

# På jagt efter fortidsminder med GPS



**Rapport om formidlingsprojektet *På jagt efter fortidsminder med GPS***

*Af Lone Seeberg Jacobsen, Horsens Museum  
December 2011*

Denne rapport indeholder en beskrivelse og evaluering af formidlingsprojektet *På jagt efter fortidsminder med GPS*, der har modtaget støtte fra Kulturarvsstyrelsens formidlingspulje 1, der støtter udvikling af museernes formidling (journalnr. 2011-7.42 03-0001).

Kulturarvsstyrelsen har d. 31. januar 2011 godkendt ændring af projektets tidsplan, således at projektet afsluttes ved udgangen af 2011.

Indledende beskrives kort projektets formål og målgruppe. Dernæst redegøres for, hvordan projektet blev planlagt og implementeret. Slutteligt beskrives projektets resultater og læringsudbyttet for museets medarbejdere. Projektet er evalueret i projektgruppen. Det vil sige, der er procesevalueret og produktevalueret. Det har ikke været muligt at foretage evaluering blandt brugerne af projektet i stor målestok, da projektet først er fuldt implementeret pr. 31/12 2011. I rapporten inddrages brugerfeedback på en mindre del af projektet.

Ansvarlig for udvikling og implementering af projektet er arkæolog Lone Seeberg Jacobsen. Projektgruppen har desuden bestået af arkæolog Frederik Callesen og arkæolog Felix Vestergaard.

22. december 2011  
Lone Seeberg Jacobsen  
Horsens Museum

## **Projektets mål**

Projektets overordnede idé har været at formidle kulturhistorien i landskabet med geocaching i kombination med Regin Tools Show-It-Detail-værktøjet. Sigtet med projektet er at flytte formidlingen ud af huset til fortidsminderne i naturen, hvor historie, fortidsminde og genstande sættes i en forståelig kontekst.

Teknologien benyttes til at skabe nye rammer omkring formidlingen og har hermed en understøttende funktion for de historier, der skal fortælles. Anvendelsen af teknologien vil bevirke, at brugeren får følelsen af at være både inddraget og udfordret i oplevelsen af kulturarven. Den teknologiske platform for projektet skal erstatte den traditionelle museumsoplevelse og give brugeren en forståelsesramme, hvor denne kan tilegne sig det formidlede stof i samme eller måske højere grad, end hvis formidlingen havde fundet sted på et museum.

Projektets mål er desuden at øge tiltrækningskraften for nye målgrupper, herunder især yngre mennesker. Horsens Museum har fokus på, at der i stigende grad vil ske en sammensmeltning af mobiltelefon, GPS, computere og adgang til internettet, og Horsens Museum anser det som en forpligtelse at inddrage, udfordre og afprøve de digitale teknologier i formidlingen. Indholdsmæssigt er målet primært at formidle den gode historie omkring specifikke fortidsminder, genstande og personer. Det sekundære mål er at give brugeren kulturhistoriske pejlemærker eller markører i landskabet til øget forståelse af det landskab, man konstant bevæger sig i. Forståelse og interaktivitet vil forhåbentlig skabe indsigt, vække nysgerrighed og engagementet. Projektet betragtes som et pilotprojekt, der på sigt skal udbygges i takt med at teknologierne udvikles, og mulighederne for formidlingsrammen ændres.

## **Målgruppe**

Projektet henvender sig umiddelbart til GPS-brugere. Gruppen af mennesker, der har adgang til GPS er stor og i kraftig stigning, da mange har GPS i mobiltelefonen eller som navigation i bilen. Baggrunden for at betinge målgruppen teknologisk er at ramme en gruppe mennesker, der ikke allerede tilhører Horsens Museums traditionelle målgruppe, samt bruge dem som afsæt til en mere bred formidling, når denne teknologi bliver allemandseje. Geocaching som sport appellerer til en meget differentieret gruppe af mennesker med forskellige interesser: Gadgets, teknologi, eventyr, natur, sport, kulturhistorie m.m. Sporten kan med stor fordel dyrkes i grupper, eksempelvis skoleklasser, familier og foreninger. Brugervenligheden i projektets platform prioriteres højt for at ramme så bred en målgruppe som muligt.

## **Planlægning og implementering af projektet**

Projektet består af otte tematiske kulturhistoriske skattejagter baseret på konceptet bag geocaching. Skattejagterne er understøttet af en kombination af internet-, mobil- og GPS-teknologi. Nedenfor følger en ordliste (tabel 1), der forklarer de anvendte tekniske begreber i projektbeskrivelsen.

Cache	Cachen er den skat, der jages i geocaching. Cache udtales [ <i>kas</i> ]. Den traditionelle cache er den hyppigst anvendte, hvor de opgivne koordinater er stedet, hvor cachen er gemt. En afledning af den traditionelle cache er multi-cachen, hvor man skal til to eller flere waypoints for at finde den endelige cache. På denne måde ledes man rundt på en i forvejen ukendt rute og besøger flere steder, før man finder cachen.
Geocacher	En person, der dyrker geocaching.
Geocaching	En sport, hvor man ved hjælp af en GPS-modtager finder skatte (cacher), der er placeret verden over. Geocaching er ikke en formaliseret sport, men et løst organiseret fællesskab omkring webstedet <a href="http://www.geocaching.com">www.geocaching.com</a> .
GPS	Global Positioning System er et system, der kan fortælle dig din nøjagtige position, lige meget hvor på jorden, du befinder dig, hvis du har en GPS-modtager. Systemet er baseret på satellitter, der befinder sig i kredsløb om jorden.
GPS-modtager	En GPS-modtager er et stykke elektronisk udstyr, der kan bestemme din geografiske position på jorden ved hjælp af GPS-satellitter. I dag findes tre almindeligt anvendte modtager-typer: Håndholdt GPS til outdoor-brug, bilnavigation og mobiltelefon.
ReginTools	ReginTools er en samling værktøjer, der giver museerne mulighed for at synliggøre registreringsdata i formidlingen. ReginTools består indtil videre af tre værktøjer: Show-It, Time-It og Spot-It.
Show-It	Et af ReginTools tre værktøjer. Værktøjet sætter hver enkelt post op i en skabelon, der minder om en mobiltelefons forside.
Waypoint	Et waypoint er et punkt, der kan lagres i en GPS-modtager. Det består af et navn og en position. Begrebet bruges gerne om enten det sted, hvor en cache findes, eller om et af de punkter undervejs i en multi-cache, hvor yderligere information til løsningen skal findes. Mere generelt kan man sige, at et waypoint er et af flere punkter på en rute for at nå det endelige mål.

*Tabel 1. Ordliste over de anvendte tekniske begreber i beskrivelsen.*

Projektet ligger på to digitale platforme. Den officielle platform er Horsens Museums hjemmeside.<sup>1</sup> Her er publiceret en generel introduktion til projektet samt en vejledning til, hvordan man kommer i gang med at gå på kulturhistorisk skattejagt. Et af projektgruppens fokusområder har været brugervenligheden, så teknologien bliver fremmende for projektets primære mål, formidlingen. Projektet skal i princippet være tilgængeligt for alle interesserede – også brugere uden praktisk erfaring med geocaching.

På Horsens Museums hjemmeside ligger endvidere navigationsark til hver af de otte skattejagter. Det vil sige en beskrivelse af hver skattejagt i form af praktiske informationer omkring turen, en kort kulturhistorisk introduktion samt en række koordinatsæt, de såkaldte waypoints. Et waypoint er et punkt på en rute til det endelige mål, i dette tilfælde et fortidsminde. Kun startkoordinatet er fuldkomment. De efterfølgende koordinater indeholder ubekendte cifre, der kun kan udregnes på baggrund af unikke oplysninger, der findes ved besøg på fortidsminderne. Et eksempel på én af de otte skattejagter er vedlagt som bilag 1.

Til skattejagterne er udviklet en tidscirkel. Den overordnede tidscirkel kan ses på hvert af de otte navigationsark. Den overordnede tidscirkel refererer ved hjælp af farveskala og enkelte årstal til cirkeludsnit, der findes i formidlingsmaterialet tilhørende hver enkelt af de udvalgte lokaliteter, således at brugerne hurtigt får et overblik over lokalitetens tidsmæssige ramme.

<sup>1</sup> <http://www.institutioner.horsenskom.dk/HorsensMuseum/GPSskattejagt.aspx>

Udover at anvende Horsens Museums hjemmeside som platform for projektet er valgt at anvende en ekstern hjemmeside til upload af projektets formidlingsmæssige indhold. Som domæne er valgt [www.xhm.dk](http://www.xhm.dk). Målet er at domænets URL skal være så kort som mulig for at opnå en væsentlig reduktion i antallet af tastetryk på mobiltelefonen undervejs på skattejagterne. En anden gevinst er, at projektet er uafhængigt af Horsens Kommunes IT-systemer og layout.

GPS'en bruges til fysisk at navigere igennem oplevelsen. Ved hjælp af GPS'en bliver brugeren i stand til umiddelbart at flytte sig fra introduktionen ud til første waypoint, altså første fortidsminde. Når brugeren ankommer til et fortidsminde løses en opgave for at finde koordinaterne til næste fortidsminde. Sigtet med den fælles navigation og opgaveløsning er at skabe et socialt aspekt omkring formidlingsoplevelsen. Hermed bliver teknologien understøttende for brugernes sociale interaktion. I tilfælde af navigationsmæssige problemer undervejs, er det muligt for hver skattejagt at tilgå et hjælpelink med koordinater, så man ikke er tvunget til at opgive turen på grund af eksempelvis en regnefejl.

Mobiltelefonen skal bruges til at levere projektets formidlingsmæssige indhold. På baggrund af det på fortidsmindet beregnede koordinat kan man via et link hente oplysninger om det aktuelle fortidsminde, fortidsminder i nærheden, relevante genstande og personer. Det er her historien fortælles og genstandene beundres og her, brugeren sætter sit mentale pejlemærke i landskabet.

Alle otte skattejagter er virtuelle, det vil sige, at der ikke er placeret fysiske genstande ved fortidsminderne. Jagterne logges ved at tage et foto af holdet foran det sidste fortidsminde. Fotoet sendes til museet på mail, hvilket udløser et lod i en lodtrækning om en præmie. Dette er én metode til at følge brugen af skattejagterne og eventuelt få brugerfeedback. En anden metode er at følge trafikken på både museets hjemmeside og den eksterne hjemmeside.

I projektet var som udgangspunkt lagt vægt på, at skattejagterne skulle fungere som en kanon over kulturhistoriske lokaliteter i Horsens Museums ansvarsområde. De på forhånd valgte temaer var: Stenalder, bronzealder, jernalder, vikingetid, voldsteder, kirker, ødekirker og middelalderbyen Horsens.

Da projektgruppen gik i gang med at planlægge implementeringen af projektet måtte sandes, at praktiske hensyn i forhold til geografien måtte gå forud for valget af temaer for at skabe en fornuftig sammenhæng i skattejagterne. Skattejagternes temaer blev derfor ændret til følgende:

- Horsens i middelalderen
- Horsens i 1800-tallet
- 1300-tallets voldsteder omkring Horsens
- Kirker og ødekirker omkring Horsens
- Rundt om Bygholm Sø
- Buler i landskabet nord for Vejle Fjord
- Kulturhistorisk skattejagt i Nim
- Hjarnø. En rejse tilbage i tiden.

Da rækken af lokaliteter på de otte skattejagter var blevet udvalgt viste det sig, at der på trods af ændringen, faktisk var tale om en kanon over kulturhistoriske lokaliteter.

Der er i alt valgt 59 primære lokaliteter med et antal af sekundære tilknyttede historier. Lokaliteterne er jævnt spredt både tidsmæssigt og geografisk. Der bliver formidlet kulturhistoriske lokaliteter fra stenalder til nutid, og de er fordelt i hele Horsens Museums ansvarsområde i både Horsens og Hedensted Kommuner, se figur 1 og tabel 2.

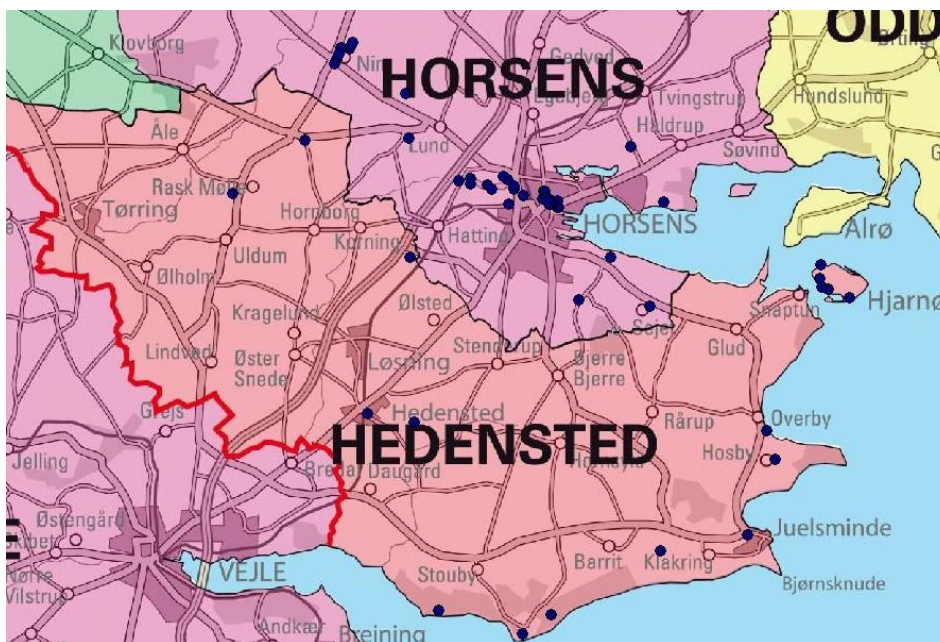


Fig. 1. Oversigt over beliggenheden af de 59 formidlede lokaliteter.

WP	.html	Sted
<b>Horsens i middelalderen</b>		
1	51616.html	Borgergade
2	51645.html	Åhavnen
3	51665.html	Havneallé
4	51714.html	Klosterkirken
5	51712.html	Torvet
6	51716.html	Gravplads, Søndergade
7	51776.html	Ny bydel, Søndergade
8	31500.html	Nørregade
<b>Horsens i 1800-tallet</b>		
1	52081.html	Børneasylet
2	52068.html	Ceres
3	51907.html	Generalgården
4	51882.html	Petersen & Sørensen
5	51768.html	Synagogen
6	51806.html	Katolske Kirke
7	51500.html	Nordre Kirkegård
<b>1300-tallets voldsteder omkring Horsens</b>		
1	51984.html	Elbæk
2	54708.html	Bygholm
3	50310.html	Drosthholm
4	51300.html	Boller

<b>Kirker og ødekirker omkring Horsens</b>		
1	51713.html	Vær Kirke
2	53524.html	Tirup Kirketomt
3	53474.html	Tamdrup Kirke
4	52155.html	Hvirring Kirke
5	50331.html	Boring Ødekirke
6	48952.html	Eriknaur Ødekirke
7	49161.html	Sejet Ødekirke
8	45920.html	Uth Kirke
9	46184.html	Store Dalby Kirke
10	51400.html	Hedensted Kirke
<b>Rundt om Bygholm Sø</b>		
1	52365.html	Om Bygholm Sø
2	52281.html	Årupgård
3	52168.html	Grønhøj
4	52131.html	Traktørsted
5	52132.html	Fårebro
6	52223.html	Bygholm Sø Voldsted
7	52385.html	Bygholm Teglværk
8	52476.html	Lovby Kirketomt
9	52268.html	Holger Danskes Høj
10	40000.html	Rundhøj
<b>Buler i landskabet nord for Vejle Fjord</b>		
1	44812.html	As kirke
2	42804.html	Palsgård
3	42425.html	Olsbjerg
4	40749.html	Barrit Tykke
5	40277.html	Staksevold
6	40910.html	Rosenvold
7	51600.html	Vejlefjord
<b>Kulturhistorisk skattejagt i Nim</b>		
1	55538.html	Nim Kirke
2	55738.html	Præstemarken
3	55919.html	Clemens
4	55975.html	Arkæologi
5	56106.html	Røser
6	56038.html	Eslund
7	55796.html	Porskær Mose
8	51700.html	Kløvenhøj
<b>Hjarnø. En rejse tilbage i tiden</b>		
1	49632.html	Hval
2	49090.html	Bopladser under havet
3	49342.html	Skibssætninger
4	49414.html	Kirke
5	51800.html	Fyr

*Tabel 2. Oversigt over de 59 udvalgte lokaliteter. .html refererer til lokalitetens placering på den eksterne hjemmeside.*

Skattejagterne består af fire til ti waypoints. Længden på skattejagterne er som ovenfor nævnt planlagt under hensyntagen til geografi, og hvor meget tid, brugeren forventeligt vil investere i oplevelsen. Forventet tidsforbrug er anført på de enkelte navigationsark, så brugeren er forberedt på turen. Tre af skattejagterne skal opleves i bil, mens de fem øvrige er gå- eller cykelture.

Det formidlingsmæssige indhold er sat op i .html-dokumenter, der er uploadet på den eksterne hjemmeside. Indholdet er overordnet struktureret således, at der indledes med en overskrift med angivelse af waypoint og lokalitetens navn. Dernæst følger en kort, introducerende tekst med nøgleord for lokaliteten. Med testprojektet som erfaringsgrundlag valgte projektgruppen at differentiere formidlingsteksten, så de brugere, der kun ønsker lidt information om en lokalitet alligevel får sat et mentalt pejlemærke i landskabet. De brugere, der ønsker mere information kan med fordel læse resten af teksten. Den korte og den lange tekst er adskilt af et udsnit af tidscirklen med periode- eller årstalsangivelse for den aktuelle lokalitet. Se et eksempel på en lokalitet på bilag 2 eller ved at følge linket [www.xhm.dk/52476.html](http://www.xhm.dk/52476.html).

Teksternes længde varierer fra 1000 til 3000 anslag. Projektgruppen har bevidst valgt ikke at lægge en standard for længden af teksterne med den begrundelse, at hver lokalitet har sit eget væsen og grundlag for et helt unikt sæt af historier.

Teksterne er søgt formidlet fængende og koncentreret. De er i høj grad forfattet på baggrund af videndeling mellem kollegaer på Horsens Museum og Horsens Byarkiv. På begge institutioner sidder medarbejdere med specialiseret viden, og den er søgt implementeret i de formidlende tekster.

Indholdet i teksterne tager udgangspunkt i den primære lokalitet. Derudover har projektgruppen haft fokus på den merværdi en tekst kan indeholde i form af relaterede historier, genstande og fotos. Det vil sige, at hver lokalitet er søgt formidlet så bredt som muligt, når det har været meningsfuldt. Desuden er anvist kulturhistorisk interessante kørevejledninger, ekstra ture og kulturhistoriske lokaliteter.

Projektets hovedidé er, at flytte formidlingen ud af museet. Men det betyder ikke, at Horsens Museum ikke er interesseret i at få besøg på museet. Og meget gerne af en gruppe af mennesker, der ikke allerede tilhører Horsens Museums traditionelle målgruppe. Derfor er der i teksterne lagt links, der peger tilbage på museet i form af links til uddybende tekster, billeder eller udstillingerne. For eksempel bliver der i formidlingen af Årupgårdfundet gjort opmærksom på, at fundet kan ses på museet med tilhørende link. Målet er at skabe en synergieffekt mellem de kulturhistoriske lokaliteter og genstandene på selve museet.

Et andet mål har været at synliggøre andre kulturhistoriske ressourcer. Eksempelvis er der fra teksterne linket til Kulturarvsstyrelsen 1001-fortællinger, Horsens Leksikon, BestigBjerger og Danmarks Kirkers online-versioner af kirkeværket.

Endelig har et af projektets mål været at formidle genstande direkte fra Museernes Samlinger. Dette skal på sigt gøres med ReginTools Show-It-Detail-værktøjet, da dette værktøj sætter hver enkelt post op i en skabelon, der passer perfekt til visning på en mobiltelefon. De fleste mobiltelefoner understøtter dog endnu ikke Java og dermed ReginTools. Indtil denne funktionalitet er fuldt implementeret på den mobile platform er genstandene implementeret i .html-filerne. I projektet er anvendt i alt 53 genstande fra Museernes Samlinger, og de er klare til implementering, så snart teknologien understøtter det, se tabel 3.



Skattejagt	WP	Beskrivelse	Genstandsnr.
1	1	Klokke	02445X00001
1	3	Kam	01272X03191
1	4	Kunstig blomst	01272X02514
1	4	Tandprotese	01272X02783
1	4	Ring	01272X02790
1	5	Mønt	Kommer
1	7	Sko	02095X00505
2	1	Strikkepinde fra 1020'erne	01881X00009
2	2	Ølreklame	01199x00001
2	4	Petersen og Sørensen skilt	00780X020
2	4	Cigarforme	00198X00014
2	5	Buste af Isach Levy	00001X03225.
2	5	Fad 1862	00001X00210
2	6	Pudderdåse	02682x00001
3	1	Guldbrakteat	01101
3	1	Brakørstenen	02441X00001
3	2	Koteopmåling af borgbanke	00936T002
3	4	Tapet fra Boller	01975X00001
4	1	Præsteservante, kande og fad	02286X00001
4	3	Gravtræ Anton de Lillienkjold	00001X08949
4	4	Pladefibel	02862X00009
4	4	Figur	02864X00003
4	5	Mønt	02650X00002
4	6	Drejekværn	1101X0036
4	8	Økse af urokseknogle	00010XA0808
4	8	Maleri af Uth Kirke	00001X09131
5	2	Årupgårdfundet	00010XA978
5	3	Grønhøj-kar	00023X028
5	3	Grønhøj-kar	00023X043
5	8	Bronzedolk	00021X001
5	8	Tenvægt af bly	01555X015
5	8	Hestehelle	00922X004
6	1	Døbefont	00001X02989a
6	2	Spydspids	Kommer
6	3	Keramik	Kommer
6	4	Kar fra Grønhøj	00023X018
6	7	Stetoskop	1993027X001
7	2	Tenvægt	02767x00004
7	2	Fibel	02767x00003
7	4	Lerkar	Kommer
7	5	Urne	10xC157a1
7	5	Sværd	10xC150a
7	6	Kårde	00001x07256
7	6	Stegegaffel	01649X00870
7	7	Dupsko	12xC25
7	7	Bronzefad	12xC41
7	8	Pladefibel	2214x19
7	8	Hængesmykke	2214x20
8	1	Ryghvirvel fra hval	07977
8	2	Hundekranium	02331X00013
8	3	Fragmenter af skålspænde(r)	00239X00001

Tabel 3. Oversigt over genstand i Museernes Samlinger, anvendt i projektet.

Projektets succes afhænger for det første af, om det bliver brugt og for det andet af brugernes tilfredshed. Det bliver lanceret to gange, da skattejagten Horsens i middelalderen blev lanceret allerede i forbindelse med Europæisk Middelalderfestival i slutningen af august 2011. Resten af skattejagterne er etableret ved udgangen af 2011.

Horsens Museum deltog i ugen op til festivalen i arrangementet Mød museet på Søndergade (Gågaden i Horsens). En af disse dage var dedikeret lanceringen af den første skattejagt. Arrangementet blev kommunikeret til lokalsamfundet via pressen, på Horsens Museums hjemmeside og Facebook. Arrangementet bød både på positive deltagere og en række potentielle deltagere.

Middelalderen i Horsens har fungeret som projektgruppens erfaringsgrundlag for den videre udvikling. Desuden har det været muligt at modtage brugerfeedback på denne del af projektet. En stor succes var, da 100 undervisere og pædagoger fra Gammelgaardsskolen i Århus brugte skattejagten som en pause fra det faglige indhold på en pædagogisk weekend. Deres tilbagemelding var, at det var spændende at få historierne om middelalderens Horsens. De fleste af de deltagende hold sendte fotos tilbage, så projektgruppen har konkluderet, at denne feedback-metode fungerer.

De syv øvrige skattejagter er fuldt etableret ved udgangen af året og lanceres primo januar 2012. Projektgruppen har vurderet, at en lancering op til jul vil være meget uhensigtsmæssig. Projektet kommunikeres på Horsens Museums egne platforme: Hjemmesiden, Facebook, Horsens Kommunes hjemmeside og Medarbejderportalen. Desuden via den lokale presse, VisitHorsens og målrettet information til foreninger, skoler m.m.

Skattejagterne kommer til at stå i papirform på Horsens Museum, så de traditionelle museumsgæster måske bliver fristet til at prøve et utraditionelt museumsbesøg under åben himmel. Projektet bliver desuden en fast del af Horsens Museums produktkatalog, således at skattejagterne også kan indgå i definerede, bemandede arrangementer. Endvidere kommer skattejagterne til at indgå som et primært element i Horsens App, der er et produkt af et bredt samarbejde mellem en række kulturinstitutioner i Horsens. App'en lanceres 1. april 2012. Projektgruppen vil endvidere arbejde for at etablere et samarbejde med Horsens Kommunes Kulturafdeling, Voksen og Sundhed og Børn- og ungeområdet omkring brugen af projektet.

### **Projektets resultater og læringsudbytte**

Arbejdet med at udvikle og implementere projektet har givet en række erfaringer, som Horsens Museum vil arbejde videre med i fremtidige formidlingssammenhænge. Projektet er nyskabende på Horsens Museum, da der aldrig før er lanceret et formidlingsprojekt med digitalt afsæt til formidling på konkrete fortidsminder. Samspillet mellem teknologi og kulturhistorie giver helt nye muligheder, som fremover skal tænkes ind i formidlingen både på museet og i kulturlandskabet.

En af fordelene ved projektet er, at det er et blivende tiltag, der er fuldstændigt brugerbetonet og uafhængigt af museets åbningstider. Det vil sige, at projektet også med tiden vil bibringe Horsens Museum erfaring med den digitale formidling. At projektet er uden udløbsdato betyder også, at selvom det er tilnærmelsesvist vedligeholdelsesfrit, er

det nødvendigt med løbende kvalitetssikring af indholdet for til stadighed at give brugeren en kvalitetsmæssig høj oplevelse.

Projektet har primært givet projektgruppen kendskab til teknologierne, der understøtter formidlingen: Internet-, mobil- og GPS-teknologi. Dette er et afgørende vilkår for at tænke i nye og alternative muligheder indenfor formidling. Endvidere har projektgruppen opnået erfaring med formidling på den mobile platform i forhold til struktur, indhold og virkemidler.

Arbejdet med at udvikle og implementere projektet har været meget inspirerende, og undervejs er opstået idéer, som dette projekt ikke kunne bære, men som måske kan bæres videre til andre formidlingsprojekter.

Projektgruppen er overordnet meget tilfredse med slutproduktet. Et ønske er at udvikle formidlingsindholdet til at være mere differentieret med inddragelse af eksempelvis multimedieelementer. Igen er det en fordel, at projektet ikke har slutdato, men er en dynamisk platform, der til stadighed kan ændres i takt med idéer og tilgængelige ressourcer. Desuden er der stadig mange fantastiske lokaliteter i Horsens Museums ansvarsområde, der skal formidles: Hansted Ådal, Uldum Kær, Gudenåen, Endelave, vikingegravpladserne i Oens og så videre...

Erfaringerne fra projektet kommer til at få betydning for museets formidlingsvirksomhed fremover og kommer til at præge det samlede produktkatalog.

## Bilag 1

### Middelalderen i Horsens

I skal nu på jagt efter middelalderens Horsens. Turen varer omkring 1½ time og egner sig bedst som fodtur. Nedenfor kan I kort læse, hvad I skal have med på turen og en introduktion til middelalderen og Horsens By. Hvis I har brug for hjælp til at komme i gang, kan I læse mere her.

#### Praktisk info

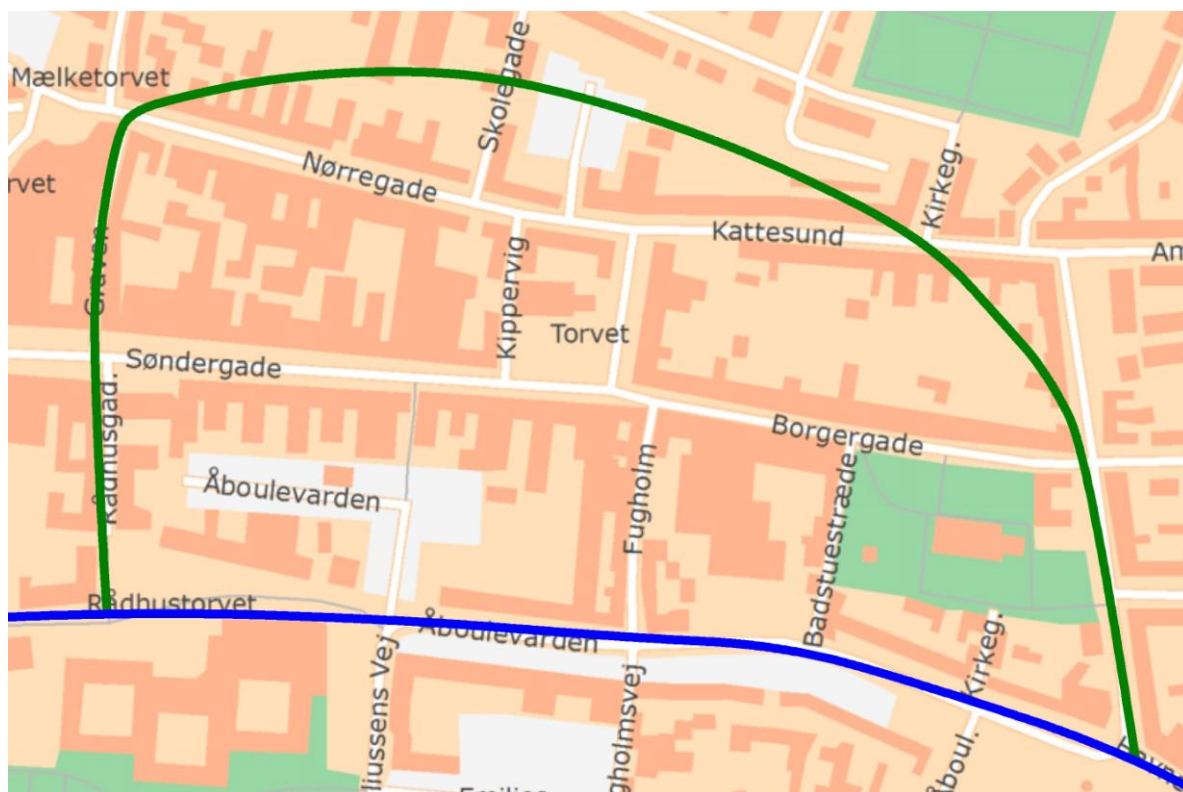
For at få det optimale ud af turen er det nødvendigt med lidt udstyr: En GPS, hvori der kan indtastes et koordinat, en mobiltelefon eller andet udstyr med mobil opkobling til internettet. Desuden skal I bruge et kamera, papir og blyant.

Det er vigtigt, at I er meget nøjagtige med udregninger og indtastninger, da det er nemt at fare vild. Hvis I kommer udenfor voldgraven i den middelalderlige by, er I på afveje. Hvis I mister sporet helt, er det muligt at få lidt hjælp her: [www.xhm.dk/spor1.html](http://www.xhm.dk/spor1.html).

God tur og husk passende opførsel i byen og ved fortidsminder!

#### Horsens i middelalderen

I skal på tur i middelalderens Horsens – altså indenfor voldgraven. På kortet kan I se, hvor voldgraven forløb det meste af middelalderen igennem. I kan eventuelt gå hele turen, når I har været på skattejagt.



På kortet ses voldgravens udstrækning i middelalderen (grøn), samt åens forløb som afgrænsning mod syd (blå).

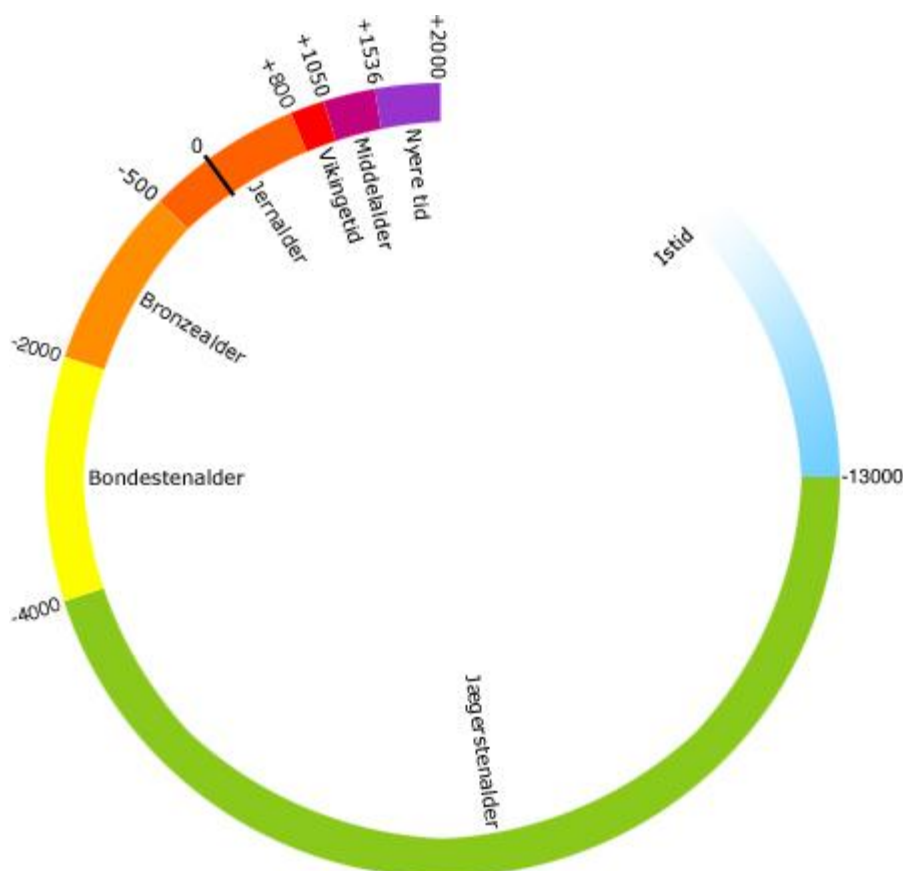
## Middelalder og Horsens By

Middelalderen i Danmark varede fra perioden 1050 til 1536 – tiden hvor Danmark var katolsk. Middelalderen begyndte med afslutningen af vikingetiden og det danske herredømme i England og slutter med reformationen: Den katolske kirkes undergang.

Det var i middelalderen, at kristendommen blev integreret i Danmark, og der blev bygget omkring 2000 kirker, hvoraf langt de fleste er bevaret og præger by og land. I middelalderen fik Danmark en defineret kongemagt og landskabslovene. Desuden har store dele af kulturlandskabet rødder i middelalderen: Landsbyerne, vejene og markerne. Også købstæderne – herunder Horsens – opstod i perioden.

Horsens ligger i bunden af Horsens Fjord på et lille næs. Byen er afgrænset af Nørrestrand i nord, Stensballesund i øst og fjorden mod syd. Horsens ligger på næssets skrånende sydside og har derfor altid ligget godt i læ. Landskabet omkring Horsens er frugtbart og har været et godt levegrundlag for mennesker siden stenalderen. Desuden har Horsens været et trafikalt knudepunkt, hvor rejsende fra land og sø mødtes. Horsens hed indtil omkring 1500 Horsnes. Det kan være en forkortelse af Hestenæs og er sandsynligvis meget gammelt.

Middelalderens Horsens var meget mindre end byen er i dag. Byen var omgivet af en vold, der begrænsede byplanen. Det var først i 1581 Frederik II gav tilladelse til, at volden måtte nedbrydes og graven fyldes, så voldområdet kunne bebygges. På det tidspunkt var byens befæstning i en dårlig tilstand.



Tidscirkel og alle cirkeludsnit af Bjarne A. Kofoed.

### Her kan du læse mere om Horsens:

Annette Hoff: *Guide til det gamle Horsens*. 2004.

Bodil Møller Knudsen og Ole Schiørring: *Fra grubehus til grillbar. Horsens i 1000 år*. 1992.

Ole Schiørring: En middelalderby forandrer sig – hovedresultater fra ti års udgravninger i Horsens. *KUML* 2000, s. 113-149.

Ole Schiørring: Byudvikling i det middelalderlige Horsens. *Vejle Amts Årbog* 1998, s. 18-43.  
[www.horsensleksikon.dk](http://www.horsensleksikon.dk)

#### WP 1

Waypoint: N 55° 51.704 E 009° 51.196

I umiddelbar nærhed af WP1 ligger en markant sort bygning med salg af dagligvarer. Bygningen er i to etager. På anden etage vender et antal røde vinduespartier ud mod gaden.

Antallet af vinduespartier = A

Gå til: [www.xhm.dk/51\(604+A\).html](http://www.xhm.dk/51(604+A).html)

#### WP 2

Waypoint: N 55° 51.(604+A) E 009° 51.328 (OBS: Bliv på offentlig vej.)

Hvor mange trin er der op til kirken? Husk at tælle alle trin.

Antallet af trin = B

Gå til: [www.xhm.dk/51\(634+B\).html](http://www.xhm.dk/51(634+B).html)

#### WP 3

Waypoint: N 55° 51.(634+B) E 009° 51. 389

Hvor mange betonpiller står der mellem kirkens område og gaden?

Antallet af piller = C

Gå til: [www.xhm.dk/51\(674-C\).html](http://www.xhm.dk/51(674-C).html)

#### WP 4

Waypoint: N 55° 51.(674-C) E 009° 51.313

Se på skiltet ved bygningens hovedindgang. Hvad hedder bygningen??

Antallet af bogstaver i bygningens navn = D

Gå til: [www.xhm.dk/51\(695+D\).html](http://www.xhm.dk/51(695+D).html)

### WP 5

Waypoint: N 55° 51.(695+D) E 009° 51.095

På denne lokalitet står en meget stor bygning. Hvor mange pyramideformede ovenlysvinduer kan I se i bygningens tag?

Resultatet = E

Gå til: [www.xhm.dk/51.312+\(100xE\).html](http://www.xhm.dk/51.312+(100xE).html)

### WP 6

Waypoint: N 55° 51.312+(100xE) E 009° 51.047 (OBS: Bliv ude på gaden.)

På denne lokalitet står et kunstværk. Hvad hedder kunstneren?

Antallet af bogstaver i kunstnerens navn = F

Gå til: [www.xhm.dk/51\(704+F\).html](http://www.xhm.dk/51(704+F).html)

### WP 7

Waypoint: N 55° 51.(704+F) E 009° 50.966

I umiddelbar nærhed af denne lokalitet ligger en stor rød bygning opkaldt efter en kendt horsensianer. På bygningen står et årstal med romertal.

Årstallet = G

Lidt hjælp til romertallene: Syv bogstaver betegner tallene i det romerske system: I=1, V=5, X=10, L=50, C=100, D=500, M=1000. Hvis et mindre tal skrives før et større tal, trækkes tallet fra det store. Hvis et mindre tal skrives efter et stort tal, lægges tallet til det store. (Eksempel: MMXI=2011.)

Gå til: [www.xhm.dk/49865+G.html](http://www.xhm.dk/49865+G.html)

### WP 8

Waypoint: N 55° (49.865+G) E 009° 50.923

Tillykke! I er nu ved vejs ende. For at modtage information om dette sted skal I løse endnu en lille opgave: I står ved en af byens gamle gader, som også i mange år har været et af byens hovedstrøg. Hvad hedder gaden?

Antallet af bogstaver i gadens navn = H

Gå til: [www.xhm.dk/31509-H.html](http://www.xhm.dk/31509-H.html)

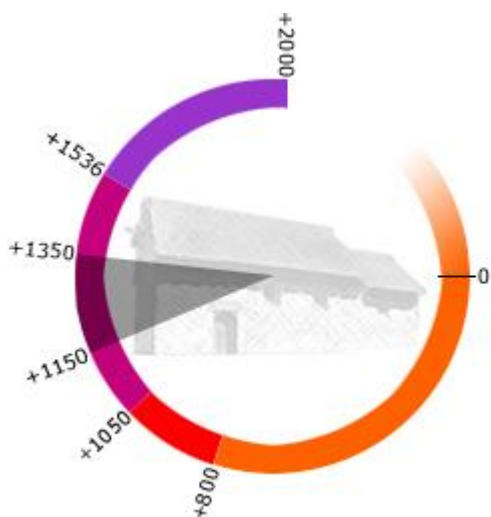
Tag nu et foto af jeres skattejagtshold med lokaliteten i baggrunden. Send fotoet til [muslsj@horsens.dk](mailto:muslsj@horsens.dk). Alle, der sender foto, deltager i lodtrækningen om en lille gave.

Tak for deltagelse!

## Bilag 2

### WP8: Lovby Kirketomt

På dette sted lå Lovby Kirke.



I står nu på den fredede Lovby Kirketomt. Tomten er omgivet af lave tjørnehække. Kirketomten var indtil 1909 ukendt. Under gravearbejde i lergraven til Bygholm Teglværk blev fundet skeletrester. En nærmere undersøgelse af stedet viste, at der var tale om en nedlagt kirke med kirkegård. Kirken var bygget af frådsten, og hører således til den ældste gruppe af stenkirker i Danmark.

Der findes ingen sikker viden om, hvornår kirken blev nedlagt, men sandsynligheden taler for, at det var engang i 1300-tallet, hvor også Tirup Kirke på sydsiden af Bygholm Å blev nedlagt. I 1300-tallet blev mange kirker nedlagt som følge af blandt andet landbrugskrise og nedgang i befolkningstallet.

Kirketomten er blevet undersøgt flere gange. I 1936 blev tomtens fundamenter afdækket. Desværre findes der ingen opmålinger af undersøgelsen. Der blev fundet en del såkaldte borgerkrigsmønter fra starten af 1300-tallet (se foto). Desuden blev fundet smeltede metalklumper, der antyder, at kirken kan være brændt.

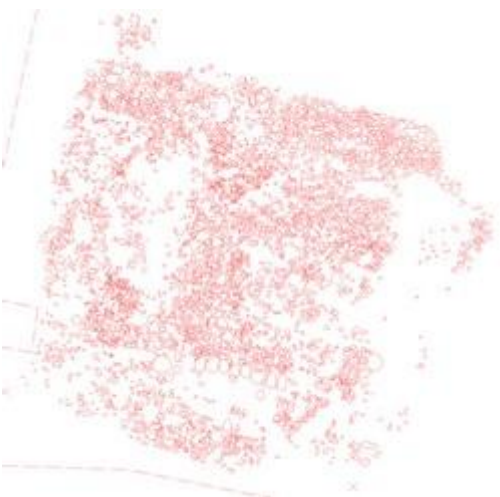




Der er rekognosceret på tomten i en lang årrække. Det har resulteret i mange fund, blandt andet en fin tenvægt af bly.



I 2004 fik Horsens Museum tilladelse til igen af afdække dele af kirketomten. Arbejdet blev udført i et samarbejde mellem Horsens Museum og et hold amatørarkæologer. Tomten blev opmålt og kan ses nedenfor. Billedet er umiddelbart uoverskueligt på grund af de mange sten (tegnet med rød streg), men der tegner sig alligevel et overordnet billede af parallelle fundamentet til kirkens mure.



I forbindelse med byggemodningen af området omkring Lovby Kirketomt foretog Horsens Museum arkæologiske udgravninger forud for anlægsarbejdet. Her blev fundet flere huse fra middelalderen samt et lidt udsædvanligt fund, en heste-helle af jern. Den har været brugt til at binde hestens forben sammen, så den kun kunne gå meget langsomt.



På gravhøjen nord for Lovby Kirketomt er der i pløjelaget også fundet en fin bronzedolk. Dolken består af en meget korroderet fæsteplade med fire nitter og spor af organisk materiale. Desuden blev der fundet rester af træskeden.

