

En historisk læringsoplevelse om Danmark i krise og krig · lærervejledning

Løb i Tiden er et digitalt læringskoncept, der kombinerer fysisk aktivitet med historisk indlevelse og etisk refleksion. Gennem to interaktive kapitler — Københavns bombardement 1807 og jødeaktionen 1943 — oplever eleverne afgørende øjeblikke i Danmarks historie, hvor krig og krise satte samfundet på prøve. Fortællingen skrider frem, mens eleverne bevæger sig, og undervejs møder de dilemmaer, der kræver stillingtagen til medmenneskelighed, mod og etisk ansvar.

Historisk relevans og aktuel betydning

Begivenhederne minder om de vanskelige valg, mennesker har stået over for, når deres værdier blev sat på prøve. I en tid, hvor antisemitisme og intolerance stadig er aktuelle emner, er det vigtigt at fremme forståelse og empati gennem historien. Kapitlet om jødeaktionen 1943 er særlig velegnet som afsæt for en samtale om, hvordan vi modvirker antisemitisme og intolerance i dag.

Læringsmål og kompetenceområder

Forløbet understøtter læringsmål inden for historie og samfundsfag. Eleverne arbejder med tre områder:

- 1 Kronologi og sammenhæng.** Forståelse for de historiske begivenheder, der har formet Danmark under krig og besættelse, og konsekvenserne for de mennesker, der levede dengang.
- 2 Historiebrug.** Refleksion over, hvordan historiske fortællinger kan bruges til at skabe en mere tolerant og inkluderende fremtid.
- 3 Menneskelige værdier og etisk refleksion.** Hvordan mod, solidaritet og civilcourage kan have stor betydning under kriser.

De to kapitler

Kapitel 1 · Københavns bombardement 1807

Eleverne oplever bombardementet af København og navigerer gennem en ung hovedperson i byens brændende gader. Kapitlet giver indblik i Napoleonskrigene, Danmarks strategiske situation og de konsekvenser, beslutningen om at angribe byen havde for civilbefolkningen. Det fremmer forståelse for krigens påvirkning af et samfund og for betydningen af mod i en krisetid.

Kapitel 2 · Jødeaktionen, oktober 1943

Eleverne følger en jødisk families flugt fra København til Sverige. De møder de dilemmaer, danskerne og de jødiske familier stod over for under nazisternes arrestationer. Kapitlet åbner for at drøfte både datidens antisemitisme og paralleller til nutidens udfordringer med intolerance og forfølgelse.

Praktisk brug i undervisningen

Materialet kan anvendes fleksibelt på tværs af skoler og museer og tilpasses undervisningsniveauer fra 5. til 9. klasse.

- **Skoler.** Som del af et større forløb, hvor eleverne får historisk baggrund, oplever fortællingen i løb og derefter drøfter de etiske spørgsmål, de har mødt.
- **Museer og kulturinstitutioner.** Som del af formidlingen omkring udstillinger om Napoleonskrigene eller besættelsen, hvor eleverne bagefter oplever historien aktivt.
- **Specialskoler og idrætsprofilskoler.** Som tværfagligt tilbud, hvor historie og idræt kombineres.

Forslag til forløb

- 1 **Tværfagligt forløb.** Under temaet "Danmark i krise og krig" kan spillet danne ramme for et forløb på tværs af historie, idræt, samfundsfag og etik.
- 2 **Temadage og mærkedage.** Kapitlet om jødeaktionen egner sig til Holocaust-mindeden eller Jødisk Kulturfestival.
- 3 **Lærerkursus eller workshop.** En kort introduktion til, hvordan forløbet bruges, og hvordan det åbner samtalen om medmenneskelighed og mod.

Sådan kommer I i gang

- 1 Læreren opretter klassen på lucusco.com og får en kode med det samme.
- 2 Eleverne henter appen og taster koden ind én gang.
- 3 Klassen løber. Efter turen svarer eleverne på spørgsmål, der ganger klassens point op.

Der oprettes ingen elevkonti, og eleverne bruger ikke deres rigtige navn. De vælger selv et løbenavn. Præcis hvad der gemmes, står på lucusco.com/loeb-i-tiden/privatliv.

Telefonen undervejs: hængelåsen

Når historien er i gang, trykker man på hængelåsen øverst til højre. Skærmen bliver sort, og telefonen kan ligge i lommen uden at man kommer til at trykke på noget. Skærmen låser også selv efter 15 sekunder. Man låser op ved at trække slideren mod højre. Sluk ikke for telefonen undervejs – så går historien i stå.



1. Tryk på hængelåsen

Skærmen bliver sort, og telefonen kan ligge i lommen. Sluk ikke for den.



2. Lås op med slideren

Træk den mod højre. Skærmen låser også selv efter 15 sekunder.

Løb i Tiden er udviklet af Lucas & Co. med støtte fra Spilordningen.

Spørgsmål: lit@lucusco.com • +45 27 29 31 50 • lucusco.com/loeb-i-tiden