

# Aktiviteter

Her kan du hente beskrivelser af de forskellige aktiviteter til bogen *Vattes vandring*. Aktiviteterne er grupperet efter type, og det fremgår af linket, hvornår i læsningen aktiviteten vil passe ind.

Det er forskelligt, hvor krævende aktiviteterne er, både for den enkelte elev og for klassen som helhed. Som lærer udvælger du de aktiviteter, der vil fungere godt til din klasse, og til det forløb, du har i tankerne, og du er velkommen til at modificere og tilpasse de enkelte aktiviteter, sådan at de passer bedre til jer.

## Oversigt over aktiviteter

### Gættelege

**Fup eller fakta om nordisk mytologi** (før I begynder, eller til et af de første kapitler)

**Spå om bogen** (efter kapitel 6 og 15)

### Kreative aktiviteter

**Opfind en jätte** (efter kapitel 3)

**Opfind et land** (efter kapitel 9)

**Fortæl videre på historien** (når I er færdige med bogen)

### Spil og lege

**Jätte-Clay-O-Rama** (efter kapitel 4)

**Konfliktstrategisk sten-saks-papir** (efter kapitel 8)

**Ragnarok-ludo** (efter kapitel 18)

### Rollespil og dramatiseringsøvelsen

**Omfortolk en scene** (efter kapitel 5 og/eller 14)

**Uhyre-diplomati** (efter kapitel 10)

**Pressekonference for bogens personer** (når I er færdige med bogen)

### Ildrætslege

**Fy fy, fange fange** (efter kapitel 7)

**Det sidste slag-bold** (efter kapitel 17)



# Gættelege

## Fup eller fakta om nordisk mytologi

I denne quiz skal eleverne skelne mellem sande og falske fakta om den nordiske mytologi. Jeg har forsøgt at udvælge de mest gakkede historier, så det skulle gerne være underholdende.

Quizzen kan lægges før I går i gang med at læse bogen, eller tidligt i læsningen. Det skal være inden kapitel 6, *Valhalla*, hvor flere af svarene indgår.

Inddel eleverne i grupper på 3-4 personer, og giv hver gruppe mindst et eksemplar af arkene med spørgsmål og svarmuligheder. Det er måske en fordel, hvis hver elev har et ark at læse fra.

Quizzen falder i to dele med hver sit spørgsmålsark.

- I del 1 skal de sætte ring om det rigtige svar.
- I del 2 skal de sætte ring om det forkerte svar.

Afhængigt af elevernes læseevner, samt hvad du tænker er sjovest, kan du selv læse både svar og svarmuligheder op, få elever til at læse noget af det op, eller lade grupperne læse selv.

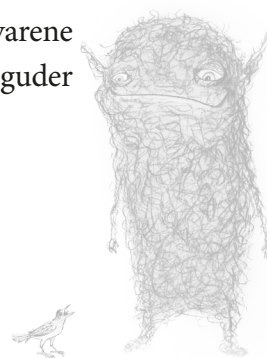
### Svar og point

Tag gerne quizzen i to dele, så du gennemgår svarene på del 1, inden I går videre til del 2. Under gennemgangen tager du ét spørgsmål ad gangen og hører, hvad hver gruppe eller elev har svaret. Lad dem gerne fortælle, hvorfor de har svaret, som de gør, især hvis der er forskel på svarene.

I del 1 får grupperne et point, hver gang de har valgt det rigtige svar, altså den historie, som faktisk indgår i den nordiske mytologi. I del 2 får de point, når de har valgt det forkerte svar – altså det, som ikke findes i den nordiske mytologi.

### Evt. uddybning af svarene

Hvis du gerne vil præsentere eleverne for en mere udførlig version af de myter, som svarene refererer til, kan jeg foreslå dig at tage udgangspunkt enten i den relativt nye Nordiske guder af Johan Egerkrans eller klassikeren Nordiske guder og helte af Anders Bæksted.



# FUP ELLER FAKTA OM NORDISK MYTOLOGI, DEL I.

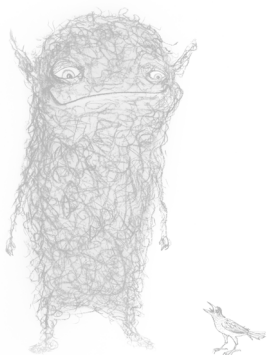
Sæt ring om det rigtige svar.

## 1: Hvordan opstod Jorden i den nordiske mytologi?

|                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> I begyndelsen var kun et mørkt hav, hvor fisken Kvarg levede. Da solen opstod, ville Kvarg op for at se lyset – men fisken blev kvalt i luften, og dens lig blev til Jorden. | <b>B:</b> Urjætten Ymer blev skabt i intetheden af smeltet is. De første aser dræbte Ymer og gjorde jættens kød til jord, knoglerne til bjerge, blodet til havet og hjernen til skyer. | <b>C:</b> I den tomme himmel blev raven Skyr født af nordlyset. Den sked en lort og tabte en fjer ned i den. Lorten blev til Jorden, og fjerens blev til livstræet, Ask Yggdrasil. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 2: Hvor stammer jætterne fra?

|                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> Skyr lagde et æg, og ud af det kom tvilingerne Farbaute og Frealaf. De gav sig til at slå, og hver gang en af dem blev ramt i maven, kastede de et barn op. Til sidst døde de begge to, men deres børn levede og blev til jætterne. | <b>B:</b> Solen forsøgte at vække Kvarg, men fik sat ild til fiskens hoved. Af den ild opstod ildjætterne og landet Muspelheim. Da månen ville slukke ilden, frøs fiskens hale til is. Her opstod frostjætterne og deres land Niflheim. | <b>C:</b> Før Ymer blev dræbt, fik urjættens fødder et barn med hinanden, og fra sveden i armhulerne voksede endnu to. De fleste af disse jætters børn druknede siden i Ymers blod, men et enkelt par reddede sig i en meltønde. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



### 3: Hvem var de første aser, og hvor kom de fra?

|                                                                                                                                                   |                                                                                                                                               |                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> Koen Audhumbla slikkede salt af en sten, og den tog form af en mand. Hans søn fik tre børn med en jættekvinde: aserne Odin, Vile og Ve. | <b>B:</b> Egernet Ratatosk gnavede i Ask Yggdrasils grene, og på den måde fik den formet tre skikkelser. Det var aserne Odin, Høner og Lodur. | <b>C:</b> Nørnerne Urd, Verdande og Skuld havde et får med gylden uld. Af den spandt de en mand og en kvinde, aserne Odin og Frigg. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 4: Hvordan blev de to første mennesker skabt?

|                                                                                           |                                                                               |                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> Frigg formede dem af voks og bar dem i en lomme i sin kjole til de voksede til. | <b>B:</b> Odin, Vile og Ve fandt to stykker drivtømmer og gjorde dem levende. | <b>C:</b> Odin, Høner og Lodur pløjede dem op af jorden. |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|

### 5: Hvordan opstod digterkunsten?

|                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> Som lille kom asen Brage i vejen for to dværge, der smedede. Som straf holdt de ham i ilden og hamrede på ham. Odin hørte barnets hyl og fik dværge til at smede hylene smukke. Så blev Brage gud for musik og poesi. | <b>B:</b> I en konkurrence om hvem, der var klogest, holdt Odin en lang tale om alt det, han vidste. Lodur, der vidste meget mindre, fik det til at lyde bedre ved at sætte rim på. Odin vandt dysten, men Lodur havde skabt poesien. | <b>C:</b> Manden Kvasir, skabt af spyt fra alle guderne, blev dræbt af to dværge, og de bryggede skjaldemjøden af hans blod. Odin stjal mjøden ved at drikke det hele. Noget sked han ud. Derfra kommer alle de dårlige digte. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



## FUP ELLER FAKTA OM NORDISK MYTOLOGI, DEL 2.

Sæt ring om det forkerte svar.

6: Hvilke af disse væsner er børn af Loke, der er halvt jätte og halvt as?

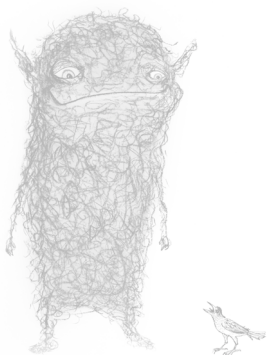
|                          |                          |                        |                                        |                                |
|--------------------------|--------------------------|------------------------|----------------------------------------|--------------------------------|
| <b>A:</b> Midgårdsormen. | <b>B:</b> Dragen Nidhug. | <b>C:</b> Fenrisulven. | <b>D:</b> Dødsrigets herskerinde, Hel. | <b>E:</b> Odins hest Sleipner. |
|--------------------------|--------------------------|------------------------|----------------------------------------|--------------------------------|

7: Hvad har aserne i stedet for mobiltelefoner?

|                                                                                                           |                                                                             |                                                             |                                                                                           |                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> Gennem smykket Hvísarima kan Odin kan hviske i øret på alle aser, uanset hvor langt væk, de er. | <b>B:</b> Hvis Heimdal blæser i Gjallarhornet, kan det høres i hele verden. | <b>C:</b> Fra Odins trone Lidskjalv kan man se hele verden. | <b>D:</b> Odins to ravne Hugin og Munin flyver rundt overalt i verden og bringer ham nyt. | <b>E:</b> Heimdals hørelse er så god, at han kan høre græsset gro og ulden vokse på fårene. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

8: Hvilke af disse transportmidler hører vi om i myterne?

|                                                 |                                 |                                                              |                               |                                             |
|-------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------|
| <b>A:</b> En vogn, der kan flyve gennem luften. | <b>B:</b> En hest med otte ben. | <b>C:</b> Et skib, der kan foldes sammen og puttes i lommen. | <b>D:</b> En hest med vinger. | <b>E:</b> Et skib bygget af de dødes negle. |
|-------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------|



**9: Hvilke af disse ting har asernes konge Odin gjort for at opnå viden?**

|                                                                      |                                                                  |                                                                                 |                                                                   |                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A:</b> Han rev sit ene øje ud og smed det ned i visdommens brønd. | <b>B:</b> Han vækkede en vølv fra de døde, så hun kunne spå ham. | <b>C:</b> Han skar sin egen fars mave op for at læse fremtiden i hans indvolde. | <b>D:</b> Han hang i et træ i ni nætter, gen-nemboret af et spyd. | <b>E:</b> Han gjorde et afhugget hoved levende, så det kunne blive hans rådgiver. |
|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|

**10: Hvilke af disse familieforhold indgår i nordiske myter?**

|                                                                                       |                                                              |                                 |                                                |                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>A:</b> Jættekvinden Skade valgte en mand blandt guderne kun ved at se hans fødder. | <b>B:</b> Loke er mor til et af sine børn og far til resten. | <b>C:</b> Heimdal har ni mødre. | <b>D:</b> Njord har været gift med sin søster. | <b>E:</b> Frej er sin egen bedstefar. |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------|



# FUP ELLER FAKTA OM NORDISK MYTOLOGI, SVARLISTE

## 1: Hvordan opstod Jorden i den nordiske mytologi?

Rigtigt svar: B. Jorden er skabt af urjætten Ymers krop.

## 2: Hvor stammer jætterne fra?

Rigtigt svar: C. De er født af Ymers fødder og armhuler.

## 3: Hvem var de første aser, og hvor kom de fra?

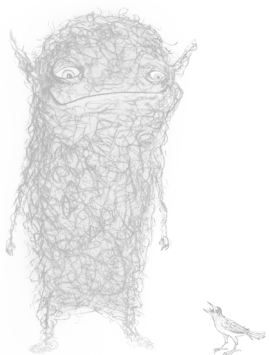
Rigtigt svar: A. Odin, Vile og Ve nedstammer både fra jætterne og fra en mand, der blev slikket frem af en sten. Denne mand hed Bure, og hans søn, Odins far, hed Bor.

## 4: Hvordan blev de to første mennesker skabt?

Rigtigt svar: B. De første mennesker, Ask og Embla, er skabt af drivtømmer. I nogle versioner af myterne er det dog ikke Odin, Vile og Ve, men Odin, Høner og Lodur, der skaber dem.

## 5: Hvordan opstod digterkunsten?

Rigtigt svar: C. Digtermjøden blev brygget af blodet fra en mand, der var skabt af spyt. Han blev i øvrigt skabt i forbindelse med fredsslutningen mellem aser og vaner.



**6: Loke er født som jätte, men bor hos aserne. Hvilke af disse væsner er hans børn?**

Forkert svar: B. Dragen Nidhug er ikke et af Lokes børn. Midgårdsormen, Fenrisulven og Hel har han med jættekvinden Angrboda. Sleipner fødte han, efter at han havde taget skikkelse af en hoppe for at lokke en hingst på afveje (fra myten om byggeriet af muren om Valhalla).

**7: Hvad har aserne i stedet for mobiltelefoner?**

Forkert svar: A. Odin ville sikkert gerne kunne hviske til folk på afstand, men der forlyder ikke noget, om at han kan. Smykket Hvísarima er frit opfundet,

**8: Hvilke af disse transportmidler hører vi om i myterne?**

Forkert svar: D. Selvom man ofte forestiller sig, at guderne og deres hjælpere (såsom Valkyrierne) rider gennem luften, står der ingen steder, at deres heste har vinger. Thors vogn kan flyve, og Odins hest Sleipner har otte ben. Frej ejer skibet Skidbladner, der kan være i en pung (vikingetidens lommer), og når Ragnarok nærmer sig, vil de døde fra Hel komme sejlene i Nagelfar, et skib bygget af deres egne negle.

**9: Hvilke af disse ting har asernes konge Odin gjort for at opnå viden?**

Forkert svar: C. Odin har gjort mange makabre ting for at blive klogere, men trods alt ikke sprættet sin egen far op. Brønden fra svar A tilhører jætten Mimer, hvis hoved Odin også har bragt tilbage til livet. Han har vækket flere døde, herunder en volve, der skulle fortælle ham, hvorfor hans søn, Balders, drømte om sin egen død.

**10: Hvilke af disse familieforhold indgår i nordiske myter?**

Forkert svar: E. Godt nok lader vanerne til at være ret indgiftede, men ikke i en grad, så nogen blev bedsteforældre til sig selv.





## Spå om bogen

I denne gætteleg skal eleverne lave deres egen spådom om, hvad der vil ske i bogen. Jeg foreslår, at spådommen fremsættes efter læsning af kapitel 6, *Valhalla*, og revideres efter kapitel 15, *Vølvens spådom*.

### *Fremsættelse af spådommen*

Sæt eleverne sammen i grupper på 3-4 personer og bed dem skrive tre ting, de tror kommer til at ske i løbet af bogens handling. Det kan være noget der sker for Vatte, for andre af bogens personer, eller med hele verden. Gem deres svar.

### *Revision af spådommen*

Når I har læst videre frem til kapitel 15, sættes eleverne i de samme grupper. Giv dem deres første spådom tilbage og lad dem diskutere, om de stadig tror på den. Herefter kan de, hvis de vil, ændre en eller flere af forudsigelserne. Gem den nye spådom sammen med den gamle.

### *Dommen over spådommen*

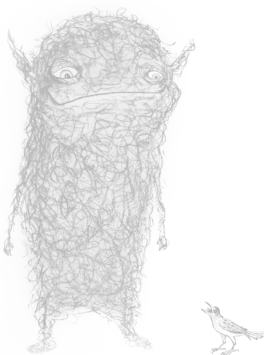
Når I er færdige med hele bogen, tager I spådommene frem igen. Hver gruppe fremlægger både deres første spådom og revisionen af den. Diskuter, hvorfor grupperne troede hvad de troede, og hvordan deres spådomme var forkerte, rigtige eller delvist rigtige.

Du kan evt. give grupperne point ud fra følgende system:

3 point En helt rigtig forudsigelse, fremsat i første omgang, giver 3 point

En helt rigtig forudsigelse, der blev fremsat eller korrigeret i revisionen, giver 2 point.

En delvist rigtig forudsigelse giver 1 point.



# Kreative aktiviteter

## Opfind en jætte

Denne aktivitet kan med fordel lægges i forbindelse med læsning af kapitel 3, *Et nyfødt væsen* eller kapitel 4, *De vilde jætter*.

I grupper (eller evt. for sig selv) skal eleverne "designe" en jættype. De må finde på præcist hvad de vil, men kan f.eks. forholde sig til disse spørgsmål:

- Hvor stor er jætten?
- Hvilken form har jætten?
- Ligner jætten et menneske, et dyr, en blanding – eller noget helt andet?
- Hvilke kropsdele har jætten, og hvor mange af hver? F.eks. hoveder, horn, ben, arme, vinger, stødtænder, tentakler ...
- Er jætten lavet af et særligt materiale?
- Har jætten nogle særlige evner eller kræfter?

De skal tegne jætten, give den et navn og evt. beskrive den i tekst.

Når alle er færdige, skal hver gruppe/person kort præsentere deres jætte for resten af klassen.

### Kåring af den sjoveste, uhyggeligste og mærkeligste jætte

Lad tegningerne af jætterne ligge fremme sammen med et blankt stykke papir. Alle elever tager en tys eller blyant med og går rundt for at kigge på hinandens jætter. De skal tænke over, hvilke af de andres jætter, der er den sjoveste, uhyggeligste og mærkeligste. De må ikke vælge deres egen jætte, og de må kun vælge én jætte i hver kategori.

Når de har besluttet sig, skriver de på det blanke papir ved de valgte jætter:

S = Sjoveste jætte

U = Uhyggeligste jætte

M = Mærkeligste jætte

Tæl antallet af bogstaver op og annoncer vinderen i hver kategori.



# Opfind et land

Denne aktivitet bør lægges et godt stykke inde i læsningen, tidligst efter at har besøgt alle tre gudfolk (dvs. efter kapitel 8, *Selv guderne*).

Del eleverne ind i grupper på 2-4. Hver gruppe skal finde på et land, der eksisterer et sted i Vattes verden. Du kan f.eks. stille dem følgende spørgsmål:

- Er det et varmt eller koldt land, eller noget midt imellem?
- Ligger landet tæt på havet (evt. på en ø) eller midt på et kontinent?
- Hvordan er naturen? Er der f.eks. skov, bjerge, prærie, jungle, sumpe, søer, floder, ørken, tundra, gletsjere ...?
- Hvilke slags væsner bor i landet? Er der mere end én slags?
- Hvordan bor disse væsner? F.eks. i byer, i landsbyer, i træerne, på både, under jorden ...?
- Hvad lever de af?
- Er der hemmeligheder, farer eller skatte i landet?

Gruppen skal tegne et kort, og med udgangspunkt i det fortæller de om landet for klassen.

## Hvilken slags land?

Når en gruppe har fortalt, skal resten af blive enige om et ord, der kendetegner landet. F.eks.:

- Fantasifuldt
- Gennemtænkt
- Realistisk
- Uhyggeligt
- Hyggeligt
- Trist
- Sjovt

Ordet kan vælges gennem diskussion, eller ved at du siger ordene, og alle, der synes, det passer på landet, rækker hånden op. De må gerne række hånden op flere gange pr. land. Du tæller antallet af hænder hver gang, og det ord, der går flest hænder, noteres på kortet.

## Hvad ville der ske for Vatte i dette land?

Du kan evt. udvide øvelsen med dette spørgsmål: Hvis Vatte kom til dette land, hvad ville der så ske? Hvad ville folk i landet synes om ham? Hvad ville han lave? Ville han have lyst til at blive?



## Fortæl videre på historien

Aktiviteten lægges som udgangspunkt til slut, når I er færdige med bogen. Du kan dog også vælge at lægge den tidligere. Fortæl under alle omstændigheder eleverne, at det er helt i orden, hvis det, de finder på, er i modstrid med bogens øvrige handling.

## Rammer og fortælleform

Som lærer vurderer du, hvad der vil fungere bedst i denne klasse: At eleverne laver historie enkeltvis eller i grupper. Desuden skal der vælges en form: en tekst, en række tegninger, en mundtlig fremlæggelse eller en kombination. Du kan evt. give eleverne frit valg.

## Valg af personer, tidspunkt og situation

Enkeltvis eller i grupper skal eleverne nu beslutte sig for:

- En eller flere karakter, de vil fortælle om
- Hvornår i personens/personernes liv, historien foregår
- Hvilken situation, der skal udfoldes

### *Karakteren*

Den valgte karakter kan være én, der spiller en vigtig rolle i historien, én, vi kun møder ganske kort, eller måske endda én, vi kun hører om. Se evt. forslagene længere nede.

### *Tidspunktet og situationen*

Tidspunkt kan ligge før vi første gang møder personerne i bogen, efter at vi ser dem sidste gang, eller på et tidspunkt mellem disse to punkter. Dog bør eleverne vælge en situation, der ikke direkte beskrives i bogens handling. Gerne en om hvilken, de tænker ”hvad skete der mon da ...?” eller ”hvordan mon det helt præcist foregik?”.



## Forslag

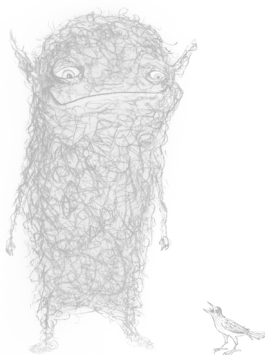
Et par forslag, som du kan nævne for eleverne, hvis de har svært ved at finde på noget:

- Hvad sker der for Asker, efter at Vatte har forladt Ask Yggdrasil?
- Hvad bliver der af den gamle thurse fra kapitel 4, *De vilde jætter*?
- Hvad gør Frigg, efter at hun har talt med Vatte i kapitel 6, *Valhal*?
- Hvilke eventyr oplever vanebarnet Lilly-Yngve, der omtales i kapitel 7, *Livets kraft*?
- Hvordan gik det, dengang Njord, Frej og Freja første gang kom til Asgård?
- Hvordan finder Skade og Njord hinanden igen under Ragnarok?
- Hvad sker der efter bogens slutning for nogle af dem, der er med i sidste kapitel?

## Udførelse, fremlæggelse og afrunding

Eleverne skriver, tegner eller noterer, hvad der sker i historien. Uanset hvilken form, historien tager, bør der være en lille fremlæggelse for klassen, hvor gruppen eller den enkelte elev fortæller, hvem den handler om, og hvad der sker for dem.

Slut med i fællesskab at tale om, hvordan det var for eleverne at finde på historien. Var det let eller svært, sjovt eller irriterende? Kender de nu de valgte personer bedre?



# Spil og lege

## Jætte-Clay-O-Rama

I dette spil skal eleverne bygge jætter af modellervoks, som derefter smadrer hinanden. Spillet er en forenklet udgave af det originale Clay-O-Rama-spil, der kan findes på internettet (søg på "Claydonian"). Bør tidligst spilles efter læsning af kapitel 4, *De vilde jætter*.

*I skal bruge:*

- Modellervoks (100-150 g pr. deltager).
- Almindelige terninger med seks sider (mindst 2 stk. pr. gruppe, gerne 2 pr. deltager).
- Et stort skakbræt pr. gruppe *eller* papirdug + farvekridt/ tusser til optegning af spilbræt.
- Udskrifter af jætteark (1 pr deltager) og kampregler (mindst 1 pr. gruppe).

## Spilbrættet

De store skakbrætter fra Dansk Skoleskak egner sig fint som spilbræt. Alternativt kan et stort skakbræt (8x8 felter) tegnes på en papirdug eller lignende.

## Byg jætterne

Hver elev får udleveret lige meget modellervoks. Giv dem herefter tid til at udforme jætten, evt. på baggrund af den kreative øvelse *Opfind en jätte*.



## Jættens udseende og evner

En jættes udformning bestemmer, hvad den kan i spillet.

- Jo mere solid jættens krop virker, desto bedre kan den forsvare sig mod angreb.
- Antallet og kvaliteten af kropsdele egnet til transport afgør, hvor hurtigt jætten bevæger sig. Der kan højst være 6 transportkropsdele. De kan ikke også bruges til angreb.
- Antallet og kvaliteten af kropsdele egnet til kamp (arme, tentakler, hoveder, horn mm) afgør jættens evne til at gøre skade i et angreb. Der kan højst være 6 angrebskropsdele.

## Tildeling af egenskaben

Når en jætte er færdig, skal du, på baggrund af dens fysiske udformning, tildele den spilegenskaber. Egenskaberne skal gerne så nogenlunde opveje hinanden, men sørg for at belønne opfindsomhed og kreativitet. Skriv egenskaberne på jættearket (i boksene).

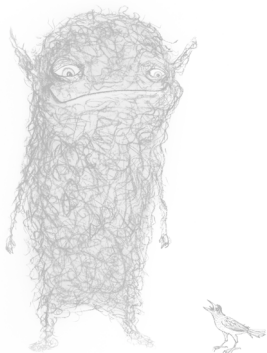
Livspoint: Som udgangspunkt har alle jætter 30 livspoint. Hvis du får lyst til at justere på dette tal for nogle jætter, er der dog strengt taget ikke noget i vejen for det.

Modstandskraft: Den gennemsnitlige jætte har en modstandskraft på 12. Som tommelfingerregel er det mængden af modellervoks brugt på kroppen, der bestemmer, hvad tallet skal være. Giv kun sjældent en modstandskraft højere end 16 eller lavere end 8.

Bevægelsesevner: Vurder hvor mange af jættens kropsdele, der er egnet til at transportere den fremad (max 6) og tildel hver af dem et tal: 2 hvis kropsdelen ser gennemsnitlig ud, 1 hvis den virker svag og 3 eller 4 hvis den ser særligt effektiv ud. Totalen (bevægelsestallet) er det antal felter, som jætten maksimalt kan bevæge sig på en tur. Dette tal bør kun overstige 6, hvis en stor del af modellervoksen er brugt på transportkropsdele.

Angrebsevner: Vurder hvor mange af jættens kropsdele, der er egnet til angreb (max 6), og tildel hver af dem et tal: 2 hvis kropsdelen ser gennemsnitlig ud, 1 hvis den virker svag og 3 eller 4 hvis den ser særligt farlig ud. Totalen udgør jættens angrebsbonus. Dette tal bør kun overstige 6, hvis en stor del af modellervoksen er brugt på angrebskropsdele.

Under spillet kan det ske, at nogle jætter snupper kropsdele fra andre. Hvis de når op på mere end 6 kropsdele, skrives tallet i jættearkets margin.



## Spillets forløb

### *Opstart af spillet.*

Inddel klassen i grupper på 4-8. Hver gruppe får en spilplade, hvor de i første omgang stiller jætterne rundt i kanten af brættet, så jævnt fordelt som muligt. Alle slår to terninger, og den, der slår højest, starter. Hvis flere slår det samme, slår disse personer et slag til for at afgøre sagen. Gentages om nødvendigt.

### *Indholdet af en tur*

En jätte kan gøre to ting i sin tur: Bevæge sig og angribe. Man bestemmer selv rækkefølgen, men man må kun rykke og angribe én gang pr. tur.

Bevægelse: Jættearkets bevægelsestal angiver, hvor mange felter jætten højst kan rykke i sin tur. Bevægelsen kan ske fremad, bagud og til siderne, men ikke på skrå. Man må gerne skifte retning undervejs, så hvis jättens bevægelsestal er 5, må den f.eks. gerne gå to skridt frem og tre til højre. Man må gerne rykke mindre eller vælge at blive stående.

2: Angreb: Når snart en jätte står på et felt ved siden af en anden jätte (igen: ikke på skrå), må den angribe, hvis den vil. Kampreglerne beskriver, hvordan et angreb foregår.

3: Vurdering af skade og justering af jætteark: Hvis en af jætterne har mistet livspoint, justeres tallet på jættearket. Hvis angrebsslaget var et dobbeltslag, vil mindst en af jætterne ret sikkert have ændret udseende. Læreren bedømmer, hvilke egenskaber på jættearket, der skal justeres.

### *Hvem vinder?*

Den sidste overlevende jätte.

## Variationsmuligheden

Reglerne er holdt så simple som muligt, men de kan sagtens udbygges eller varieres. Du kan f.eks. tildele jætterne særlige evner for bevægelse, angreb eller andet, du kan indføre brug af kasteskyts, eller du kan tillade, at jætterne foretager flere angreb pr. tur, hvis de har mere end én angrebskropsdel. Brug evt. de originale Clay-O-Rama-regler som inspiration.





# JÆTTE-CLAY-O-RAMA: JÆTTEARK

## Jættens navn:

### Livspoint

Når jætten mister livspoint: Træk skadetallet fra og skriv det nye tal i næste felt.

[ ] \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Modstandskraft

Når jættens krop (ikke arme, ben, hoved o.l.) tager synlig skade: Tilkald læreren, som afgør, hvad modstandskraften nu er. Skriv det nye tal i næste felt.

[ ] \_\_\_\_\_

### Bevægelse

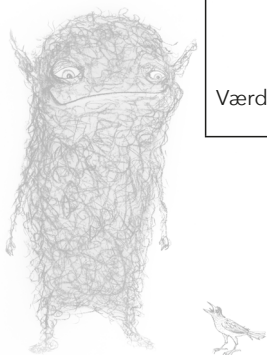
Beskriv hver kropsdel (f.eks. "venstre ben"), så du kan kende dem fra hinanden. Noter værdien. Læg tallene sammen og skriv resultatet under *Bevægelsestal*. Hvis jætten mister en kropsdel, eller den tager skade, skal kropsdelens tal slettes eller justeres ned. Et nyt bevægelsestal udregnes.

| Kropsdel 1   | Kropsdel 2   | Kropsdel 3   | Kropsdel 4   | Kropsdel 5   | Kropsdel 6   | Bevægelsestal      |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------------|
| Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | (justeres løbende) |
| Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ |                    |

### Angreb

Beskriv hver kropsdel (f.eks. "venstre arm"), så du kan kende dem fra hinanden. Noter værdien. Læg tallene sammen og skriv resultatet under *Angrebsbonus*. Hvis jætten mister en kropsdel, eller den tager skade, skal kropsdelens tal slettes eller justeres ned. En ny angrebsbonus udregnes.

| Kropsdel 1   | Kropsdel 2   | Kropsdel 3   | Kropsdel 4   | Kropsdel 5   | Kropsdel 6   | Angrebsbonus       |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------------|
| Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | Beskrivelse: | (justeres løbende) |
| Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ | Værdi: _____ |                    |



# JÆTTE-CLAY-O-RAMA - KAMPREGLER

**Hvornår må en jætte angribe?** Når den har tur og står ved siden af en anden jætte på brættet.

**Hvordan angriber en jætte?** Slå to terninger. Se herunder, hvad der sker:

**Dobbeltslag:**

1+1: Din egen jætte mister en transport- eller angrebskropsdel. Du bestemmer hvilken.

2+2: Hold din egen jætte i bordhøjde og slip den, så den falder på gulvet.

3+3: Prik hårdt til modstanderens jætte med en enkelt finger.

4+4: Hold modstanderens jætte ud i strakt arm og slip (ikke smid) den ned på gulvet.

5+5: Riv en valgfri kropsdel af modstanderens jætte (dog ikke hovedet, medmindre den har flere, eller det er den sidste tilbageværende kropsdel)

6+6: Som ved 5+5, men du må bagefter sætte kropsdelen på din egen jætte.

Tilkald læreren, som afgør, om nogle tal på jættearket skal ændres. Jætterne mister ikke livspoint.

**Alle andre slag:**

Læg resultatet af terningelaget sammen med din angrebsbonus. De to tal er angrebstallet.

Træk tallet for den angrebne jættes modstandskraft fra. Resultatet er skadetallet.

Hvis skadetallet er positivt, mister den angrebne jætte dette antal livspoint.

Hvis skadetallet er negativt, mister din egen jætte dette antal livspoint.

**Hvis en jætte ikke længere kan stå**

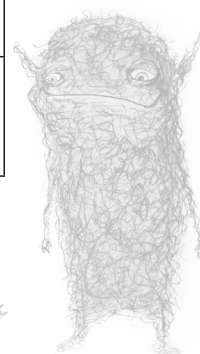
Hvis jætten har mistet alle transportkropsdele *eller* ikke længere kan stå på dem, kan den kun trille. Den må rykke 1 felt hver gang.

**Hvis en jætte bliver hovedløs**

Hvis en jætte mister hovedet (eller det sidste, hvis den har mere end ét), aner den ikke, hvad den laver. Slå en terning. Hvis tallet er 1-2, bliver jætten stående. Hvis tallet er 3-4: ryk jættens bevægelsestal i denne retning fra spillerens placering: 3 = venstre, 4 = frem, 5 = højre, 6 = bagud. Hvis jætten når brættets kant, stopper den. Hvis den når hen til en anden jætte, *skal* den angribe.

**Når en jættes livspoint når ned på 0**

Den modstander, som slog jætten ihjel, må tage den og mose den mellem hænderne.



# Konfliktstrategisk sten-saks-papir

Denne leg er en udvidet version af den klassiske sten-saks-papir, hvor tre personer spiller mod hinanden, og hvor der ligger en betydning i de tre forskellige håndtegn. Aktiviteten bør tidligst ligge efter læsning af kapitel 8, *Selv guderne*.

## Introduktionsrunder

Begynd med at demonstrere helt almindelig sten-saks-papir og lade eleverne gøre det to og to. Derefter skal de gøre det samme tre og tre. Hvis to får samme resultat, vinder de, og den tredje taber. I alle andre tilfælde er det uafgjort.

## Inddeling i gudefolk

Nu inddeles eleverne i tre grupper, der markeres som jætter, aser og vaner, f.eks. ved at alle får en seddel med et stort J, A eller V på brystet. Grupperne skal være lige store. Hvis ikke antallet af elever går op i tre, kan de ekstra børn være hoved nr. 2 i en tohovedet jätte. Tohovede jætter skal have den ene arm om hinanden, når de spiller, og de tæller kun som én deltager. Spillet kan godt fungere uden denne inddeling. I så fald går eleverne bare sammen i grupper på tre.

## Betydningen af de tre tegn

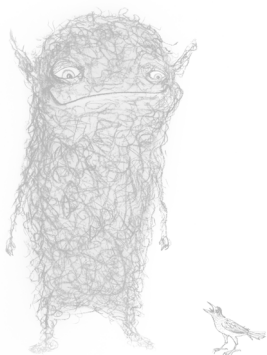
Fortæl børnene, at de tre tegn repræsenterer hver deres strategi i en konflikt:

**Sten** = At opbygge styrke

**Saks** = At slå først

**Papir** = At skabe alliancer

Resultatet er nu mere komplekst – og det har en betydning. Du kan se disse betydninger i resultatarket. To ens tegn vinder stadig, men det kan også ende med at alle taber eller vinder.



## Selve spillet

Et spil består af en runde, hvor en jætte, en as og en vane spiller bedst ud af 3 mod hinanden. Når de har spillet en runde, bryder de op og finder nye modspillere.

Før en runde begynder, skal alle beslutte, hvilken strategi de vil bruge i det første af rundens tre spil. De skal notere den valgte strategi på et stykke papir. På papiret kan de enten skrive ordet eller tegne et symbol: En cirkel for sten, et kryds for saks eller en firkant for papir.

## Notering af resultater

For hver runde skal eleverne udfylde et resultatark. Her står de forskellige typer af resultater optegnet, og man noterer, hvordan det endte. Eleverne vil sikkert mest gå op i, hvem, der vandt, men det er mindst lige så interessant, *hvordan* de vandt (og tabte).

## Refleksion

Spil så mange runder, som du tænker er passende. Tal bagefter med eleverne om, hvordan det gik: Hvilke strategier valgte de, og hvorfor? Var der nogle udfald af 'kampen' som var mere almindelige end andre? Hvad var i så fald grunden?

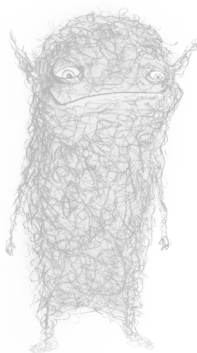


# KONFLIKTSTRATEGISK STEN-SAKS-PAPIR

## – RESULTATARK

| <b>Gruppens medlemmer:</b> Jætte:                                                 | Vane:           | As:             |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|                                                                                   | <b>Omgang 1</b> | <b>Omgang 2</b> | <b>Omgang 3</b> |
| <b>Et af hvert tegn:</b> Uafgjort (sæt kryds).                                    |                 |                 |                 |
| <b>To sakse:</b> Krigen bryder ud. De to sakse vinder (skriv navnet på vinderne). |                 |                 |                 |
| <b>To sten:</b> Våbenkapløb. De to sten vinder (skriv navnet på vinderne).        |                 |                 |                 |
| <b>To papirer:</b> De to går i alliance – og vinder (skriv navnet på vinderne).   |                 |                 |                 |
| <b>Tre sakse:</b> Ragnarok. Alle taber (sæt kryds).                               |                 |                 |                 |
| <b>Tre sten:</b> Kold krig. Uafgjort (sæt kryds).                                 |                 |                 |                 |
| <b>Tre papirer:</b> Fred. Alle vinder (sæt kryds).                                |                 |                 |                 |

| <b>Gruppens medlemmer:</b> Jætte:                                                 | Vane:           | As:             |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|                                                                                   | <b>Omgang 1</b> | <b>Omgang 2</b> | <b>Omgang 3</b> |
| <b>Et af hvert tegn:</b> Uafgjort (sæt kryds).                                    |                 |                 |                 |
| <b>To sakse:</b> Krigen bryder ud. De to sakse vinder (skriv navnet på vinderne). |                 |                 |                 |
| <b>To sten:</b> Våbenkapløb. De to sten vinder (skriv navnet på vinderne).        |                 |                 |                 |
| <b>To papirer:</b> De to går i alliance – og vinder (skriv navnet på vinderne).   |                 |                 |                 |
| <b>Tre sakse:</b> Ragnarok. Alle taber (sæt kryds).                               |                 |                 |                 |
| <b>Tre sten:</b> Kold krig. Uafgjort (sæt kryds).                                 |                 |                 |                 |
| <b>Tre papirer:</b> Fred. Alle vinder (sæt kryds).                                |                 |                 |                 |



# Ragnarok-ludo

Ragnarok-ludo er en variant af spillet Ludo med nogle tilføjelser og ændringer til de almindelige regler. Spillet afspejler, hvad der sker i kapitel 18, *Det sidste slag*, hvor Vatte går rundt mellem de kæmpende. Det bør ikke spilles, før dette kapitel er læst.

*I skal bruge:*

- Almindelige Ludospil (der kan være mellem 3 og 5 deltagere pr. spil).
- En ekstra brik pr. spil.
- Stumper af garn i to forskellige farver

## Overordnede regler

### *De almindelige Ludoregler*

Når intet andet er anført, gælder de almindelige Ludoregler med følgende varianter:

- Rammer man en brik, der står på en globus, bliver man selv slået.
- Hver farve ejer dog sin hjemglobus og vil her slå andre brikker.
- Man hopper til næste stjerne, når man lander på en stjerne.
- Man skal bruge en globus eller en sekser for at komme ud fra sit hjemfelt (gælder ikke Vatte)
- Når man har slået en globus, får man et ekstra slag.
- Hvis alle ens brikker står i hjemfeltet (eller er døde), har man tre slag, indtil man får en brik ud.
- To brikker af samme farve, der står på samme felt, har *ikke* helle.

### *De vigtigste særrregler*

- De almindelige brikker (krigsbrikker) slår ikke hinanden hjem, men ihjel (= ud af spillet).
- En af spillerne har kun én brik (Vatte), som har særlige egenskaber.
- Krigsbrikker kan i løbet af spillet blive enten til fredsbrikker eller uhyrer.
- Man kan vinde på to måder: En krigssejr eller en fredssejr.



## Typen af brikken

### Vatte

Vattebrikken er en ekstra brik, der hentes i et andet spil eller tages fra den sidste farve, hvis der er mindre end fem deltagere. En af spillerne har brikken som sin eneste. Vattebrikken har følgende særlige egenskaber:

- Den kan ikke slås ihjel, men kun hjem.
- Dens "hjem" er midten af spillet, hvor den også starter ved spillets begyndelse.
- Den behøver ikke at slå en globus eller sekser for at komme ud igen.
- Den kan rykke i begge retninger, altså både mod højre og venstre, samt igennem midterfeltet.
- Slår den en globus, må den rykke til en hvilken som helst globus på brættet.
- Den kan enten slå krigsbrikker hjem eller gøre dem til fredsbrikker (se under krigsbrikker).

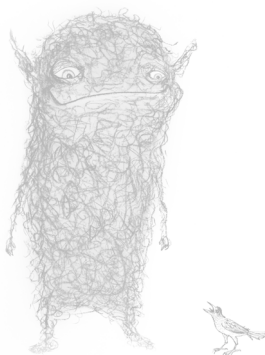
### Krigsbrikken

Krigsbrikkerne opfører sig i vidt omfang som almindelige Ludobrikker. Forskellene er:

- Når de rammer en anden krigsbrik, bliver denne brik slået ihjel, dvs. helt ud af spillet.
- Når de rammer Vatte eller en fredsbrik (se nedenfor), bliver denne brik kun slået hjem.
- Hvis en krigsbrik bliver ramt af Vatte eller en fredsbrik, skal krigsbrikken ejer tage en beslutning (der kun gælder for denne ene brik). Brikken kan enten:
  - 1: Bliver slået hjem, som i almindelig Ludo.
  - 2: Bliver til en *fredsbrik* – og forbliver på brættet.
- Hvis en krigsbrik når hele vejen rundt om brættet og når midten (den behøver ikke at ramme præcist), bliver den til et *uhyre*.

### Fredsbrikken

Fredsbrikker markeres med den ene farve garn (f.eks. hvid eller grå) bundet om halsen. De har næsten samme egenskaber som Vatte, men kan dog ikke rykke til en hvilken som helst globus. Hvis fredsbrikker bliver slået hjem, fungerer det som i normalt Ludo, dvs. at de skal bruge en globus eller en sekser for at komme ud.



## Uhyrer

Uhyrer markeres med den anden farve garn (f.eks. rød eller sort) bundet om halsen. De er stærkere end de almindelige krigsbrikker, så hvis en almindelig krigsbrik rammer et uhyre, dør den almindelige krigsbrik. Kun et andet uhyre kan slå et uhyre ihjel. Desuden kan uhyrer gå i begge retninger og igennem midterfeltet, ligesom fredsbrikkerne. Overfor fredsbrikker og Vatte har uhyrerne dog de samme egenskaber som almindelige krigsbrikker. Et uhyre kan således godt blive en fredsbrik. I så fald er den som alle andre fredsbrikker.

## Spillets forløb

### Startopstilling

Stil Vatte i midten af spillet og alle andre brikker på farvens startfelt. Ryk derefter én brik fra hver farve frem på farvens hjemglobus, så alle spillere har en brik på brættet fra begyndelsen.

### Spillet

Brikkerne bevæges rundt på brættet i overensstemmelse med reglerne for deres briktype. Når de rammer hinanden, bliver brikker slået ihjel, hjem eller gjort til fredsbrikker. En eller flere krigsbrikker er måske heldige at nå ind til midten og blive et uhyre. Efterhånden vil det begynde at stå klart for de enkelte farvers spillere, om de skal satse på en krigs- eller fredssejr.

### Hvad sker der når ...

To fredsbrikker møder hinanden: Ingenting – de giver bare hinanden en krammer.

En fredsbrik og en krigsbrik af samme farve mødes: De glør olmt på hinanden, men intet sker.

En brik rammer et felt, hvor der står to brikker: Det samme som hvis brikkerne stod alene.

### Slutning

Spillet slutter når kun én farve har krigsbrikker i spil (inklusive uhyrer). Den, som spiller denne farve, er nu den sidste krigsherre.





## Hvem har vundet?

Alle brikker, der enten er døde eller slået hjem, og dermed ikke i spil, holdes ude af sejr-beregningen. Her tælles:

- 1: Hvor mange krigsbrikker den sidste krigsherre har i spil.
- 2: Hvor mange fredsbrikker de andre farver enkeltvis har i spil.

### *Krigssejr*

Hvis antallet af den sidste krigsherres krigsbrikker i spil er lig med eller højere end antallet af nogen enkelt farvers fredsbrikker i spil, har den sidste krigsherre vundet, og alle andre har tabt.

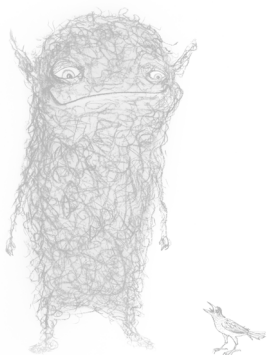
### *Fredssejr*

Hvis der omvendt er mindst én af de andre spillere, der har flere fredsbrikker i spil, end den sidste krigsherre har krigsbrikker i spil, har den sidste krigsherre tabt, og alle andre har vundet – bortset fra spillere hvis, brikker alle sammen er slået ihjel.

Man kan godt vinde en krigssejr, selvom man har fredsbrikker. Og man kan godt indgå i en fredssejr, selvom man har krigsbrikker, der er slået hjem, når spillet slutter.

### *Strategier og forhandlingen*

Spilleren, der har Vattebrikken, kan kun vinde en fredssejr, men for de andre spillere er begge dele en mulighed. Spillerne må gerne diskutere strategier eller forsøge at overtale hinanden til at gøre noget bestemt.



# Rollespil og dramatiseringsøvelser

## Omfortolk en scene

I denne aktivitet skal I eksperimentere med en scene fra bogen. Der er to scener, som jeg anser for velegnede, men du kan selvfølgelig også vælge andre. Aktiviteten lægges lige efter læsning af kapitlet, hvor scenen indgår.

## Forberedelse

Fremskaf udklædning og rekvisitter (se under de foreslåede scener). Sammensæt et hold af skuespillere, som skal lave den første gennemspilning af scenen foran resten af klassen. Du kan lade dem melde sig frivilligt eller udpege nogen.

Gennemgå forløbet af scenen med skuespilholdet, sådan som det er beskrevet under de foreslåede scener. Gør det klart, at der bare skal ske nogenlunde det samme. Man behøver ikke at huske den præcise ordlyd af en replik. Sørg for at alle ved så nogenlunde, hvad de skal gøre. Du kan evt. lade holdet gennemspille scenen uden publikum en gang eller to.

## Første gennemspilning

Scenen fremføres med resten af klassen som publikum.

## Ændringsforslag og udskiftning af skuespillere

Efter fremførelsen har eleverne i publikum mulighed for at gøre to ting:

- 1: Komme med forslag til, hvordan en enkelt karakter kan ændre sine reaktioner.
- 2: Selv bytte plads med en af skuespillerne.

## Anden gennemspilning

Nu spilles scenen en gang til. Den begynder på samme måde, men udvikler sig frit herfra. Forslagene fra publikum skal indtænkes, men skuespillerne vælger frit, hvad de vil gøre.

## Følgende gentagelser og afrunding

Gentag forløbet så mange gange, som det er sjovt og interessant. Inden hver gennemspilning kan publikum komme med forslag og/eller overtage en af skuespillernes plads. Til sidst runder I af med at tale om, hvordan scenen udviklede sig, og hvorfor.



## Foreslået scene I: Vatte møder aserne (Kapitel 5, Regler og orden)

I denne scene indgår:

- Vatte
- Asen, der først møder Vatte (kan evt. fordeles på to roller)
- 2-3 vagter

### *Udklædning og rekvisitter*

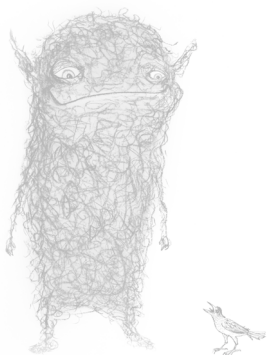
- Vattes udklædning kan bestå af noget blødt og (om muligt) pelset – trøje, tørklæde, vest eller lignende. Vigtigt: Noget i udklædningen skal kunne trækkes ned over ansigtet.
- Aserne, der møder Vatte, skal have en enkelt beklædningsgenstand, der virker vikingetidsagtig og/eller lidt fornem.
- Vagterne skal have rollespilsvåben (dvs. bløde våben af skum og latex), samt evt. hjelme og/eller vikingetidsagtigt tøj.

### *Forløb i første gennemspilning*

Aser/vagter står spredt omkring noget, der repræsenterer gården. Vatte går frejdigt hen imod dem, men en af aserne af råber til ham, at jætter ikke har adgang.

Vatte forklarer, at han ikke kun er jætte, men også vane og as. Asen råber, at en stinkende jætteskid ikke skal kalde sig as. Fornærmet siger Vatte at han ikke er en skid, og at han bare vil se, hvordan det er at leve i Asgård. Det får bare asen til at tro han er spion og kalde på vagterne, der kommer løbende med hævede våben.

Frygten får Vatte til at blive usynlig og svæve opad. Dette markeres ved at Vatte-skuespilleren trækker noget fra sin udklædning ned over ansigtet. Aser og vagter ser forvirret rundt, konstaterer at indtrængerer forsvandt i den blå luft, og at det må være noget jætte-sejd.



## Foreslået scene 2: Angrebet på gården (kapitel 14, Hvor striden er værst)

I denne scene indgår:

- Vatte
- 2-3 krigere
- 2-3 bønder

### *Udklædning og rekvisitter*

- Vattes udklædning kan, som i forrige scene, bestå af noget blødt og gerne pelset – trøje, tørklæde, vest eller lignende. Vigtigt: Noget i udklædningen skal kunne trækkes ned over ansigtet. Det vil desuden være fint, hvis noget af den er kappe-agtig og kan være med til at markere, at han vokser.
- Krigerne skal have rollespilsvåben (dvs. bløde våben af skum og latex), samt evt. hjelme og/eller vikingetidsagtigt tøj.
- Bønderne skal være klædt i laset tøj. Om muligt skal de enten have nogle rollespilsvåben, der ligner landbrugsredskaber, eller nogle, der virker ødelagt. Ellers bare almindelige landbrugsvåben.

### *Forløb i første gennemspilning*

Bønderne står sammen i den ene ende af scenen, og krigerne står i den anden. Vatte står midt imellem. I begyndelsen har Vatte ansigtet dækket, men han fjerner denne dækning med det samme, og er dermed synlig.

Krigerne bevæger sig langsomt hen mod bønderne, og Vatte løber ind imellem dem. Han råber, at de skal forsvinde og lade bønderne være. Krigerne griner bare og går videre. Vatte prøver at stille sig i vejen for dem. Krigerne kan hugge ud efter ham (forsigtigt), men det skader ham ikke. Han vil ikke gå til modangreb og kan ikke holde dem tilbage.

En kriger når hen til bønderne og går i kamp med én af dem, mens resten ser til, uden at turde gribe ind. Vatte løber der derhen, mens han råber til krigeren, at han ikke må gøre bonden noget. Krigeren svarer, at så må Vatte se, om han kan stoppe ham. Krigeren hugger ud efter bonden og rammer. Bonden synker død om.

Vatte brøler af sorg og vrede, og han begynder at vokse. Dette kan markeres med kropssprog, evt. understreget af en udklædning, hvis stof kan bredes ud med armene, så han ser større ud. Han bevæger sig truende hen mod krigerne, der viger tilbage af skræk for det nu pludseligt meget skræmmende hårvæsen. Så går det op for Vatte, hvad han er ved at gøre. Han bliver mindre igen (dvs. synker sammen og trækker armene ind til kroppen), dækker sit ansigt og vender sig bort. Nu kan krigerne ikke se ham længere. Efter at have set sig uroligt om et par sekunder, går de igen til angreb på bønderne og dræber resten af dem.



# Uhyre-diplomati

Dette rollespil bør lægges efter læsningen af kapitel 10, *Til verdens ende*. Her møder Vatte Midgårdsormen og prøver at overtale den til at slutte fred med aserne. Det går ikke særlig godt for Vatte. Kan eleverne gøre det bedre?

## Forberedelse

Sæt først alle børnene til at finde på et argument for, at de store uhyrer skal vælge fred frem for krig. Argumentet noteres på en seddel, gerne bare i stikordsform.

Del klassen ind i grupper, ideelt på 6 personer, men 4-5 kan også gå. Hver gruppe skal have et område, hvor tre stole (eller to til en gruppe på 4) stilles op ved siden af hinanden, med god plads foran. Opdel hver gruppe i to halvdele. Den ene halvdel er uhyrer, og den anden er diplomater (de skal bytte senere). Uhyrerne sætter sig på stolene.

Fortæl børnene, at diplomaterne nu, én for én, skal fremføre deres argument for uhyrerne, og at uhyrerne bagefter skal vurdere, hvor overbevisende det var. Understreg, at man som uhyre ikke bare skal afvise ethvert argument, men være villig til at lade sig overbevise.

## Fremførelse af argumenter

Den første diplomat træder frem for uhyrerne og fremlægger sit argument. Man kan sige det ganske kort, eller man kan uddybe og underbygge. Det er op til uhyrerne at vurdere, hvad der fungerer bedst. Der må gerne opstå diskussion mellem uhyrerne og diplomaten.

Du kan evt. sætte timer på, så hver diplomat har f.eks. et minut.

## Vurdering af argumenter

Hver gang en diplomat har fremsat sit argument, skal uhyrerne votere og give argumentet 1-4 stjerner efter følgende system:

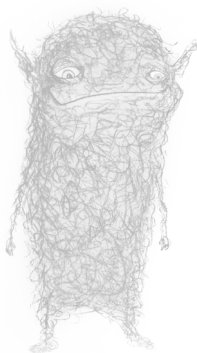
**1 stjerne:** Virkelig dårligt argument

**2 stjerner:** Vi ser pointen, men er bestemt ikke overbevist

**3 stjerner:** Det er der da måske noget om, lad os lige tænke over det

**4 stjerner:** Du har fuldstændigt ret, det kan vi godt se

Antallet af stjerner noteres på diplomatens seddel. Processen gentages med næste diplomat, og med diplomat nr. 3, hvis der er én. Herefter bytter gruppen rundt, så de, der før var diplomater, nu er uhyrer, og omvendt.



## Afrunding

Når alle er færdige, samles klassen, og alle, der har en seddel med fire stjerner, gentager argumentet i plenum. Hvis kun få (eller slet ingen) har fire stjerner, kan man tage dem med tre. Spørg, om nogen af dem med én stjerne har lyst til at gengive deres dårlige argument. Tal lidt om, hvorfor nogle argumenter virkede godt, og andre dårligt.

## Pressekonference for bogens personer

Aktiviteten lægges, når hele bogen er læst.

### Forberedelse

3-4 elever udvælges til at påtage sig rollen som en person hentet fra bogen. Det skal være elever, som har været grebet af historien, og som kan identificere sig med den person, de skal spille. Lad dem gerne selv melde sig og vælge rolle. Man kan godt vælge en person, der er død i løbet af historien.

Forklar rolleindehaverne, at de under pressekonferencen skal svare, som de tror, personen ville gøre det. Svaret må gerne bevæge sig ud over, hvad der står i bogen.

De andre elever er journalister og skal hver især forberede mindst to spørgsmål henvendte til en eller flere af de karakterer fra bogen, der indgår i konferencen.

### *Ideen til typer af spørgsmål*

- Hvad tænkte eller følte du da ...? (noget, der skete i bogen)
- Har du fortrudt at ...? (et valg, personen foretog i bogen)
- Hvorfor gjorde du ...? (noget, personen gjorde i bogen)
- Hvad skete der dengang ...? (nogen, der ikke direkte beskrives i bogen)
- Hvad synes du om ...? (en anden person i bogen, eller noget de gjorde)

### Konferencen

Sæt rolleindehaverne ved siden af hinanden bag et bord, vendt mod resten af klassen, og med et tydeligt navneskilt foran sig. Læreren byder velkommen til konferencen, præsenterer de optrædende og åbner for spørgsmål. Man rækker hånden op for at signalere, at man gerne vil stille et spørgsmål, men ingen bør få lov at stille mere end to spørgsmål, før alle har stillet ét. Hvis nogen ikke melder sig af sig selv, skal du på et tidspunkt udpege dem. Finder man på undervejs på andre spørgsmål end dem, man på forhånd har skrevet ned, er det helt i orden.

Legen kan evt. gentages, med nye elever i rollen som personer fra bogen. Det kan være de samme som sidst eller nogle helt nye. De andre elever skal som udgangspunkt finde på nye spørgsmål. Hvis en anden elev spiller den samme karakter, kan det dog godt være en mulighed at stille samme spørgsmål igen og se om svaret ændrer sig.



# Ildrætslege

## Fy fy, fange fange

En fangeleg bygget på handlingen i kapitel 7, *Livets kraft*. Bør leges kort efter læsning af dette.

### Introduktionsrunde

Begynd med en forenklet version af legen (den som Vatte og børnene leger, inden de voksne vaner kommer til). Der vælges én Vatte. Alle andre er børn, som han skal fange.

Legen foregår indenfor et afgrænset område, såsom en del af en boldbane. Når det lykkes Vatte at røre et barn, råber han "fanget", og barnet skal lægge sig ned. Det kan befries, hvis tre andre børn rører ved det og i kor siger "Ask Yggdrasil" højt og tydeligt. Hvis Vatte rører nogle af dem imens, er de selv fanget og skal lægge sig ned.

Lad legen køre et lille stykke tid, indtil befrielsesreglerne er på plads. Indfør nu næste element:

### Formane-vanerne

Ud over (en ny) Vatte skal der nu vælges 2-3 fangere af en anden type. Formane-vanerne må ikke løbe, men skal bevæge sig rundt i rolig og værdig gang. De må række ud efter alle andre – også Vatte – eller prøve at fange deres blik. Når det lykkes dem at røre ved nogen eller se dem i øjnene, råber de "Fy!".

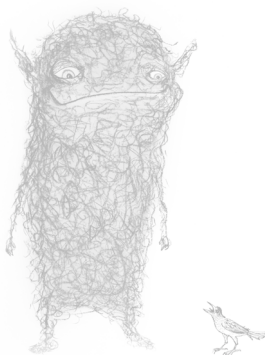
Personen er nu skamme-fanget og skal stå stille, mens vanen (stadig i roligt tempo) går hen foran vedkommende, ser alvorligt på dem og siger "du må ikke være så vild!" Personen siger "undskyld" – og må herefter løbe videre.

Mens man er skamme-fanget, kan man blive taget af Vatte. Men Vatte kan også selv blive skamme-fanget, og imens har børnene imens frit spil til at befri hinanden.

### Forløb og justering

Udskift jævnligt Vatte og formane-vanerne. Hvis legen er for svær/let for nogle af personer, kan du justere på reglerne, f.eks.

- Banens størrelse
- Hvor mange, der skal til for at befri en fanget
- Antallet af formane-vaner
- Antallet af fangere (Vatte kan få en hjælper)



# Det sidste slag-boldspil

Dette spil er baseret på dodgeball, men med tre hold. Det bør spilles efter læsning af Kapitel 17, *Gudernes skæbne*.

## Opstilling og forberedelse

Inddel en indendørs eller udendørs boldbane i tre nogenlunde lige store, trekantede felter med et fælles midtpunkt. Skillelinjer, og om nødvendigt også baglinjer, markeres med kegler. På hver skillelinje, mellem keglerne, lægges tre skumbolde.

Klassen inddeles i tre hold – aser, vaner og jætter. Hvert hold tildeles et felt og stiller sig ved baglinjen. Forklar reglerne, og sæt spillet i gang.

## Regler for spillet

- Du må tage en bold fra skillelinjerne eller indenfor din egen banetredjedel.
- Du må *ikke* træde eller række ind i modstandernes banetredjedele.
- Du må holde en bold i max fire sekunder, inden du kaster.
- Hvis du bliver ramt af en bold, er du død og skal gå ud af banen.
- Du er også død, hvis du overtræder en skillelinje.
- Desuden dør du, hvis nogen griber en bold, du har kastet.
- De døde stiller sig i en række, med den, der først døde, forrest – klar til at gå i spil igen.
- Som den forreste døde bliver du genoplivet, hvis nogen fra dit hold griber en bold.
- Når der kun er tre spillere tilbage (uanset på hvilke hold), begynder slutspillet.
- I slutspillet er det alle mod alle, og skillelinjerne er ophævet.
- Den spiller, der er tilbage, når alle andre er døde, har vundet retten til at segne om som den sidste, inden verden går under.

## Afslutning

Som lærer holder du øje med, hvor mange spillere, der er tilbage, og råber, når slutspillet begynder. Den sidste tilbageværende spiller har vundet retten til at segne om som den sidste, inden verden går under.

