



## Bilag 1

Styrelsen for Undervisning og  
Kvalitet  
EUD-kontoret

Frederiksholms Kanal 26  
1220 København K  
Tlf. nr.: 33 92 50 00  
E-mail: [stuk@stukovm.dk](mailto:stuk@stukovm.dk)  
[www.stukovm.dk](http://www.stukovm.dk)  
CVR nr.: 29634750

Inspiration til planlægning af "Kend dit fag - en rejse i tid og værdier"

22. november 2017  
Sags nr.:17/15560

## Indhold

Eksempel på et projekt inden for hovedområdet.....	1
"Fødevarer, jordbrug og oplevelser" .....	1
Eksempel på et projekt inden for hovedområdet .....	5
"Omsorg, sundhed og pædagogik" .....	5
Eksempel på et projekt inden for hovedområdet "Kontor, handel og forretningsservice" .....	8
Eksempel på et projekt inden for hovedområdet .....	11
"Teknologi, byggeri og transport" .....	11
Oversigt over eksempler på andre mulige besøgssteder.....	14

## Eksempel på et projekt inden for hovedområdet "Fødevarer, jordbrug og oplevelser"

### Kend dit fag – en rejse i tid og værdier

Projektets emner er "Dansk madkultur før og nu – betydning for den professionelle fødevarerproduktion", "Fødevarerproduktion – innovation eller udvikling" og danskernes levevilkår med fokus på "Kønnenes historie - køn og ligestilling". Projektet tager udgangspunkt i erhvervsfagene Samfund og sundhed, Arbejdspladskultur og Innovation samt i grundfaget dansk.

## Projektets profil

Projektet skal medvirke til at give eleven en grundlæggende forståelse af arbejdsmarkedet inden for fødevarereproduktion og madfremstilling i det danske samfund før, nu og i fremtiden. Eleven får en grundlæggende og historisk forståelse med afsæt i konkrete fødevarerVirksomheder og arbejdsmarkedet generelt. Projektet skal perspektivere den enkeltes liv i forhold til sociale og politiske beslutninger, der påvirker samfundsudvikling, herunder den teknologiske udvikling og de sundheds- og miljømæssige aspekter.

I projektet lærer eleven metoder, der kan styrke elevens kompetence til at bearbejde, formidle og diskutere samfundsmæssige problemstillinger. Der indgår sundhedsfaglige aspekter som de fysiske, hygiejniske og ernæringsmæssige problemstillinger, der kan styrke elevens forudsætninger for at påvirke egen sundhed.

I projektet indgår arbejdspladskultur, der omhandler normer, roller og adfærd i på arbejdsmarkedet i dag og i et historisk perspektiv. Endvidere omfatter projektet sociale og kulturelle aspekter.

Projektet arbejder med forståelse af innovation som en proces, der bearbejder ny viden og genererer nye idéer, hvoraf de bedste udvikles til nye muligheder, eller kendte elementer kombineres på nye måder. Der fokuseres på, hvordan innovation kan forbedre driften af en virksomhed. I projektet sættes fokus på, hvordan innovation kan anses for at være en afgørende drivkraft bag vækst i produktivitet og økonomisk vækst.

I projektet indgår en to dages rejse til en anden region, hvor eleverne oplever kulturinstitutioners formidling af dansk kultur, madkultur, industrihistorie og fødevarerinnovation.

Følgende mål fra erhvervsfag er relevante for projektet og danner grundlag for lærernes tilrettelæggelse af undervisningen, herunder udvælgelse af pensum, opgaver og andet undervisningsmateriale.

### Samfund og sundhed

1. Formidle og diskutere grundlæggende samfundsforhold og aktuelle samfundsmæssige problemstillinger.
2. Reflektere over egen rolle og indflydelsesmuligheder i samfundet.
3. Bearbejde enkle og overskuelige eksempler på samspillet mellem samfundsudviklingen og udviklingen i virksomhederne, herunder de sundheds- og miljømæssige aspekter.
5. Forklare betydningen af faktorer, der påvirker den enkeltes levevilkår og sundhed, herunder privatøkonomiske forhold og livsstilsfaktorer som personlig hygiejne, kost og fysisk form.

6. Forstå forhold, der påvirker seksualiteten, herunder seksuel sundhed, prævention, krop, køn og identitet.

### Arbejdspladskultur

1. Anvende forståelse hvordan en produktiv og inkluderende arbejdspladskultur kan skabes.
4. Diskutere arbejdspsykologiske emner og interkulturelle faktoreres indflydelse på menneskers adfærd.

### Innovation

1. Skelne mellem innovation og udvikling samt mellem forskellige typer af innovation.

### Dansk (obligatorisk grundfag)

#### 2.1.3. Fortolkning

1. Eleven kan forholde sig til kultur, sprog, erhverv og uddannelse gennem læsning og diskussion af tekster

### **Projektets varighed og didaktik**

Det konkrete projekt har en varighed af 1 uge. Der indledes med 2 dages projektorganiseret undervisning på skolen. Herefter besøg i Århus og omegn i 2 dage og afsluttes med 1 dags efterbehandling og projektfremlæggelse på skolen. Hvor det giver mening kan fremlæggelsen støttes af digitale medier.

Undervisningen tilrettelægges med fokus på elevernes undersøgende, eksperimenterende, kollaborative og reflekterende praksis samt støtte elevernes læring på tværs af fag.

### **Forslag til besøg**

Samfund og sundhed – Besøg det grønne museum, Dansk Landbrugsmuseum, Randersvej i Auning

Besøg Madens hus – et oplevelseskøkken, hvor man kan arbejde i historiske rammer – lav mad over ildsted – brændekomfur – et køkken fra krigens tid og et køkken fra 1960-erne. Der kan også arbejdes i en madworkshop, hvor man kan opleve maden og måltidets historie. Det er også muligt at se de permanente udstillinger ”Mejerigtig” og ”Kød på bordet”

<http://www.gl-estrup.dk/da/mad-og-landbrug/>

<http://www.gl-estrup.dk/da/faste-udstillinger/>

### Innovation – Besøg Agro Food Park i Århus

Agro Food Park har som mål at være det førende innovations- og vækstcenter for fødevarer i Danmark. Her arbejdes der med at skabe fremtidens produkter af virksomheder, forskningsinstitutioner og uddannelsesinstitutioner i et frugtbart samarbejde. I dag arbejder der ca. 1.000 mennesker i Agro Food Park. Agro Food Park er grundlagt i 2009 i et område uden for Århus som et mix af virksomheder, vidensinstitutioner og foreninger.

<http://www.agrofoodpark.dk/om-agro-food-park/grundfortaellingen>

<http://www.agrofoodpark.dk/kontakt-os/besoeg-os>

### Samfund og sundhed – Besøg Den gamle by i Århus

Se eksempelvis udstillingen Velfærd og frisind – Boligerne viser de forandringer, der har været i indretning, madkultur og beklædning fra 1074 til i dag.

<http://www.dengambleby.dk/>

<http://www.dengambleby.dk/1974/>

### Samfund og sundhed – Besøg Kvindemuseet i Århus

Kvindemuseet i Danmark er et af verdens få kvindemuseer og ligger i det gamle rådhus fra 1857 i centrum af Aarhus. I disse historiske rammer sætter museet fokus på kvinders liv og virke. Kvindemuseet formidler kønsproblematikker, ligestilling, krop og seksualitet. Gå på opdagelse i kvinders kulturhistorie og få et nyt syn på de forhold, der gælder for kvinder i dag og for kønnene indbyrdes.

<http://www.visitaarhus.dk/kvindemuseet-i-danmark-gdk603909>

### Arbejdspladskultur – Besøg Industrimuseet i Horsens

Ved siden af en række faste udstillinger omkring Danmarks industrialisering efter 1860, en unik række af arbejderboliger fra 1880 til 1998, et stort Vognmuseum og arbejdede værksteder med industrihåndværk, har museet 700 kvm. særudstillingslokaler, hvor tematiske udstillinger skifter året rundt.

<http://www.industrimuseet.dk/defaultdk.asp?o=1&k=37&s=66>

### Arbejdspladskultur

Besøg en virksomhed inden for fødevarerindustri, landbrug- og fødevarerproduktion, hotel- og restaurationsdrift – storkøkkenproduktion – håndværksbageri eller slagterbutik...

### **En billedserie til inspiration**

<https://www.b.dk/billedserier/100-aars-historie-danskernes-mad-drikke-...-og-tobak#slide-3>

## **Eksempel på et projekt inden for hovedområdet ”Omsorg, sundhed og pædagogik”**

### **Kend dit fag – en rejse i tid og værdier**

Projektets emner er "Udviklingen på Social- og sundhedsområdet - før og nu". "Innovation på social- og sundhedsområdet" og danskernes levevilkår med fokus på "Kønnenes historie - køn og ligestilling". Projektet tager udgangspunkt i erhvervsfagene Samfund og sundhed, Arbejdspladskultur og Innovation samt i grundfaget Dansk.

### **Projektets profil**

Projektet skal medvirke til at give eleven en grundlæggende forståelse af udviklingen inden for social- og sundhedsområdet, herunder den velfærdsteknologiske udvikling på sundhedsområdet og på det psykiatriske område.

Eleven får en grundlæggende og historisk forståelse af udviklingen på sundhedsområdet med afsæt i besøg i en del af sundhedssektoren. Projektet skal perspektivere den enkeltes liv i forhold til sociale og politiske beslutninger, der påvirker samfundsudvikling, herunder den sundhedsmæssige udvikling.

I projektet lærer eleven metoder, der kan styrke elevens kompetence til at bearbejde, formidle og diskutere samfundsmæssige problemstillinger. Der indgår sundhedsfaglige aspekter som de fysiske, hygiejniske og ernæringsmæssige problemstillinger, der kan styrke elevens forudsætninger for at påvirke egen sundhed.

I projektet indgår arbejdspladskultur, der omhandler normer, roller og adfærd på arbejdsmarkedet i dag og i et historisk perspektiv. Endvidere omfatter projektet sociale og kulturelle aspekter.

Projektet arbejder med forståelse af innovation som en proces, der bearbejder ny viden og genererer nye idéer, hvoraf de bedste udvikles til nye muligheder, eller kendte elementer kombineres på nye måder. Der fokuseres på, hvordan innovation kan forbedre sundhedsfaglige og velfærdsmæssige løsninger på sundhedsområdet. I projektet sættes fokus på, hvordan innovation kan anses for at være en afgørende drivkraft bag forbedrede sundhedsfaglige løsninger på sundhedsområdet.

I projektet indgår en to dages rejse til en anden region, hvor eleverne oplever kulturinstitutioners formidling af dansk kultur og praksis inden for social- og sundhedsområdet.

Følgende mål fra erhvervsfag er relevante for projektet og danner grundlag for lærernes tilrettelæggelse af undervisningen, herunder udvælgelse af pensum, opgaver og andet undervisningsmateriale.

### Samfund og sundhed

1. Formidle og diskutere grundlæggende samfundsforhold og aktuelle samfundsmæssige problemstillinger.
2. Reflektere over egen rolle og indflydelsesmuligheder i samfundet.
3. Bearbejde enkle og overskuelige eksempler på samspillet mellem samfundsudviklingen og udviklingen i virksomhederne, herunder de sundheds- og miljømæssige aspekter.
5. Forklare betydningen af faktorer, der påvirker den enkeltes levevilkår og sundhed, herunder privatøkonomiske forhold og livsstilsfaktorer som personlig hygiejne, kost og fysisk form.
6. Forstå forhold, der påvirker seksualiteten, herunder seksuel sundhed, prævention, krop, køn og identitet.

### Arbejdspladskultur

1. Anvende forståelse hvordan en produktiv og inkluderende arbejdspladskultur kan skabes.
4. Diskutere arbejdspsykologiske emner og interkulturelle faktoreres indflydelse på menneskers adfærd.

### Innovation

1. Skelne mellem innovation og udvikling samt mellem forskellige typer af innovation.

### Dansk (obligatorisk grundfag)

#### 2.1.3. Fortolkning

1. Eleven kan forholde sig til kultur, sprog, erhverv og uddannelse gennem læsning og diskussion af tekster

### **Projektets varighed og didaktik**

Det konkrete projekt har en varighed af 1 uge. Der indledes med 2 dages projektorganiseret undervisning på skolen. Herefter besøg i København og omegn i 2 dage og afsluttes med 1 dags efterbehandling og projektfremlæggelse på skolen. Hvor det giver mening kan fremlæggelsen støttes af digitale medier.

Undervisningen tilrettelægges med fokus på elevernes undersøgende, eksperimenterende, kollaborative og reflekterende praksis samt støtte elevernes læring på tværs af fag.

## **Forslag til besøg**

### Samfund og sundhed:

Besøg på Medicinsk Museum, Bredgade i København K – der giver indsigt i medicinens kultur og historie.

<http://www.museion.ku.dk/da/>

Besøg Sct. Hans hospital i Roskilde – det giver en indsigt i hvordan behandlingsformer og plejeformernes udvikling igennem tiden.

<https://www.psykiatri-regionh.dk/centre-og-social-tilbud/Psykiatriske-centre/Psykiatrisk-Center-Sct.-Hans/Om-centret/Museum/Sider/default.aspx>

### Innovation:

Besøg Cames på Herlev hospital – der tilbyder undervisningsaktiviteter inden for medicinsk og kirurgisk simulation.

<https://www.regionh.dk/CAMES/Om-CAMES/Sider/default.aspx>

### Arbejdspladskultur:

Besøg arbejdsmuseet – der tilbyder undervisning, der styrker demokratisk dannelse gennem et møde med historie og kulturarv.

<https://www.arbejdsmuseet.dk/læring/ungdomsuddannelser/>

[eksempel kommer i morgen]

## **Eksempel på et projekt inden for hovedområdet ”Kontor, handel og forretningsservice”**

### **Kend dit fag – en rejse i tid og værdier**

Projektets emner er ”Dansk købmandsskab før og nu”, ”Nye allround forbrugeroplevelser” og elevernes fremtidige indtræden på arbejdsmarkedet med fokus på ”Kend dig selv, din kollega og dit marked”. Projektet tager udgangspunkt i erhvervsfagene Samfund og sundhed, Arbejdspladskultur og Innovation samt i grundfaget dansk.

### **Projektets profil**

Projektet skal medvirke til at give eleven en grundlæggende forståelse af de merkantile brancher før, nu og i fremtiden. Eleven får en grundlæggende og historisk forståelse med afsæt i besøg/en rejse, hvor eleven undersøger udviklingen indenfor de merkantile brancher. Projektet skal perspektivere den enkeltes liv i forhold til sociale og politiske beslutninger, der påvirker samfundsudvikling, herunder den teknologiske udvikling og de sundheds- og miljømæssige aspekter.

I projektet lærer eleven metoder, der kan styrke elevens kompetence til at bearbejde, formidle og diskutere samfundsmæssige problemstillinger.

Der indgår merkantile aspekter som de fysiske og brancherelaterede problemstillinger, der kan styrke elevens forudsætninger for at genkende og reagere på skift i forbrugermønstre, forretningsgange mv.

I projektet indgår arbejdspladskultur, der omhandler normer, roller og adfærd i på arbejdsmarkedet i dag og i et historisk perspektiv. Endvidere omfatter projektet sociale og kulturelle aspekter.

Projektet arbejder med forståelse af innovation som en proces, der bearbejder ny viden og genererer nye idéer, hvoraf de bedste udvikles til nye muligheder, eller kendte elementer kombineres på nye måder. Der fokuseres på, hvordan innovation kan forbedre driften af en virksomhed. I projektet sættes fokus på, hvordan innovation kan anses for at være en afgørende drivkraft bag vækst i produktivitet og økonomisk vækst.

I projektet indgår en to dages rejse til en anden region, hvor eleverne oplever kulturinstitutioners formidling af dansk kultur, merkantil kultur, branchens historie og innovation.

Følgende mål fra erhvervsfag er relevante for projektet og danner grundlag for lærernes tilrettelæggelse af undervisningen, herunder udvælgelse af pensum, opgaver og andet undervisningsmateriale.

### **Samfund og sundhed**

1. Formidle og diskutere grundlæggende samfundsforhold og aktuelle samfundsmæssige problemstillinger.



2. Reflektere over egen rolle og indflydelsesmuligheder i samfundet.
3. Bearbejde enkle og overskuelige eksempler på samspillet mellem samfundsudviklingen og udviklingen i virksomhederne, herunder de sundheds- og miljømæssige aspekter.
5. Forklare betydningen af faktorer, der påvirker den enkeltes levevilkår og sundhed, herunder privatøkonomiske forhold og livsstilsfaktorer som personlig hygiejne, kost og fysisk form.
6. Forstå forhold, der påvirker seksualiteten, herunder seksuel sundhed, prævention, krop, køn og identitet.

### Arbejdspladskultur

1. Anvende forståelse hvordan en produktiv og inkluderende arbejdspladskultur kan skabes.
4. Diskutere arbejdspsykologiske emner og interkulturelle faktorerers indflydelse på menneskers adfærd.

### Innovation

1. Skelne mellem innovation og udvikling samt mellem forskellige typer af innovation.

### Dansk (obligatorisk grundfag)

#### 2.1.3. Fortolkning

1. Eleven kan forholde sig til kultur, sprog, erhverv og uddannelse gennem læsning og diskussion af tekster

### **Projektets varighed og didaktik**

Det konkrete projekt har en varighed af 1 uge. Der indledes med 2 dages projektorganiseret undervisning på skolen. Herefter besøg i 2 dage og afsluttes med 1 dags efterbehandling og projektfremlæggelse på skolen. Hvor det giver mening kan fremlæggelsen støttes af digitale medier. Undervisningen tilrettelægges med fokus på elevernes undersøgende, eksperimenterende, kollaborative og reflekterende praksis samt støtte elevernes læring på tværs af fag.

### **Forslag til to forskellige besøg**

Besøg Den Gamle By i Århus, hvor eleverne kan få indblik i købmandskabets alsidige opgaver og historie. Besøget kan evt. kombineres med et besøg i et moderne supermarked med selv-service check-out. Det kan f.eks. være kæden Meny og/eller det sociale supermarked WeFood.

<http://www.dengamleby.dk/>

<https://www.noedhjaelp.dk/vaer-med/wefood-danmarks-foerste-butik-med-overskudsmad/koeb-en-aarhus-aktie/stoet-wefood-og-faa-en-mulepose>

Besøg Bank og Sparekassemuseet, Arbejdermuseet og evt. et virtuelt besøg på Børsen kombineret med et besøg i en moderne bankfilial eller e-handels virksomhed.

På besøgene undersøges bank forretninger før og nu, og indblik i finansverdenen gennem tiderne. Besøget kombineres med et besøg på Arbejdermuseet med fokus på forbrug og konsum og levevilkår.

<http://www.bankogsparekassemuseet.dk/>

<https://www.arbejdermuseet.dk/>

<http://www.borsbygningen.dk/hist.htm>

## **Eksempel på et projekt inden for hovedområdet ”Teknologi, byggeri og transport”**

### **Kend dit fag – en rejse i tid og værdier**

Projektets emner er ”Informationsteknologiens betydning for mediebranchen” og ”Design – før, nu og i fremtiden”. Projektet er relateret til uddannelser inden for mediebranchen. Projektet tager udgangspunkt i erhvervsfagene Samfund og sundhed, Arbejdspladskultur og Innovation samt i grundfaget dansk.

### **Projektets profil**

Projektet skal medvirke til at give eleven en grundlæggende forståelse af arbejdsmarkedet inden for medier og kommunikation før, nu og i fremtiden. Eleven får en historisk forståelse med afsæt i konkrete medievirksomheder, det kan være aviser, reklamebureauer, tv-stationer, trykkerier m.m. Projektet skal perspektivere den enkeltes liv i forhold til sociale og politiske beslutninger, der påvirker samfundsudvikling, herunder den informationsteknologiske udvikling og miljømæssige aspekter.

I projektet lærer eleven metoder, der kan styrke elevens kompetence til at indsamle, bearbejde, formidle og diskutere informationsteknologiske problemstillinger i samfundet. Der indgår sundhedsfaglige aspekter, primært med fokus på fysiske og ergonomiske forhold, der kan styrke elevens forudsætninger for at påvirke egen sundhed.

I projektet indgår arbejdspladskultur, der omhandler normer, roller og adfærd på arbejdsmarkedet i dag og i et historisk perspektiv. Eleven skal opnå en forståelse for den voksende freelance-kultur og stigende antal selvstændige i medie- og kommunikationsbranchen. Endvidere omfatter projektet sociale og kulturelle aspekter.

Projektet arbejder med forståelse af innovation som en proces, der bearbejder ny viden og genererer nye idéer, hvoraf de bedste udvikles til nye muligheder, eller kendte elementer, der kombineres på nye måder. Her kan med fordel fokuseres på apps og andet, der er konverteret fra analogt til digitalt med nye muligheder. I projektet sættes fokus på, hvordan innovation kan anses for at være en afgørende drivkraft bag vækst i produktivitet og økonomisk vækst.

I projektet indgår en to dages rejse til en anden region, hvor eleverne oplever kulturinstitutioners formidling af dansk kultur, design, trykt og digital kommunikation samt teknologiens betydning for medie- og kommunikationsbranchen.

Følgende mål fra erhvervsfag er relevante for projektet og danner grundlag for lærernes tilrettelæggelse af undervisningen, herunder udvælgelse af pensum, opgaver og andet undervisningsmateriale.

### Samfund og sundhed

1. Formidle og diskutere grundlæggende samfundsforhold og aktuelle samfundsmæssige problemstillinger.
2. Reflektere over egen rolle og indflydelsesmuligheder i samfundet.
3. Bearbejde enkle og overskuelige eksempler på samspillet mellem samfundsudviklingen og udviklingen i virksomhederne, herunder de sundheds- og miljømæssige aspekter.
5. Forklare betydningen af faktorer, der påvirker den enkeltes levevilkår og sundhed, herunder privatøkonomiske forhold og livsstilsfaktorer som personlig hygiejne, kost og fysisk form.

### Arbejdspladskultur

1. Anvende forståelse hvordan en produktiv og inkluderende arbejdspladskultur kan skabes.
4. Diskutere arbejdspsykologiske emner og interkulturelle faktorer indflydelse på menneskers adfærd.

### Innovation

1. Skelne mellem innovation og udvikling samt mellem forskellige typer af innovation.

### Dansk (obligatorisk grundfag)

#### 2.1.3. Fortolkning

1. Eleven kan forholde sig til kultur, sprog, erhverv og uddannelse gennem læsning og diskussion af tekster

### **Projektets varighed og didaktik**

Det konkrete projekt har en varighed af 1 uge. Der indledes med 2 dages projektorganiseret undervisning på skolen. Herefter besøg i Odense 2 dage og projektet afsluttes med 1 dags efterbehandling og projektfremlæggelse på skolen. Fremlæggelsen skal foregå via digitale medier hvor der blandt andet anvendes billeder og video.

Undervisningen tilrettelægges med fokus på elevernes undersøgende, eksperimenterende, kollaborative og reflekterende praksis samt støtte elevernes læring på tværs af fag.

### **Forslag til besøg**

Mediemuseet i Odense. På dette besøg inddrages sundhed og arbejdsmiljø i faget før og nu.

<http://museum.odense.dk/mediemuseet>

Besøg TV2 i Odense. Her analyseres på tv-mediet før og nu.  
<http://omtv2.tv2.dk/moed-tv-2/besoeg-tv-2/>

Besøg Fyens Stiftstidende  
<https://www.fyens.dk/>

## Oversigt over eksempler på andre mulige besøgssteder

### Jylland

Arbejdspladskultur – besøg Industrimuseet i Horsens  
Bindslev Håndværker Museum  
Den Gamle By i Aarhus  
Fiskeri og Søfartsmuseet  
Kvindemuseet i Århus  
Det grønne museum  
Industrimuseet i Horsens  
Animationsværkstedet i Viborg  
Steno museet

### Fyn

Mediemuseet i Odense  
Danmarks Jernbanemuseum  
Brandts Odense C  
Bymuseum Møntergaarden  
Skoda og Hør museum på Sydfyn

### Sjælland

Håndværksmuseet i Roskilde  
Flynderupgård i Espergærde, egnshistorisk museum for bl.a. bønder og fiskere  
Danmarks tekniske museum i Helsingør  
Det kongelige teater, bagscenen opbygning af kulisser og syning af kostymer  
Dansk Arkitektur Center  
Designmuseum Danmark  
Nationalmuseet

- Brede værk
- Frilandsmuseet

Arbejdermuseet  
Medicinsk Museion (Udviklingen i farmakologiens historie, samt psykiatriens historie)  
Scenekunstsolen  
Filmskolen  
Arken  
Statens Museum for Kunst  
Tøjhusmuseet  
Vestsjællands Museum (ift. bygningskultur)  
DR, Musikariet  
Statens Værksteder for kunst  
Sct. Hans museum (Psykiatrien og hospitalets historie)  
Funebariet, liv og døds videncenter om død og begravelse  
Besøg et krematorie

Rundvisning på kirkegårde  
Brede