

# HÆRVEJEN PÅ SPIL

## AFRAPPORTERING TIL KUAS

### PROJEKTETS TITEL

---

Hærvejen – et brætspil om Hærvejens historie og betydning i Danmark. Det færdige spil kommer til at hedde: *Hærvejen på spil*

### HVILKEN PULJE/PULJER HAR PROJEKTET MODTAGET STØTTE FRA

---

Kulturarvsstyrelsens formidlingspulje 1 med ansøgningsfrist 1. april 2009

### HVILKET GENSTANDSFELT/FAGOMRÅDE BYGGER PROJEKTET PÅ?

---

Det helt centrale tema for projektet er *Historie*. Hærvejen og stuedriftens historie. Men projektet er tilrettelagt således, at fag som geografi, matematik og faktisk også dansk naturligt inddrages, idet spillet på væsentlige områder bygger på disse fag.

### HVEM ER PROJEKTETS PRIMÆRE MÅLGRUPPE?

---

Undervejs i udviklingen har målgruppen ændret karakter. Målgruppen for selve spillet – altså, hvem skal kunne spille spillet – er stadig folkeskolernes udskoling og første del af gymnasieuddannelsen. Eleverne fra Oustruplund er ligeledes stadig en vigtig del af målgruppen, men på en anden måde end vi havde forestillet os i planlægningsfasen. Oustruplunds elever har ikke været stærke nok til kollektivt at være med i selve udviklingen af spillet, men i samarbejde med Oustruplunds lærere og en gruppe af elever på Herning Produktionsskole, er et separat spil – *Jyllandshistorie* – og undervisningsmateriale udviklet til netop denne gruppe. Eleverne på produktionsskolen i Herning er unge under 25, der er uafklarede i forhold til en ungdomsuddannelse. Da denne gruppe blev inddraget i projektet som sparringspartner til udvikling af *Hærvejen på spil* opstod idéen til *Jyllandshistorie* hos netop én af produktionsskolens elever.

*Jyllandshistorie*-spillet er tilrettelagt således, at også folkeskolens mellemtrin vil få et fagligt udbytte af spillet. På den måde er målgruppen udvidet i forhold til projektansøgningen, men uden at blive mindre skarp på den oprindelige målgruppe.

## HVAD ER PROJEKTETS FORMÅL?

---

Projektets formål er som minimum tosidet. **For det første** er formålet at give de større skoleelever et indblik i Hærvejens og stuedriftens historie. Hærvejen går gennem Thorning, hvor Blicheregnens Museum har til huse. Den går fra Viborg til Slesvig eller Hamburg – ja, til Rom. Når man træder ind på Hovedvej A 13 er man i Europa. Vejen har ingen alder. Den følger den jyske højderyg midt ned gennem Jylland. Gravhøjene ligger tæt på begge sider, og forsvarsanlæg er bygget på tværs. Dannevirke og Olgerdiget er blot et par af dem. Fra jernalderen og til 1800-tallets slutning er tusinder og atter tusinder af stude drevet ned ad Hærvejen til markederne i Slesvig og endnu længere – stude var engang Danmarks væsentligste eksport-artikel. Andre stude kom til Tyskland fra Polen og fra stepperne i Ungarn.

Ad Hærvejen mod syd vandrede stuedriverne med flokke af stude og uden stude, når de skulle hjem igen, pilgrimme rejste ad denne vej ud i verden, invaderende hære kom fra syd, og forsvarstroppe hastede mod syd, når Olgerdiget og Dannevirke skulle besættes og forsvares. Det er konkret Danmarkshistorie. Og i videre betydning et spil om rejsens vilkår. Indblik i denne del af vores historie opnår eleverne, når de gennemgår et (eller flere) spilforløb.

Arbejder en skoleklasse med *Hærvejen på spil* bliver eleverne stillet overfor dilemmaer af forskellige karakterer – det kan være helt konkrete dilemmaer som at skaffe foder til dyrene, en skadet stud eller lidt mere u håndgribelige dilemmaer som tolkning af vejrvarsler og overtroiske fænomener som eksempelvis en helhest. Alt sammen dilemmaer, som udgør en del af Hærvejens kulturhistorie – netop den kulturhistorie, vi vil formidle til målgruppen.

Spillet er i høj grad dialogbaseret. Eleverne skal i et samarbejde indbyrdes i grupperne finde frem til de bedste løsninger. I visse tilfælde kan det ligeledes være gavnligt for gruppen at samarbejde med andre grupper. Samarbejdet (Corporate Learning) er et væsentligt pædagogisk greb, som langt hen ad vejen har været med til at styre tilrettelæggelsen af spillets strategi.

**For det andet** er formålet at gøre sig erfaringer med *Outreach* som arbejdsredskab på et museum. Hvordan inddrager og fastholder man en gruppe som Oustruplunds elever, og hvor meget kan man forlange af dem i et arbejde som dette. Denne del af projektet har givet os de måske vigtigste erfaringer. Oustruplunds lærere har fra starten været interesserede og engagerede i projektet og særligt i at indrette projektet efter deres elevers kompetencer. Vi har lært, at med denne gruppe elever kan man ikke altid opstille en stram tidsplan for et formidlingsprojekt, som man sædvanligvis kan i museumsverdenen, for man ved ikke fra dag til dag, hvordan eleverne har det. Det har naturligvis trukket projektets gennemførelse ud og gjort det til en sejere kamp, end det ville være, hvis alt var udviklet på museets adresse. Ikke desto mindre har vi fået et produkt/spil ud af det – *Jyllandshistorie* – som kan spilles af eleverne på Oustruplund og Herning Produktionsskole. Et spil, som Herning Produktionsskoles elever føler et vis ejerskab for. De har såvel i *Hærvejen på spil* og i *Jyllandshistorie* kunnet se, at deres idéer er med i den endelige version af spillet, og de har følt, at de er blevet taget alvorligt. Dette fremgår også af den seriøse behandling de har givet spiltesten og den efterfølgende evaluering.

Vi havde gerne lagt mere af selve spillets design og strategi-tilrettelæggelse over til Oustruplunds elever, som det var planen fra starten. Det har dog ikke i denne omgang været muligt. I stedet har vi fokuseret på det, som eleverne positivt kunne bidrage med, nemlig fremstillingen af det fysiske spil. De har bl.a. trykt spilleplader, lavet et pengeskrin til spilleplader, kort og brikker og de har drejet fine spillebrikker. Dette arbejde er eleverne gået til med engagement og arbejdsomhed, og det er vores fornemmelse, at selv om vi ikke har fulgt den oprindelige plan, så har eleverne på Oustruplund et vist ejerskab overfor spillet, idet de har bidraget med nogle meget væsentlige elementer i spillet.

---

## HVILKE FORMIDLINGSFORMER ER PROJEKTET BASERET PÅ?

---

*Corporate Learning* er den pædagogiske tilgangsvinkel, som er anvendt i tilrettelæggelsen af spillet. *Corporate Learning* er et pædagogisk redskab, der gennem dialog og strukturerede samarbejds mønstre forsøger at skabe en større dynamik i klassen. En *Corporate Learning*-strategi involverer alle elever i en klasse/gruppe, hvad enten de er bogligt stærke eller har andre forcer, netop fordi man i et velfungerende team har brug for forskellige kompetencer – for forskellige elever. Et styrket teamarbejde i en klasse har mange læringsmæssige fordele, men vel næsten lige så væsentligt, så har et styrket teamarbejde sociale fordele. Problemer med mobning, elever med lavt selvværd mv. mindskes formentlig, når eleverne erkender hinandens styrker og betydning for teamet.

Når brætspillet er valgt som formidlings- eller kommunikationsform, så er det sket ud fra et ønske om at nå ind til flere elever end vi ville gøre, hvis vi udelukkende fokuserede på egentligt tekstarbejde. Med brætspillet trækker vi på samspillet mellem flere intelligenser – hver enkelt elev lærer forskelligt, måske særligt grupper som Oustruplund-eleverne. Det har været en stor bonus at kunne bruge produktionsskoleelevernes erfaringer, da flere har givet udtryk for, at tavleundervisning og almindeligt tekstarbejde til tider har været svært for dem at forholde sig til (se evalueringsskema). Derfor mener vi, at vi har valgt den rigtige formidlingsstrategi og har fået et godt udbytte i form af spillene. Samtidig med at målgrupperne har fået et godt fagligt udbytte af at udvikle og spille spillene.

Lærermaterialet til spillene er udviklet således, at det kan bruges fleksibelt i de enkelte klasser eller i undervisningen af en enkelt elev. Materialet er e-baseret. Det er derfor meningen, at den enkelte lærer modtager en fil med alt materialet og efterfølgende frit klipper de passager ud, som læreren vurderer, eleven vil have gavn af. Læreren kender elevens/elevernes behov og dagsform bedst, og læreren er derfor bedst udrustet til at tilrettelægge spillet ud fra de rammer, vi har lagt.

---

## HVAD ER PROJEKTETS RESULTATER OG LÆRINGSUDBYTTE?

---

Hvilke mål fra projektets start har vi så opnået? Sigtet var i hovedsagen, at udvikle et spil som ville give de store folkeskoleklasser et indblik i Hærvejens og studedriftens historie. Det mener vi at opfylde. Et andet, meget vigtigt mål var at prøve kræfter med *Outreach* i museets formidlingsarbejde. Vi er kommet til et godt resultat, men til et andet end vi havde ønsket os og forventet. Det kan skyldes flere ting. Oustruplund indgik i samarbejdet, da projektet stadig var

meget ungt. De fik selve projektansøgningen i hånden, og de var efter vores opfattelse glade og spændte over at skulle være med. Formentlig har kommunikationen fra vores side ikke været helt god nok – i hvert fald ser det for os i dag ud som om, vi ikke helt har arbejdet hen mod det samme mål. Målet var ikke at udvikle et spil til Oustruplunds elever, men i samarbejde med dem udvikle et spil – kort og godt. Vi har forsøgt at tilpasse projektet efter, hvad lærerne gav udtryk for, at de manglede til deres elever i forhold til historieundervisningen og dermed i forhold til denne proces. Et direkte resultat af denne tilpasning er spil nummer to: *Jyllandshistorie*.

Når vi i deres evaluering af projektet kan læse, at de efter flere gennemskrivninger af lærermaterialet og spillet i sin helhed formentlig er for ambitiøst for deres elever, så er det uhyre ærgerligt for os. Vi havde gerne inddraget lærerne mere og arbejdet videre med materialet, så det kom til at passe bedre. Når det ikke er sket, skyldes det, at evalueringen er kommet meget sent i forløbet, og vi havde indtrykket af, at vi var på rette spor hvad sværhedsgrad angik. Denne brist i samarbejdet er i virkeligheden ret symptomatisk for hele forløbet. Kommunikationen har været vanskeliggjort af afstanden mellem de to institutioner – museet og Oustruplund – og vi har ofte måttet vente på svar på både helt konkrete spørgsmål og på de mere pædagogisk/teoretiske problemer, vi har stået overfor. At det skyldes de to institutioners helt forskellige midtpunkt er kun naturligt. Det absolut vigtigste for Oustruplund og lærerne derude er eleverne. Hvordan har de det, og hvad kan de en given dag? Og det må vi som samarbejdspartner respektere, for sådan skal det være. Deres elever er det vigtigste til en hver tid. Også selv om vores projekt støder på bump på vejen.

---

## PRAKTISKE OPLYSNINGER

---

### KONTAKTPERSON

Line Højgaard, museumsinspektør (på barsel fra medio marts 2010). Christian Fisher, museumsdirektør.

### INSTITUTIONENS NAVN

Silkeborg Kulturhistoriske Museum.

### KONTAKTPERSONENS E-MAIL

Line Højgaard: [Lh@blicheregnensmuseum.dk](mailto:Lh@blicheregnensmuseum.dk) eller Christian Fisher: [Cf@silkeborgmuseum.dk](mailto:Cf@silkeborgmuseum.dk)

### INSTITUTIONENS NETADRESSE

[www.blicheregnensmuseum.dk](http://www.blicheregnensmuseum.dk) eller [www.silkeborgmuseum.dk](http://www.silkeborgmuseum.dk)

### LINK TIL PROJEKTRAPPORT – VALGFRI

### SAMARBEJDSPARTNERE

Amtscentret Oustruplund, Give-Egnens Museum, Thorning Skole, Produktionsskolen i Herning, Gludsted Friskole

### VEDHÆFTEDE FILER

Projektrapport, undervisningsmateriale, regler for *Hærvejen på spil* og for *Jyllandsspillet*

# **HÆRVEJEN PÅ SPIL – LÆRERVEJLEDNING**

BLICHEREGNENS MUSEUM I SAMARBEJDE MED OUSTRUPLUND

---

## **Indhold**

*Tekster til brug i undervisningen*

*Ud af huset i undervisningen*

*Vejledning i brugen af de forskellige tekster i undervisningen*

---



## TEKSTER TIL BRUG I UNDERVISNINGEN

---

- **Hærvejen**

Anja Høegh, Blicheregnens Museum

- **Stuedrift og handel**

Anja Høegh, Blicheregnens Museum

- **Jens Hjorths erindringer i uddrag**

Bearbejdet udgave med ordliste (fuld udgave uddelt til lærere)

- **Penge**

Anja Høegh, Blicheregnens Museum

- **En studehandel af Johan Møller**

Genfortælling af historien med pungen (læses af lærerne og genfortælles til eleverne)

Der er medsendt flere tekster som forslag til supplerende litteratur for lærerne. Særligt teksten fra Give-Egnens Museum er god til at skabe overblik over dette omfattende emne.

---

## Hærvejen

Anja Høegh, Blicheregnens Museum 2009

Ned gennem Jylland forløber et system af veje, der i dag kaldes Hærvejen. Navne som *Oksevejen*, *Sakservejen*, *Gammel Viborgvej*, *Studevejen*, *Adelvejen* og *Pilgrimvejen* har været brugt om samme vejsystem.

Fælles for disse navne er, at de fortæller os noget om, hvordan vejen gennem tiderne er blevet brugt og af hvem. I det **11. århundrede** skal en **vendisk** hær således være trængt langt op i Jylland ved at følge vejen. Og denne hær har ikke været den eneste, der har benyttet vejen. Derfor har beboerne omkring Hærvejen opført **fæstningsværker** og **diger** som beskyttelse mod fjenden. Nogle af dem findes den dag i dag.

Navne som Oksevejen og Studevejen hentyder til den handel, der foregik mellem Jylland og landene mod syd. Kød var blandt de varer, som danskerne på store handelspladser kunne bytte med mere **eksotiske** varer som forskellige metaller og våben. For at kødet ikke blev dårligt, ventede man med at slagte dyrene, til man nåede frem til bestemmelsesstedet. Det var også praktisk med en vare, der kunne transportere sig selv. En studedrift fra Danmark kunne fylde en hel del på vejen, og det var vigtigt, at denne var nogenlunde **farbar**.



Billede af en studedrift på vej til marked i 1800-tallet

Med handelslivet og transporten ned langs Hærvejen fulgte oprettelsen af **bosættelser**, der efterhånden udviklede sig til vigtige knudepunkter. Vi kender i dag byer som Viborg og Jelling, der til dels er opstået som følge af deres placering i forhold til Hærvejen. Det forklarer, hvorfor store byer er opstået *inde i landet* og ikke langs kysterne, hvor man kunne anlægge havne, som det senere sker.

Hærvejen er gammel. Præcist hvor gammel ved man ikke. Behovet for egentlige veje opstår med udbredelsen af oksetrukne **kærrer**, og dele

af Hærvejen kan altså være fra den tid – altså ca. år 2000 før Kristi fødsel.

**Gravhøje** findes overalt i Danmark, men visse steder langs hærvejen er disse strøet tæt i forhold til resten af landet. Gravhøje har man gennem mange tusind år – helt fra yngre stenalder til vikingetiden – brugt som begravelsessted for de døde. **Skriftlige kilder**, der nævner Hærvejen, findes først fra begyndelsen af **middelalderen**. *Kongens Hærstræde* er omtalt i **Jyske Lov** fra 1241, men her er der tale om alle de større veje i landet. Først senere blev navnet *Hærvej* almindeligt.

Når vejsystemet er så gammelt, skal årsagen formentlig findes i systemets placering på den **jyske højderyg**. Når man følger den jyske højderyg, undgår man at skulle passere alt for mange fjorde, åer og moser. Ved at færdes langs højderyggen har den rejsende bedst chance for at nå tørskoet frem til sit bestemmelsessted.



Immervad Bro

Selv om Hærvejen i virkeligheden var mange forskellige nord-sydgående spor gennem Jylland, samlede mange af disse spor sig ved **vadesteder** og broer, der efterhånden blev etableret ved de åer og moseområder, man ikke kunne komme uden om. Her kunne være travlhed og trængsel – især om foråret, når store studeflokke skulle føres til markederne syd for den danske grænse.



Hærvejens forløb i grove træk

## Ordliste

**Adelvejen:** en hovedvej eller en stor landevej

**Pilgrimvejen:** en pilgrimsvej er en rute som pilgrimme følger til et helligt sted. En pilgrim er en troende person, som rejser til hellige steder

**11. århundrede:** man kalder det også 1000-tallet lige som man i dag siger, at vi er i det 21. århundrede men egentlig også i 2000-tallet (og i det 20. århundrede var i 1900-tallet)

**Vendisk:** venderne var et østeuropæisk folk, der havde bosat sig i de nordlige dele af nutidens Tyskland og Polen op langs Østersøens kyster

**Fæstningsværker:** fæstningsværker byggede man som forsvar mod udefrakommende fjender. Det kunne være volde – høje jordvolde, der var meget svære at passere og derfor lettere at forsvare – og det kunne være bygninger i træ eller sten.

**Diger:** er volde med og uden noget bygget oven på. Man har opført dem for at styre vandet, men de kan også have været brugt som forsvar mod en udefrakommende fjende

**Eksotiske:** fremmede og specielle

**Farbar:** når en vej er farbar betyder det, at den er til at komme frem på

**Bosættelser:** grupper af mennesker der slår sig ned på et bestemt sted. En bosættelse kan enten flytte den sig igen eller også vokser den og bliver til en by

**Kærre:** en to-hjulet vogn, der trækkes af en hest eller en okse

**Gravhøj:** gravhøje er gennem mange tusind år blevet brugt til at begrave de døde i. Gravhøjene kom før de kirkegårde, vi bruger i dag. Man kan have begravet mange mennesker i samme høj. Derfor kan nogle høje være meget store, mens andre er ret små

**Skriftlige kilder:** skriftlige kilder er alle slags tekster, der kan fortælle om forhold før i tiden

**Middelalderen:** middelalderen er den betegnelse, man i Danmark bruger om tiden mellem vikingetiden og nyere tid. Det er altså en slags *mellempæriode*. I Danmark går den fra ca. år 1000 til ca. år 1500

**Jyske Lov:** Jyske Lov fra 1241 er formentlig landets ældste nedskrevne lov. Trods navnet har den været dækkende for såvel Jylland som Fyn og måske et endnu større område.

**Jyske højderyg:** den jyske højderyg blev dannet efter den seneste istid i Danmark – Weichsel-istiden – der varede fra 110.000 før Kristi fødsel til 15.000 før Kristi fødsel. Man mener, at området vest for hærvejsforløbet har været isfrit under hele den sidste istid

**Vadesteder:** et vadested er der, hvor et vandløb eller en sø er lavvandet og har nogenlunde fast bund. Et vadested er et godt sted at krydse et vandløb



## Studedrift og handel

Af Anja Høegh, Blicheregnens Museum  
Bearbejdet fra bl.a. "Oplevelser ved Hærvejen før og nu".



Tegning fra Illustreret tidende 1867-68

### Studebaroner

De danske **godsejere** kunne ikke skaffe tilstrækkelig arbejdskraft til at dyrke korn til **eksport**. Derfor begyndte de at sælge okser og stude.

Stude er kastrerede tyre, som fedes op til slagtekvæg af bedste kvalitet. Grunden til at de kastreres er, at de er nemmere at arbejde med, når de skal på så lang en vandring. Godsejerne – eller studebaronerne, som de også blev kaldt – tjente hurtigt mange penge, og de havde længe **eneret** på handel med stude.

### Bondens frigørelse og studehandel

Med bondens frigørelse i **1788** blev godsejernes eneret på handel med stude brudt. Nu kunne også de danske bønder frit **opdrætte** og sælge stude.

I 1800 tallet var studehandlere ofte selv opdrættere, men derudover supplerede de deres **bestand** af stude ved at rejse rundt til gårdene i området og opkøbe bøndernes stude.

Det tog gerne 4-5 år at fede studene op, så de var klar til at blive drevet til marked i Tyskland, f.eks. i Husum eller Itzehoe. Her blev i maj og oktober afholdt store kvægmarkeder. Udlandet anså det danske oksekød for at være noget af det bedste, man kunne få. Derfor kunne studehandlerne få en god pris på deres varer.

En tur ned ad hærvejen kunne medføre, at studene tabte sig mange kilo. Det var ofte en barsk tur for studene, når de havde stået i stalden hele vinteren og skulle ud i det kolde forårsvejr.

Nogle af de vestjyske drivere lod studene græse i **marsken** et stykke tid, før de kom til marked. På den måde kunne de nå at tage på igen, inden de skulle sælges.

### Studedriveren

Vi ved ikke særlig meget om de studedrivere, der drev studene til marked. I en beretning fra 1800 tallet fortælles det om dem: "de var skikkelige og beskedne om end **mindre dannede** folk".

Studedriverne sov ofte blandt studene om natten. Og de bliver beskrevet, som nogen der rejste let. Der skulle ikke for megen oppakning til en tur på landevejen til fods.

Studedriveren beskrives også som datidens vejmand. Han havde med sin flok en gavnlig indflydelse på vejenes tilstand.

Vejene blev trykket godt sammen og udjævnet, og det gjorde f.eks. kørsel med hestevogne og kærre nemmere.

Det tætteste, vi kommer på beskrivelser af studedriverne og deres liv på landevejen, er gennem andres fortællinger om dem.

### Overnatning

At drive stude til marked i Tyskland var ikke nogen endagstur. Derfor var der behov for mange kroer undervejs. Kroerne skulle være klar til at huse studedriverne og studene.

Ofte overnattede studedriverne sammen med drivere fra mange andre gårde og flere hundrede stude, der alle skulle have mulighed for at græsse i folden. At være mange gav en øget sikkerhed mod tyveri, ulve og dyr, der løb væk.

Ejeren af studene kørte ofte i forvejen i sin hestevogn og var på plads på markedet, når studene ankom. Han kørte også selv hjem igen, når markedet var slut. Studedriverne måtte selv finde ud af komme hjem, når de havde fået deres løn. Det var igen en tur til fods, men den tog ikke så lang tid uden dyr. En tur med en flok stude kunne tage 10-14 dage fra Viborg.



*Et pengeskrin fra Familien Kiildsen  
Heri blev pengene fragtet hjem fra marked*

### **En tidsalder slutter**

Med jernbanens indtog i 1870'erne blev studehandlen og dermed stude drivningen mindre og mindre. Til sidst forsvandt den helt. Det var langt nemmere at sende dem med toget.

Senere vinder skibsfarten frem som det foretrukne transportmiddel på vestkysten. Herfra sender man heste, stude, får og æg med skibe helt fra Limfjorden til England.

## **Ordlister**

**Godsejer:** en godsejer var i gamle dage en person, der ejede et gods. Et gods er en samling af gårde

**Eksport:** at eksportere noget betyder, at man sælger en vare til et andet land

**Eneret:** at have eneret på f.eks. handel med en bestemt vare betyder, at man er den eneste, der må drive handel med netop denne vare – det kan være stude, uld og sprit eksempelvis

**1788:** 1788 er et vigtigt årstal i Danmarkshistorien. I dette år blev stavnsbåndet ophævet. Det betød, at bonden nu ikke længere behøvede at tjene samme sted hele sit liv

**Opdræt:** at opdrætte noget er lidt det samme som at producere noget. Men der er tale om dyr og ikke ting

**Bestand:** en bestand f.eks. af stude betyder en mængde stude

**Marsken:** marsken er et fladt landområde, der ligger op til kysterne. På marsken gror der græs. Marskland findes i Sønderjylland langs Vestkysten

**Mindre dannede:** at være dannet betyder næsten det samme, som at man er velopdragen og at man har fået så meget undervisning, at man kan læse og skrive

## Af min dagbog

Af Jens Hjorth

6. og 7. januar 1864 afgik det første hold af de solgte **stude** til **armeen**, mærkelig nok over Hadsund. Vægt mellem 60 og 65 **lispund**, og min broder Jens Laursen fulgte med til hest helt til Flensborg for at tilse studene på vejen og få dem rigtigt afleveret til **intendanturen**.

20/1 1864 kom **telegram** om, at alle Thustrup studene var leverede i kvægparken og udbragte til 104 **rigsdaler** pr. stk. transporten havde været i 12 dage, og **svindet** pr. stud havde været 88 ¼ pund. Driften havde i virkeligheden bestået af en flok på 78 stk. stude, hvoraf 38 tilhørte andre leverandører, af hvilke 3 stk. blev trætte på vejen og efterladt, og 15 stk. blev kasserede ved afleveringen i Flensborg. De kasserede blev så solgt til slagtere i byen, og de efterladte senere forhandlede pr. **korrespondance**.

23/1 1864 kom broder Jens Laursen hjem fra Flensborg med **gode efterretninger**. Han havde i Flensborg reddet et par handelsmænd fra at blive kvalte af gas på hotellet. Den 8. januar afgik karlen Jeppe til armeen. 17/1 rejste broder Theodor igen til Skaarupgaards Landbrugsskole og ankom vistnok en **transportabel tærskemaskine med lokomobil** til Thustrup for at tærske al udestående sæd for første gang, så lidt var damptærskemaskinen endnu i brug herhjemme.

24/1 afgik igen en ny transport **bærmestude** til armeen. Jens Laursen fulgte i **giggen** til Skanderborg, hvor han vendte om og rejste hjem, da det var bestemt, at jeg senere skulle følge studene til Flensborg, da der var udsigt til krig med **Prøjsen** og Østrig. Jens Laursen hjemkom den 30. januar, og jeg rejste samme dag.

## Ordlister

**Stude:** en stud er en kastreret tyr

**Armeen:** armeen er det samme som hæren

**Lispund:** 8 kg

**Intendanturen:** den militære afdeling, der sørger for mad til hæren

**Telegram:** et telegram er en kortfattet skriftlig meddelelse, som man sender via en telegraf. Fra telegrafen bliver den bragt ud til modtageren

**Rigsdaler:** gammel mønt i sølv = 2 kr.

**Svindet:** svindet på studene er det samme som det de har tabt sig under turen

**Korrespondance:** breve der bliver sendt frem og tilbage

**Gode efterretninger:** gode efterretninger er det samme som gode nyheder

**Transportabel tærskemaskine med lokomobil:** det er en maskine, som kører på damp og kan skille strå fra kernerne på kornet. Den ankommer med det som I kan se på billedet herunder. – et slags tog/ bil



**Bærmestude:** stude som har fået mad af rester fra øl brygning

**Giggen:** en gig er en lille to-hjulet hestevogn med en hest spændt for

**Prøjsen:** Prøjsen er et tidligere hertugdømme og kongerige i det nuværende Litauen, Polen, Tyskland og Hviderusland

## Penge

Af Anja Høegh, Blicheregnens Museum

På de store Studemarkeder syd for grænsen og her i landet skete betalingen altid i sølvmonter.

Papirpenge fandtes allerede på dette tidspunkt, men – vel mest af gammel vane – havde man ikke megen tillid til dem. En mistillid der varede helt op til midten af 1800 tallet. SØLV – det vidste man, hvad var!



Sølvmønt fra 1854

Pengene hed dengang rigsdaler. Fik man et aftalt beløb, sad man ikke og talte de ofte ret mange penge op. Køberen kom med pengene i forseglede tutter – en slags lukket pengepose. I hver pengetut kunne der være 100 el. 200 rigsdaler. Den der lagde sine penge i posen lukkede den og satte sit **segl** på.

Disse pengeposer kunne gå fra mand til mand i årevis uden, at nogen åbnede den.

Penge i sølvmonter vejede godt til. I de tider hvor et studepar kunne sælges for 120-140 rigsdaler, var det sin sag at fragte dem hjem igen. En studehandler kunne måske ved en handel have solgt 5-600 stude og så blev vægten af pengene på ca. 1600 kg.

De fleste store studehandlere kom til marked med jernbeslåede vognskrin. Vognskrinet fungerede også som **kuskesæde**, og det kunne være sømmed fast til vognbunden.



Hestevogn

Når turen gik hjem fra marked, havde man vagter til at holde øje med vognen om natten, når man overnattede på en kro.

En handelsmand ved navn Lars Buus havde 2 heste for sin vogn på vej til marked. På vejen hjem købte han en ekstra hest, for ellers blev det

for hårdt for dyrene at trække vognen med penge.

Der går en historie – måske er det bare "**Studelatin**" – men den siger: hvis markedet havde været rigtig godt og pengene ikke kunne være i vognskrinet eller eventuelt i en ekstra tønde, så læssede de simpelthen pengene op i vognen ligesom kartofler og kørte af sted, mens mønterne hoppede op af vognsiderne og det ringlede som **klokkefår**.

(Historien stammer fra "Ad jyske veje sønderud": Salomon Frifeldt)

## Ordliste

**Segl:** et segl er et mærke – nærmest som et logo – der er aftrykt i voks eller lak på et dokument eller en konvolut. Et segl er som regel rødt eller sort

**Kuskesæde:** der hvor man sidder og styrer vognen

**Studelatin:** studelatin er det samme som løgnhistorier

**Klokkefår:** et klokkefår er et får, der har en lille klokke eller bjælde om halsen og som leder flokken med klokkens ringlen

## En studehandel

Af Johan Møller

I Aaret 1896 udgav Landbrugskandidat N. Jensen, Morsø Landboskole en lille Bog. "Lidt af Studedefningens Historie", hvoraf følger nogle Uddrag her:

"Jeg har set mere end et hjertegribende Syn i Husum", fortæller en af de gamle, "Jeg har set Handelsmændene staa paa Gadehjørnerne, hvide i Ansigtet som en kalket Væg, tavse, fortvivlede, og jeg har set, naar de har gjort en god Handel, at de slog sig sammen om et flot Køretøj, og saa en Spillemand paa en Hest foran, og saa kørte de i Firspring ud af Byen, medens Spillemanden tudede i sin Trompet, saa det sang i Gaderne og de gamle Borgermænd kom ud for at se, hvad der var paa Færde."

Følgende Begivenhed fra de Dage viser, hvilken Tillid, der i Pengesager fandtes Mand og Mand imellem; her var ikke Tale om Kvittering eller noget af den Slags, Pengene gik fra Haand til Haand, en ærlig Mands Ord var nok:

Manden paa Ullerupgaard i Thy solgte et Parti Stude, 80 Stk. til 85 Rd. Kurant Parret, til Ejeren af Lundgaard i Salling, slige Handeler blev næsten altid gjort paa Kredit. Studene blev solgt om Efteraaret og rigtig afleveret paa Lundgaard; derfra blev de drevne til Husum i Oktober og solgt. Da Lundgaardmanden ikke havde Lejlighed til straks at rejse hjem, bad han en Bekendt, Manden paa Damsgaard paa Mors om at bringe Manden paa Ullerupgaard Pengene; han lovede dette beredvilligt, men ogsaa for ham indtraf der Forhindringer; saa er han saa heldig at træffe Ejeren af Rolstrup paa Mors og siger til ham; "Kan du ikke nok skaffe de 34,00 Rdl. Kurant i Ullerupgaardmandens Hænder?" "Jo, det kunde han sagtens".

Han gjorde i de samme Dage en Handel med Manden paa Votborg, hvem han afkøbte hans Stude; Manden paa Votborg var Broder til Manden paa Ullerupgaard i Thy; saa endte det da med, at Rolstrups Ejer afsendte Beløbet for begge Handeler til Manden paa Votborg, Pengene for den sidste Handel i Sølv, Pengene for Studehandelen i Husum i Sedler, alt sammen lagt i en gammel Mantelsæk, som en af Karlene paa Rolstrup red over med. Manden paa Votborg tog saa Sølvpengene ud, det var alt sammen rigtigt; Sedlerne til Broderen paa Ullerupgaard blev derimod liggende, der har formodentlig ingen Besked været med dem. Karlen fik Vadsækken

med tilbage og gav Jomfruen den ved sin Hjemkomst; og gammel og daarlig var den; med en ærgerlig Mine gik hun op ad Loftstrappen og kylede den hen i en Krog.

Manden paa Ullerupgaard fik altsaa ingen Penge den Gang; i Vinterens Løb spurgte han i Spørg flere, om de ikke havde faaet Penge med hjem fra Husum til ham; der blev svaret som spurgt: han havde vel ikke saa haardt brug for Penge, eller det jagede vel ikke med Betalingen; og derved blev det indtil Februar Maaned.

Saa skriver han til en Broder til Ejeren af Damsgaard, at han maatte have sine Penge, da han ikke kunde undvære dem længere; denne svarer omgaaende, at han har ingen Penge. Saa skriver han til Manden paa Lundgaard, som han havde solgt Studene til, at han nu maatte have sine Penge; denne svarer straks tilbage, at Pengene er sendte for lange Tider siden med Ejeren af Damsgaard fra Husum, hvorpaa Ejeren af Ullerupgaard paany skriver til Damsgaardsmandens Broder, at Pengene er sendt med hans Broder paa Damsgaard fra Husum.

Manden paa Damsgaard kommer nogle Dage senere ind til sin Broder i Besøg og denne siger straks: "Det er tordengal, Pengene er borte, du har haft dem, hvor er de blevet af?" "Ja, vel har jeg faaet dem", svarede denne, "men jeg flyede Morsingboen dem; nu er det bedst ikke at snakke om Sagen, før vi har talt med ham".

Derved blev det saa for denne Gang, men knap efter rejste Ejeren af Damsgaard ind til Rolstrup, og da han var kommen til Sæde, fører han straks Sagen frem; "Hvordan hænger det sammen, har du ikke faaet Pengene til Manden paa Ullerupgaard i Thy?" – "Jo – vel har jeg det!" var Svaret. – "Hvor er de henne?" – "Ja, ved jeg det! – Tøv lidt, lad mig se! Jo, jeg sendte dem over til hans Broder sammen med Pengene for en Studehandel, jeg gjorde med ham i de Dage; de blev pakket i en Mantelsæk og min Karl red over med dem."

Husjomfruen var tilstede og hørte paa dette; hun udbrød da: "Pengene skulde da vel ikke ligge i den gamle Mantelsæk oppe paa Loftet; jeg har været ked nok af den, og mere end én Gang lovet mig selv, at jeg ville brænde den!" – Hun løb op paa Loftet og kom efter nogen Rumstering tilbage med Mantelsækken, som hun lagde paa Bordet; der laa alle Pengene urørte.

Saaledes gik det til, at Manden paa  
Ullerupgaard i Thy først fik de Penge i Februar,  
der Aaret i Forvejen i Oktober var sendt hjem til  
ham fra Husum.

## UD AF HUSET I UNDERVISNINGEN

---

I undervisningsforslaget er følgende udflugter indarbejdet. Man kunne sagtens forestille sig andre relevante udflugter – dem tilrettelægger vi gerne.

- Besøg på museet – et indblik i dagliglivet i 1800-tallet. Blicheregnens Museum viser livet for helt almindelige mennesker i 1800-tallets Danmark. Få svar på spørgsmål som: Hvordan lavede de mad? Hvordan fik de tøj på kroppen? Hvordan sov de? Gik de i kirke – i skole? Og hvad med fritiden – hvordan fordrev de den? Kig på udstillingens temaer og overvej hvordan livet i 1800-tallet var i forhold til det liv, du lever.
  - Udflugt på Hærvejen – få hærvejen i fødderne. Kom med ud i den fantastiske natur, der ligger godt gemt lige på den anden side af Hovedvej 13. Mærk med dine egne fødder – selv på en kortere tur – hvordan de gamle, ujævne veje føles. Og forestil dig at skulle gå helt til grænsen med en flok stude.
-

## VEJLEDNING I BRUGEN AF DE FORSKELLIGE TEKSTER I UNDERVISNINGEN

---

Den følgende vejledning i brugen af de vedlagte tekster er kun forslag. De kan bruges, præcist som den enkelte lærer nu finder det mest hensigtsmæssigt. Der kan således både skæres i mængden af tekst til den enkelte elev/klasse, der kan findes flere relevante tekster og naturligvis kan de bruges på andre måder, end de her foreslåede.

### **Fælles Mål 2009 Historie**

Ifølge Fælles Mål er formålet med undervisningen i historie "... at udvikle elevernes kronologiske overblik, styrke deres viden om og forståelse af historiske sammenhænge og øve dem i at bruge denne forståelse i deres hverdags- og samfundsliv." (Fælles Mål 2009 Historie: s. 3, Formål for faget historie) Lærerne skal "... sikre, at det stof, der lægges til grund for undervisningen, kan forbinde fortidens spor og elevernes verden og øve dem i at forbinde lokale fænomener med nationale og globale forhold og omvendt." (Fælles Mål 2009 Historie: s. 11, Læseplan for faget historie)

### **Fælles Mål og temaet: Hærvejen og stuedrift i starten af 1800-tallet**

Undervisningen har til formål at styrke elevernes viden om hverdagsliv og samfundsliv i den opbrudstid, som 1800-tallet var. Et besøg på Blicheregnens Museum kan være med til at give en fornemmelse for livet på Thorning-egnen og således også livet omkring Hærvejen.

Gennem besøg på museet og arbejdet med denne lærervejlednings tekster får eleverne en helt konkret fornemmelse for livet i Danmark på dette tidspunkt. I arbejdet med tekster, billeder, besøg på museet og en eventuel udflugt langs det gamle vejsystem fremmes elevernes kendskab til menneskers liv og levevilkår.

Holdes denne nye viden op mod elevernes viden om egen tid og levevilkår, får de et bedre grundlag for at reflektere over deres egen samtid og over dem selv som aktører i denne samtid.

At beskæftige sig med Hærvejen *er* at beskæftige sig med noget lokalt - Hærvejen er stort set lige udenfor døren. Men gennem arbejdet med dette tema får de desuden en fornemmelse for at Hærvejen også er et *nationalt* fænomen. For at handle med stude måtte man bevæge sig over dengang meget lange afstande. I selve handlen på markedet mødte datidens studehandlere mennesker fra andre lande, handlede med dem og lærte af dem. De blev *påvirket* af dem – og påvirkede tilbage. De indgik således i en global sammenhæng – allerede dengang.

### **Trinmål for faget historie efter 6. klassetrin/ 9.klassetrin**

Blandt trinmålene for 6. klassetrin er, at eleverne skal opnå kendskab til "... betegnelser for tidsepoker og kunne placere dem i en absolut sammenhæng". (Fælles Mål: s. 8) Eleverne får, gennem arbejdet med 1800-tallet, kendskab til, hvordan udenlandsk indflydelse gennem handel og interaktion med udenlandske handelsfolk i øvrigt langsomt *gør sig gældende* i Danmark. Industrialiseringen breder sig i landene rundt om os – særligt på den anden side af Nordsøen – men efterhånden får den i løbet af 1800-tallet også godt fat i Danmark. Med øget specialisering i produktionen – også i landbruget – og det forhold, at man mange steder forlader hjemmeproduktionen af eksempelvis tekstil- og klædevarer, betyder øget behov for billig og hurtig transport. Jernbanerne kommer til Danmark i midten af 1800-tallet og breder sig i den sidste



halvdel af århundredet ud over det meste af landet. Efterhånden tog de nye transportmuligheder arbejdet fra stuedriverne, og handlen på den årtusindgamle Hærvej, vandringerne op og ned ad den og det liv og de behov, der fulgte med, forsvandt. En epoke var slut.

Arbejdet med Hærvejen er en del af arbejdet med at kunne danne sig overblik over epoker og øjne sammenhænge. Jens Hjorths erindringer er et eksempel, hvor en side af stuedriften beskrives og samtidig sættes i relation til krigen i 1864, og hvor spor af industrialiseringen ligeledes dukker op.

### **Slutmål efter 9. klasses trin** (Fælles Mål: s. 8)

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- gøre rede for almindelige betegnelser for tidsepoker og placere dem kronologisk
- karakterisere sammenhænge mellem historiske begivenheder og den tid, som de foregår i
- indgå i en diskussion om forandringer i forskellige perioders opfattelser af magt og ret, herunder regulering af forholdet mellem den enkelte og fællesskabet

### **Forslag til diskussioner og opgaver:**

I arbejdet med denne lærervejlednings tekstmateriale vil man i bestræbelserne på at opfylde den midterste målsætning kunne anvende Jens Hjorths erindringer, der er gengivet i uddrag. Krigen i 1864 skildres fra én persons vinkel, hvilket giver ganske andre billeder, end vi er vant til med "Stormen på Dybbøl" (der er et kanonpunkt, jf. Fælles Mål). Med Hjorths erindringer får vi et indtryk af krigens start, og vi lærer skæbner at kende på et meget nært og personligt plan. Man kan næsten ikke komme tættere på uden kamera og tv.

Teksten er et kort uddrag fra starten af hans dagbog. Den er bearbejdet fra nettet og opdelt i korte afsnit. Derudover er den suppleret med en ordliste for at gøre tilgængeligheden til det gamle danske sprog nemmere. Det er tanken, at resten af teksten blev genfortalt i en eller anden form af læreren.

- Ud fra tekstuddraget og lærernes genfortælling kunne man tage fat på en diskussion om den gryende industrialiserings betydning for transport af dyr – særligt stude – på Hærvejen. Vi ved, at studevandrerne ophørte med jernbanerne.
- Man kunne videre opstille forskelle i elevernes liv i forhold til deres forfædres tid 100 og 150 år tilbage. (Jf. Trinmål efter 9. klasses trin – Fælles Mål: s. 8. Eleverne skal "... kunne sammenligne egne livsbetingelser med foregående slægtsleds og diskutere, hvilke forhold der er ens, hvilke der er forskellige og baggrunden herfor") Hvad betød det eksempelvis, at vi gennem elektricitet har fået fryser og køleskabe ind i hjemmene? Hvad gjorde man førhen, når man havde slagtet et dyr og skulle konservere det? Hvad betyder det for eleverne, at de på under en halv dag kan rejse fra den ene ende af landet til den anden – se f.eks. blot et par generationer tilbage? Hvor fandt bedstefar sin kone? Kom hun fra den anden del af landet eller fra nabogården eller nabosognet?

Med udgangspunkt i teksten om pengene, og den tillid man helt naturligt viste hinanden, kan man diskutere forskelle mellem dengang og i dag.

- Ville man kunne sende en pung med forholdsvis fremmede mennesker og forvente, at den når frem til rette ejermand i urørt tilstand i dag? Hvis man glemmer en pung i bussen i dag, kan man så regne med at få pungen med al dens indhold tilbage? Hvis jeg gav dig 500 kr. i små penge, ville du så lade være med at tælle dem? Eller ville du stole på, at der var 500 kr.? Ville du tælle dem foran mig eller vente, til du var alene?
- Dig og en anden, du kender, tjener 3000 kr. på et loppemarked. Din makker er ikke med, og han skal have sine penge i kontanter. Du overvejer, at give de 1500 kr. til en i begge kender lidt, så han kan aflevere dem. Men tør du gøre det? Ville du have tillid til, at jeres fælles bekendte afleverede alle pengene?
- Skriv en kort sketch om ud fra teksten *En studehandel* af Johan Møller. Der behøver ikke at være lige så mange led i sketchen, og den behøver ikke at være så lang. Men prøv at forestille jer hvilke forhindringer, der kunne komme i vejen for en pose penges rejse frem til ejermanden. Sketchen skal ikke nødvendigvis fremføres for et publikum, men det er sjovt at prøve at skrive et par replikker ned.

### **Tilpas til jeres undervisning**

Forslag til arbejdet med teksterne er tænkt som et samspil mellem læsning og dialog. I dialogen kan eleverne være med til at undre sig, når man sammenligner en studehandlers liv med f.eks. en landmands liv i dag.

I har det bedste kendskab til jeres elever og laver deres læreplaner. Derfor ved I bedst, hvordan den enkelte elev skal have en tekst præsenteret. Eleverne – i specialklasser, almindelige folkeskoleklasser eller andre – skal arbejde med disse tekster og deltage i eventuelle udflugter på den enkeltes elevs niveau. Det vil sige, at der for elever kan veksles mellem læsning, samtale osv. alt efter, hvordan den enkelte elev lærer bedst.

Tanken er, at I bliver tilsendt en mail med hele denne lærevejledning og dermed alt det indsamlede materiale. Herfra vil I kunne klippe og klistre, som I synes, det passer bedst til den enkelte elev eller klasse. Niveaueet for den enkelte elev afstemmes af elevens lærer.

## REGLER TIL *HÆRVEJEN PÅ SPIL*

---

### Historien om stuedrift på Hærvejen i starten 1800-tallet

*Spillet er udviklet af Anja Høegh for Silkeborg Kulturhistoriske Museum/Blicheregnens Museum*

#### TIL LÆREREN

"Hærvejen på spil" er tænkt til folkeskolens udskoling, da tidsperioden vi her beskæftiger os med er nævnt som en del af 3 forløb i Fælles Mål Historie.

Vores omdrejningspunkt er 1800 tallet og vil igennem spillet forsøge at give et billede af hvordan Hærvejen på dette tidspunkt blev brugt og af hvem.

Spillet er et dialogspil, der ved hjælp af forskellige udfordringer giver eleverne en viden om denne periode og dermed en del af Hærvejens historie.

Første del af regelsættet her er tænkt som en form for "quickguide". Den er skrevet som en historie men med alle elementer fra spillet. Samtidig er der fyldt med informationer om livet i 1800 tallet - og studebøndernes liv, som er værdifuld information når man går i gang med spillet.

Den er lavet som en ekstra mulighed for at tilegne sig reglerne, da gængse spilleregler til tider kan være svære at få hul på. Desuden kan den bruges til højtlesning og dette kan være værdifuldt for enkelte elever der har svært ved at overskue en komprimeret tekst. Vi har også valgt at markere vigtige ord med **fed skrift**, så man nemt kan finde dem igen, hvis man har brug for information om disse.

#### Udformning af spillet.

Priser på stude, overnatninger, foder med videre er taget som gennemsnit af forskellige priser fra 1800-tallet. Priserne skiftede hele tiden, og det er derfor ikke muligt at arbejde med fuldstændig præcise priser. Det vigtigste er i denne forbindelse at vise, at få penge har meget stor værdi.

Dette spil har selvfølgelig også en mere komprimeret handling end hvad studebønder og stuedrivere oplevede, da vi jo er nødt til at få et flow i spillet.

Ved at spille spillet igennem får eleverne et indtryk af, hvilke udfordringer og beslutninger disse mennesker stod overfor i deres daglige arbejde. Ofte måtte de træffe beslutninger, der havde store konsekvenser. Og at meget let kunne gå galt kommer eleverne næsten til at mærke på deres egen krop.

Forud for spillet vil vi anbefale, at I på klassen tager en snak om 1800-tallets Danmark. I kunne eksempelvis fokusere på kvinders forhold i en studebondefamilie og stuedrivernes arbejdsforhold. Derudover ruster I jeres elever godt til at gennemføre spillet ved at arbejde med lærermaterialet fra Blicheregnens Museum.

#### HÆRVEJEN

Hærvejen ser i dag måske ikke ud af meget, men den har fra gammel tid været en – eller den – vigtigste vej ned gennem Jylland. Fra Vendsyssel til de store studemarkeder syd for grænsen – helt til Rom, faktisk.

Vejens alder er vanskelig at bestemme: 2.000 eller måske 5.000 år. Langs Hærvejen ligger et stort antal gravhøje. De er nok bygget, så de kunne ses af de vejfarende – og i så fald er vejen altså ældre end højerne.

Hvad navnet Hærvejen egentlig betyder, er heller ikke ganske sikkert. Det kan hentyde til soldater, altså de hære som har benyttet vejen, når de skulle sydpå, for at forsvare grænsen mod fjendtlige indtrængende. Men navnet kan også betyde *herrevej*, hvilket så betyder *hovedvejen* gennem Jylland.

Der er nok ikke tvivl om, at soldater i forhistorisk tid har været med til trampe vejen fast. Antallet af mere almindelige rejsende har ikke været stort. Men der har også været en helt anden slags trafik ad Hærvejen, nemlig stude.

En stud er en kastreret tyr. En stud er mere rolig og tager hurtigere på i vægt. Grundet det roligere temperament har den jo været nemmere at transportere af sted.

Studene blev opdrættet i hele Jylland, men især var der mange på strandene oppe ved Limfjorden. Her kunne der også slås hø til vinterfoder. Om foråret blev så store flokke af stude drevet ned ad Hærvejen for at blive solgt på markederne i Slesvig og Husum. Nogle stude nåede helt til Hamborg, og man ved, at der også er handlet med danske stude i Holland. I middelalderen var studene Danmarks største eksport-artikel. Og de var relativt nemme at transportere – for de gik jo selv.

## HÆRVEJEN PÅ SPIL

### - EN HISTORIE

---

Eleverne deles op i fire hold, der hver repræsenterer en familie, som bor på hver deres gård. Familierne fordeler sig på gårdene således:

- Familien Tang på Ullerupgaard
- Familien Damgaard på Windfeld
- Familien Lundsgaard på Lundsgaard
- Familien Strandgaard på Strandbygaard.

Hver familie etablerer sig nu på en gård med **Jyllandskortet** som spilleplade.

På alle fire gårde opdrætter man stude. En stud er en halvstor tyrekalv, der bliver kastreret.

På markedet, der blev afholdt på hjemegnen, samledes studebønderne – nogle for at sælge deres dyr, mens andre opkøbte flere. Endnu andre solgte deres dyr til de omrejsende studeopkøbere, der kom forbi deres gård, og de behøvede således slet ikke tage til marked.

Et studemarked kunne vare flere dage. Det var dog ikke kun stude, man handlede med. Også brød, uldvarer og andre mere eksotiske ting kunne man finde i boderne. Når handlerne var afsluttet gik turen hjem til gårdene, hvor studene de næste godt tre år skulle vokse sig store og stærke, således at man kunne få den bedst mulige pris på de store markeder syd for grænsen.

I **Opdrætsfasen** skal familierne – dvs. spillerne – arbejde hårdt. Der skal sørges for

mad til familien, sås, høstes og fodres. På den måde **opgraderer** man sine stude fra 2-årige til 3-årige, fra 3-årige til 4-årige og fra 4-årige til 5-årige.

Familierne kan i disse tre "år" handle med hinanden – eller eventuelt handle med **Markedslederen** (Læreren) Det er dog noget dyrere.

Når familierne efter tre år er klar til at drive dyr af sted skal hver familie ansætte en **Studedriver**. 20 dyr kræver én studedriver. Han skal dog først betales efter markedet i Husum. Foruden studedriveren kan hver familie ansætte en **Forskaffer (foderskaffer)** **Forskaffer** koster mere end en studedriver, og han koster derudover **råstoffer** at holde aktiv. **Forskaffer** er til hest og rider i forvejen for at sikre at vejen er farbar, for at sørge for natlogi og for mad på en kro. Han kan bruges 1 gang og så skal der betales **råstoffer** igen for at holde ham aktiv. Man kan miste ham til et andet hold undervejs, og han kan komme til skade.

At drive stude fra Viborg til det store forårsmarked i Husum tog ca. 12 dage.

Bonden tog af sted i forvejen med hestevogn for at være klar til at tage i mod studene, når de ankom. Undervejs på en sådan studefærd kunne driverne opleve mange ting. De stødte på uheld, dårligt vejr, sygdom, veje der var ødelagte osv. Studene havde det også hårdt – de havde jo stået på stald hele vinteren og var godt stive i benene. Nu skulle de på landevejen i det tidlige, kolde forårsvejr, som stadig kunne byde på både frostvejr og sne.

**Driverfasen** er inddelt i tre faser: **DAG Event**, **Dilemma**, **KRO event** pr. dag. Hver tredje dag

møder man et **Videnskort**. Man kan dog af forskellige årsager blive forsinket en dag – og det kan ske mere end én gang i løbet af spillet – og derfor er det ikke sikkert, at alle familier når frem i løbet af 12 dage. Når man er kommet igennem én dag, flyttes **Bonden** (familiens brik) ét felt frem til venstre i talrækken.

Hver families stuedrift møder forskellige **dilemmaer** undervejs. Disse dilemmaer har forskellige konsekvenser for den enkelte stuedrift. Familierne diskuterer løsninger på de forskellige dilemmaer og bruger enten deres **CS-tal** eller forskellige terninger for at komme videre.

**Event DAG** og **Event KRO** er ting der sker, hvor afgørelsen som oftest er ude af hænderne på stuedriverne og i virkeligheden beroede på tilfældigheder, som eksempelvis studenes opførsel, vejr og sygdom – alle de ting man ikke selv er herre over.

Derudover er der naturligvis en masse beslutninger, som skal træffes af stuedriveren og forskafteren – dvs. familien. Det kan være at vælge, hvilken vej der er bedst, hvad man skal gøre med et dyr, som er kommet til skade, osv.

Undervejs på Hærvejen møder man også historiske mindesmærker eller **Videnskort**. Stuedriverne har således vandret op og ned ad Danmarkshistorien. Kendskab til denne giver mulighed for at tjene **ekstra point** i form af råstoffer eller penge.

Når stuedriften endelig når til det store forårsmarked i Husum og mødes med

handlende fra hele Europa, er det slut for stuedriveren. Han bliver betalt sin løn og bestemmer nu selv om han vil tage direkte hjem eller blive på markedet. Studebonden har sin hestevogn og denne læsses med en ofte ret betydelig sum penge, der både fyldte og vejede godt. Stuedriveren derimod måtte gå hele vejen hjem.

Blev stuedriveren på markedet var det en spændende verden, han oplevede. Der var handlende fra hele Europa med eksotiske varer som våben, fremmede krydderier og fine stoffer. Derudover blev der handlet med uld- og skindvarer, med pottevarer og – selvfølgelig – med mad. Der har duftet i de små gader med boder på hver en side af stegt kød, nybagt brød, måske et sukkeræble, men også af hestemøg og røg. Der har været øl og musik – der har været børn og voksne. Der har været larm fra hestevogne og fra handlende, der falbød deres varer. Der har været liv! Liv der blev historie.

Efter den lange tur ned langs Hærvejen, efter handlerne på markedet – nu, hvor alle kort og tilgodehavender er gjort op, findes spillets vinderfamilie. Det gøres sådan: man tæller råstoffer, penge og stude sammen. Råstofferne repræsenterer den stand familiens gård er i. Den familie, der ender med mest værdi, har vundet spillet.

## INDHOLD

---

### Spilleplader

Markedspladen med de fire gårde i hjørnerne – 1 stk. Her lægges de forskellige kort op efterhånden som spillet skrider frem.

Jyllandskort – 4 stk. Én til hver familie.

### Terninger

20 siders terning: 4 stk.

8 siders terning: 4 stk.

6 siders terninger: 12 stk.

### Spillebrikker

Forskaffer: sort 4 stk.

Studedrivere: 16 stk. i forskellige farver.

### Råstoffer

Til råstofferne bruger vi centicubes i forskellige farve, da de let kan suppleres op, hvis nogen skulle blive væk undervejs

Der findes følgende råstoffer:

Byg med mider - orange

Byg - brun

Hø - gul

Vand- blå

### Penge

1 Rigsdaler (Rdl.)

5 Rdl.

10 Rdl.

50 Rdl.

100 Rdl.

### Kort

Høst Event

Vinter Event

Videnskort

Dilemmakort

Event Dag

## Event Kro

### Studekort

Et studekort gælder for to stude – dvs. et par – og tallet på kortet indikerer studeparrets alder.

2-årige stude

3-årige stude

4-årige stude

5-årige stude

### Prisliste

4 stk. Prislisten giver en oversigt over priser og omkostninger v. opdræt og handel

*Husk papir og blyant!!*

I får brug for papir og blyant – lommeregneren gælder ikke!

### Formål

Den familie der har flest penge og råstoffer efter salget på markedet i Husum

### Varighed:

*(de klasser der prøver spillet af er med til at sige noget om dette)*

### Før spillet kan gå i gang

- Se billede (kommer snarest)

man starter med 500 Rdl. til hver familie og et råstof gratis - der er frit valg.

## REGLER

---

### Sådan kommer I i gang:

I starter med at lægge **markedspladen** på et centralt bord og derefter lægges **Jyllandskortene** rundt på fire andre borde.

Husk også at finde papir og blyant.

I starter med at lægge diverse kort op på eller ved markedspladen. Hver slags kort i sin bunke. Alle råstoffer lægges i bunker på spillepladen.

Hver familie får desuden 1 af hver terning og man vælger farve af bønderbrikker og tager 4 af disse brikker.

I får uddelt 500 Rdl. af Markedslederen og I vælger et råstof fra bunken, som I i familien er blevet enige om.

Hver familie starter med at lave deres **Character Sheet** (CS-tal) indenfor disse områder: **Opdræt, Erfaring/viden, Landbrug og Helbred**

**CS-tallene** får familierne brug for gennem hele spillet til at afgøre de forskellige problemer (Dilemmakortene), som de møder undervejs i spillet. Der står på dilemmakortene eller her på regelarket, hvad man skal gøre. Oftest skal I slå med en 20-siders terning, og det gælder om at slå et antal øjne under sit **CS-tal** for at missionen lykkes.

Sådan laves **CS-tal**: I starter med at slå med tre 6-siders terninger fem gange. I vælger så de fire bedste værdier ud, og vælger, hvor på **Character Sheet'et**, I vil placere dem.

*EX:*

*De fem slag giver følgende antal øjne hver især: 12, 14, 14, 10, 11*

*Jeg sletter 10 – den laveste værdi – og beholder resten.*

*I diskuterer nu i jeres familie, hvordan I vil placere jeres tal ud fra, hvad I tror, er det vigtigste gennem spillet. I skal altså prioritere ud fra de 4 emner:*

Opdræt  
Erfaring/viden  
Landbrug  
Helbred

## HANDEL

En repræsentant fra hver familie sætter sig ved markedspladen.

På dette tidspunkt har familien allerede bestemt sig for, hvor mange stude, der skal købes, og hvilken alder de skal have.

Man handler med **Markedslederen**.

Husk at være opmærksom på, hvad I ellers skal bruge penge på. Studene koster foder og familien koster penge. Og turen til grænsen koster penge!

Når studene bliver ældre bytter I studekortet til et nyt studekort svarende til studenes alder.

## Diverse priser

*Se prislister*

**Husk!** Handel med stude forgår altid i par.

2-års stude koster 20 Rdl. – kan ikke sælges

3-års stude – 30 Rdl. – kan sælges for 60 Rdl.

4-års stude – 40 Rdl. – kan sælges for 80 Rdl.

5-års stude – 60 Rdl. – kan sælges for 120 Rdl.

Løn til én studedriver (en studedriver kan styre 20 stude): 8 Rdl.

Løn til én forskaffer (foderskaffer): 10 Rdl. + 1 byg eller 2 hø.

Pris pr. overnatning for hele studeholdet: 1 Rdl. pr. studepar.

Råstoffer: På jeres gård kan I så byg og hø. For at gøre det, har I brug for vand og penge.

Byg er et rigtig godt foder, og det er endnu bedre at fodre med byg, der har ligget i et år, for så er der gået mider i det. Det er til gengæld også dyrere.

## OPDRÆTSFASE

### Såning

I stiller en brik på **såfeltet** (se billede kommer senere)



Hver familie vedtager, hvor meget der skal sås. Har man ikke det ønskede antal råstoffer kan dette handles med de andre familie, der selv bestemmer prisen eller med markedslederen - se pris på **prislisten**.

I denne fase bruges **CS-tal** for landbrug. Slå med en 20 sideres terning. Hvis I slår under jeres **CS-tal** er alt i orden. Slår I et højere tal, koster jeres såning ekstra. Og turen går videre til de andre familier.

*EX: **CS-tal** på 14.  
I slår 17 med de tre terninger og I betaler 3 Rdl. til Markedslederen. Det antal Rdl. I skal betale til Markedslederen er det antal øjne I slår over jeres **CS-tal**.*

### Høst

I stiller jeres brik på **høstfeltet** (se billede kommer senere) Familien trækker nu et **Høst eventkort**, som giver indikationer om ens høst. Igen slår I efter jeres **CS-tal** for landbrug. Holder antallet af øjne sig under dette tal, så er alt ok og hvert råstof giver 10 igen. Dvs. 1 byg giver 10 byg. Slår man over **CS-tallet** følger man Event-kortets anvisninger.

### Foder

I stiller jeres brik på **foderfeltet**. Her sikres dyrene og familien og der lægges til side til hvad man vil bruge til foråret, når der skal sås igen. Se **prislisten** for omkostninger vedr. foder Hver familie kan handle med **Markedslederen** og med de øvrige familier, hvis man mener, at man mangler foder.

Det er her hver enkelt familie bytter studekort, således at studene får den rette alder. Det er altså her man opgraderer studene. Det er ikke sikkert, at I er i stand til at opgradere alle

studene, men en ny sæson venter, og der får I måske muligheden.

### Vinter

I rykker frem mod vinterfeltet. Her trækkes et **Vinter eventkort**, der kan fortælle, hvordan I klarer vinteren på gården. Her skal I bruge **CS-tal** bruges CS tal for opdræt. Slår I et antal øjne under jeres **CS-tal** undgår I alle de event I ellers ville komme ud for. Slår I et antal øjne over **CS-tallet**, skal I betale det antal øjne, der ligger over for eventuelle skader, skatter eller andet, I måtte komme ud for.

#### Ekstra regel:

Kommer en familie til at mangle penge, må man søge lån hos **Markedslederen** eller hos en af de andre familier. I aftaler selv, hvordan lånet skal betales tilbage.

Disse 4 faser – Så, høst, foder og vinter – gennemspilles tre gange for de tre år det ca. tager, før studene er klar til at gå til markedet i Husum.

### STUDEDRIFTEN

I er nu klar til at drive studene til marked i Husum, og I sætter en af jeres brikker på **talfelt 1** og en brik på **Dag event**. Efter tur trækkes et kort og event udføres. Hvis det ikke lykkes, bliver man stående på eventfeltet, og det er nu de andre familiers tur.

Næste runde: I trækker et kort svarende til, hvor I står.

#### EX:

*En familie står på igen på **DAG Event** og trækker et **DAG event-kort**. De tre øvrige familier er rykket videre til et dilemmafelt. De følger dilemma-kortets anvisninger og rykker enten videre eller bliver stående.*

Næste runde: samme fremgangsmåde med **KRO event**.

I visse tilfælde vil I blive ramt af et kort der er trukket af andre. Der er forskellige kort der rammer andre familier, hvis I står på samme dagstal. I forholder jer til dette og bliver evt. stående på jeres eventfelt. I skal derved ikke trække et kort, men vente til næste omgang.

Når I er kommet igennem de tre events, er I nået igennem 1. dag. I må nu rykke et felt frem på **tælleren** ude til venstre.

På tredje dag når familien til et **Videnskort**. Et rigtigt svar belønnes med 10 Rdl. **Videnskortet med et nummer på** trækkes af en anden familie og spørgsmålet til det pågældende nummer læses op af **Markedslederen**. **Markedslederen** afgør om I må bruge hjælpemidler som computer eller opslagsværker til at svare. Han/Hun afgør desuden også om det skal gøres inden for en tidsramme f.eks. 2 min.

Er I nået igennem alle spørgsmål, så bland videnskortene og vend bunken.

Undervejs i de forskellige events kan I møde **Gemmekort**. Disse kort gemmer I ved jeres spilleplade og dem bruger I eller forholder I jer til undervejs i spillet.

Trækker I et nyt **Gemmekort** opløses det gamle. Det kan især være en fordel, hvis jeres stude er blevet mindre værd. Det eneste kort som ikke kan opløses er et **Forskafferkort**. Dette kort kan dog kun bruges een gang, hvorefter det lægges tilbage i bunken. Bland bunken når **Forskafferkortet** er lagt tilbage.

Sådan fortsætter I spillet indtil alle er i Husum (dvs. på felt 12) Den familie, der først når frem til Husum, modtager 25 Rdl.

Når alle er nået til Husum sælges studene i forhold til prisen beskrevet i regelsættet. Efter dette opgøres så hvor mange penge og råstoffer man har. Råstoffernes værdi symboliserer gårdens værdi. Den familie der har flest penge og flest råstoffer har vundet.

## JYLLANDSHISTORIE

---

*Spillet er udviklet af Anja Høegh for Silkeborg Kulturhistoriske Museum/Blicheregnens Museum*

### TIL LÆREREN

*Hærvejen på spil – Jyllandshistorie* tager i denne udgave sit udgangspunkt i Hærvejens historie med fokus på stuedrift i 1800-tallet.

**Jyllandshistorie** kan laves om til et spil om et hvilket som helst emne, man føler eleverne har brug for at få en anderledes indgangsvinkel til. Det kan eksempelvis være et tillæg til almindeligt tekstarbejde. Her er Blicheregnens Museums eget materiale om Stuedrift og Hærvejens historie et godt sted at starte.

Hvis lærere har lyst til at lave spillet om, kan dette sagtens lade sig gøre – ret nemt endda. Arbejder klassen f.eks. med middelalderen som tema, skal I blot selv – evt. i samarbejde med jeres elever – fremstille Videnskort, Pengekort, Dilemmakort og Eventkort således, at de kommer til at omhandle middelalder-temaet. Værdier og handelsvarer ændres ligeledes i forhold til de temaer, I arbejder med. Dermed bliver omdrejningspunktet et andet end stuedriften, men undervisningsformen er den samme.

En anden måde at bruge spillet på er at dele klassen op. Den ene gruppe laver et spil til den anden gruppe, alt ud fra hvordan I vurderer de enkelte elevers behov. Nogle elever vil have et stort udbytte ud af at

konstruere et spil for resten af klassen, mens andre vil se dette som en helt uoverskuelig opgave. Det er to vidt forskellige måder at arbejde på.

Et helt tredje forslag er, at I deler jeres klasse op. Den ene halvdel arbejder med at lave spillet om til at handle om vikingerne, mens den anden halvdel laver det om til at handle om middelalderen.

Dette vil indebære diskussioner, valg og fravalg. Det er imidlertid en proces, som kan involvere flere fag, eksempelvis dansk, matematik, historie og geografi, og derfor vil det være oplagt at anvende spiltilrettelæggelsen i en emneuge eller i et andet tværfagligt samarbejde.

De færdige spil skal naturligvis præsenteres for klassen og prøves af.

Helt oplagt er spilkonstruktionen – uanset hvilken form I måtte vælge – en god måde at afslutte evt. en temauge.

NB! De dilemmaer, som bliver skrevet ned, kan senere bruges til at tale videre om, hvordan livet var for folk i Danmark i 1800-tallet.

Spillepladen til *Hærvejen på spil – Jyllandshistorie* er lavet frit efter materiale i Hugo Mathiesens bog fra 1930 "*Hærvejen – en tusindårig vej fra Viborg til Danevirke*". Det er ikke meningen, at kortet skal være et nutidigt Jyllandskort og dermed geografisk korrekt. Grunden til at anvende Hugo

Mathiesens kort er, at han – om nogen – var med til at sætte fokus på Hærvejen og dens betydning. Og det på et tidspunkt, hvor det gamle vejssystem praktisk talt var glemt.

### **Handling**

Du er studedriver på Hærvejen, og du arbejder for studebonden med at drive stude fra Viborg til det store forårsmarked i Husum. Markedet starter i slutningen af april og studene er lidt træge i det. De har stået og hygget sig i stalden hele vinteren. Det er stadig koldt her i begyndelsen af april.

At drive studene af sted tager ca. 12 dage, men du ved af erfaring, at det altid tager lidt længere tid end planlagt. Der sker meget under en drift af mange stude; såsom sygdom, et dyr bliver skadet, sure bønder, der skal køles ned, fordi dine dyr har trampet ind på deres mark osv.

Studebønderne troede ikke på papirspenge, så man handlede i rigsdaler, der var lavet af sølv.

Studene du skal handle med blev altid solgt i par, og de skulle naturligvis helst se godt ud og passe sammen.

Undervejs på turen er du nødt til at bestemme hvilken vej, der er bedst at gå. Din viden vil blive sat på prøve, tør du tage chancer, kan du løse de problemer, som du møder undervejs og meget andet.

Du slår med terningen, der har øjne fra 1-3. Du begynder i Viborg og slutter i Husum til Markedet.

Du bestemmer ruten. Du må bare ikke gå diagonalt.

---

### **INDHOLD (2 spillere)**

---

#### **Spilleplade**

Gammelt jyllandskort med plads til de forskellige udfordringskort

#### **Penge**

Man bruger skolens egne centicubes eller I klipper penge.

Forslag til farver:

Blå – 1 Rigsdaler (Rdl.)

Rød – 5 Rdl.

Grøn – 10 Rdl.

Orange – 50 Rdl.

Sort – 100 Rdl.

#### **Kort**

I denne udgave er kortene stude. Hvert kort gælder for 2 stude, og du starter med at have 20 kort.

Hver stud kan sælges i Husum for 80 Rdl.

#### **Terninger**

Terning med talværdierne 1 til 3: 1 stk.

Almindelig 6 siders terning: 4 stk.

Husk også papir og blyant!

#### **Formål**

At få så mange stude til Husum som muligt og få dem solgt. Den, der har flest penge til sidst, vinder.

## REGLER

---

På de forskellige felter på spillepladen står der forskellige bogstaver V, E, D og P

Når du lander på et af disse felter trækker du et kort og udfører handlingen

### **V betyder Videnskort**

Videnskortene fortæller om vigtige hændelser og mindesmærker i Danmarkshistorien.

Du får valgmuligheder til at finde den rigtige løsning, og for et rigtigt svar tjener du 5 Rdl. Din lærer bestemmer, om du må bruge opslagsbøger og computer til hjælp.

### **E betyder Eventkort**

Her sker forskellige ting, som også skete for stuedriverne. Alt sammen noget de ikke rigtig

kunne gøre noget ved. De kunne blive ramt af dårligt vejr, eller mangel på mad på kroen osv. Nogle eventkort kan endda ramme begge spillere.

### **D betyder Dilemmakort**

Med et dilemmakort i hånden står du overfor et problem, der skal løses.

Hvad gør du? Husk at dit løsningsforslag skal passe til den tid, vi er i.

Skriv din løsning ned og slå derefter med en 6 siders terning, for at se om din løsning lykkes.

1-3: Din plan lykkes = 2 Rdl.

4-6: Det lykkes ikke - tag konsekvensen.

### **P betyder Pengekort**

Pengekortet er et chancekort. Du kan være heldig at finde penge, fordi du har gjort en god handel, men du kan også møde en tyv, der stjæler et dyr – så derfor: tør du tage chancen?

## VIDENSKORT

---

### *Finderup Høj*

Lidt uden for Viborg ligger *Finderup Høj*. Herfra har kong Erik Glippings ryttere 1286 kunnet se den brændende lade, hvor deres myrdede konge lå. Han blev myrdet på en ganske særlig aften formentlig af en række jyske stormænd. Men hvilken nat:

- a) Kyndelmisse den 2. februar. Dagen markerer at halvdelen af vinteren er gået, og kirken fejrer dette med særlige lysfester. Lysene symboliserer den brændende lade;
- b) På en Tycho Brahes dag – en dag, hvor man er særligt uheldig. Den danske astronom Tycho Brahe (f. 1546) udregnede i alt 32 af disse;
- c) Sankt Cæcilie Nat den 22. november. Sankt Cæcilie er en kvindelig helgen – skytshelgen for musik og for de blinde.

### *Jørgen Friis' Hald*

På en odde ud i Hald Sø ligger resterne af en borg, som blev bygget af en mand ved navn Jørgen Friis ca. 1528. Hvad blev borgen bl.a. brugt til:

- a) Jørgen Friis holdt meget af vin og dans, og han opførte borgen på det smukke sted for at kunne holde de vidunderligste fester;
- b) Jørgen Friis var Viborgs sidste katolske biskop, og han opførte borgen i forbindelse med urolighederne op til reformationen 1536. Jørgen Friis endte dog selv med at blive fange netop i denne borgs tårn.
- c) Jørgen Friis var forelsket i en meget ung pige. Han måtte ikke gifte sig med hende, men bortførte hende og gemte hende på borgen – langt væk fra hendes magtfulde familie.

### *Jens Langknivs Hule*

I Ulvedal Plantage ligger en langdysse fra Yngre Stenalder. Den kaldes Jens Langknivs Hule, fordi den siges at have været tilholdssted for røveren Jens Langkniv. Hvorfor hed han Jens Langkniv?

- a) Jens var en helt almindelig mand, men når han spiste brugte han kun sjældent en gaffel. I stedet skar han sin mad med en meget lang kniv og puttede det i munden med spidsen;
- b) Jens var medlem af en røverbande, og han var rigtig god til at kaste med kniv.
- c) Jens var en jysk Robin Hood, som i slutningen af 1500-tallet drev rundt i Himmerland.

### *Grathe Hede*

Grathe Hede er et vigtigt sted for Danmarkshistorien. Hvorfor?

- a) Det var her kampene mellem landets to stridende konger stod i 1157. Valdemar vandt, da Svend flygtede og senere blev dræbt;
- b) En af landets største konger Svend Grathe havde i 1100-tallet et stort gods netop på dette sted;
- c) Den unge konge, Svend, der havde vundet slaget mod venderne, blev kronet netop her på heden. Hans kroning var et vendepunkt i landets mørke historie, der var præget af kampe mellem de store adelsslægter.

### *Bølling Sø*

Ved Bølling Sø gjorde man i 1950 et usædvanligt fund, som involverede to drenge og deres familie, kriminalpolitiet og Silkeborg Museum. Hvad var det man fandt?

- a) Kriminalpolitiet fandt en række kostbare messinggenstande som to drenge havde stjålet fra Silkeborg Museum og gemt i mosen for senere at sælge dem;
- b) To drenge og deres familie gravede tørv i mosen og fandt to sværd. Med våbnene i hånden tilkaldte familien kriminalpolitiet, der dog mente at sværdene hørte hjemme på Silkeborg Museum. I dag kan man se Bøllingsværdene på Silkeborg Museum;
- c) En familie, der gravede tørv i mosen ved Bjældskovdal stødte på et lig, og tilkaldte Kriminalpolitiet. Da det viste sig at være liget af en mand fra jernalderen, tilkaldte man Silkeborg Museum. I dag kan man se Tollundmanden på Silkeborg Museum.

### *Margrethediget*

Margrethediget er en af landets mange forsvarsvolde. Hvor gammelt tror I, diget er?

- a) Margrethediget er opkaldt efter Margrethe den første og må derfor være fra ca. 1400;
- b) Kong Frederik den syvende byggede diget i 1861;
- c) Man ved ikke hvornår diget er opført – ej heller hvilken Margrethe, der har lagt navn til det.

### *Jellingstenen*

Ved Jelling Kirke står to runesten. Den største er rejst af Harald Blåtand, mens den lille er rejst af Gorm den Gamle. Ofte kalder man den største sten noget ganske bestemt. Nemlig:

- a) Kongebrevet;
- b) Danmarks Dåbsattest;
- c) Borgerbrevet.

### *Ravningbroen*

Ravningbroen har ført mennesker tørskoet over Vejle Ådal for mere end 1000 år siden. Den var usædvanlig for sin tid af mange årsager – først og fremmest pga. dens længde. Men hvor lang var broen?

- a) ca. 250 meter – dvs. lidt længere end to fodboldbaner;
- b) mellem 450 og 600 meter – dvs. mellem 3½ og 5 fodboldbaner;
- c) mellem 750 og 1000 meter – dvs. mellem 6 og 8 fodboldbaner.

### *Kong Rans Høj*

Ifølge sagnet faldt kong Ran i Kongsdalen, da han kæmpede mod en anden lokal konge, nemlig Amlod. Men hvornår fandt denne kamp sted?

- a) I bronzealderen – ca. 1800-500 f.Kr.;
- b) I vikingetiden – ca. 800 til ca. 1100 e.Kr.;
- c) I middelalderen – ca. 1100 til 1550.

### *Vorbasse*

Ved kirken i Vorbasse lå der engang en helligkilde – Hellig Legems Kilde. Mange besøgte kilden og derfor havde handlen gode forhold, og med tiden opstod Vorbasse Marked som et centrum for studehandlen langs Hærvejen. Hvad var årsagen til at så mange mennesker besøgte kilden?

- a) Man mente, at vandet fra kilden kunne bringe god høst og dermed forbedre forholdene hjemme på gården;
- b) Man mente, at vandet fra kilden kunne lindre og helbrede de syge;
- c) Man mente, at vandet fra kilden bragte rigdom og velstand til den, der drak af det.

### *Halvvejshøjen*

Lidt nord for Vejen ligger der en gravhøj, som kaldes Halvvejshøjen. Den hedder sådan fordi:

- a) Højen ligger præcist midt i Jylland – lige langt mod nord som mod syd og mod øst som mod vest;
- b) Højen ligger ca. 150 km. fra Viborg og ca. 150 km. fra Slesvig – dvs. stuedriverne er nået ca. halvvejs med deres stude;
- c) Højen ligger præcis mellem Esbjerg og Odense.

### *Frihedsbroen*

Frihedsbroen krydser den å, der fra 1864 til 1920 markerede grænsen mellem Danmark og Tyskland.

Hvilken å dannede grænsen?

- a) Gudenåen;
- b) Kongeåen;
- c) Skjern å.

### *Jels Voldsted*

Jels Voldsted ligger ud til Midtsø og er formentlig helt tilbage fra vikingetiden. Men hvorfor blev voldstedet opført?

- a) En gruppe bønder gik sammen om at opføre store jordvolde for at holde deres dyr inde. De valgte placeringen tæt på søen for den lette adgang til drikkevandet og for at undgå at skulle bygge voldene hele vejen rundt om græsningsarealet;
- b) Voldstedet har formentlig rummet en stor vikingeborg. Herfra har man kunnet kontrollere færdslen på Hærvejen, der havde et spor lidt sydfor;
- c) En gruppe bønder opførte i fællesskab store jordvolde for at holde vandet fra Midtsø væk fra deres marker. Dette var på et tidspunkt, hvor en oversvømmet mark kunne betyde økonomisk ruin for en familie, og derfor var mange af søens naboer interesserede i at holde den fare væk.

### *Borgen Tørninghus*

I 1300 og 1400-tallet danske konger indædt mod fjender fra syd. Borgen Tørninghus var strategisk godt placeret, således at man kunne kontrollere al færdsel gennem dalen. Men hvem var disse fjender fra syd?

- a) Det var holstenske grever;
- b) Det var vendiske stammer;
- c) Det var preussiske baroner.



### *Immervad Bro*

Immervad antyder, at her har man altid kunnet krydse et åløb nogenlunde sikkert. Fra slutningen af 1700-tallet har man kunnet krydse Immervad Å via en nyopført bro. Hvad var den lavet af?

- Immervad Bro blev bygget af tykke træbjælker. De tykke stammer hentede man i skovene nær Haderslev;
- Immervad Bro blev bygget af helt firkantede granitkvadre. Disse kvadre hentede man i Hovslund, og man transporterede dem på kærre langs Oksevejen;
- Immervad Bro blev bygget som en træbjælkebro, men i stedet for træ brugte man stenbjælker. Alle bjælkerne stammer fra en enkelt granitblok, nemlig Skovbystenen.

### *Sikringsstilling Nord*

Æ Vold eller Vendersvold stammer helt tilbage fra 200-tallet. Det var et befæstningsanlæg på ca. 3 km, men kun ca. 500 meter kan ses i dag. Mere end 1500 år senere opførte man endnu et forsvarsværk på stedet, nemlig Sikringsstilling Nord. Men hvem opførte dette værk?

- Det danske grænsegendarmeri genopbyggede det gamle forsvarsværk for at holde den tyske trussel for døren under krigen i 1864;
- Den kejserlige tyske hær opførte forsvarsværket under Første Verdens Krig i årene 1916-18;
- Tyske nazistiske styrker opførte forsvarsværket forud for Anden Verdenskrig – en krig, der for Danmarks vedkommende startede 9. april 1940.

### *Urnehoved*

I middelalderen havde hver landsdel sit eget Lansting. For Sønderjylland menes dette at have fundet sted ved Urnehoved. En dansk konge blev i 1137 dræbt af herremanden Sorte Plov. Hvilken konge var det?

- Svend Grathe;
- Erik Ejegod;
- Erik Emune.

### *Povls Bro*

Povls Bro (eller Povlsbro) er en af de få bevarede broer på Hærvejen. Broen er af sten og med en enkelt bue, men hvornår er den anlagt?

- Broen er anlagt i senmiddelalderen – ca. 1520;
- Broen er anlagt i løbet af renæssancen – ca. 1500 til 1660;
- Broen er anlagt i den tidlige enevælde – ca. 1660-1788.

### *Frøslevlejren*

Frøslevlejren blev bygget i under Anden Verdenskrig (1944) af den tyske besættelsesmagt. Den fungerede som interneringslejr (fangelejr) på den danske side af grænsen. Men hvem var fangerne i Frøslevlejren under krigen?

- Tyske soldater, der pludselig nægtede at kæmpe for deres land;
- Jøder fra hele Europa som ventede på at blive sendt videre til de tyske koncentrationslejre;
- Danske modstandsfolk, politiske fanger (eksempelvis kommunister), politifolk og danske jøder.

## EVALUERINGSSKEMA TIL TESTKLASSERNE

---

### Elever:

1) Fungerer reglerne?

*Hvis ikke kom med konkrete eksempler om hvor I støder på problemer.*

---

---

---

2) Er der forståelsesspørgsmål? - *her tænkes både på Undervisningsmaterialet og på selve spillet.*

---

---

---

3) Hvad synes du om, at lære noget om Hærvejen gennem et spil, i stedet for et emne med normalt tekstarbejde?

---

---

---

4) Føler du, at du har fået ny viden ved at spille dette spil og i så fald hvad?

---

---

---

5) Hvad var godt?

---

---

---

6) Hvad var mindre godt?

---

---

---

**Lærere:**

7) Hvordan synes du designet er? (*kommenter på udseende og anvendelighed*)

---

---

---

8) Hvordan virker lærematerialet? (*udseende og anvendelighed*)

Kan det bruges ud fra tanken om, at det kan tilpasses den enkelte elev, hvis det findes til download?

---

---

---

9) Er der svære ord, der mangler forklaring?

---

---

---

10) Har du indtrykket af, at eleverne får et væsentligt læringsudbytte af spillet og dertil hørende Undervisningsmateriale; bl.a. set i forhold til Fælles Måls trinmål og slutmål.

Hvis ja - hvilket udbytte kan du fremhæve?

Her tænkes også på det efterfølgende arbejde med diskussioner og samtaler om den pågældende periode om folks levevilkår i Danmark?

---

---

---

## SVAR FRA EVALUERING – ELEVER OG LÆRERE

---

Ad 1: "Grundlæggende JA! Men der er lidt for mange tolkningsspørgsmål i forhold til Eventkortene. CS-tal over/under – hvad så?"

"Ja, men af og til skulle man også lige tænke sig om en ekstra gang."

"Jeg synes, der er nogle småting, der skal laves om, men vi har skrevet det ned undervejs i spillet."

"Jeg synes, der er super mange regler, og man får for lidt penge. F.eks. får man 1 Rdl. ved høst m.m."

"Prislisten er forvirrende."

"Nej, det synes jeg ikke helt. Vi har lavet om i reglerne, så det fungerer nogenlunde nu."

"Enkelte problemer med udbytte og priser/straf."

Ad 2: "Nej, jeg synes det er et godt spil. Og når man først har sat sig ind i spillet og reglerne, er det et fedt spil."

"Når først man kommer i gang, flyder det, men opstarten kan være sej, men det skal nok blive godt."

"Ja, det synes jeg, men jeg synes det var svært til at begynde med."

"Jeg forstår ikke hvorfor, der kun sker dårlige ting, hvis man slår over sit CS-tal. Synes der burde være fordele og ulemper ved både høje og lave CS-tal + hvad med forskafferens."

"Ja, enkelte kort bør omformuleres."

Ad. 3: "Det er godt, men jeg synes også der bør være normalt tekstarbejde."

"Det er meget federe. Jeg er personligt bare en røv til at forstå, når det gælder tavle/læseindlæring."

"Det synes jeg, er meget mere spændende. Kan godt li at lære noget, når det er noget, man kan lære ved at bruge hænderne."

"Det er så meget bedre, men jeg synes, det er et spil, der tager meget lang tid."

"Det er en meget god idé, især for de elever, der har svært ved tavleundervisning og bøger. Plus at det er godt samarbejde."

"Det er langt mere underholdende og lærerigt, når det foregår interaktivt."

Ad. 4: "Ja, jeg har ikke før hørt om Hærvejen."

"Jamen jeg føler, at jeg har fundet ud af hvordan man drev studene førhen."

"Nej, ikke sådan specielt."

"Får noget ud af det – om hvordan det var i 1800-tallet."

"Faktisk ikke, men vidste en del i forvejen."

"Ja, har fået en forståelse af studedrift."

Ad. 5: "At man skulle forhandle – være strategisk."

"At det var udarbejdet som et strategisk spil."

"Det er et langt spil, og man er nødt til at samarbejde."

"Den måde spillet var lavet på – der var bare meget at holde styr på."

"Strategi, handel og samarbejde."

"Spillet fungerer både som underholdning og som læringsredskab."

Ad. 6: "At jeg var ved at tabe, og at reglerne ikke var helt klare, men det arbejdes der jo på."

"At det var meget svært at komme ind i og forstå. Og det tog en hel skoledag."

"Det er meget svært at sætte sig ind i så mange regler efter min mening."

"Længden af spilleregler – mange af os mistede koncentrationen."

"Enkelte forhold bør fikses – udbytte ved såning, udgifter ved opdræt osv."

Ad. 7: "Meget fint og visende for den tid. Simpelt og ikke uoverskueligt."

Ad. 8: "Fint, men med små justeringer, som vi har noteret gennem spillet."

Ad. 9: "Counter?"

"CS-tal."

Ad. 10: "Ja, eleverne får et godt læringsudbytte. Desuden er det godt, at spillet er taktilt. Især for de røre/gøre-elever, der kan have svært ved almindeligt tekstarbejde. Spillet er meget visuelt og derved nemt tilgængeligt."

## PERSPEKTIVER FOR *HÆRVEJEN PÅ SPIL OG JYLLANDSHISTORIE*

---

### **Ændringer fremover**

Det står for os i dag – på den anden side af projektets udførelse – fuldstændig klart, at man ikke kan færdigudvikle et spil med disse dimensioner på kort tid. Inden for projektets tidsramme opnåede vi imidlertid ikke blot ét men to spilbare spil. I den kommende tid skal spillene testes igen og regler, diverse kort og lignende skal justeres. Ud fra evalueringerne og efterfølgende samtaler med lærere og kolleger er der endvidere dukket ting op, som kræver et nærmere gennemsyn. Eksempelvis bør alle ordene i spillet oversættes til dansk – counter, CS-tal, mv. Selve regelsættet skal derudover gås efter i sømmene, da visse ting kan og bør forklares nærmere og/eller mere simpelt. Mængden af penge til rådighed i spillet og for den enkelte familie skal ligeledes justeres – lige som den fysiske udformning af mønter skal være anderledes.

Om man kunne nå projektets deadline og slå to streger under facit, er for os tvivlsomt. Men det er heller ikke ønskeligt. Formålet med et Outreach-projekt er vel i bund og grund at etablere *vedvarende* samarbejdsrelationer – og personlige forhold – med projektets øvrige deltagere. Derfor vil arbejdet med *Hærvejen på spil* og *Jyllandsspillet* – bl.a. justering af regler og sprog, udformning af diverse kort, mønter, mv. og PR-arbejdet rettet mod skoler – fortsætte også fremover såvel på Blicheregnens Museum som på Silkeborg Kulturhistoriske Museum som helhed.

Som spin-off af de to spil om hærvejen og stuedriftens historie er museet i skrivende stund i færd med at opbygge en udstilling, der tager udgangspunkt i spillenes universer. Man kommer til at bevæge sig ind i nætterne, hvor stuedriverne holdt hvil med deres stude, man kommer til kroen og til markedet, og undervejs møder man en række af de dilemmaer og udfordringer, som man også møder i spillene. Sammenhængen mellem sommerens udstilling og projektarbejdet med brætspillene understreges yderligere af de samarbejdspartnere, som efterhånden er blevet dybt involveret i opbygningen af udstillingen. Disse samarbejdspartnere må siges at tilhører den del af befolkningen, som vi ikke ser oftest på museerne. Samarbejdspartnere er Silkeborg Tekniske Skole, Silkeborg Produktionshøjskole, Forsorgshjemmet Godrum og Fa-brikken – et socialpædagogisk værksted i Silkeborg.

Udstillingen skal efter planen åbne omkring Skt. Hans 2010.

## ØKONOMI

---



## BILLEDER FRA ARBEJDET MED SPILTILRETTELÆGGELSE PÅ GLUDSTED FRISKOLE

3.-5. klasse på Gludsted Friskole laver idéer til et spil om *Bondeliv i gamle dage*.



Spillet bliver testet undervejs.



Reglerne skrives ned til dem, der skal spille spillet.



Information søges frem på internettet.



Spillet er færdigt og skal vises frem.



Der er blevet savet, malet, tegnet, kopieret og ikke mindst tænkt mange tanker i uge 47 på Gludsted friskole.

Dagen var tilrettelagt efter Cooperative Learning-principper og Faglig læsning.