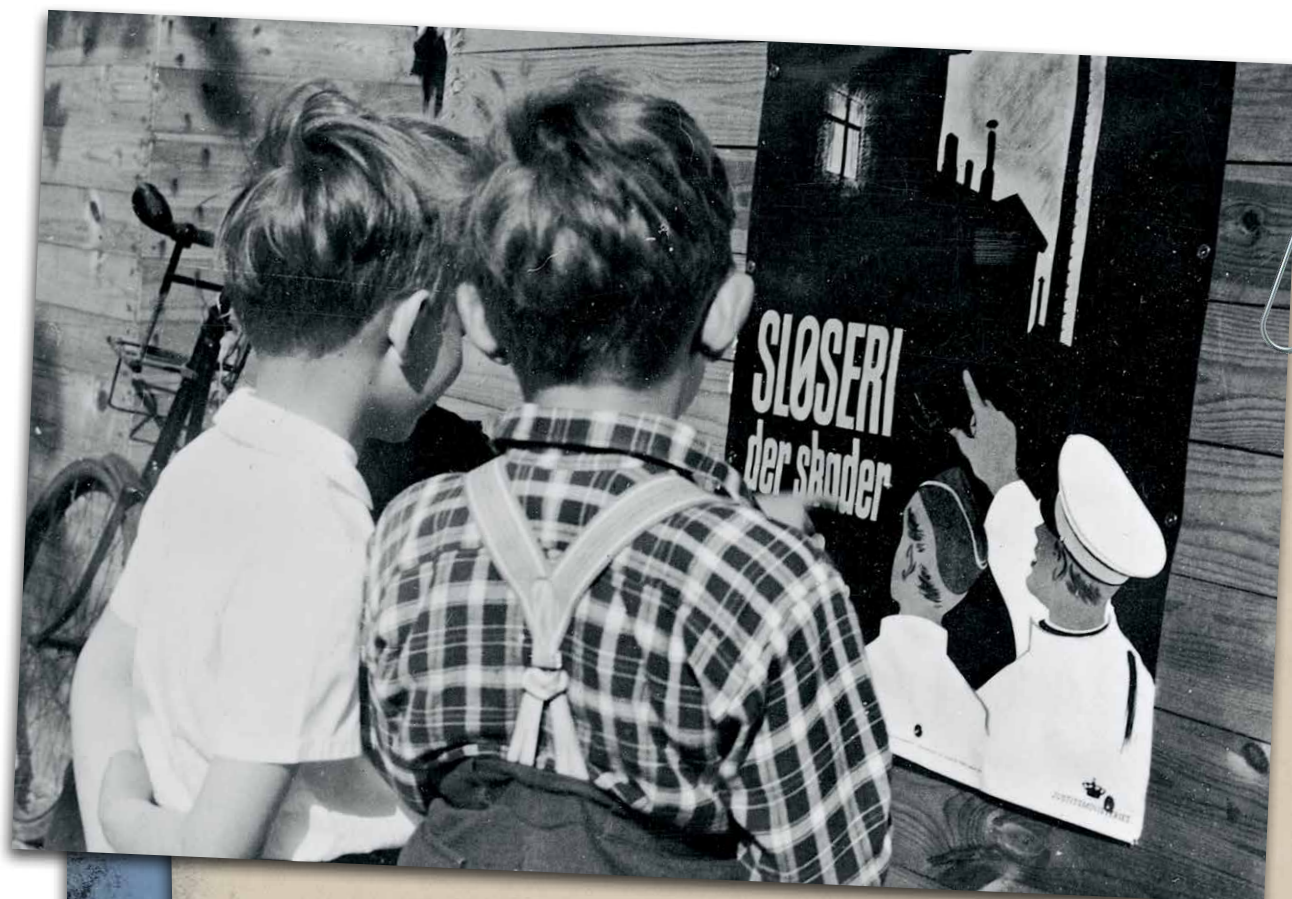




Materiale til brug før og efter jeres besøg på Frihedsmuseet

Danmark under 2. verdenskrig
(Grundskolen 4.-6. klasse)

Introduktion (til læreren)

Inden I besøger Frihedsmuseet for at deltage i forløbet Danmark under 2. verdenskrig, giver dette materiale jer mulighed for at forberede jer til besøget samt mulighed for at følge op på emnet efterfølgende.

Opgaver til forberedelse før besøget på Frihedsmuseet

Klassen kan som forberedelse lytte til podcasten *Danmarkshistorien for børn, afsnit 4, Churchill Klubben - modstandsdrenge under 2. verdenskrig*. Der findes link til podcasten i elevopgaverne.

Der er udarbejdet arbejdsspørgsmål, som kan bruges som inspiration til en klassedialog om 2. verdenskrig, Tyskland, besættelsen og Churchill-klubben. Formålet er at give eleverne baggrundsviden, som kan aktiveres i forløbet på museet.

Undervisningen på Frihedsmuseet

Fra 9. april 1940 til 4. maj 1945. Fem lange år tog besættelsen af Danmark. Manges liv blev påvirket, og danskerne måtte vælge, om de ville samarbejde med besættelsesmagten, gå til modstand eller blot fortsætte som om, intet var hændt. Med udgangspunkt i den kronologiske udstilling og historiske personer undersøger vi besættelsen sammen med eleverne.

Vi dykker ned i hverdagen med rationering og mørklægning, men også i hvem modstandsbevægelsen var, hvilken form for modstand de udførte og jødeaktionen i 1943, inden vi afslutter ved befrielsen.

Læringsmål:

- Eleverne opnår kronologisk overblik over besættelsen af Danmark.
- Eleverne opnår indsigt i hverdagen under besættelsen.
- Eleverne træner at indgå i dialog og lytte aktiv til andre og følge op med spørgsmål og respons.

Opgaver til efter besøget på Frihedsmuseet

Efteropgaverne består af to opgaver. I den første opgave kan eleverne prøve at spille *Luftværnsspillet* og derved repetere hvad de oplevede på museet på en sjov og legende måde. Til spillet skal bruges en almindelig terning og ludo brikker. Der kan spille 4 elever per plade.

Efter de har spillet, kan I bruge oplevelsen, som udgangspunkt for en klassedialog om besøget på museet.

Luftværnsspillet findes med regler til udprint i slutningen af materialet.

I den anden opgave kan eleverne med udgangspunkt i *Churchill-klubben* arbejde med selvstændig historisk fremstilling. Allerede i 1943 udkom der en amerikansk tegneserie, *The Boy Saboteurs*, om *Churchill-klubben* og med blandt andet inspiration i den kan eleverne udarbejde deres egen tegneserie om *Churchill-klubben*.

Ud over den oprindelige tegneserie fra 1943, kan de bruge følgende materiale. Billeder fra Nationalmuseets samlinger, interview med medlem af *Churchill-klubben* Knud Pedersen, podcasten *Danmarkshistorien for børn*, afsnit 4, *Churchill Klubben - modstandsdrenge under 2. verdenskrig*.

Tegneserien er på engelsk, og yngre elever kan have behov for hjælp til at læse den.

Ældre elever kan også læse Knud Pedersens egen bog; *Churchill-klubben*, der findes i værket *Bogen om Churchill-klubben* som kan lånes på biblioteket.

Der findes link til web materialet i elevopgaverne.

Opgaver til forberedelse før besøget på Frihedsmuseet

Elevopgave 1:

Lyt til podcasten Churchill-klubben

- modstandsdrenge under 2. Verdenskrig

Lyt til [podcasten Danmarkshistorien for børn, afsnit 4, Churchill-Klubben - modstandsdrenge under 2. verdenskrig.](#)

Bagefter kan I have en dialog i klassen om arbejds-
spørgsmålene.

- Hvad skete der i Tyskland i 1933?
- Hvad troede Hitler på?
- Hvilket Tyskland ønskede Hitler?
- Hvad er Krystalnatten?
- Hvordan startede 2. verdenskrig?
- Hvad handlede 2. verdenskrig om?
- Hvornår blev Danmark besat af Tyskland?
- Hvordan forandrede Danmark sig efter at tyskerne besatte landet?
- Hvad sagde Kongen og statsministeren at danskerne skulle gøre?
- Hvorfor startede Jens og Knud (Pedersen) Churchill-klubben?
- Hvad er sabotage?
- Hvilken form for sabotage lavede Churchill-klubben mod tyskerne?
- Hvad lavede Churchill-klubben på konditoriet?
- Kom Churchill-klubbens medlemmer i fængsel?
- Hvad kunne der ske med folk, der gjorde modstand mod tyskerne under besættelsen?
- Hvornår blev Danmark befriet under 2. verdenskrig?

Opgave til efter besøget på Frihedsmuseet

Eleveopgave 1: Spil brætspillet *Luftværnsspillet*

På museet så I *Luftværnsspillet - Det nye Ludospil*, der skulle hjælpe børn med at huske reglerne ved luftangreb. I kan selv prøve at spille *Luftværnsspillet - Det nye Ludospil* og forestille jer, I levede under besættelsen og skulle lære reglerne for hvordan man skulle opføre sig under et luftangreb.

Når I har spillet, kan I tale sammen i klassen om, hvad I oplevede på museet.
Hvilke genstande og fortællinger kan I huske fra besøget?

Eleveopgave 2: Arbejd videre med besættelsen

I 1941 dannede en gruppe drenge en modstandsgruppe mod tyskerne. De blev så kendte, at der i 1943 udkom en amerikansk tegneserie om den. De hed *Churchill-klubben* og bestod af drenge og unge mænd i alderen 14 år til starten af 20'erne.

I denne opgave skal I selv fortælle deres historie som tegneserie.

Som inspiration til jeres tegneserie kan I se, høre og læse dette materiale om *Churchill-klubben*.

- Se en film, hvor [Knud Pedersen](#), der var medlem af *Churchill-klubben* bliver interviewet
- Se på billeder af *Churchill-klubbens* medlemmer og deres aktioner [her](#)
- (Gen)hør [podcasten om Churchill-klubben](#)
- Læs den amerikanske tegneserie [True Comics](#) nr. 27 fra 1943 om *Churchill-klubben*.

Spilleregler

Luftværnsspillet spilles med Ludo-brikker og en almindelig Terning. I dette Spil kan deltage 2-3 eller 4 Spillere. Hver Spiller faar sin Farve Brikker og faar 4 Brikker. Brikkerne anbringes i de runde Felter af samme Farve som Brikkerne.

Spillerne kaster nu alle Terningen paa een Gang, og den, der faar det højeste Antal »Øjne«, begynder Spillet; hvis 2 eller flere har lige høje Kast, og ingen andre har højere, maa de kaste om igen. Den Spiller, der fik det højeste Antal »Øjne«, kaster nu Terningen, og faar han en »Sekser«, maa han flytte en af sine Brikker ud paa det Felt, der er mærket Start, og som har hans Farve, men faar han ingen »Sekser«, maa han lade Terningen gaa videre til næste Spiller. »Sekseren« giver tillige Ret til et Ekstra-Kast baade her og senere i Spillet.

Bliver Ekstra-Kastet f. Eks. en »5er«, flytter Spilleren sin Brik 5 Felter frem, i den Retning, Pilen viser, idet der tælles een paa det første Felt efter Startfeltet. Derefter giver han Terningen videre til den Spiller, der sidder til venstre for ham, og saaledes fortsættes der, til Spillet er Slut.

Bliver Ekstra-Kastet derimod ogsaa en »Sekser«, kan Spilleren selv vælge, om han vil flytte en ny Brik ud paa Startfeltet eller om han vil flytte den første Brik 6 Felter frem. Ogsaa senere i Spillet, maa den, der kaster en »Sekser«, selv vælge, om han vil flytte en af de Brikker, der er paa Vej, eller om han vil flytte en ny Brik ud.

Kommer en Spiller, f. Eks. rød, med sin Brik til et Felt, hvor der i Forvejen staar en Brik af en anden Farve, f. Eks. grøn, bliver den grønne ramt og maa flyttes tilbage til de runde Felter i sin Farve og begynde forfra. Dette gælder ogsaa, selvom der staar flere grønne Brikker paa Feltet, i saa Fald maa alle de grønne flytte tilbage til de runde Felter og den røde indtager deres Plads.

Paa Spilleplanen er der i Billeder vist, hvad man skal huske og hvad man maa eller ikke maa under Luftalarm og Mørklægning, og nedenfor er der givet nærmere Forklaring til de enkelte Billeder. De Felter, der er forsynet med Billeder, har særlig Betydning i Spillet og er mærket med en grøn Ramme, naar Billedet viser den rigtige Opførsel, og med en rød Ramme, naar Billedet viser forkert Opførsel.

Kommer man paa et af Felterne med rød Ramme, har man forbrudt sig og maa rykke tilbage til nærmeste Felt med rød Ramme. Kommer man paa et af Felterne med grøn Ramme, maa man derimod rykke frem til nærmeste Felt med grøn Ramme. Disse Felter, der viser, at man har opført sig rigtigt under Alarmen, har yderligere den Betydning, at man ikke her kan rammes og tvinges til at begynde forfra. Paa Felterne med den grønne Ramme kan der altsaa samtidig staa flere Brikker af forskellige Farver.

Naar en Spiller har været hele Planen rundt med sin Brik og kommer til Felterne, der har hans Farve, følger han disse ned til Beskyttelsesrummet.

Er en Spiller kommet saa langt, at han f. Eks. kun mangler en »3er« for at komme ind paa Bænken i Beskyttelsesrummet og

han saa kaster en »5er« og ikke har andre Brikker at flytte, saa skal han tælle 1-2-3, saa er han paa Bænken, og videre 4, saa er han paa Feltet med Billedet, og 5, saa er han atter udenfor Beskyttelsesrummet, men at løbe ind og ud af Beskyttelsesrummet er ikke tilladt, uden at man har faaet Lov af Husvagtens Tilladelse, inden han atter maa komme ind, hvilket vil sige, at Spilleren bliver sprunget over næste Gang, det er hans Tur til at kaste. Yderligere skal Spilleren, før han nu maa flytte denne Brik, kaste nøjagtig det Antal Øjne, der skal til for at komme ind paa Bænken.

Havde han imidlertid i Stedet for »5eren« kastet en »2er« eller en »4er«, var det gaaet værre endnu, for saa var han havnet paa Feltet med Billedet, og de 4 Billeder inde i Beskyttelsesrummet betyder Udvisning fra Beskyttelsesrummet, og han havde maattet flytte sin Brik tilbage til de runde Felter og havde maattet begynde forfra med Brikken.

Spilleren skal altid flytte en af sine Brikker, som Terningen angiver, og kan han ramme en Modstander med sin Brik, skal han flytte med denne, medmindre Kastet kan benyttes til at føre een af Brikkerne ind paa Bænken; i saa Fald maa han selv vælge.

Den, der først faar sine 4 Brikker ind paa Bænken, har vundet Spillet.

Forklaring til Billederne

1) *Gasapparat med Kaffekande, der koger over.*

Inden man forlader Lejligheden, skal man slukke for brændende Gas.

2) *Mand ved Lysmaaler.*

Inden man forlader Lejligheden, skal man afbryde det elektriske Lys ved Maaleren.

3) *Taske med Dukke, Kiks og Flaske.*

Det, man vil have med i Beskyttelsesrummet, maa staa parat, og man bør særlig huske paa Drikkevand.

4) *Husvagt.*

Husvagten kalder paa alle Beboere, og man skal rette sig efter hans Anvisninger.

5) *Ældre Folk i Entré.*

Det er tilladt at forblive i Lejligheden under Luftalarm, men gør man det, bør man tage Ophold i det sikreste Rum i Lejligheden, f. Eks. Entréen.

6) *Telefon.*

Under Luftalarm og i den første Time efter Afblysningen maa Telefonen ikke benyttes, medmindre det er for at tilkalde Læge el. lign.

7) *Gul Pære.*

Man maa ikke tænde Lys i Lejligheden uden at have mørkelagt.

8) *Person hænger ud af Vinduet.*

Under Luftalarm er det livsfarligt at opholde sig ved Vinduerne.

9) *C.B.*

C.B.-Betjentene anviser En det nærmeste offentlige Beskyttelsesrum, og man skal absolut rette sig efter deres Anvisning.

10) *Cykle ved Kantstenen.*

Cykler maa ikke henstilles, saa de er til Gene for Trafikken, men skal anbringes inde i Gaarden.

11) *Armbind.*

Naar man færdes paa Gaden efter Mørklægningstid, skal man være iført lyst Tøj eller have et hvidt Bind om Armen (10 cm bredt) eller om Hatten (5 cm bredt).

12) *To der snakker.*

Man skal ikke lytte efter og slet ikke fortælle Rygter.

13) *Sirene.*

Naar Sirenen lyder, skal man straks søge Dækning.

14) *Mand der ligger med Blyant i Munden.*

Befinder man sig paa aaben Mark under Luftangreb, bør man lægge sig ned og tage en Blyant el. lign. i Munden.

15) *Mand der lyser opad med Lommelygte.*

Bruger man Lommelygte, maa man sørge for, at Lyset ikke kan ses fra Luften.

16) *Vindue hvor Lys skinner ud.*

Man maa sørge for at have mørkelagt saadan, at der intet Lys kan skinne ud.

17) *Hund.*

Husdyr maa ikke tages med i Beskyttelsesrummet.

18) *Pibe.*

Der maa ikke ryges i Beskyttelsesrummet.

19) *Dansende Par & 20) Petroleums-lampe.*

Man maa sørge for, at der stadig er tilstrækkelig Luft i Beskyttelsesrummet, og derfor maa man undgaa overflødige Bevægelser og Brug af aabent Lys, da begge Dele tærer stærkt paa Luftens Ilt.



