

Folkeforsamlingen

Titel	Folkeforsamlingen
Formål og historisk baggrund	<p>I alle samfund til alle tider har man haft bestemte måder at håndtere konflikter og løse større problemer på.</p> <p>Danmark bestod i den ældre del af Jernalderen af en række stammesamfund med landsbyen som den bærende enhed.</p> <p>Dette udviklede sig i løbet af Jernalderen til større "kongedømmer", og udviklingen kulminerede i Vikingetiden med samlingen og dannelsen af nationalstaten Danmark.</p> <p>Den bærende enhed i jernalderens samfund var landsbyen med en landsbyleder /-ældste.</p> <p>Flere landsbyer var samlet under en stormand / høvding.</p> <p>Fra den romerske forfatter Tacitus ved vi noget om, hvordan landsby- og stammesamfundet var organiseret.</p> <p>Folkeforsamlingen var et vigtigt forum, hvor høvdingen og folket traf vigtige beslutninger, og hvor forskellige konflikter og problemer blev løst.</p> <p>Formålet med dette forløb er at give eleverne et indtryk af, hvorledes jernaldersamfundet var organiseret og kunne fungere, når der opstod konflikter, eller større problemer skulle løses.</p> <p>Forløbet kan give mulighed for at drage paralleller til andre samfund i datiden samt til forskellige samfundstyper i nutiden.</p>
Elevgruppe	Fra 6. kl. og opefter.
Tidsramme	2 eller 3 dage med overnatning i Jernaldermiljøet.
Omdrejningspunkt	Eleverne lever som familier i en jernalderlandsby, hvor der opstår en konflikt / et problem, som de skal tage stilling til og være med til at løse.
Handlingsforløb 1. dags formiddag: 2½ - 3 timer 1. dags middag: ½ time	<p style="text-align: center;">Forløb af 2 dages varighed</p> <p>Ankomst til Jernaldermiljøet og introduktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indkvartering i familier på gårdene (evt. indretning af huse- ne). • Praktiske informationer. • Iklædning af jernalderdragter. • Fortælling om landsbyen. • Fortælling om den enkelte familie. • Rundtur i landsbyen • Spisepause <p>Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården:</p>

Folkeforsamlingen

1.dags eftermiddag: 4 timer

- Konflikten præsenteres – se forslag til disse på side 6 – 7.

Aktiviteter i familierne og landsbyen:

- Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.
- Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.
- Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde.

På aktiviteterne / arbejdsgrupperne drøftes og diskuteres den opståede konflikt. Instruktørerne ”puster til ilden”.

Om aftenen snakker hver familie om mulige løsningsforslag på konflikten og vælger et, som skal fremlægges for landsbyen næste dag.

2. dags morgen: ½ time

Alle familier mødes i landsbyen eller på stormnadsgården til den 1. Folkeforsamling:

- Familierne præsenterer hver deres løsningsforslag på konflikten.
- Diskussion for/imod de fremlagte løsningsforslag.

2. dags formiddag 3½-4 timer

Aktiviteter i familierne og landsbyen:

- Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.
- Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.
- Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde.

På aktiviteterne / arbejdsgrupperne drøftes og diskuteres løsningsforslagene.

2. dags eftermiddag: 3 timer

Spisepause i familierne:

- Familierne beslutter (under spisepausen) hvilket forslag man vil vælge at fremlægge på 2. Folkeforsamling.

Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården til 2. Folkeforsamling:

- Familierne fremlægger deres beslutning.
- Høvdingen træffer den endelige beslutning.
- Der ofres til guderne og kastes lod for fremtiden.

Afslutning i familierne:

- Kommentering af forløbet.
- Oprydning i husene.

Folkeforsamlingen

	<ul style="list-style-type: none">• Afrejse fra Jernaldermiljøet.
	<hr/>
	<p style="text-align: center;">Forløb af 3 dages varighed med 3 lige lange dage</p>
1. dags formiddag: 2½ - 3 timer	<ul style="list-style-type: none">• Indkvartering i familier i langhusene.• Eventuelt indretning af husene.• Praktiske informationer om husene og Jernaldermiljøet.• Iklædning af jernalderdragter.• Fortælling om landsbyen.• Fortælling om den enkelte familie.• Rundtur i landsbyen• Spisepause.
1. dags middag: ½ time	<p>Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården:</p> <ul style="list-style-type: none">• Konflikten præsenteres – se forslag til disse på side 6 – 7.
1. dags eftermiddag: 3½ timer	<p>Aktiviteter i familierne og landsbyen – 1. modul:</p> <ul style="list-style-type: none">• Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.• Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.• Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde. <p>På aktiviteterne / arbejds holdene drøftes og diskuteres den opståede konflikt. Instruktøren ”puster til ilden”.</p>
1. dags aften	<p>Om aftenen snakker hver familie om mulige løsningsforslag på konflikten og vælger et, de skal fremlægge for landsbyen næste dag.</p>
2. dags morgen: ½ time	<p>Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården til den 1. Folkeforsamling:</p> <ul style="list-style-type: none">• Familierne præsenterer hver deres løsningsforslag på konflikten• Diskussion for/imod løsningsforslagene.
2. dags formiddag: 3 timer	<p>Aktiviteter i familierne og landsbyen – 1. modul (samme aktiviteter / arbejds hold som 1. dags eftermiddag):</p> <ul style="list-style-type: none">• Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.• Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.• Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde.

Folkeforsamlingen

2. dags middag: 1-1½ time	<p>På aktiviteterne / arbejdsholdene drøftes og diskuteres løsningsforslagene.</p> <p>Spisepause i familierne. Samling i landsbyen eller på stormandsgården, hvor eleverne deles ud på nye aktiviteter / nye arbejdshold.</p>
2. dags eftermiddag: 3 time	<p>Aktiviteter i familierne og landsbyen – 2. modul (nye aktiviteter / arbejdshold):</p> <ul style="list-style-type: none">• Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.• Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.• Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde. <p>På arbejdsholdene drøftes og diskuteres løsningsforslagene.</p>
2. dags aften:	<p>Om aftenen snakker hver familie om mulige løsningsforslag på konflikten og vælger et, de skal fremlægge for landsbyen næste dag.</p>
3. dags formiddag: 3 timer	<p>Aktiviteter i familierne og landsbyen – 2. modul (samme aktiviteter / arbejdshold som 2. dags eftermiddag):</p> <ul style="list-style-type: none">• Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.• Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.• Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde.
3. dags middag og eftermiddag: 2½ timer	<p>Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården til 2. Folkeforsamling:</p> <ul style="list-style-type: none">• Familierne fremlægger deres beslutning.• Høvdingen træffer den endelige beslutning.• Der ofres til guderne og kastes lod for fremtiden.• Der afholdes festmåltid i landsbyen eller på stormandsgården.
3. dags eftermiddag 1 time	<p>Afslutning i familierne:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kommentering af forløbet.• Oprydning i husene• Afrejse fra Jernaldermiljøet.
<hr/> Forløb af 3 dages varighed med kort 3. dag	
1.dags formiddag: 2½-3 timer	<ul style="list-style-type: none">• Indkvartering i familier i langhusene.• Eventuelt indretning af husene.

Folkeforsamlingen

1. dags middag: ½ time

- Praktiske informationer om husene og Jernaldermiljøet.
- Iklædning af jernalderdragter.
- Fortælling om landsbyen.
- Fortælling om den enkelte familie.
- Rundtur i landsbyen
- Spisepause.

Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården:

- Konflikten præsenteres – se forslag til disse på side 6 – 7.

1. dags eftermiddag: 4 timer

Aktiviteter i familierne og landsbyen – 1. modul:

- Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.
- Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.
- Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde.

På aktiviteterne / arbejds holdene drøftes og diskuteres den opståede konflikt. Instruktøren ”puster til ilden”.

Om aftenen snakker hver familie om mulige løsningsforslag på konflikten og vælger et, de skal fremlægge for landsbyen næste dag.

2. dags morgen: ½ time

Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården til den 1. Folkeforsamling:

- Familierne præsenterer hver deres løsningsforslag på konflikten
- Diskussion for/imod løsningsforslagene.

2. dags formiddag: 4 timer

Aktiviteter i familierne og landsbyen – 2. modul (nye aktiviteter / arbejds hold):

- Overbygård: Madlavning, træhåndværk, kurvefletning.
- Hoddegården: Madlavning, smedehåndværk, pottemageri.
- Steppinggården: Madlavning, krigskunst, uldarbejde.

På aktiviteterne / arbejds holdene drøftes og diskuteres løsningsforslagene.

2. dags middag: 1-½ time

Spisepause i familierne.
Samling i landsbyen eller på stormandsgården med oplæg til eftermiddagens aktiviteter:

2. dags eftermiddag: 2-2½ time

Aktiviteter i familierne og landsbyen:

Folkeforsamlingen

2. dags aften:

- Hver familie / hvert hus deles i to grupper.
- Den ene gruppe begynder med at tilberede aftensmaden.
- Den anden gruppe begynder sammen med grupper fra de andre familier at øve sig på nogle gamle lege, som skal bruges den næste dag.
- Midt på eftermiddagen bytter de to grupper aktivitet.

Om aftenen snakker hver familie om mulige løsningsforslag på konflikten og vælger et, de skal fremlægge for landsbyen næste dag. Hver familie forbereder endvidere et indslag til en offerceremoni den næste dag.

3. dags morgen og formiddag: 2½-3 timer

Alle familier samles i landsbyen eller på stormandsgården til 2. Folkeforsamling:

- Familierne fremlægger deres beslutning.
- Høvdingen træffer den endelige beslutning.

Hele landsbyen går i procession til offerpladsen ved søen:

- Landsbyens vølv står for ofringen til guderne.
- Høvdingen kaster lod for landsbyens fremtid.

Landsbyen går til lege- og kamppladsen:

- Her afholdes venskabelige dystre i de gamle lege, som familierne har øvet sig på dagen før.

2. dags middag: 1-1½ time

Afslutning i familierne:

- Kommentering af forløbet.
- Oprydning i husene.
- Moderne frokost
- Afrejse fra Jernaldermiljøet.

Forslag til konflikter til behandling på Folkeforsamlingen:

- Tyveri.
En anden landsby har stjålet kvæg.
Landsbyen skal finde en løsning.
- Mord.
En person med høj status har myrdet en person med lav status.

Folkeforsamlingen

	<p>Den normale stræf er døden, men hvad i dette tilfælde?</p> <ul style="list-style-type: none">• Gaven til guderne. Det er dårlige tider i landsbyen. Meget har været prøvet for at formilde guderne. Hvad gør vi nu?• Nabostrid. Der er strid mellem flere gårde om dyrkning af landsbyens marker. Nogle synes, landsbylederen har lavet en uretfærdig fordeling af markerne.• Skatten En af landsbyens familier har fundet noget meget værdifuldt. Hvem skal det tilhøre?
Ideer til arbejdet på skolen	<p><u>Forslag til aktiviteter / emner, der kan arbejdes med:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Jernaldersamfundets opbygning og udvikling.• Familien og landsbyen.• Forskellige sociale grupper og deres betydning for jernaldersamfundet: Bønder Håndværkere Krigere Landsbyledere Stormænd / høvdinge "Fyrster" / "konger"• Beslutningsprocesser.• Magt.• Retssystem. <p><u>Forslag til litteratur (L = lærer, E = elev):</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Jørgen Jensen: Danmarks Oldtid – Ældre Jernalder (L).• Jørgen Jensen – Yngre Jernalder (L).• Lone Hvass: Oldtiden i Danmark – Jernalderen (L og E).• Det sønderjyske landbrugs historie – Jernalder, Vikingetid, Middelalder (L).• Fra Stamme til Stat i Danmark – 1: Jernalderens stammesamfund (L).• Fra Stamme til Stat i Danmark – 2: Høvdingesamfund og Kongemagt (L).• Niels W. Bruun og Allan A. Lund: Tacitus Germania I og II

Folkeforsamlingen

(L og E).

- Claus Buttenschøn og Olaf Riis: Ind i historien – Danmark og Verden (E).
- Karsten Kjer Michaelsen: Jernalder i Danmark og Gudme (E).
- Vingsted Historiske Værksted: Livet i Jernalderen (E).