

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Hvor længe kan du overleve i 1907?

Forestil dig Køge som den så ud i 1907.

Det er en helt anderledes by, fyldt med fremmede mennesker som du ikke kender.

For at kunne begå dig, må du kende "de indfødtes" vaner, hvis du vil have blot skyggen af chance for at passe ind.

Deres tøj er anderledes, de ser anderledes ud, deres aviser er anderledes ud, ja selv deres lege er anderledes. I dag skal du på opdagelse i byen sådan som den så ud for 100 år siden.

Undervejs udsættes du for en række prøver, som kan teste dine evner. Hvis du klarer dig godt, får du et diplom, som certificerer dig som ægte tidsrejsende, med ret til at foretage tidsrejser på egen hånd.

God fornøjelse med tidsrejsen.

Halloj og Goddag!
Jeg hedder Alf og jeg er din guide på tidsrejsen gennem Køge.



www.historieskolen.dk

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Forældrevejledning

I de fleste aktiviteter kan man få point. I tæller selv sammen til sidst. De kan bruges til at forøge barnets koncentration om opgaven som i en skattejagt. Det er selvfølgelig ikke meningen at børnene skal blive kedede af ikke at opnå points, så man er velkommen til at justere efter behov.



I alle arkene skriver vi "forældre" eller mor og far. Det kan dog udemærket erstattes af den ene eller den anden, af bedste-forældre eller andre. For nemhedens skyld har vi valgt at bruge den samme form hele vejen gennem.

Hvis børnene er mere interesserede i historien, anbefales Hit med Historien, som er en bogserie om Køges historie skrevet for børn. Se www.hitmedhistorien.dk

Historieskolen Clio laver også andre undervisning og formidlings-tilbud for børn. Se mere på www.historieskolen.dk

På www.koegearkiv findes en stor database om begivenheder i Køges historie og et større billedgalleri. Begge dele er sjove at gå på opdagelse i.

Rigtig god fornøjelse!

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

PRØVERNE

Undervejs kommer du ud for følgende prøver:

DE PÆNE BØRN

Ses, men ikke høres

Negleinspektion

Rank holdning

LEGE

Hoppe i Paradis

Snurretoppe - The real Beyblade

Kugler og klink -

Sjippetov

Læs om kæphestetræf i lovparken

FIND RUNDT

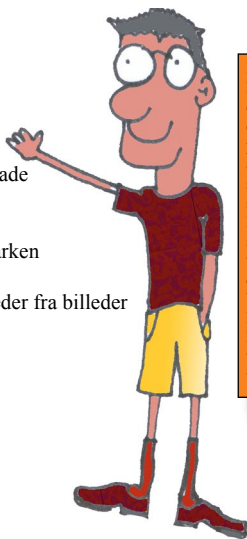
Billedskattejagt. Genkend steder fra billeder

LÆSE & SKRIVE

Krøllede bogstaver

SYSLER

Strikke og hækle



HUSK

Husk at føre dit navn og dine points på pointarket og tæl sammen til sidst!

Efter sommeren trækkes der lod om bøger fra Hit med Historien til tre heldige vindere.

www.historieskolen.dk

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Børn skulle ses,
Børn skulle tie og
Den første prøve
bare 2 minut-
stille så længe??

Imens kan mor og
eller måske prøve at
Bare et forslag...

Du får eet point
klare og max. 12

Så bare kom i



ikke høres...

kun tale når de blev spurgt.
er derfor om du kan være stille i
ter. Har du nogensinde været
Hmmm...??

far jo nyde stilheden
få dig til at tale!?
Så siger JEG ikke mere!

for hver ti sekunder du kan
points.

gang... og hold din mund!

Fakta

Emma Gad skrev i 1918 bogen Takt og Tone, som i detaljer beskrev de regler som man skulle efterleve, hvis man ville være et dannet menneske og efterleve borgerskabets idealer.

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Negleinspektion

Børn skulle også være pæne og velsoignerede. De blev iklædt deres finest tøj - søndagstøjet - som ikke måtte svines til.

Og så skulle der rene negle til!

Hvordan står det egentlig til med dig? Har du rene negle?

En uvildig person, som altså IKKE er dig selv, bedømmer dine negle. Der får max. 10 points og der skal trækkes eet point fra, for hver snavset negl. Har du mere end 10 fingre, går du nok ikke så meget op i renlighed alligevel... Bare et gæt??



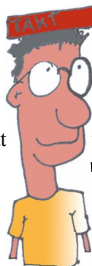
Rank holdning

Børnene skulle have en rank ualmindeligt at forældre

De fik placeret en bog på sig i at gå ranke med bogen

Kan du klare 10 meter uden at

Der gives 1 point for hver (Der kan evt. indføres forhindring, f.eks. at snurre rundt om sig "gå på line" langs en streg). nemt, vel?



holdning og det var ikke trænede børnenes holdning. hovedet og så skulle de øve på hovedet, uden at tabe den. tabe bogen? meter.

dringer for større børn, selv, gå ned på hug eller Det skal jo ikke være alt for

www.historieskolen.dk

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

GAMLE LEGE

Nu var det ikke kun kedeligt at være barn for 100 år siden. Faktisk havde børn mere tid uden deres forældre, så de har sikkert lavet mange sjove skarnstreger uden at de voksne nogensidne fandt ud af det.

Fortæl dine forældre om den værste skarnstreg DU nogensinde har lavet og få dem til at fortælle om det værste DE har lavet...

Der er points for ærlighed, dog max. 10.

Prøv nogle gamle lege, som alle børn i Køge kendte i 1907. Kan du også finde ud af dem eller er du bare en indendørs-computer-fims?

HUSK: Lovparken er et godt sted at lege!

Hop i Paradis

Prøv om du kan starte snurretoppen - den originale Beyblade

Spil kuglespil og Klink - vedens ældste lege?

Kan du sjippe?

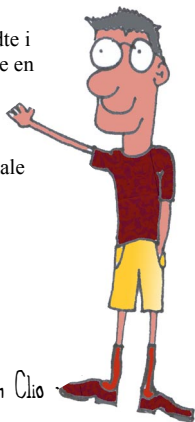
Læs om børnenes kæphestetræf i Lovparken

(Se beskrivelser for regler mm.).

Der gives 5 points for hver gennemført leg.

Fakta

Mange gamle danske lege er ved at forsvinde. Der er dog i disse år en stigende interesse for legene. De gamle idrætslege er nemlig gode til at aktivere alle de børn (og voksne) som er for stillesiddende i hverdagen. Prøv selv et udvalg.



TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Find rundt i Køge i 1907

Når børnene nu var mere overladt til sig selv, var det vigtigt at de var i stand til at finde rundt.

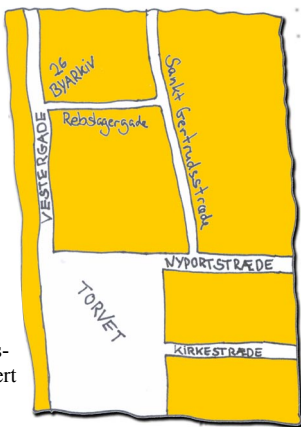
Se om du kan genkende alle de steder, som du ser på de gamle fotografier - sådan som der så ud i Køge for 100 år siden.

Alle stederne findes på ruten

**Rebslagergade -
Sankt Gertrudsstræde -
Torvet - Vestergade**

4600
KØGE

Skriv vejnavn og husnummeret ud for hvert billednummer.



www.historieskolen.dk

Pas på forbipasserende hestevogne undervejs(!)
Der gives eet point for hvert rigtigt svar.

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?



Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?



www.historieskolen.dk



Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?



Hvor finder du disse huse?

Billede nr. 1: Gade	Nr.
Billede nr. 2: Gade	Nr.
Billede nr. 3: Gade	Nr.
Billede nr. 4: Gade	Nr.
Billede nr. 5: Gade	Nr.
Billede nr. 6: Gade	Nr.
Billede nr. 7: Gade	Nr.
Billede nr. 8: Gade	Nr.

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Pointark:

Ses, men ikke høres: _____

Negleinspektion: _____

Rank holdning: _____

Gamle lege: _____

Hinke: _____

Snurretop: _____

Kugler og Klink: _____

Sjippe: _____

Kæphestetraf: _____

Find rundt: _____

Læsning: _____

Sysler: _____

Point i alt: _____

Navn:

Adresse:

Alder:

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved

Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

LÆSE & SKRIVE

Læsning

For 100 år siden så de trykte bogstaver noget anderledes ud end i dag. De kaldes frakturer eller krøllede bogstaver.

Dengang syntes folk at de var lette at læse, fordi de var vant til at læse dem. Kan du læse deres bogstaver? Læs artiklen her, som stammer fra sommeren 1907, og genfortæl handlingen.

Hvis du ikke har lært at læse endnu, må du teste din mor og far i stedet.

Der gives max. 10 points.



www.historieskolen.dk

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

SYSLER I HJEMMET

For 100 år siden havde stort set alle børn pligter i hjemmet og de lavede småsysler. Alle piger kunne strikke og hækle?

Kan du strikke en grydelap eller hækle en snor?? Bare kom i gang, din dovne bandit! 1 point pr. cm.



Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Historieskolen Clio bekræfter hermed at

(navn)

har gennemført uddannelsen som
opdagelsesrejsende i tid og rum,
med ret til at foretage tidsrejser på egen
hånd og gå på opdagelse i historien.

(For Historieskolen)

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

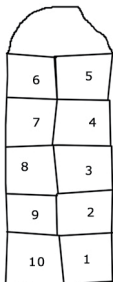
Gamle lege

Hinke

At hinke kræver kun et kridt og evt. en hinkesten. En flad sten kan dog også bruges og legen er derfor kendt som en af de helt basale lege.

I denne form anvendes en hinkesten, som skubbes ud i 1. felt. Her skal man samle stenen op, stående på eet ben, og hinke gennem ruden. I buen er der "helle" - paradys.

Gentages med de andre felter.



Paradishinkerude

Snurretop

Få Snurretoppen til at spinne. Det kræver lidt øvelse, men pludselig kan du!

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

Gimle - kuglespil for børn

I den nordisk mytologi betyder Gimle de lykkelige slægters bolig i den fornyede verden, der kom efter Ragnarok. Målet er altså gimle.

Antal deltagere: 2-10 personer

Redskaber: Kugler af glas, sten eller ler.

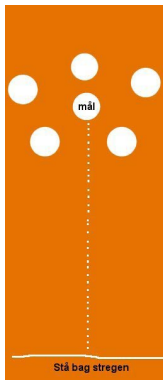
Plads: Faststamped jævn jord

Lav fem huller i jorden i en kreds med et sjette hul i midten.

Alle spillere lægger et par kugler i målet. Det er en puljen til vinderen.

Tegn en linie ca. 2-3 meter fra hullerne og herfra triller i på skift en kugle i midterhullet. Jo længere væk, desto sværere bliver det selvfølgelig. Skyder man sin kugle i mål får man alle de kugler der allerede ligger dér.

Triller man en kugle ned i ét af de fem forhindringer, er kuglen tabt og lægges over i puljen i midterhullet. De kugler, som ikke rammer ned i nogen af hullerne, må man bruge igen i en ny runde af spillet. Spillet fortsætter til én spiller har vundet hele puljen af kugler.



www.historieskolen.dk

Udarbejdet af Historieskolen Clio ved
Køge Byhistoriske Arkiv

TIDSMASKINEN

Kan du overleve en dag i 1907?

At spille skorsten - Slå klink eller spille nærmest

Denne leg kan leges både inde og ude. Det kan ske på to måder. Enten indendørs mod en væg eller udenfor mod en mur.

Man står f.eks. et par meter fra en væg. (Tegn en streg på fortovet). Der kastes efter væggen med en knap eller en skilling (en mønt). Det gælder om at få knappen til at ligge nærmest mulig inde ved væggen. Står den på højkant op af væggen er den allernærmest.

Den der kommer nærmest væggen (nr. 1), tager alle de andres knapper i hånden og kaster dem lidt op i luften og lader dem falde på jorden. De knapper der vender forsiden op, tilfalder nr. 1.

Nr. 2, altså den der var næst-nærmest væggen, tager nu resten af knapperne og kaster dem op i luften igen. Han eller hun må nu tage de knapper der vender forsiden op. Det gentages for resten af deltagerne indtil alle knapperne er fordelt.

Så kan man starte forfra med at kaste mod væg.
Spillet slutter når én spiller har vundet alle knapperne.

Man kan aftale om knapperne beholdes eller afleveres tilbage efter spillet.

Klink kendes i utallige varianter og blev også spillet med klinkejern, (det kunne være spidsen af en gammel kniv, hvilket gav en karakteristisk lyd - måske deraf navnet), eller messingknapper eller lign.