



# VIKINGATIDEN

800 - 1050



# Kunskapskrav

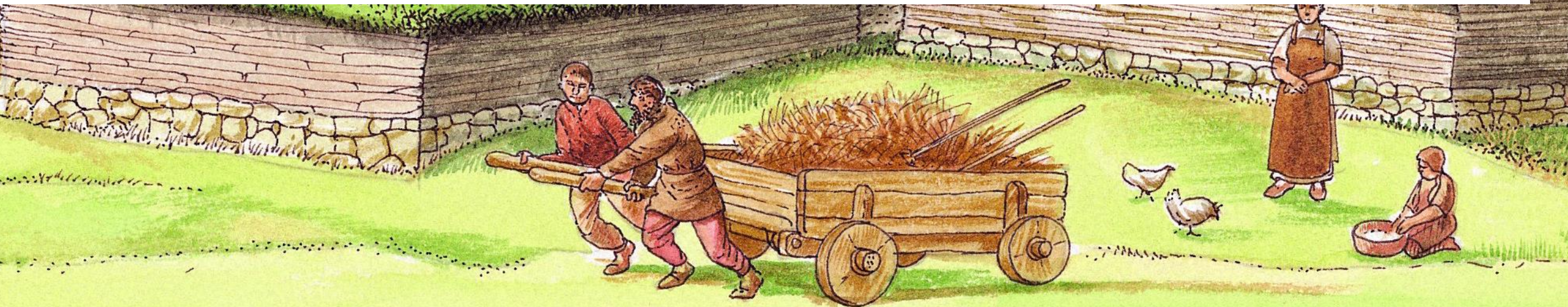
**grundläggande/goda/mycket goda** kunskaper om händelser, aktörer och förändringsprocesser under olika tidsperioder samt grepp.

**utvecklade/väutvecklade** resonemang om orsaker till och konsekvenser av samhällsförändringar och av människors handlingar

på **enkla/utvecklade/väutvecklade** resonemang om likheter och skillnader i människors levnadsvillkor under olika tidsperioder.

Ågöror till historiska källor, beskriver vad som kan vara en historisk källa och ger **något/några/några välgrundade** exempel på berätta om det förflutna.

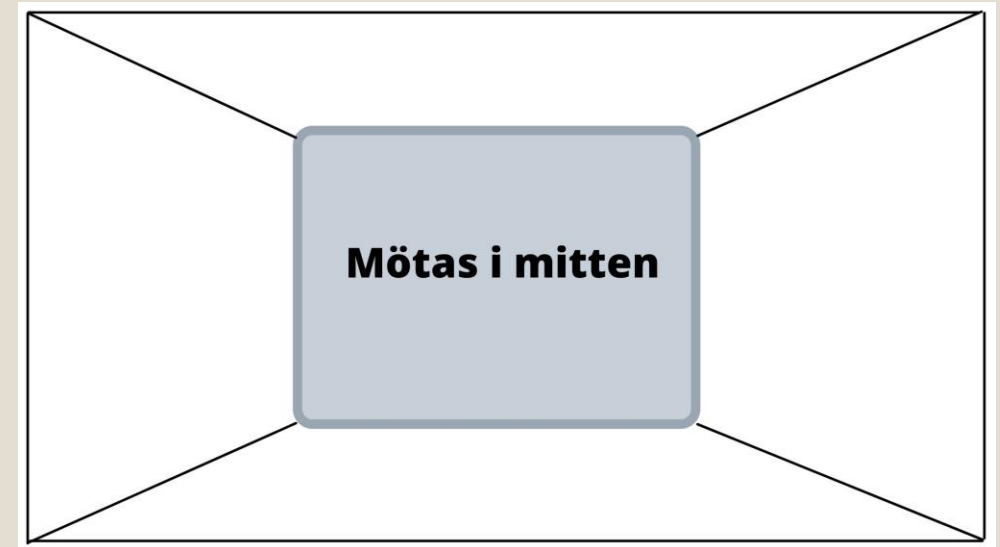
Exempel på hur **-/-/och i vilket syfte** historia kan brukas i **något/olika/olika** sammanhang.



# Förkunskaper

## = vad kan ni redan?

1. Materialaren hämtar ett A4-papper.
2. Sekreteraren ritat upp mallen av strukturen ”mötas i mitten”.
3. Fundera först själv. Vad vet du om vikingatiden? Skriv ner det du kommer på.
4. I mitten skriver ni nu de saker som fler än en gruppmedlem antecknat.
5. Tavlan är nu en stor tankekarta. Ni ska nu som grupp fylla på tankekartan på tavlan med era tankar.
6. En grupp i taget går fram och skriver en sak. Om det ni tänkt skriva redan finns på tavlan, behöver ni inte skriva det igen.





ƿ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ  
f u þ o r k h n i a s t b m l r

# Hur kan vi veta något om vikingatiden?

1. Diskutera med din axelkompis om hur vi kan veta något om vikingatiden. Vilka historiska källor tror ni finns kvar från vikingatiden?
2. Skriv ner era tankar i era SO-skrivböcker.
3. Läs i grundboken. Stämde det som ni trodde?
4. Vilken historisk källa tycker ni är den mest trovärdiga? Varför är just den källan mest trovärdig?
5. Ändra och fyll på med de fakta som ni hittade i boken.

# Alias

## - att förklara ett begrepp

Känner ni till spelet Alias? Det ska ni spela nu.

**Regler** Spelet går ut på att du ska förklara ett begrepp så bra att din medspelare kan gissa vilket begrepp det är. Du får dock inte använda dig av begreppet eller delar av det i din förklaring.

**Tillverka spelet själv** Börja med att klippa ut 12 lika stora bitar av lite hårdare A4-papper. Skriv varje begrepp så tydligt som möjligt på ena sidan av kortet.

**Plugga** Innan ni börjar spela (axelpar mot axelpar) får ni möjlighet att läsa på vad begreppen betyder för att enklare kunna förklara dem.

**Begrepp** Birkafliskan, Blåtand, Handelsmän, Historiebruk, Järnålder, Kulturmöte, Levnadsvillkor, Miklagård, Ofria människor, Ting, Träl, Uppåkra, Vikingatåg, Ätt.









# Den typiska vikingen

## Del 1

1. Ni ska nu tillsammans med axelkompisen rita en viking så som ni "ser" en viking. Ni ska måla bilden noggrant.
2. Ge er viking ett namn.
3. Utan att läsa i grundboken, ska ni till er bild också svara på frågorna nedan:
  - a) Vad åt er viking?
  - b) Vad "jobbade" er viking med?
  - c) Hur bodde er viking?
  - d) Var bodde er viking?

## Del 2

1. Ni ska nu gå runt och läsa och titta på de andra axelparens vikingar.
2. Fundera om det finns något som är gemensamt för era vikingar.
3. Hjulet bestämmer några axelpar som får berätta om vilka likheter ni hittade. Likheterna kan finnas både på bilden och i de svar som skrivits på de frågor som fanns.

# Rappakalja

## - den "rätta" historien

Ni ska nu få berätta den mest "rätta" historien à la rappakalja.

1. Läs texten i länken: [Två huvuden kortare-  
Falköping under vikingatid - Svenskt Kulturarv](#)
2. Ni ska nu i axelparen berätta historien om dessa två män.
3. Den av er i axelparen som det tar längst tid för att komma till skolan öppnar ett Word-dokument och döper det till "Den rätta historien".
4. Dela dokumentet med mig.



# Den ”rätta” historien – så här ska ni göra

Ni ska skriva en så trovärdig historia som möjligt om de två personerna som hittades begravda på Köttorget i Falköping.

Fundera på dessa frågor när ni skriver.

- a) Var kom de två personerna ifrån?
  - b) Vad gjorde de i Falköping?
  - c) Hur kommer det sig att de hittades på det här viset?
  - d) Har ni använt er av stor bokstav och skiljetecken på rätt ställen?
- Jag kommer att läsa upp era historier med inlevelse inför klassen.
  - Ni kommer efter det få fundera i axelparen vilken historia som verkar mest trovärdig.
  - Skicka ett mail till mig där ni skriver vilken berättelse som verkar mest trovärdig.



# Levnadsvillkor - en jämförelse

Läs i grundboken om hur vikingarna levde. Svara på frågorna nedan och skriv ner i din SO-skrivbok.

- a) Vad åt vikingarna?
- b) Vad jobbade de flesta vikingar med?
- c) Hur bodde vikingarna?
- d) Stämde den viking som ni ritade och skrev om överens med informationen som finns i grundboken? Om inte, berätta vad det är som skiljer.





# Levnadsvillkor

1. Skriv och förklara i din SO-skrivbok hur människorna levde under vikingatiden som:
  - a) Man
  - b) Kvinna
  - c) Barn
  - d) Träl
2. Vilka likheter med vår tid kan du hitta?
3. Vilka skillnader med vår tid kan du hitta?
4. Hade du velat leva under vikingatiden? Motivera ditt svar.

(Hi 4-6 s. 20-21 eller SO 4 s. 48-49)

Använd er av de fyra diskussionsfrågorna som finns i övningsboken som handlar om levnadsvillkor. Välj ut en av dem.

- I. Ge exempel på något som du kan och som en tioåring under vikingatiden inte kunde.
- II. Ge exempel på något som en tioåring under vikingatiden kunde göra, men som inte du kan.
- III. Hur kommer det sig att befolkningen i Norden har ökat sedan vikingatiden och fram till idag?
- IV. Hur tror du att barn lekte under vikingatiden? Finns det några lekar som kan vara desamma än idag?

Diskutera en fråga i taget. Skriv ner ett svar som ni sedan kommer att dela med resten av klassen. Alla grupper kommer att få delge sina svar på frågorna. Kom ihåg att alla ska få komma till tals och att ni lyssnar på alla gruppmedlemmar.

## Levnadsvillkor - diskussionsfrågor



# Historiebruk - genomgång

- Historia finns i filmer och spel. Kan ni ge några exempel på det?
- Politikerna i Sveriges riksdag har bestämt att ni ska lära er historia. Varför tror ni att de bestämt det?
- Vi kommer i kontakt med vikingar inom idrotten, populärkulturen och reklam. Varför används vikingarna och vikingatiden där?
- Vikingar uppfattas som spännande - något att vara stolt över som svensk. Ska vi vara stolta över det som vikingarna gjorde?

(Hi 4-6 s. 22-23 eller SO 4 s. 50-51)

- Ni ska nu som grupp hitta så många kopplingar som möjligt till vikingar och vikingatiden från vår tid.
- Ni ska försöka fylla en A3-plansch med så många kopplingar som möjligt.
- Ni kan, om ni vill, få 2 A4-papper utskrivna med bilder. Resterande kopplingar får ni rita och skriva om själva på planschen.
- Om ni vill ha något utskrivet, öppnar ni ett nytt Word-dokument och klistrar in de bilder som ni vill ha utskrivna. Det får alltså inte överstiga två A4-papper.

# Bäst i Test - historiebruk del 1



- Under arbetets gång ska alla gruppmedlemmar ha ett vikinganamn som ni använder när ni talar till varandra.
- De grupper som klarar av använda sig av dessa vikinganamn utan några större missar får en extra poäng.
- Den mest iögonfallande planschen ger en extra poäng.
- Ni kommer att ha en lektion på er. Er tid börjar NU!

# Bäst i Test

## - historiebruk del 2

# Efter Bäst i Test - karusellen

- Gå runt och titta på de gruppernas arbeten.
- Fundera om de har hittat någon koppling till vikingar och vikingatiden som ni inte hittat.
- Fundera också på om det fanns någon eller några kopplingar som ALLA grupper hade.
- Varje grupp kommer att få berätta något positivt om de andras arbeten och om de två saker ovan, som ni skulle fundera på.

## Film-Bingo


# Filmbingo

Ni ska nu spela filmbingo.

- Fyll i rutorna med verb och substantiv som ni tror kan dyka upp i den 15 minuter långa film om vikingatiden vi ska titta på.
- Efter varje kryss skickas brickan vidare i gruppen.
- Om ni får kryssa ruta 1 och 25 får gruppen 10 upphopp/kryss. Om ni får kryssa ruta 13 gör gruppen en valfri ”målgest”.
- Får gruppen bingo, ropar gruppen ordet viking baklänges.

# Film-Bingo



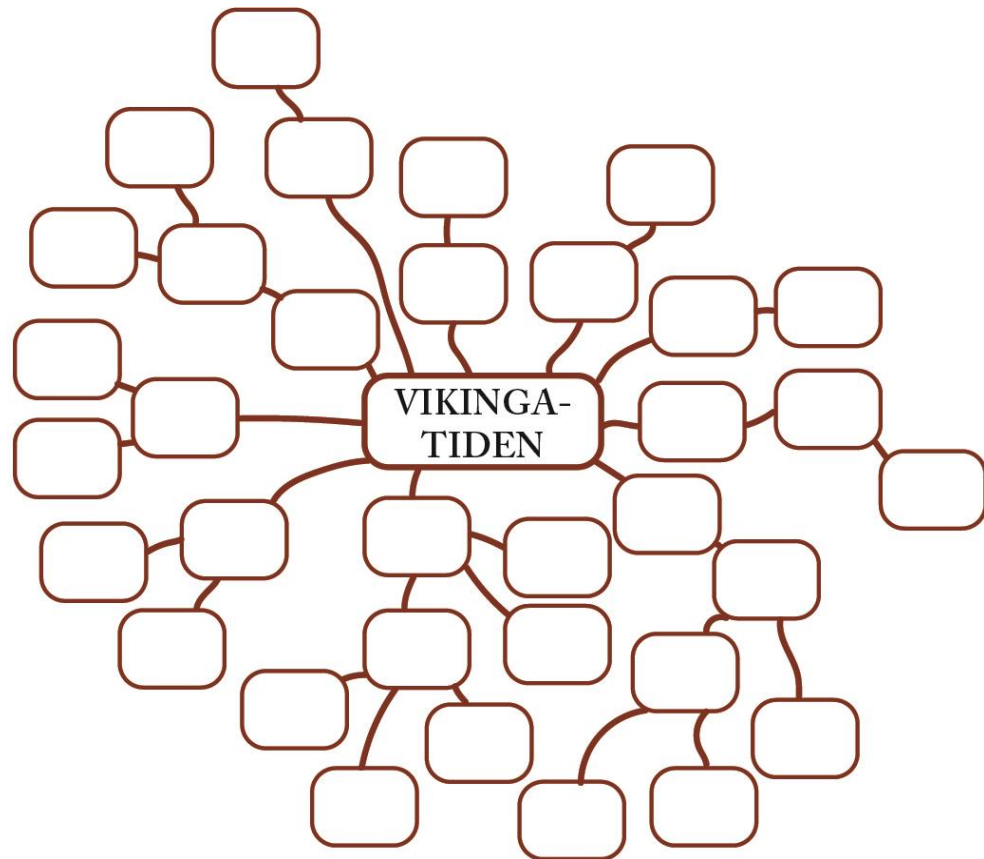

## Vikinga-Jeopardy

# Vikinga-Jeopardy

- Dags att spela Vikinga-Jeopardy.
- Innan spelet börjar har varje grupp möjligheten att ”plugga”.
- Använd er av grundboken (Hi 4-6 s. 16-25 eller SO 4 s. 44-53).  
Dela upp arbetet så som ni i gruppen tror blir bäst.
- Ni har 15 min på er från NU!

[Enter Title Jeopardy Template \(jeopardylabs.com\)](http://jeopardylabs.com)

# Sammanfatta området - del 1



- Jobba med din axelkompis.
- Ni ska tillsammans göra en tankekarta om vikingatiden.
- Använd er av grundboken om ni behöver.
- Skriv så vem som helst skulle kunna förklara vikingatiden med hjälp av ER tankekarta.
- Tankekartan ska lämnas in till mig.

- Efter att jag fått in alla era tankekartor, så kommer jag att blanda dem och dela ut dem till er igen.
- Ni ska nu, med hjälp av den tankekarta ni har fått, förklara så mycket som möjligt om vikingatiden för det andra axelparet i er grupp.
- Ni kan ha fått vilken tankekarta som helst, till och med er egen.

# Sammanfatta området - del 2

The logo features the text "Escape Room" and "Vikingatiden" in a yellow, handwritten-style font. The text is set against a background of horizontal wooden planks. Faint, light-colored drawings of dandelions are visible in the lower portion of the background.

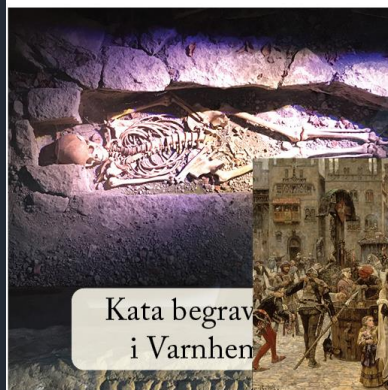
Escape Room  
Vikingatiden

# Escape room

- <https://sites.google.com/view/njfsvikingatiden/startsidea>



# Sista kollen ~ Ur led är tiden



Kata begravd  
i Varnhem



Valdemar Atterdag  
intog Visby.



Harald Hårfagre började  
regnera över Sverige.



Vikingarna landsteg  
i Amerika.



Skolorna  
inledades med  
latinskola med  
latin som  
undervisnings-  
språk infördes.



BIBLIA PÅ SWENSKO  
SVERIGE 90

Bibeln gavs ut på svenska

# UR LED ÄR TIDEN

- Varje basgrupp får de 11 kort som handlar om vikingatiden från spelet "Ur led är tiden".
- Basgrupperna hjälps åt att lägga alla kort i rätt tidsordning (utan att tjuvtitta!).
- Vi vänder upp kort efter kort tillsammans i klassen för att se om det stämmer.

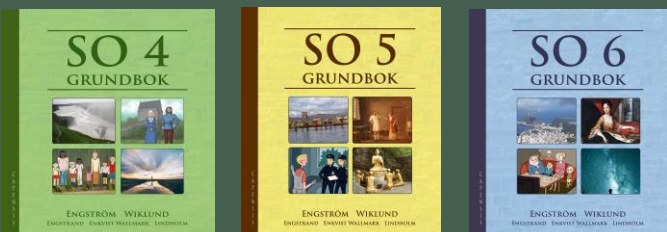
SO 4-6

Nu är Lgr22-revideringen av Capensis SO-böcker för mellanstadiet klar. Ni kan välja mellan stadieböcker (Ge 4-6, Hi 4-6, Re 4-6 och Sh 4-6) eller årskursböcker (SO 4, SO 5 och SO 6).



Stadieböcker  
Övningsböcker

Jan Wiklund  
redaktör Capensis  
0730 - 61 86 64



Årskursböcker  
Övningsböcker

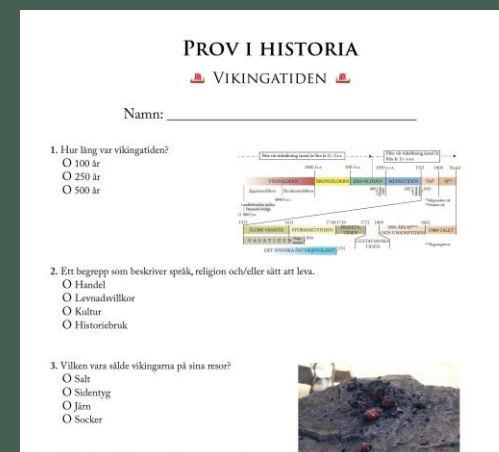
”Ur led är tiden”  
Spelet med 130  
frågekort (6x6 cm).  
100 kr/st eller 400  
kr/fem stycken



"Capensis tidslinje  
Historia 4-6"  
(2,4x0,19 m)  
200 kr

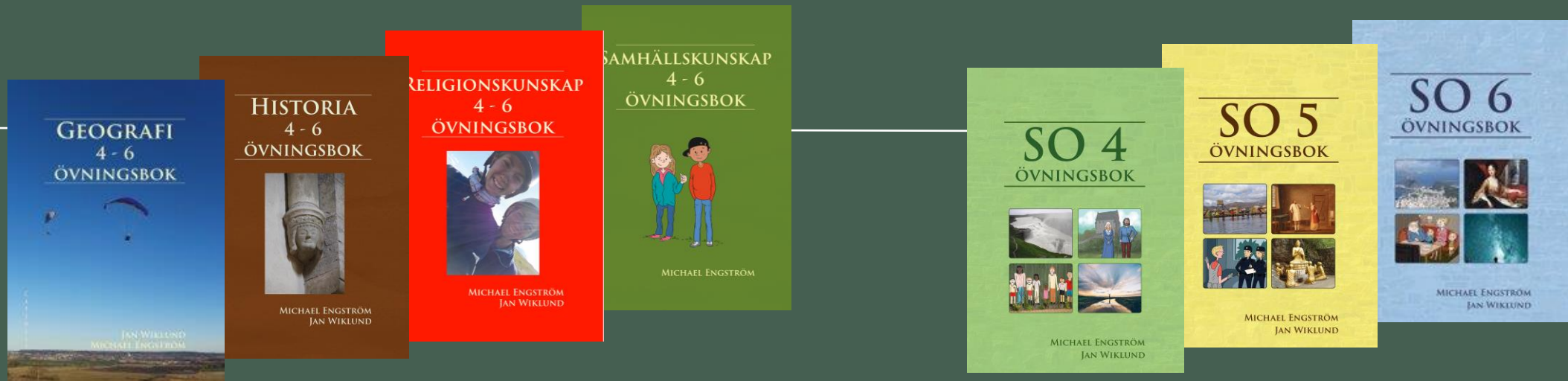


"Ulricas lektionsförslag"  
Gratis för de som använder Capensis  
läromedel



"Skriftliga prov till böckernas kapitel"  
Gratis för de som använder Capensis  
läromedel

# Capensis övningsböcker



SO 4-6

Övningsböckernas uppgifter  
bearbetar innehållet i grundböckerna  
och ger eleverna utmaningar.