).

# Äventyrsprojektet

## Beskrivning av arbetssättet

### ARBETSSÄTTET INTRODUCERAS FÖR KLASSEN

#### **Berätta om arbetssättet**

Första gången som klassen ska arbeta med ett äventyrsprojekt är det viktigt att läraren/pedagogen berättar lite om arbetssättet och förankrar det hos eleverna. Då visar han/hon respekt för eleverna och det blir mycket lättare att genomföra projektet.

Klassen får i god tid innan äventyrsprojektet startar, veta att den kommer få vara med om ett äventyr som kan liknas vid en spännande film, bok eller dataspel, med den skillnaden att istället för att *se* filmen eller *läsa* boken eller *spela* dataspel, så kommer de själva få delta i äventyret, så det känns som på riktigt fast det egentligen inte är det.

#### **Regler**

Eleverna får aldrig känna sig osäkra på när äventyret startar. Därför är det viktigt att man har en tydlig ”äventyrssignal”. Det kan vara ett föremål som läraren/pedagogen tar fram i klassrummet. Föremålet är en tyst signal och regeln är då att eleverna spelar med i det som händer och inte ifrågasätter. Om föremålet är framme och det till exempel kommer en främmande person till klassen och berättar något, eller ett mystiskt brev som klassen får, så förstår klassen att det hör till äventyrsprojektet.

Det är viktigt att man i god tid innan före själva äventyret (den del av äventyrsprojektet som sker i skogen) kommer överens om vilka regler som speciellt ska gälla där. Den viktigaste regeln är att inte ifrågasätta om det sker på riktigt, utan att spela med och låtsas att det är på riktigt, som om man spelar med i en film. Man måste vara mycket tydlig på den punkten, annars kan man få problem med vissa elever som kan uppträda provocerande.

# ÄVENTYRSPROJEKTETS ÅTTA FASER

1. Inledning
2. Story och uppdrag
3. Förberedelser inför uppdraget
4. Uppdraget = Äventyret
5. Uppdraget avslutas
6. Backspiegeln
7. Kristallkulan
8. Klassens egna äventyrsprojekt

## 1 Inledning

Syftet med inledningsfasen är att starta upp temaarbetet och ta tillvara elevernas egna erfarenheter och föruppfattningar om det som temat handlar om.

Äventyrsprojektet inleds med att klassen börjar arbeta med ett tema. Då utgår man alltid från den bild eleverna har med sig sedan tidigare. Eleverna får ge uttryck för och berätta för varandra om sin egen uppfattning, hur naiv den uppfattningen än kan vara. Att bygga på elevernas tidigare föreställningar är en viktig och central poäng i Äventyrsprojektet. Detta innebär att jämförelsen med den riktiga världen, som vetenskapen ser den, alltid kommer efteråt. I Äventyrsprojektet *Hotet från rymden* där temat är *rymden*, innebär det att barnen får svara på frågeställningar om rymden där de utgår från sina egna uppfattningar. ( Se ”Äventyrspedagogik – Pedagogisk plattform – Upplevelsebaserat lärande”!)

Temaarbetet genomförs enligt principerna för *Pusselmetoden*, en form av samarbetsbaserat lärande som innebär att uppgifterna struktureras så att alla behövs och måste samarbeta. ( Se ”Äventyrspedagogik – Pedagogisk plattform – Samarbetsbaserat lärande”!)

## 2 Story och uppdrag

Syftet med den här fasen är att introducera den story och det uppdrag som det kommande äventyret baseras på, men också att skapa förväntningar inför äventyret och motivation för arbetet i fas 3.

Efter en tid går temaarbetet över till att bli ett äventyr. Det sker genom *äventyrssignalen* och den *händelse* som signalen indikerar. I äventyrprojektet *Hotet från rymden* innebär händelsen att en person från FN (aktör) kommer till klassen och berättar den *story* som det kommande äventyret baseras på. Storyn leder vidare till ett *uppdrag*. I *Hotet från rymden* vill FN ha hjälp av klassen att rädda jorden från en fara som hotar från rymden.

Storyn är alltid *fiktiv*, men den har koppling till verkligheten på samma sätt som en *dramadokumentär*. Poängen med storyn är att den på samma sätt som en spännande bok eller film, skapar en stark spänning som blir till en stark i det kommande arbetet. ( Se ”Äventyrspedagogik – Pedagogisk plattform – Storyn”!)

### **3. Förberedelser inför uppdraget**

Syftet med förberedelsefasen är att träna och förbereda grupperna inför uppdraget/äventyret, men också att på ett ”naturligt sätt” kunna integrera arbetet med att utveckla elevernas teamkompetens.

Innan klassen får ge sig i kast med själva uppdraget, det vill säga äventyret i skogen, måste den förbereda sig på olika sätt. Eleverna är väldigt förväntansfulla inför uppdraget och det är lätt att motivera dem till att lära sig olika saker med koppling till temat och uppdraget. Uppgifterna utformas då så att grupperna måste samarbeta och alla måste delta aktivt. Olika ämnen integreras och fysiska aktiviteter ingår alltid. Elevernas olika lärstilar engageras och hela kroppen kommer till användning. ( Se ”Äventyrspedagogik – Pedagogisk plattform – Olika sätt att lära sig”!)

I de olika momenten i förberedelsearbetet får eleverna prova på olika roller. Det är en viktig del i arbetet med att träna elevernas sociala färdigheter. Exempel på roller är *ledare*, *uppgiftsexpert*, *uppmuntrare*.

#### **Team**

Från och med nu sker allt arbete i grupper med 4-6 elever, som kallas för *team*. Ett team kan sägas vara en grupp som metodiskt tränas för att klara av konkreta uppgifter/uppdrag. I ett team ställer man höga krav på medlemmarnas förmåga att interagera



med varandra och därför tränar man kommunikation och samarbete. Motsvarande gäller mer sällan för en grupp.

### **Case**

Förberedelsearbetet innebär att teamen måste sätta sig in i fallet, göra undersökningar och lösa problem för att kunna genomföra uppdraget. Man arbetar enligt principerna för *case-metodik*, en form av *problembaserat lärande* som påminner om deckararbete. ( Se ”Äventyrspedagogik – Pedagogisk plattform – Äventyrsuppdraget”!)

### **Faktakunskap**

Att lära sig faktakunskap som har koppling till temat och uppdraget ingår alltid i förberedelsearbetet. Det sker enligt principerna för Pusselmetoden. Teamen testas på sina kunskaper och de måste bli godkända för att få göra uppdraget. Utmaningen att klara av det spännande uppdraget är drivkraften i att lära sig faktakunskap. Man kan säga att äventyret gör att det blir spännande att lära sig.

### **Teamträning**

Teamträning ingår alltid i förberedelsearbetet inför ett uppdrag, och går ut på att utveckla teammedlemmarnas personliga kompetens i att kunna kommunicera och interagera på ett bra sätt i sitt team, och också stärka kamratrelationerna. Teamträningen sker alltid i form av *kamratövningar* som är utformade på ett sådant sätt att alla måste vara delaktiga och hjälpa till på olika sätt.

### **Uppdraget = Äventyret**

Uppdraget/äventyret är den stora drivkraften i projektet. Förväntningarna och spänningen är mycket stora. Det är nu teamen ska visa att de förberett sig väl och att de klarar av uppgiften. Uppdraget/äventyret sker alltid i skogen. Det kan ske antingen på dagtid eller sent på kvällen i mörkret. Ett av syftena med äventyrspedagogiken är att lyfta fram skogen som arena för lärande och upplevelser.

Med hjälp av *äventyrskartan* och *koder* beger sig teamen till skogen för att hitta ledtrådar som gör att

de kan ”lösa fallet”. I skogen finns aktörer som agerar den ”onda sidan”. Det betyder att teamen måste smyga fram hela tiden, och det blir mycket spännande.

## **5. Uppdraget avslutas**

Syftet med den här fasen är att sätta en tydlig punkt för äventyret och tydligt markera att man lämnar fantasins värld och kliver tillbaka in i verkligheten. Det kan till exempel ske som Äventyrsprojektet *Hotet från rymden*, genom att klassen får ett tackbrev och ett diplom från FN (uppdragsgivaren) för att de räddat jorden, och genom att pedagogen berättar ”att utomjordingarna har flytt ut i rymden”.

## **6. Backspegeln**

Syftet med backspegeln är att reflektera över och bearbeta sina upplevelser från de tidigare faserna. Eleverna tittar tillbaka på det som hänt, på sin egen personliga insats och på teamets insats. Genom att prata, diskutera och skriva ger man uttryck för känslor och bearbetar frågeställningar.

Backspegeln har alltså att göra med reflektion och ska inte förväxlas med utvärdering. Backspegeln syftar till att:

- förstärka upplevelserna av äventyret
- förklara och skapa mening av upplevelserna
- utveckla förmågan att lära sig av upplevelserna

## **7. Kristallkulan**

Syftet med kristallkulan är framförallt att fördjupa och utveckla sin kunskap från ett teamperspektiv till ett globalt perspektiv.

Efter äventyret återgår man till temaarbetet, nu med ny inspiration skapad av upplevelserna i äventyret. Men innan man gör det, är det viktigt att pedagogen reder ut vad i storyn som var påhittat och vad som var hämtat från verkligheten. Det får inte råda några tvivel om det!

Oavsett vilken tidsepok temat handlar om, kan man göra kopplingar till nutiden och förhållanden som är viktiga för barn och ungdomar idag, och oavsett vad temat handlar om kan man koppla det till globala

frågeställningar – vilken betydelse har det för mänskligheten och jorden?

Nu utvecklas också kunskapen, från att i förberedelsefasen handlat om faktakunskap, till att mer handla om att värdera och ta ställning i viktiga frågor. Varför ser det ut som det gör? Vad kan vi göra?

Hållbar utveckling

Oavsett vilket tema man arbetar med ska man i möjligaste mån försöka koppla innehållet och diskussionerna till *hållbar utveckling*. Då kan man med fördel arbeta med material som finns i en bok av Susan Fountain: *att undervisa för utveckling* (1997; Studentlitteratur).

## **8. Elevernas egna projekt**

Den här fasen är mycket viktig ur inlärningssynpunkt. Grupperna får i uppgift att arbeta med egna projekt där de måste ta reda på nya fakta och tillämpa sina tidigare kunskaper och erfarenheter. Olika ämnen integreras naturligt.

Klasen kan arbeta med tre olika projekt: 1. Temaprojektet, 2. Den egna storyn och 3. Klassens egna äventyrsprojekt.

### **Temaprojektet**

Temaprojektet ska fånga upp kunskapsområden inom temat. I äventyrsprojektet *Hotet från rymden* får grupperna i uppgift att planera en tänkt resa till en planet i universum. De ska diskutera vad som behövs under resan. De ska ta reda på fakta om hur sådana resor går till idag. De ska rita skisser på rymdskeppet, både utvändigt och invändigt, de ska lösa problem med matematiska begrepp som årskursen arbetar med, osv.

### **Den egna storyn**

Efterarbetet är ett gyllene tillfälle till att, med inspiration från äventyret, skriva egna fiktiva berättelser och berätta för varandra. I äventyrsprojektet *Hotet från rymden* får grupperna i uppgift att skriva om någonting som handlar om

universum, men i övrigt fritt fram att låta fantasin flöda.

### **Klassens egna äventyrsprojekt**

Klassen planerar och genomför ett äventyrsprojekt med yngre elever, med pedagogen som handledare. Eleverna tillämpar sina erfarenheter och kunskaper. De skriver storyn, gör researcharbete, planerar genomförandet, agerar ledare och aktörer. Särskilt elever som har svårt för det traditionella skolarbetet kan växa mycket när de får arbeta med egna äventyrsprojekt.

### **Kommentar**

I äventyrsprojektet är det läraren/pedagogen som planerar arbetsgången och upplägget. Det finns en kvalitet i att läraren/pedagogen använder sin professionalitet, och sin kanske välutvecklade fantasi och påhittighet. Detta kan ha en härlig positiv, inspirerande effekt i klassen och fungera som förebild för eleverna.

I det egna äventyrsprojektet, får sedan eleverna möjlighet att planera upplägget, med läraren/pedagogen som handläggare. På så sätt är arbetssättet i Äventysprojektet både lärar- och elevaktivt.

### **Sven-Gunnar Furmark**

Obs, i avsnittet om ÄVENTYRSPROJEKTETS ÅTTA FASER, har jag bytt ut ordet Backspegeln till Kristallkulan

Mårten Tufvesson

# Ämnesintegrering

Utdrag ur Viaskolans lokala mål.

So:

Kartkunskap, eleven skall....

- Ha viss kännedom om globen och världskartan
- känna till olika platsers och områdets lägen i förhållande till varandra

Vikingatiden, eleven skall....

- Känna till hur människor levde i Sverige under vikingatiden
- Känna till vikingarnas resor ut i världen
- Känna till asatron och dess betydelse för människan
- Vara bekant med den nordiska mytologin och gudasagorna

Id: , eleven skall....

- kunna orientera sig på skolgården med karta genom att ”passa kartan” och följa ledstänger till ett givet mål
- förstå allemansrättens betydelse för varje enskild individ
- rätta klädseln efter aktivitet och väder

Bd , eleven skall....

- kunnat berättat något med en bild

Sv: , eleven skall....

- kunna återberätta och reflektera över innehållet muntligt
- kunna söka fakta från olika källor
- har utvecklat sin förmåga att skriva berättelser med början, innehåll och avslutning
- Kunna skriva korta pjäser och dikter
- Kunna skriva faktatexter med mer innehåll
- Kunna redovisa muntligt inför klassen/gruppen
- Har utvecklat sin förmåga att uttrycka sin åsikt

# Litteraturlista

Samarbetsinläring (1998 Runa förlag) Pasi  
Sahlberg, Asko Leppilampi

Äventyrsprojektet *Hotet från rymden*: Sven-Gunnar  
Furmark

”Äventyrspedagogik – Pedagogisk plattform” Sven-  
Gunnar Furmark

*Att undervisa för utveckling* (1997;  
Studentlitteratur). *Susan Fountain*

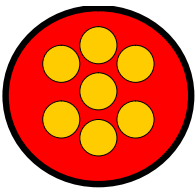
LPO 94

## Bilagor:

1. Brev till föräldrar
2. Mail 1
3. Gruppindelning
4. Mail 2
5. Mail 3
6. Mail 4
7. Mail 5
8. Fällorna
9. Id-kort
10. Karta - fällor
11. Hemliga tecken
12. Karta – tecken
13. Foton - tecken
14. Lösning
15. Tackbrev
16. Diplom
17. Utvärdering, enskild
18. Utvärdering, grupp
19. Kristalkulan
20. Mjöd

# Tecknens placering



Syns detta tecken  är ni i närheten, använd fotot för att komma rätt!



# Vikinga-äventyret !

Jag går nu en utbildning i äventyrspedagogik, en del i utbildningen är att skapa ett äventyrsprojekt.

Lotta och jag har kommit fram till, att eftersom klassen ska läsa om vikingatiden under vårterminen, passar det utmärkt att göra ett vikinga-äventyr.

Syftet är att erbjuda ett spännande arbetsätt som....

- sätter kunskap och personlig utveckling i centrum – samtidigt som eleverna lär sig viktiga saker, utvecklar de sina personliga kompetenser
- tar till vara elevernas olika sätt att lära sig
- gör att man bättre lagrar och minns det man lär sig
- utvecklar den personliga kompetensen i att samarbeta i grupp
- utvecklar samspelet i klassen
- nyttjar både skogen och klassrummet som lärmiljöer
- skapar ett starkt engagemang hos både elever och lärare
- skapar en bild av skolan som en plats där man kan göra spännande saker och samtidigt lära sig viktiga saker

I projektet kommer vi med betoning på samarbetsinlärning, både jobba med fakta om vikingatiden och samarbetsträning.

Detta kommer att utmynna i ett äventyr någonstans i skogen. Där får klassen olika uppdrag där dom måste utnyttja både sina faktakunskaper och sin samarbetsträning för att klara äventyret.

Om ni undrar över något, fråga gärna.

Mårten

# HISTORISKA MUSEET



Hej, klass 4a, jag har hört att ni är en riktigt bra klass, som gärna samarbetar och inte är rädda för att hjälpa till. Nu är det så att Anna Svensson 11 år och Jimmy Karlsson 10 år från Sörabyskolan i Rottne har blivit kidnappade av vikingen Alf Haraldsson och tagna till trälar. Vi har fått rapporter från våra spanare att Alf Haraldsson syns till i Nynäshamnstrakten och att han letar efter nya trälar. Vi måste få hjälp att stoppa honom. Men innan ni kan hjälpa oss måste ni skaffa så mycket kunskaper om vikingatiden som det bara går. Ni måste även träna på att samarbeta. Annars kanske ni också blir till trälar.

Er första uppgift blir att i era grupper diskutera om ni ställer upp och hjälper oss att stoppa Alf Haraldsson, tänk på att det blir nog inte helt ofarligt, men å andra sidan kan ni ju rädda era kamrater från att bli trälar.

Om alla grupper antar utmaningen, kommer ni få mer information om uppdraget.

Lars Amréus, Överintendent och museichef

ƒ Ɔ þ æ R ƒ \* †  
f u þ æ r k h n

l † h † B Y † †  
l a s t b m l R

# Gruppindelning!

Mathias, Fredrik, Erika, Sarah, Tilda, Lukasz

Felix C, Jonas, William, Ida, Alicia, Josefin

Elias, Calle, Simon, Emma, Michelle, Sandra

Felix E, Terje, Joakim, Daniela, Elsa, Fanny

Rasmus, Jonathan, Clarence, Clara, Jenny, Linda

## Uppgiftsroller:

Inne: materialanskaffaren, läsaren, kontrollören, påminnaren, skrivaren och scouten.

Ute: Uppmuntraren, sporraren, ifrågasättaren, kontrollören, scouten och materialanskaffaren.

## Regler för gruppen:

- Hjälp andra att nå framgång.
- Ta ansvar både för dig själv och din grupp.
- Ta ansvar för gruppens resultat, berätta för andra och lyssna på vad de säger.
- Fråga vad de andra tycker.
- Be andra om hjälp.
- Diskutera och låt alla säga vad de har att säga.
- Delta i den gemensamma verksamheten, ha ögonkontakt med de andra.
- Var aktiv, tala!

Varje grupp börjar med att göra sin egen kampo.

# HISTORISKA MUSEET



Hej!

Jag blev mycket glad och lättad av att alla grupper antog utmaningen. För att kunna klara kampen mot Alf Haraldsson måste ni genomgå ett träningsprogram, där ni precis som jag berättade i mitt första mail, måste träna på att samarbeta och lära er fakta om vikingatiden. Träningsprogrammet är uppdelat i två faser, där ni måste bli godkända för att kunna fortsätta. Enligt våra spanare (två fåglar, vilka kan dom vara?) ska ni också för att kunna bli godkända i första delen, som vikingaspanare, kunna läsa en karta och träna på att smyga och ta skydd. När grupperna blivit godkända av era lärare skickar jag mer information.

Lars Amréus, Överintendent och museichef

ƒ Ɔ þ æ r k h n

l t h t b y r k

# HISTORISKA MUSEET



Hej

Kul att höra att det går så bra för er med all träning om vikingatiden.

Nu behöver jag er hjälp med att undersöka ett par runstenar. Jag vill veta hur det ser ut idag där dom står. Jag undrar också hur det kan ha sett ut på vikingatiden. Varför tror ni vikingarna valde just denna plats för att resa runstenarna? Ta med ditt vikingahäfte och rita av någon av stenarna.

Lars Amréus, Överintendent och museichef

ƒ ƒ þ ƒ ƒ ƒ ƒ ƒ  
f u þ a r k h n

l t h t b y t l r  
l a s t b m l r

# HISTORISKA MUSEET

Grattis, ni har nu klarat av första fasen i ert träningsprogram (grön nivå). För att ni ska klara blå nivå ska ni i era grupper träna in olika specialområden om vikingatiden och lära ut faktan ni lärt er om erat specialområde till de andra grupperna. Därefter gör varje grupp ett prov om sitt område som de andra grupperna måste klara för att ni ska bli godkända för blå nivå. Varje grupp måste träna mer på att klara sig i naturen och då också tänka på att inte synas och höras i onödan. Våra spanare har sett att Alf Haraldsson placerat ut fällor i sitt område, jag hoppas att dom skickar ritningar, så ni kan träna på hur man löser dom. Men innan dess måste alla vara godkända vikingaspanare.

Lars Amréus, Överintendent och museichef

ƒ Ɔ þ æ r k h n  
i s t b m l R

# HISTORISKA MUSEET



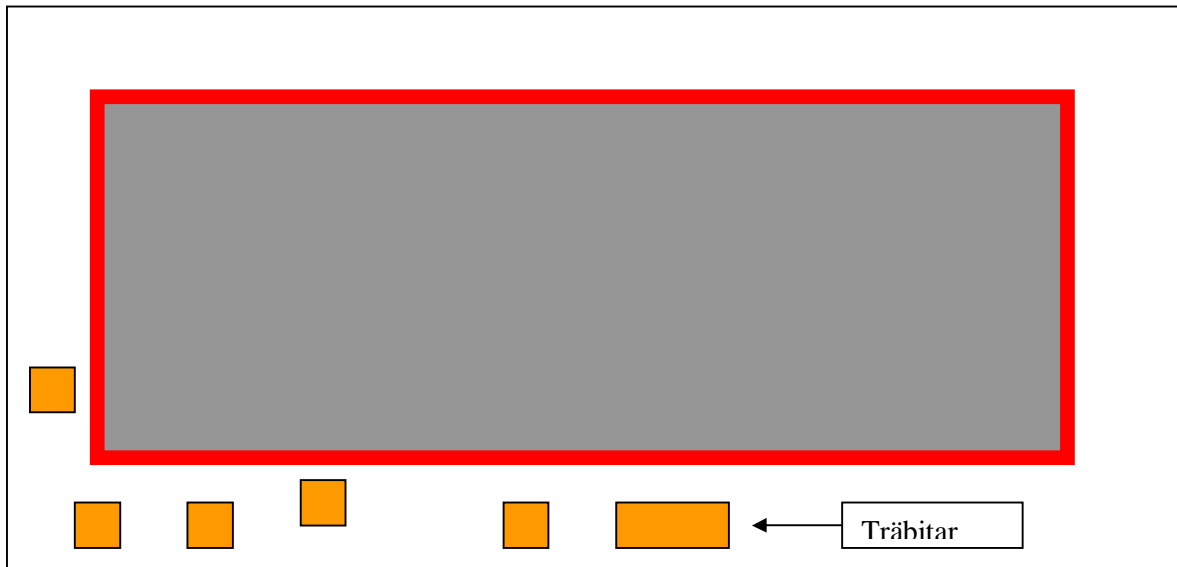
4a, är ni redo, Alf Haraldsson har setts i ett område nära Viaskolan. Ni måste lösa hans fällor och ett hemligt meddelande. För att ni ska orka har jag skickat en magisk dryck, som ni får med er ut. Det är Oden som bryggt mjöd åt er. Om ni får syn Alf Haraldsson är det mycket viktigt att ni gömmer er. Alla i gruppen måste nämligen vara med för att uppdragen ska lyckas. Skulle någon bli tillfångatagen, måste resten av gruppen på ett säkert sätt befria gruppledanden, genom att smyga fram och gör sin kampo. Ni får under inga omständigheter försöka att närma er Alf Haraldsson, då ingen av oss rår på han ensam, utan enda sättet att rädda oss, är att vi hela tiden samarbetar. Enligt våra spanare kan ni, om ni använder hörseln, lista ut när Alf är på gång för att gå sin bevakningsrunda. Så tänk på att vara så tysta som möjligt. Ni kommer nu få en karta över området och beskrivningar över fällorna. Diskutera i gruppen hur ni ska lösa fällorna. Om alla grupperna klarat fällorna, kommer ni få en ny karta, så ni kan lösa det hemliga meddelandet. Lycka till, jag litar på er.

## Lars Amréus, Överintendent och museichef

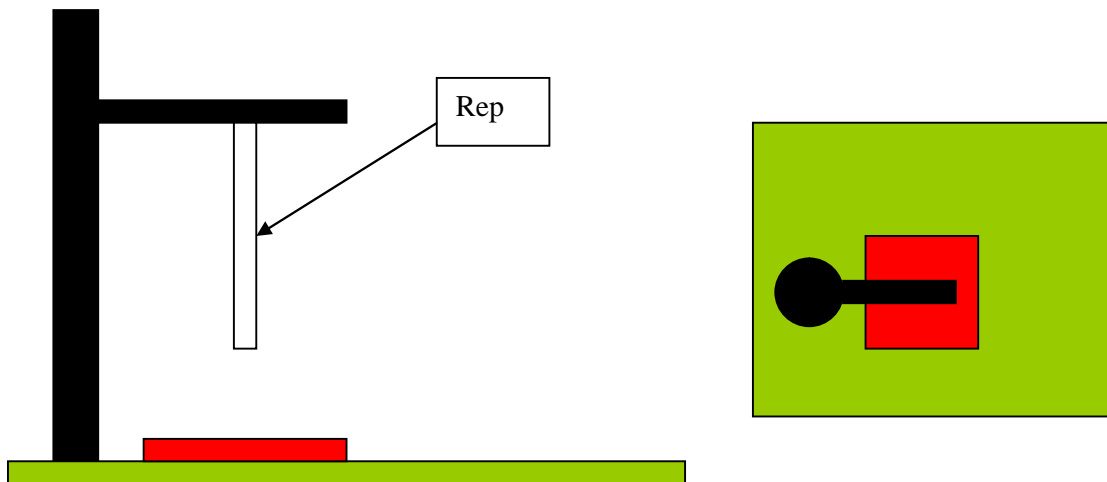
f u p a r k h n

i a s t b m l r

Fälla 1, ta er över kvicksanden, hela gruppen samtidigt, använd er av träbitarna för att inte sjunka ner, inga andra hjälpmedel är tillåtna, glöm inte färgtecknet.

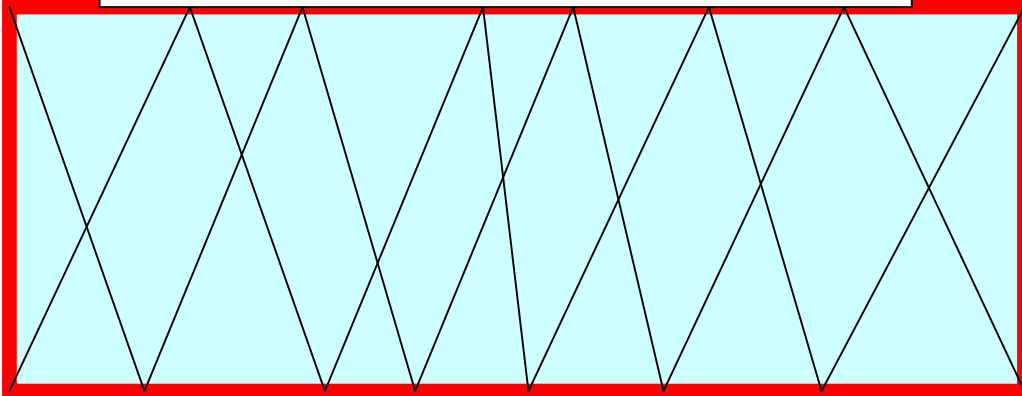


Fälla 3, hela gruppen ska ta sig över ravinen, inga hjälpmedel än repet och det gruppen har med sig är tillåtna. Glöm inte färgtecknet.

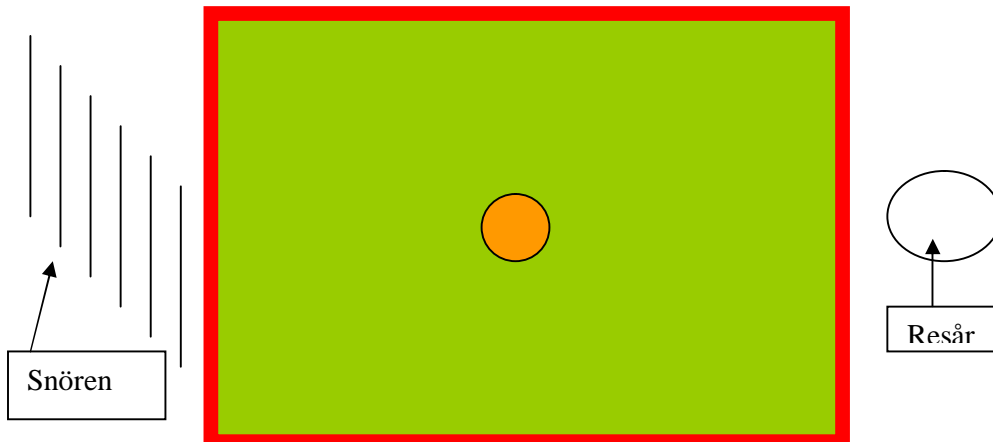




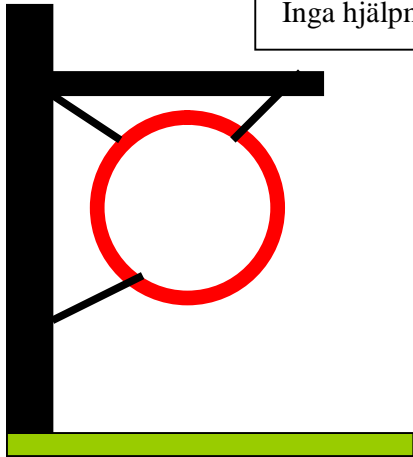
Fälla 2, svag is, bygg en bro så att en i gruppen kan hämta färgtecknet, repet får inte vidröras.



Fälla 4, hämta upp färgtecknet, området får ej beträdas, hjälpmedel utom de som finns på plats får ej användas.



Fälla 5, 2 i gruppen måste igenom ringen utan att röra vid den, glöm inte färgtecknet.  
Inga hjälpmedel är tillåtna.





# Fällornas placering

Fälla 4

Fälla 2



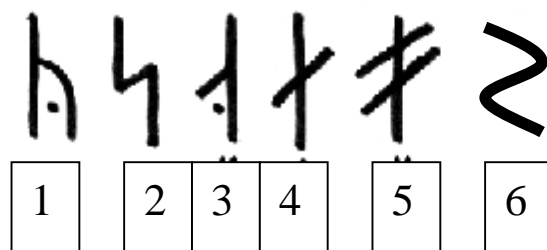
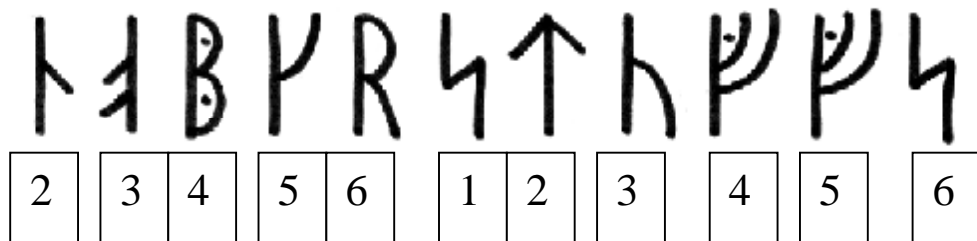
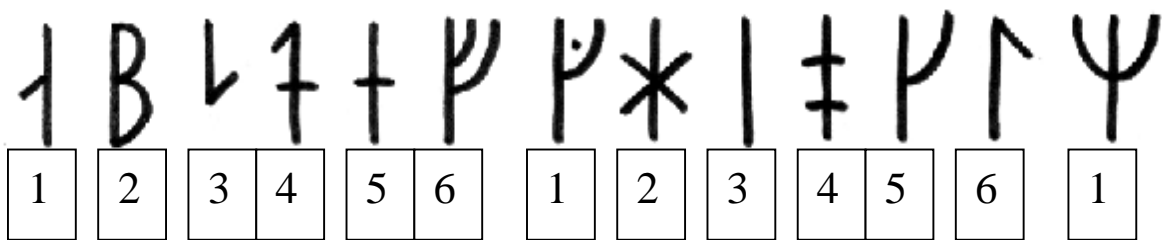
Fälla 3

Fälla 1

Fälla 5

# En runnyckel

Det finns en runrad som används av nutida runnristare. Den stämmer med bokstäver i modern svenska. De vikingatida runraderna passar bara till bokstäver som användes i fornsvenskan. Med den här runnyckeln kan du skriva vad du vill med runor.











1  
Grattis,

1  
Ni

1  
har

1  
klarat

1  
spanings-  
uppdraget.

2  
För

2  
att

2  
Anna och  
Jimmy

2  
ska

2  
befrias,

3  
måste

3  
det

3  
göras

3  
ett

3  
offer.

4  
Oden

4  
kräver

4  
att

4  
äventyrs-  
signalen

4  
offras.

5  
Gräv

5  
ner

5  
signalen

5  
vid

5  
portalen.

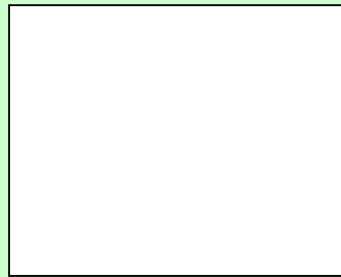
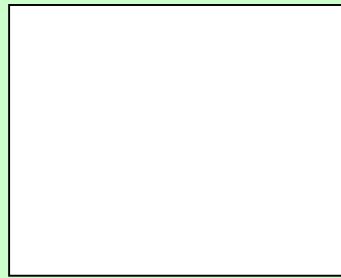
6  
Gör era

6  
kampos

6  
och

6  
barnen

6  
är fria.



# HISTORISKA MUSEET

Tack 4a, ni har varit fantastiska.

Otroligt modigt av er att rädda oss alla från Alf Haraldsson.

Anna och Jimmy hälsar och tackar så mycket, dom mår bra och är tillbaka i skolan.

Jag hoppas att ni under våren kan komma och titta på våra utställningar om vikingatiden, här på Historiska museet.

Med vänlig hälsning

Lars Amréus, Överintendent och museichef

ƒ ʌ þ æ r k h n  
f u þ æ r k h n

l t h t b y l r  
l a s t b m l r

# Diplom

Till 4a Viaskolan

För att räddat Anna Svensson och Jimmy Karlsson från att vara trälar hos Alf Haraldsson samt sett till att inga barn i Nynäshamn behöver vara rädda för att bli fångade och bli till trälar.

Lars Amréus, Överintendent och museichef

f u p a r k h n

i a s t b m l R

Enskild utvärdering:

Mina starkaste upplevelser:

Min egen insats:

Så här tycker jag gruppen fungerat:

Vad har jag lärt mig:

Vad har varit roligast:

Fundera ut något positivt att säga om varje gruppmedlem:

Gruppens utvärdering:

Gruppens insatser i stort:

Vad fungerade bra i gruppen:

Vad fungerade inte bra i gruppen:

Hur var gruppkänslan/delaktighet?

Hur fungerade beslutsfattandet/rollerna?

Vad lärde vi oss om att jobba i grupp?

## Kristalkulan

Vad ska vi tänka på i framtiden när vi jobbar i grupp?

Kan vi använda oss av något, vi lärt oss om vikingatiden, idag?

Är det något vi lärt oss om vikingatiden, som vi absolut inte ska göra idag?



Mjöd

1/2 burk honung (ca 350 g)

1 liter vatten

Värm vattnet och lös upp honungen

Blanda i 3 liter äpplejuice

1 liter Fläderjuice

och 1,5 liter alkoholfri äpplecider.