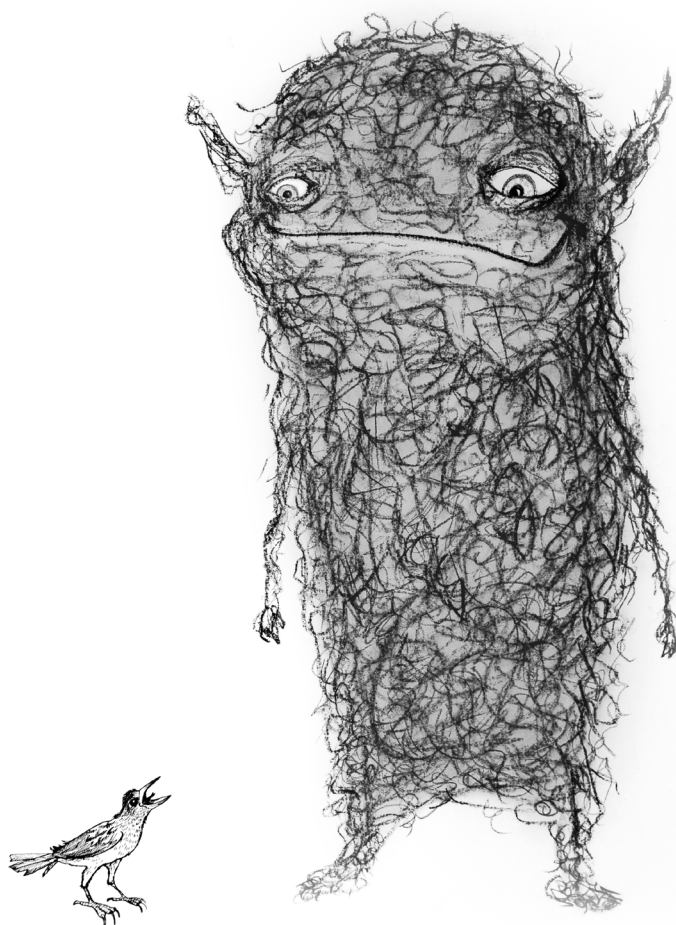


Vattes vandring

Af Jane Mondrup

Undervisningsmateriale



Undervisningsmateriale til Vattes vandring

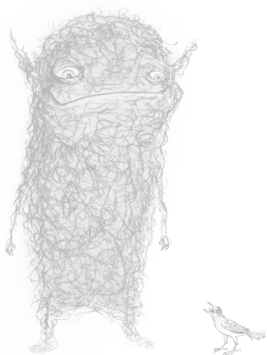
En sød og barsk historie om vigtige og aktuelle emner, udfoldet i den nordiske mytologis verden og mødt gennem spil, leg og kreativitet.

*Hør mig alle
sønner og døtre
af gamle slægter!
Fjern ser jeg fortiden,
frem ser I længere.
Fred og fejder
er jeres at skabe.
Ved I nu alle ting selv?*

Vattes vandring er en fri fortolkning af nordisk mytologi med aktuelle tematikker og en helt ny vinkel på de kendte fortællinger. Væsnet Vatte er skabt af hår fra alle aser, vaner og jætter. Historien fortæller om hans søgen efter identitet, venskab og et sted at høre til, samt om hans forsøg på at forhindre Ragnarok. Det er en fortælling om krig og polarisering, og om at insistere på fred og plads til forskellighed, selv når den mulighed ikke længere synes at eksistere.

Bogen stiller eksistentielle spørgsmål i en form, som er tæt på børnenes perspektiv, fordi vi ser dem gennem Vattes uskyldige og undrende blik. I en nutid, hvor krigen er kommet ubehageligt tæt på, og hvor begreber som identitet og fællesskab er under forandring, vil *Vattes vandring* være en indgang til flere vigtige emner, samt til den nordiske mytologis univers.

Med disse undervisningsmaterialer vil vi præsentere forskellige indgangsvinkler til at arbejde med historien og dens temaer.



Forfatteren

Jane Mondrup skriver skønlitteratur for både børn og voksne og har desuden en baggrund som cand.mag. i forhistorisk arkæologi og historie. Ud over *Vattes vandring* har hun udgivet to romaner for voksne, og hun har endnu en børnebog, weird-historien *Langt hjem*, på vej til udgivelse. Jane skriver ofte i grænselandet mellem forskellige spekulative genrer, med inddragelse af filosofisk, historisk, mytologisk eller videnskabeligt stof. Ud over bøger og noveller har hun skrevet adskillige rollespil til brug for både højskoler, museer og foreninger. Hun har selv udarbejdet dette undervisningsmateriale i samarbejde med forlaget Klim.

Illustratoren

Jacinta Madsen er billedkunstner, illustrator, børnebogsforfatter og tidligere vært på DRs børnekanal Ramasjang. Hun arbejder desuden med samskabelse i kreative workshop for børn, og med performances, hvor improviseret billedkunst og musik interagerer. Som billedkunstner anvender hun udelukkende analoge teknikker og benytter primært en kombination af kul, pastel, akvarel, tusch og blæk. Som børnebogsforfatter har Jacinta selv skrevet og illustreret fire billedbøger, hvoraf to, *Lille træ* og *Den magiske lænestol*, har været nomineret til henholdsvis kulturministeriets illustratørpris og den internationale IBBY Honour list.



Om dette materiale

Materialet, du sidder med her, har spil og leg som de vigtigste elementer. Tanken er at lade børnene møde historien på en måde, der engagerer dem direkte, og som gør undervisningen sjovere for alle – men måske særligt for de elever, der ikke er vilde med at sidde stille.

Denne lærervejledning giver en introduktion til historien og undervisningsmaterialet. Hvis du gerne vil gå lidt mere i dybden med det tematiske, kan du med fordel læse filen *Bogens temaer*, som ligger sammen med vejledningen.

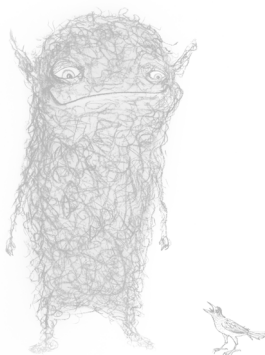
Under *Aktiviteter* finder du gættelege, fysiske lege, spil, små rollespil og dramatiseringsovelser samt oplæg til selv at digte med på historiens univers i ord- eller billedform. Aktiviteterne knytter sig gerne til bestemte kapitler eller afsnit, og de giver mulighed for at reflektere over historien på basis fælles oplevelser.

Endelig kan du, under *Uddybende materialer*, finde tre tekster, som dykker ned i bestemte aspekter af baggrunden for historien: Hvordan den blev til, først som mundtlig fortælling, og så som bog. Hvordan illustratør Jacinta Madsen har arbejdet med billedsiden. Hvordan jeg som forfatter har brugt (og afviger fra) kilderne til den nordiske mytologi og almindeligt udbredte opfattelse af myterne.

Fag og klassetrin

Materialet er som udgangspunkt lavet til brug i 4.-6. klasse. Noget af aktiviteterne henvender sig måske mest til den øvre eller nedre del af aldersgruppen, men klasser og børn er forskellige, så vi sætter ikke bestemte klassetrin på noget. Vi udelukker heller ikke, at bogen kan bruges til højtlesning i indskolingen eller læses i udskolingen, og nogle af aktiviteterne vil kunne bruges på enten lavere eller højere klassetrin.

Fagligt egner materialet sig naturligvis til dansk, men det kan også anvendes til kristendom, historie og billedkunst eller i tværfaglige forløb. De fysiske lege kan desuden give mulighed for inddrage idræt, og nogle af spillene vil have aspekter af regning og matematik, særligt for de lidt lavere klassetrin.



Undervisningsforløb

Materialet rummer mulighed for mange forskellige typer af forløb. Du kan f.eks:

- ganske enkelt læse bogen med klassen og udføre de aktiviteter, som lyder sjovest,
- fokusere på et eller flere temaer og udvælge de aktiviteter, som passer bedst til dem,
- lade et af de uddybende materialer være udgangspunkt for et forløb, f.eks. om fortælleformer og samskabelse, om illustration af historier (gerne i samarbejde mellem dansk og billedkunst) eller om nordisk mytologi (gerne i samarbejde mellem dansk og historie og/eller kristendom).

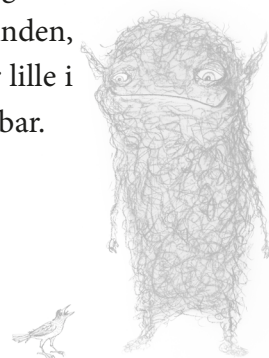
Historien

Om Vatte

Hovedpersonens natur er helt central for historien. Vatte er nemlig på flere måder usædvanlig. Han er i meget bogstavelig forstand en sammensat natur, idet hans krop består af hår fra andre væsner. I virkeligheden har Vatte ikke ét bestemt køn, men accepterer tidligt i historien at blive kaldt 'han'.

Vatte har alle de egenskaber i sig, som hvert af 'de tre gudfolk', bogens samlebetegnelse for aser, vaner og jætter, opfatter som definerende for sig selv. Han rummer en vildskab og egenrådighed, som er i overensstemmelse med jætternes levevis, men det bliver i længden for ensformigt *kun* at tumle rundt i vilde lege og leve helt og aldeles i øjeblikket, sådan som jætterne gør det. Aserne er omvendt meget organiserede, og Vatte er fascineret af deres evne til at skabe smukke og komplekse genstande, men han bryder sig ikke om de strenge hierarkier og regler, som aserne lever efter. Disse er mindre udtalte i vanernes samfund, men vanerne er jordbundne i en grad, som ikke giver megen plads til andre aspekter af Vattes natur.

I løbet af historien opdager Vatte, at han har visse superkræfter. Han er stærkere end alle, han prøver kræfter med, og hans uldne krop lader til at være usårlig. Hvis han føler sig truet, kan hårene, han består af, løsne sig og tage form som en sky, der kan svæve med vinden, usynlig for de fleste. Han er også i stand til at vokse, så selv det største uhyre bliver lille i sammenligning med ham. Men Vatte har en enkelt akilleshæl: Han er meget brændbar.



Oprids af handlingen

Da historien begynder, er Vatte endnu ikke blevet skabt. Der er krig under livstræet Ask Yggdrasil, hvor fuglen Asker bor, og det er han godt og grundigt træt af. De tre skæbne-gudinder, Nornerne, fortæller ham, at han kan standse krigen ved at udføre en herkulisk opgave. Krigens parter er de mytologiske folkeslag, aser, vaner og jætter. Hvis Asker kan indsamle et hår fra hver eneste af dem, vil kampene stoppe.

Da hårene ligger i en ring rundt om valpladsen, lægger en tung, død stilhed sig over stedet. Bange for selv at falde i en evig søvn piller Asker ringen op. Alle hårene løsnes og tager en ny form: et væsen, der giver sig selv navnet Vatte.

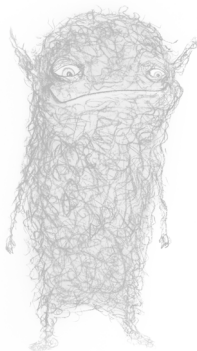
Den nyskabte Vatte forsøger at finde et sted at høre til, men han passer ikke ind, hverken hos jætter, aser eller vaner. Han hører om Vølvens spådom, som forudsiger, at krigen vil begynde igen, og verden vil gå under. Netop fordi spådommen ikke nævner et væsen som Vatte, er der måske håb om, at han kan forhindre undergangen; og det sætter han sig for at gøre.

Når aser og vaner forbereder sig på krig, er det i høj grad på grund af deres frygt for de store uhyrer, såsom Midgårdsormen og Fenrisulven, som hører til jætterne. I håb om at denne frygt vil vise sig at være ubegrundet, opsøger Vatte Midgårdsormen. Men mødet går ikke, som han håber.

Hos havguden Njord, der sejlede ham ud til Midgårdsormen, møder han jættekvinden Skade. Njord og Skade er gift, selvom de tilhører hver sit folk (Njord er vane), og selvom de ikke kan enes om et sted at bo, holder de meget af hinanden. Det giver Vatte et nyt håb, både om at skabe fred og om at finde et sted, hvor der er plads til alle sider af hans natur.

Han følger med Skade til hendes hjemsted, fjeldene, for at få hendes hjælp til at lægge en ny plan. Men her bliver han ved et uheld ramt af flammer fra et bål og er tæt på at brænde op, og det øger hans frygt for Ragnarok, hvor hele verden vil brænde op. Men da han ser de første tegn på at undergangen er nært forestående, vælger at alligevel at forlade fjeldene. Alene bevæger han sig ud i Midgård, menneskenes verden, som allerede er hærget af krig, kulde og hungersnød. Her søger han efter Vølven, for måske ved hun, hvad det betyder, at han ikke indgår i hendes spådom.

Mødet med Vølven medfører, at Vatte bliver usårlig overfor ild. Med sin overlegne styrke og evne til at vokse er han det mægtigste væsen, der findes, og hvis han vælger side i krigen, vil den side være uovervindelig. Men han ønsker netop ikke, at nogen af siderne



skal overvinde de andre – og nu, hvor selv ikke ilden kan skade ham, vil han så overleve Ragnarok og være alene tilbage i en verden, der er gået under?

Midt i Vattes dybeste fortvivelse dukker fuglen Asker op. Den vil pille hans hårkrop fra hinanden og få den tunge stilhed til at lægge sig igen, for den er bedre end Ragnarok. Men vil det overhovedet virke? For at spørge Nornerne til råds bevæger Vatte og Asker sig tilbage til Ask Yggdrasil, hvor det sidste slag mellem de tre gudfolk skal til at begynde.

Nornerne vil ikke give Vatte noget klart svar. Alene går han mod slaget, der netop er begyndt, men selv midt i de værste kampe er der intet, der rammer ham. Han opdager, at han også kan beskytte andre, hvis de holder op med at slå. Mens slaget udspiller sig, samler han et følge af vaner, jætter, aser og mennesker, der ønsker at holde fred. Alle andre dræber hinanden. Ask Yggdrasil brænder op sammen med alt andet på Jorden.

I skæret fra de hendøende flammer træder Vølven frem. Hun fortsætter sin spådom, der nu handler om livets genfødsel – og den genfødsel sker, mens hun taler. Hendes sidste ord til Vatte og hans følge er verset, der står på forsiden af dette materiale. Fred og fejder er deres at skabe. Det er op til dem, om den nye verden vil blomstre eller gå under endnu en gang.



Temaer i Vattes vandring

Herunder gennemgår jeg de temaer, jeg selv som forfatter anser for de vigtigste i historien. Sidst i hvert afsnit står nogle forslag til, hvordan I kan arbejde med temaet, herunder hvilke aktiviteter der særligt knytter sig til det.

Krig

"Kraark!" Et vredt skrig undslap Asker. "Det er dumt! Virkelig dumt! Træet er ved at gå ud, fordi de slås om det. Forstår de ikke det?"

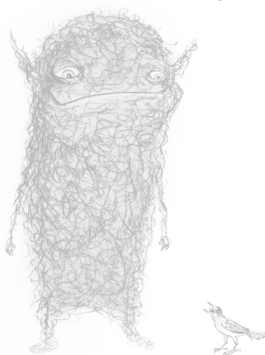
Kapitel 1, *Livets træ*, s. 11

Vattes vandring begynder med en krig, og hen mod bogens slutning går verden under i Ragnarok. Igennem historien får vi udfoldet flere sider af krigens natur. I første omgang ser vi, hvordan den bryder ind fuglen Askers liv og ødelægger hans livsgrundlag.

Krig er destruktiv. Den vil meget ofte være irrationel, særligt hvis alle parter er villige til at kæmpe til sidste blodsdråbe. Krige bliver gerne startet i håbet om en hurtig sejr, men hvis den sejr udebliver, er krigen sjældent en fordel for noget samfund. Alligevel bliver krige ved med at opstå, og de kan være meget vanskelige at afslutte.

Selv møder Vatte først krigen indirekte i form af den fjendtlighed, de tre gudfolk nærer mod hinanden, og i form af en spådom om verdens undergang i Ragnarok. Asegudinden Frigg, der fortæller Vatte om spådommen, kan også forklare, hvordan fjendskabet mellem gudfolkene er opstået. Asernes konge Odin, Friggs mand, dræbte urjætten Ymer og skabte verden af den døde krop. Frem af denne krop voksede Ask Yggdrasil. Jætterne ser træet som deres, fordi træet vokser i Ymers kød. Aserne hævder, at træet kun findes på grund af drabet. Og vanerne påpeger, at den kraft, som får træet til at vokse, kommer fra dem. Alle har på hver deres måde ret.

Sådan er det også i mange krige i vores verden. Krigens parter gør krav på stridens genstand fra hver deres udgangspunkt. Og når volden først begynder, er den svær at standse igen, for den næres både af hævnthirst og frygt.



Odin og vanernes dronning Freja frygter de store jætteuhyrer. Det har fået dem til at lægge låg på deres egne stridigheder og danne et forbund. Uhyrerne ved, at aserne og vanerne kun ønsker at dræbe eller lænke dem. Ingen stoler på hinanden, heller ikke aser og vaner. Hellere gøre sig parat til en krig man ikke ønsker, end risikere et nederlag.

Vatte sætter sig for at forhindre Ragnarok. Men det synes umuligt, og samtidig opdager han, hvor sårbar han selv er. I Midgård oplever Vatte krigens fulde realiteter. Han følger de hærgende hære, oplever had og hævntørst på første hånd og er tæt på selv at ty til vold og hævn. I første omgang virker det nyttesløst, at han hverken vil vælge side eller bruge sin styrke til at tvinge andre til noget. Det er først, da andre vælger freden, at hans superkræfter kan gøre en virkelig forskel.

Bogen præsenterer ikke nogen løsning på krigens problem. Hverken viden, magt eller styrke kan sikre os imod de logikker og dilemmaer, som fører til krig. Men hvor ubønhørlige krigens mekanismer end kan forekomme at være, så vinder de ikke altid. På alle sider i krigen findes der nogen, som ikke ønsker den. Det er muligt at insistere på fred, selv når den forekommer langt udenfor rækkevidde. Det er, hvad Vatte gør.

Om noget er det bogens pointe: at man kan stille sig på fredens side, også når det virker nyttesløst. At nogen tager det valg, har værdi i sig selv. Og det kan inspirere andre.

Arbejde med temaet

Krigstemaet kan relateres til nutidige krig. Kan I genkende nogle af de problematikker, strategier og dilemmaer, der indgår i bogen, fra det, I hører om i nyhederne?

Aktiviteterne *Omfortolk en scene (Foreslået scene 2)*, *Konfliktstrategisk sten-saks-papir*, *Uhyre-diplomati* og *Ragnarok-ludo* egner sig særlig godt til at arbejde med temaet krig på en måde, hvor eleverne selv afprøver forskellige handlemåder og får mulighed for at gøre sig overvejelser om dem.

I *Spå om bogens handling* kan eleverne undervejs gøre sig overvejelser om, hvorvidt det vil lykkes Vatte at forhindre Ragnarok. Øvelsen *Pressekonference for bogens personer* kan bruges til direkte at udspørge personerne (i skikkelse af en elev) om deres motiver, strategier og valg, og i *Fortæl videre på historien* kan eleverne undersøge både baggrunden for, hvad der sker i bogen, og forestille sig, hvad der kommer til at ske fremover.



Gruppedannelse og fjendebilleder

***"Heimdal har bestemt sig for at være en as. Ligesom Tyr har det. Hans mor og far er jætter begge to. Selv Odin har en jætte til mor."
"Så forstår jeg ikke, hvordan de tre folk kan være så forskellige!"
Skade lagde armen om Njord. "Det har de heller ikke altid været - men da vi begyndte at slå om Ask Yggdrasil, blev grænserne trukket skarpere op. Vi var alle sammen nødt til at vælge, hvilket folk vi hørte til."***

Kapitel 11, *Ulvenes tuden, mågernes skrig*, s. 103

En af præmisserne for bogen er, at de tre gudfolk, aser, vaner og jætter, har samme ophav, og at de skarpe skel imellem dem til en vis grad er konstruerede. I hvor høj grad dette har belæg i myterne kan diskuteres (se *Uddybende materialer – Mytestof*), men rent genealogisk er der i hvert fald mange overlap. Odin selv er efterkommer af jætter. Andre aser, såsom Tyr og Heimdal, har også jætteforfædre. De tre folk har både venskabelige og romantiske relationer på kryds og tværs, og alle kan de opføre sig grusomt eller fredsommeligt, klogt eller tåbeligt, ærligt eller svigefuldt.

I *Vattes vandring* lader de tre folk umiddelbart til at være grundlæggende forskellige, men forskellene viser sig at være mindre fundamentale end Vatte først tror. De tre lande, der ligger omkring Ask Yggdrasil, er befolket af dem, som passer godt ind i stereotypen, eller som har valgt at tilpasse sig den – men andre steder i verden er der grupper, der lever på andre måder.

Er der noget problem i, at de meget ase-agtige aser, vane-agtige vaner og jætte-agtige jætter foretrækker ensartede samfund? Måske. En helt fast definition af, at "her er vi sådan" levner ikke plads til diversitet. Ud over at ekskludere dem, der tydeligt er anderledes, skaber sådanne normer et ensidigt fokus på bestemte egenskaber og måder at være på. Der opstår et krav om at tilpasse sig gruppeidentiteten.

En gruppeidentitet er ikke nødvendigvis dårlig. At finde sammen med ligesindede kan være befriende, det kender vi fra vores eget samfunds subkulturer, fra regionale identiteter eller klassebevidsthed. Men hvis ensartetheden tager overhånd, kan den blive meget begrænsende, eller endda undertrykkende. Og der kan hurtigt opstå fjendebilleder af dem, der er anderledes.



Kombinationen af gruppeidentitet og fjendebilleder danner grundlag for fjendskabet mellem de tre gudfolk. Aser, vaner og jætter, der kun omgås den meget konforme undergruppe af deres eget folk, som holder til i enten Jotunheim, Asgård eller Vanaheim, kommer uvægerligt til at definere sig i modsætning til de andre. Herfra er der ikke langt til krig.

Ved bogens slutning er det et åbent spørgsmål, om de samme gruppedannelser og fjendebilleder vil opstå i den nye verden, efter Ragnarok. Men der er i hvert fald håb om, at det bliver en verden med mere plads til forskellighed.

Arbejde med temaet

På baggrund af bogens behandling af dette tema kan klassen tale om, hvilke gruppedannelser (og måske endda fjendebilleder) de kender til fra deres eget liv, eller fra medierne.

Temaet gruppedannelse og fjendebilleder ligger tæt op ad krigstemaet, så mange af de samme aktiviteter er relevante. I øvelsen *Omfortolk en scene* vil særligt *Foreslået scene 1*, hvor Vatte møder jætterne, være velegnet til at arbejde med fjendebilleder.



Identitet, anderledeshed og fællesskab

"Men jeg vil ikke bare passe mig selv. Mon der findes et sted, hvor jeg hører til?"

Kapitel 3, *Et nyfødt væsen*, s. 25

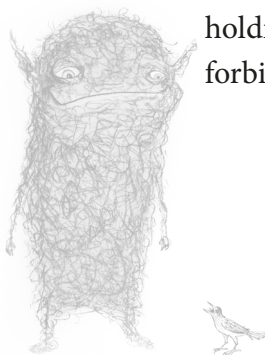
Vatte har i virkeligheden en ret stærk identitet fra det øjeblik, hvor han giver sig selv et navn. Denne identitet kan godt holde til en vis mængde fejlopfattelser fra omgivelsernes side. For eksempel har Vatte egentlig ikke noget køn, men da andre begynder at sige 'han', er det sådan set fint nok. For Vatte er det bare et ord, og de jætter, der bruger det om ham, gør alligevel ikke nogen videre forskel på hanner og hunner.

At han er anderledes end alle andre, forstår Vatte fra begyndelsen, da han lever blandt dyrene ved Ask Yggdrasil. De har behov for at sove og spise, og det har han ikke. Hans grundlæggende anderledeshed dukker op nu og da gennem historien, men den er langt mindre betydningsfuld end problemet med at passe ind.

Gang på gang oplever Vatte, at bestemte sider af hans natur ikke kan få plads. Han har ikke selv behov for at være nøjagtig som alle andre, men vil gerne finde et sted, hvor han kan få lov til at være, som han er, med de forskelligartede egenskaber og karaktertræk, det inkluderer.

I vores dagligdags menneskeverden er der mange, der har det sådan. Folk, der i større eller mindre grad adskiller sig fra normen, og som egentlig selv synes de er gode nok, som de er. Hvis man er sådan en sær snegl, kan man let komme til at føle sig ensom. Medmindre man er så heldig at befinde sig blandt meget rummelige mennesker, vil man møde et krav om at tilpasse sig – og selvom alle naturligvis kan blive nødt til at file lidt kanter af for fællesskabets skyld, er der grænser for, hvor meget man kan lave sig om og stadig være sig selv.

At fornægte eller skjule vigtige sider af sig selv vil føre til selvhad. Det er f.eks. veldokumenteret, at en undertrykt seksualitet eller kønsidentitet øger risikoen for psykisk sygdom dramatisk, herunder selvskade og selvmordstanker. Anderledesheden kan ligge mange steder, for eksempel i neurodiversitet, i helbredsproblemer eller en fysisk afvigelse fra normen; eller man kan stikke ud i forhold til omgivelserne gennem anderledes interesser eller holdninger. De fleste har formentlig prøvet at føle sig anderledes, men for nogen er det forbigående, og for andre er det et grundvilkår.



Vatte finder ikke noget Vatte-samfund, hvor han er som alle andre. Hvad han finder, er venner, der kan lide ham, som han er. De har visse ting til fælles, men ikke alle. Ved bogens slutning føler han ikke længere behov for at finde et enkelt hjem. Han vil bare gerne vandre rundt, opleve verden i al dens forskelligartethed – og være sig selv.

Arbejde med temaet

Historien har mange vinkler på det at være anderledes: Fysisk og mentalt, holdnings- og følelsesmæssigt, og den kan bruges som udgangspunkt for samtaler om anderledeshed i bred forstand eller mere specifikt, relateret til samfundet eller til elevernes egen nære verden. I kan f.eks. tale om i hvor høj grad alle i klassen er ens og forskellige, hvornår anderledeshed er et problem, og hvornår det kan være en styrke.

I aktiviteterne *Opfind en jätte* og *Opfind et land* er der mulighed for at arbejde med identitet, anderledeshed og fællesskab. Legen *Fy fy, fange fange* sætter eleverne i en af de situationer, hvor Vatte hele konkret oplever at falde udenfor. Det er skæg og ballade, men måske føler man sig faktisk en lille smule skamfuld, når en formane-vane løfter pegefingeren? Omvendt kan eleverne i *Jätte Clay-O-Rama* slå sig fuldstændigt løs som vilde jætter.

I *Konfliktstrategisk sten-saks-papir* får eleverne tildelt en identitet som enten jätte, vane eller as. Har det betydning for deres valg af strategi? Og når man sidder i uhyre-panelet i øvelsen *Uhyre-diplomati* skal man bedømme diplomaternes argumenter på baggrund af identiteten som uhyre. Også *Ragnarok-ludo* taler ind i identitetstemaet. Opfatter man sig selv som en krigs- eller fredsspiller, og hvad betyder det for ens strategi i spillet?

Igen kan *Spå om bogens handling*, *Fortæl videre på historien* og *Pressekonference for bogens personer* skabe rum for overvejelser om temaet.



Magt og afmagt

Han havde opført sig, som om han havde ret til at bestemme, bare fordi han var den største og stærkeste. Nu betragtede Midgårdsormen ham sikkert som endnu en fjende. Endnu en grund til at gå i krig mod resten af verden. Vatte var ikke spor bedre end Odin. Selv guderne er magtesløse i denne sag, havde Freja sagt. Det var Vatte åbenbart også.

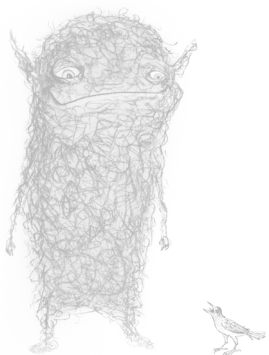
Kapitel 11, *Ulvenes tuden, mågernes skrig*, s. 99-100.

Et vigtigt tema i *Vattes vandring* er de begrænsninger, som gælder for magt og styrke. Vatte selv oplever flere gange, at hans overlegne styrke ikke hjælper ham. Med magt og styrke kan man tvinge sin vilje igennem, men kun så længe man opretholder den tvang. Og der er visse ting, man ikke kan tvinge frem, herunder ønsket om fred.

Vi møder også magtens problem i form af de dilemmaer, som asernes og vanernes overhoveder, Odin og Freja, står overfor. De kan kun forberede sig på krig, men ikke forhindre den. Ved at tvinge Vølven til at fremsætte sin spådom har Odin måske endda skabt præcis den trussel, han forsøger at afværge. Nu ved alle, at Ragnarok vil komme, og for at beskytte sig selv vil de handle, som spådommen tilsiger.

Styrke, magt, tvang og vold er tæt forbundet, og det er i virkelighedens verden ofte et svært spørgsmål, hvornår og hvordan man skal bruge nogen af delene. Måske er det netop Vattes overlegne styrke, der gør det både nødvendigt og muligt at afstå fra at bruge den. Al magt korrumpere, og absolut magt korrumpere absolut.

Odin og Freja er fanget af at bruge deres magt. Vatte er på en måde fanget af *ikke* at bruge sin. Det giver ham flere gange i bogen følelsen af afmagt. Hvad han opdager til sidst er, at han kan bruge sine evner på en anden måde, nemlig til at beskytte. Det er i øvrigt et valg, som alle kan tage i en situation, hvor man føler sig magtesløs: at bruge de kræfter, man nu har, til at hjælpe andre. Uanset hvor håbløst det hele ser ud, vil det stadig give mening.



Arbejde med temaet

Klassen kan diskutere, hvorvidt Vatte kunne have valgt anderledes. Hvad ville der ske, hvis han gik ind i krigen på et af gudefolkenes side? Hvordan ville verden se ud, hvis Vatte tog magten, sådan som han på et tidspunkt vagt overvejer? Er det altid det eneste rigtige at afstå fra vold?

De samme spørgsmål kan undersøges i *Spå om bogens handling*, *Fortæl videre på historien* og *Pressekonference for bogens personer*. I *Omfortolk en scene* har *Foreslået scene 2* afmagt som et af de vigtigste temaer.



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 jætte (efter kapitel 3)

Opfind et land (efter kapitel 9)

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

Spil og lege

Jætte-Clay-O-Rama (efter kapitel 4)

Konfliktstrategisk sten-saks-papir (efter kapitel 8)

Ragnarok-ludo (efter kapitel 18)

Rollespil og dramatiseringsøvelser

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

Uhyre-diplomati (efter kapitel 10)

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

Idrætslege

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.

Quizen 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.

Quizen 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.

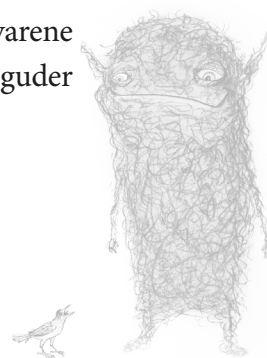
Svar og point

Tag gerne quizen 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.

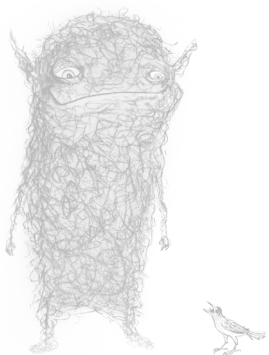
Sæt ring om det rigtige svar.

1: Hvordan opstod Jorden i den nordiske mytologi?

A: 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: 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.	C: 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 fjereren blev til livstræet, Ask Yggdrasil.
--	--	---

2: Hvor stammer jætterne fra?

A: 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: 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.	C: 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?

A: 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: Egernet Ratatosk gnavede i Ask Yggdrasils grene, og på den måde fik den formet tre skikkelser. Det var aserne Odin, Høner og Lodur.	C: 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?

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

5: Hvordan opstod digterkunsten?

A: 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: 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.	C: 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?

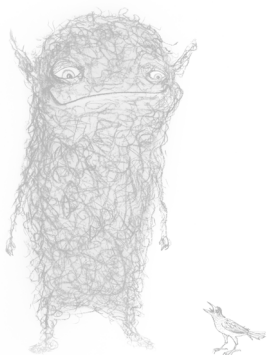
A: Midgårdsormen.	B: Dragen Nidhug.	C: Fenrisulven.	D: Dødsrigets herskerinde, Hel.	E: Odins hest Sleipner.
--------------------------	--------------------------	------------------------	--	--------------------------------

7: Hvad har aserne i stedet for mobiltelefoner?

A: Gennem smykket Hvísarima kan Odin kan hviske i øret på alle aser, uanset hvor langt væk, de er.	B: Hvis Heimdal blæser i Gjallarhornet, kan det høres i hele verden.	C: Fra Odins trone Lidskjalv kan man se hele verden.	D: Odins to ravne Hugin og Munin flyver rundt overalt i verden og bringer ham nyt.	E: 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?

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



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

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

10: Hvilke af disse familieforhold indgår i nordiske myter?

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

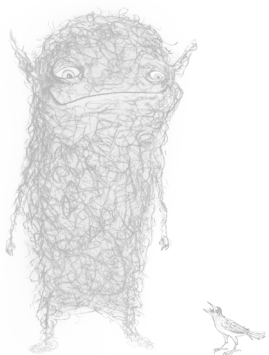
Rigtigt svar: A. Odin, Vile og Ve nedstammer både fra jætterne og fra en mand, der blev slikket frem af en sten. Denne mand hed Bure, og hans søn, Odins far, hed Bor.

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

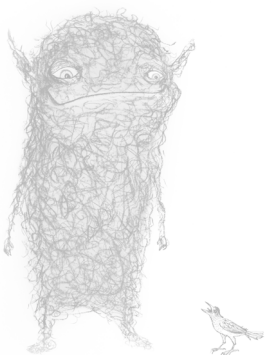
Når I er færdige med hele bogen, tager I spådommene frem igen. Hver gruppe fremlægger både deres første spådom og revisionen af den. Diskuter, hvorfor grupperne troede hvad de troede, og hvordan deres spådomme var forkerte, rigtige eller delvist rigtige.

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

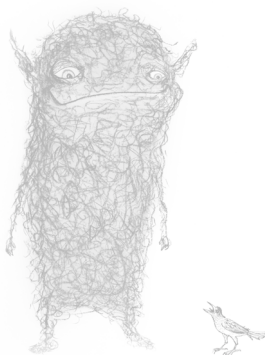
Et par forslag, som du kan nævne for eleverne, hvis de har svært ved at finde på noget:

- 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 jätte 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).

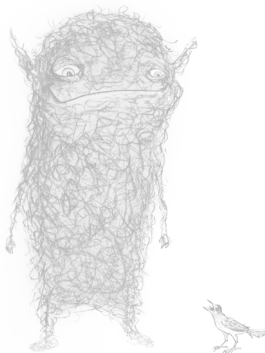
Livspoint: Som udgangspunkt har alle jætter 30 livspoint. Hvis du får lyst til at justere på dette tal for nogle jætter, er der dog strengt taget ikke noget i vejen for det.

Modstandskraft: Den gennemsnitlige jätte 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 jætte 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 jættens 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 jætte står på et felt ved siden af en anden jætte (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 jætte.

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 angrebsskrodsdel. 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

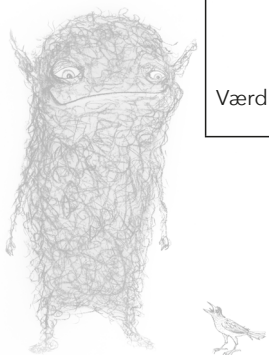
Beskriv hver kropsdel (f.eks. "venstre ben"), så du kan kende dem fra hinanden. Noter værdien. Læg tallene sammen og skriv resultatet under *Bevægelsestal*. Hvis jætten mister en kropsdel, eller den tager skade, skal kropsdelens tal slettes eller justeres ned. Et nyt bevægelsestal udregnes.

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

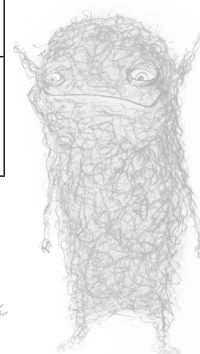
Hvis jætten har mistet alle transportkropsdele *eller* ikke længere kan stå på dem, kan den kun trille. Den må rykke 1 felt hver gang.

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

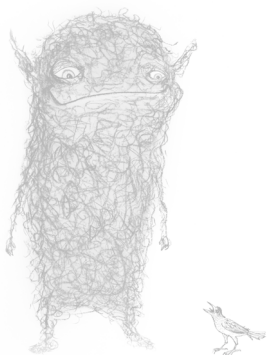
Fortæl børnene, at de tre tegn repræsenterer hver deres strategi i en konflikt:

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?

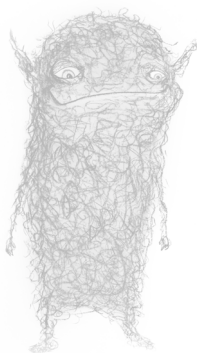


KONFLIKTSTRATEGISK STEN-SAKS-PAPIR

– RESULTATARK

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

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

- 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).

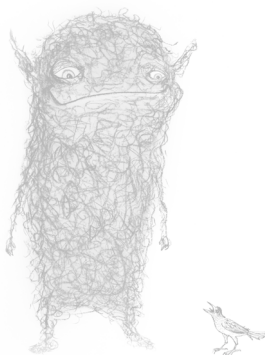
Krigsbrikken

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 glørlolmt 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.

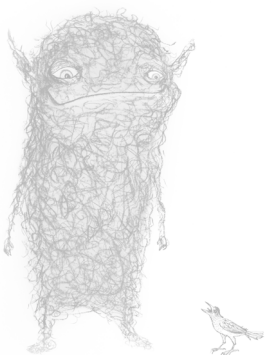
Fredssejr

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

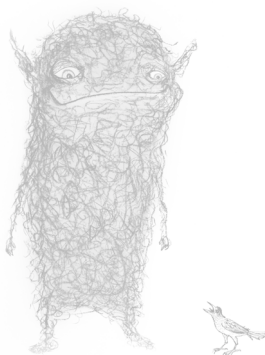
- Vattes udklædning kan bestå af noget blødt og (om muligt) pelset – trøje, tørklæde, vest eller lignende. Vigtigt: Noget i udklædningen skal kunne trækkes ned over ansigtet.
- Aserne, der møder Vatte, skal have en enkelt beklædningsgenstand, der virker vikingetidsagtig og/eller lidt fornem.
- Vagterne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

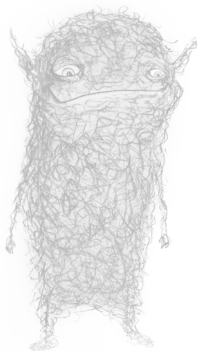
1 stjerne: Virkelig dårligt argument

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.



Idrætslege

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!".

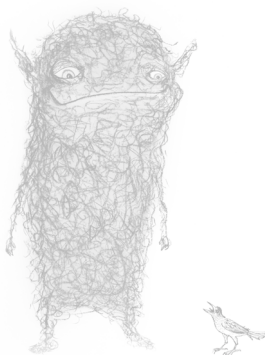
Personen er nu skamme-fanget og skal stå stille, mens vanen (stadig i roligt tempo) går hen foran vedkommende, ser alvorligt på dem og siger "du må ikke være så vild!" Personen siger "undskyld" – og må herefter løbe videre.

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.



Uddybende materialer

De følgende tre afsnit går i dybden med bogens baggrund og tilblivelse. De vil nok særligt være relevante for længere, evt. tværfaglige, undervisningsforløb, men de giver også svar til de nysgerrige læsere (børn såvel som voksne), der gerne vil vide mere om bestemte aspekter af historien.

Hvordan Vatte blev til

Dette afsnit handler om, hvordan historien opstod og forandrede sig. Det kan give indsigt i tilblivelsesprocessen for netop denne bog eller bruges i et forløb, der handler om forskellen mellem mundtlig og skriftlig fortælling, eller samspillet mellem tekst og billede.

Mundtlig fortælling

Historien om Vatte opstod for efterhånden mange år siden, da min datter, Sifka, var fem år gammel (i skrivende stund er hun 14). Hun havde sat sig i hovedet, at jeg skulle fortælle en historie for hende. Ikke noget der var sket i virkeligheden, eller som jeg havde læst i en bog, men noget jeg fandt på. Hun vidste, at jeg skrev historier. Så kunne jeg vel også fortælle dem?

Jeg prøvede at forklare hende, at det på ingen måde var det samme. Men femårige kan være meget stædige og meget lidt modtagelige overfor indvendinger – og en dag gav jeg mig. Jeg begyndte at fortælle, uden at ane hvad jeg fortalte om, eller hvor det førte hen.

Udgangspunktet blev af en eller anden grund en fugl ved navn Asker, og fordi dette navn mindede mig om Ask Yggdrasil, var det her fortællingen kom til at foregå. Jeg havde tidligere skrevet et rollespilsscenario baseret på nordisk mytologi, og det var nok derfra, livstræet og de kæmpende gudfolk kom. Men hvorfor Asker skulle samle hår for at skabe fred, og hvorfor disse hår i sidste ende tog form af et væsen ved navn Vatte, har jeg ingen anelse om.

Det var et af de tilfælde af inspiration, man som forfatter er lykkelig for. At det opstod under pres, var en fordel, i den forstand at jeg var nødt til at fortsætte historien uden alt for mange overvejelser. Ikke at det er nogen garanti for gode idéer, men det kan nogle gange hjælpe dem på vej.



Samskabelse

Min datter var naturligvis ikke tilfreds med bare at lytte. Hun havde selv ideer, og særligt da vi kom længere hen i historien, bidrog hun med idéer til, hvad der kunne ske. Processen havde således et aspekt af samskabelse, og jeg tror ikke, at hverken Sifka eller jeg kan sige præcist hvem, der fandt på hvad.

Fortællingen fortsatte hen over en sommer, og det var på én gang noget af det mest fantastiske og stressende jeg nogensinde har gjort. Jeg elskede at se historien udvikle sig, men det var også virkelig krævende, både at finde på noget selv og at gribe Sifkas idéer. Det var ikke noget, jeg bare kunne lægge fra mig, sådan som jeg kunne med historier, jeg skrev. Til dato er det første og eneste gang, jeg har fortalt en historie på den måde.

Omskabelse til tekst – og de første billeder

Igen var det Sifka, der insisterede: Historien om Vatte skulle blive til en bog. Jeg var enig, men jeg var også usikker på, hvilken type af bog, det skulle være. Kort eller lang? Tekst- eller billedbåret? For hvilken aldersgruppe?

Siden tekst er den fortælleform, jeg normalt arbejder med, blev den det naturlige udgangspunkt. Jeg skrev et udkast til de første kapitler, men var stadig ikke sikker på, om jeg havde fundet den rette form. På et tidspunkt stødte jeg så på Jacinta. Hun havde et atelier lige ved siden af det sted, hvor jeg på det tidspunkt arbejdede, og da jeg så nogle billeder, hun havde lavet, med skikkelser bygget op af krøllede streger, fik jeg straks lyst til at se, hvordan hun ville tegne Vatte.

Meget forsigtigt spurgte jeg Jacinta, om hun kunne være interesseret. Hun læste den smule tekst, jeg på det tidspunkt havde skrevet, og sagde ja. Kort efter viste hun mig den tegning af Vatte og Asker, som nu er illustration til kapitel 2, foruden et par andre prøveillustrationer. Jeg havde endnu ingen aftale med et forlag, og når ét forhåbentlig sagde ja, kunne jeg ikke være sikker på, at de ville godkende Jacinta som illustrator, så jeg bad hende vente med at tegne flere. Men billederne var nu en del af udgangspunktet for den videre skriveproces, og de var med til at forme den færdige historie.

I sidste ende kom Jacinta heldigvis Jacinta til at illustrere historien, med et billede til hvert kapitel, plus omslaget. Disse billeder har deres eget afsnit, så jeg vil ikke skrive mere om dem her.

Det tog mig et godt stykke tid at skrive et første udkast færdig, og derefter skrev jeg historien igennem (og delvist om) flere gange, før jeg havde noget, der var egnet til udgivelse. Der gik fem år fra jeg begyndte at skrive, til manuskriptet blev antaget, og herfra endnu



et par år, før det blev udgivet. I en vis grad kom de forskellige versioner til at blive ældre sideløbende med min datter, sådan at historien gik fra at være let og munter med visse underliggende, alvorlige temaer, til i højere grad at gå ind i de dystre aspekter, men stadig bibeholde en positiv grundtone.

Forskelle og ligheden

Jeg har ingen dokumentation af den oprindelige fortælling, ud over hvad Sifka og jeg kan huske. Rigtig meget har ændret sig undervejs, men historiens skelet har været det samme hele vejen igennem – fra Askers irritation over larmen fra de kæmpende gudfolk, over skabelsen af Vatte, hans søgen efter et sted at høre til, den gradvise opdagelse af hans særlige evner, mødet med Skade og Njord, med Midgårdsormen, og til slut Ragnarok, hvor Vatte opdager, at han kan beskytte andre med sin usårlighed og samler en skare, der går ind i en ny verden.

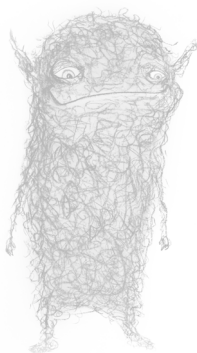
Hvordan alt dette udspiller sig, og hvad der sker ind imellem, er forandret i skriveprocessen. Dette skyldes ikke mindst, at der er stor forskel på en mundtlig og en skriftlig fortælling. En mundtligt fortalt historie skal først og fremmest underholde i øjeblikket, mens den skriftlige i højere grad skal være en helhed, med tilfredsstillende sammenhæng i både de enkelte scener og kapitler, og fra begyndelse til slutning. Når man fortæller frit fra leveren, kan man godt tillade sig et vist præg af 'og så' – altså ting, der sker, som man nu finder på dem – mens bindemidlet i den nedskrevne historie helst skal være et 'derfor'; en kausal forbindelse fra scene til scene. Noget af kausaliteten lå der allerede fra begyndelsen, men den havde i høj grad brug for at blive skærpet.

At målgruppen forandrede sig og at historien blev længere, er ikke direkte nødvendigheder. Formentlig kunne jeg godt have skrevet historien for en lavere aldersgruppe, med mindre tekst, en lettere tone og mere vægt på billedsiden. Men det falder mig nok mest naturligt at skrive for større børn, eller måske i virkeligheden for både større børn og voksne. Mange af mine egne yndlingsbøger, skrevet af forfattere som Michael Ende, Maria Gripe eller Tove Jansson, kan læses på tværs af alder.

Med en billedkunstmetafor vil jeg kalde den mundtlige fortælling for en croquistegning og den nedskrevne version for et regulært maleri. Begge former har deres kvaliteter. Min datter vil formentlig sige, at den oprindelige fortælling er den rigtige. Men selv hvis vi havde dokumenteret den, ville den ikke have fungeret på skrift.

Aktivitetsforslag

I et undervisningsforløb, der fokuserer på fortælleformer og/eller tilblivelsen af en historie, kan I f.eks. inddrage aktiviteterne *Spå om bogen*, *Fortæl videre på historien*, *Omfortolk en scene* og *Pressekonference for bogens personer*.



Illustrationer

Dette afsnit er skrevet på baggrund af en samtale med illustratør Jacinta Madsen om hendes tilgang til arbejdet, og det er primært tænkt til brug i tværfaglige forløb med billedkunst. Passagerne om motiver og inspiration kan dog også inddrages i en danskfaglig samfortolkning af tekst og billeder.

Materialer og teknikken

Alle illustrationerne er lavet rent analogt, dvs. uden brug af computerteknologi. Her er motiverne først skitseret med blyant, og herefter tegnet eller malet op med forskellige materialer. De vigtigste er kul og tusch, og tegningerne inde i bogen er udelukkende lavet med disse to materialer. I omslaget er der desuden brugt akvarel og akrylmaling til farvelægning.

Kul

Sammen med mineralholdige jordarter er kul det ældste farvepigment vi kender, brugt i de hulemalier, der er titusinder af år gamle. Det er således også et meget holdbart materiale, som ikke falmer på samme måde som mange moderne farvetyper.

Hår tegnet med kul

Kul er konsekvent brugt til at tegne hovedhårene på aser, vaner og jætter – de hår som Asker samler, og som bliver til Vatte. Materialet binder således disse hår sammen på tværs af historien. Hårene er tegnet med kulstift, og i tegninger af Vatte er kulfarven gnedet lidt ud med fingrene for at give en grå farvelægning.

Tusch

Også tusch er et materiale med en lang historie, tilbage til egyptiske hieroglyffer og tegninger lavet på papyrus for over 4000 år siden. Alle konturer og sorte skraveringer i tegningerne, ud over hårene, er lavet med tusch, og en fortyndet version er brugt til grå nuancer.

Redskaber brugt til tusch

Som redskaber til tegning med tusch har Jacinta brugt pensler og penne af den type, som man dypper ned i en flaske med farve. Nogle steder er tuschen dryppet og klattet ned på papiret. Klatten kan være tværet, trukket eller pustet ud for at give bestemte effekter.



Ragnarokmønstrene

En særlig teknik er brugt på omslaget og i illustrationen til kapitel 17, *Gudernes skæbne*. Her tilføjte Jacinta i tre omgange tuschfarve til papiret, i lag med forskellig grad af fortynding. Hvis man kigger godt på de to illustrationer, kan man se lagene ligge hen over hinanden, med det lyseste nederst.

De gren- eller fingeragtige former er lavet ved at Jacinta gennem et lille rør har pustet til den våde tusch. Hver enkelt lag har fået lov til at tørre, før et nyt lag med en tykkere farveopløsning, blev tilføjet. I det tredje lag blev den nu helt sorte tusch ikke kun malet, men også klattet ned på papiret, og hårde pust skabte længere og tyndere forgreninger. Resultatet skaber dels en dybdevirkning, dels et uhyggeligt indtryk af noget ødelagt og dødt, der samtidig fremstår kaotisk.

Akvarel

Akvarel er farvepigment holdt sammen af naturlige bindemidler og opløst i vand. Materialet er brugt på omslaget til at give den lilla baggrund med struktur- og nuanceforskelle.

Baggrundsfarven blev tilføjet efter at Ragnarokmønstrene var lavet med tusch (se ovenfor) og konturer og skraveringer var tegnet eller malet op med sort. Papiret blev nu gjort vådt, og Jacinta malede meget tynd akvarelopløsning på det med en stor japansk pensel, der kan indeholde rigtig meget væde. Det våde papir tillod hende at skubbe rundt med farven og skabe de ønskede farvekoncentrationer.

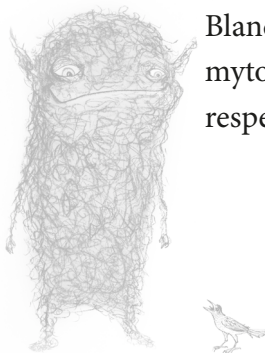
Akrylfarve

Akrylfarve er brugt til farvelægning af motiverne på omslaget. Med akrylmaling kan man arbejde med flere farvelag, og der kan skabes klarere nuanceforskelle, såsom den hvide lysvirkning på bølgetoppene, de visne grene og vølvens hår, ansigt og sjal.

Blanding af teknikken og materialer

Ud over de enkeltstående materialer og teknikker har Jacinta tænkt meget over, hvordan hun blandede dem. Alle illustrationer kombinerer flere teknikker, materialer eller begge dele, ofte med en symbolsk betydning. Rækkefølgen og sammenhængen mellem motivlag er ofte vigtig. Bemærk f.eks., hvordan ilden, i illustrationen til kapitel 15, *Vølvens spådom*, æder sig ind over vølvens hår – eller omvendt. Denne Ragnarokild har i øvrigt selv en udflydende natur, skabt med pusteteknik.

Blandingen af teknikker og materialer afspejler også historiens karakter, sammensat af et mytologisk grundstof og fuldstændigt nyopfundne elementer (primært Vatte selv), med respekt for kildematerialet, men også en fri fortolkning, knyttet til nutidige tematikker.



Motiver og inspiration

Træet og hjertet

Livstræet, Ask Yggdrasil, er verdens hjerte. Samtidig er Jorden, som træet vokser i, skabt af urjætten Ymers døde krop. De to ting gav Jacinta ideen til at lade træet vokse ud af et hjerte – vel at mærke ikke den symbolske hjertefigur, men et rigtigt kødhjerte, hvor blodårer blander sig sammen med træets rødder. Dette hjerte repræsenterer dog stadig kærlighed; den kærlighed som også er livets grundlag.

I Ragnarok bliver hjertet udflydende, og træets blodåre-rødder er ødelagte og skadede. Men da et nyt træ spirer under verdens genfødsel, genvinder hjertet sin sundhed – dog med en lille drageunge som en mulig trussel om fremtidige ulykker.

Selve træet er naturligvis tegnet med asketræets karakteristiske bladranker.

Frej og Freja, Yin og Yang

I illustrationen til kapitel 8, *Selv guderne*, er søskendeparret Frej og Freja tegnet med inspiration fra det kinesiske Taiji-tegn, hvis sammenflydende former bl.a. repræsenterer hun- og hankøn. Denne symbolik viser de to søskende som to sider af det samme; forskellige og ens, separate og sammenbundne, i noget man klart fornemmer har karakter af en dans.

Njords svævende hoved

Havguden Njord (kapitel 9, *Havet og ormen*) er tegnet med inspiration fra de kropløse hoveder, der optræder på mange gamle kort, og som repræsenterer vindene. Bemærk desuden, at Njords skæg er lavet af bølger; tegnet med tusch, i modsætning til håret ovenpå hans hoved, der som alle andre hovedhår er tegnet med kul.

Bølger

Både bølgerne i Njords skæg, dem på omslaget og i illustrationen til kapitel 10, *Til verdens ende*, er tegnet efter omhyggelige studier af bølger på fotos og i videooptagelser, sådan at de opfører sig som bølger faktisk gør.

Midgårdsormen

Midgårdsormens besynderlige og skikkelse er tegnet efter den lille dybhavsorm Nereis Sandersi. Som så mange andre små dyr ser den virkelig uhyggelig ud, når den skaleres op.

Sig selv som model

I to af illustrationerne, til kapitel 11, *Ulvenes tuden*, *mågernes skrig* og kapitel 15, *Vølvens spådom*, har Jacinta brugt fotos af sig selv som udgangspunkt for tegningen af figurernes



krop og ansigt. Når hun tegnede, justerede hun trækkene, så ligheden er mindre åbenlys. I billedet af Skade (kapitel 11) vil man nok ikke se Jacintas ansigt, før man ved, at det er der. Vølvens ansigt, fra regnet rynkerne, ligner derimod en hel del.

Aktivitetsforslag

Aktiviteterne *Opfind en jætte* og *Opfind et land* har et billedkunstaspekt og vil derfor være relevante for et forløb med fokus på illustrationer. Her følger desuden nogle ideer fra Jacinta til billedkunstaktiviteter og -øvelser, der afspejler hendes arbejde med illustrationerne:

Tuschklatter og pusteteknik

Eksperimenter med at klatte tusch ned på papir, i forskellige størrelser og på forskellige måder. Bagefter kan I lege med klatternes form, ved at trække den stadig våde tusch ud med en pensel eller puste til det gennem et tyndt sugerør.

Små og store tuschklatter kan også være udgangspunktet for en tegning. Her starter I med klatterne og tænker over, hvilket billede, de kunne være en del af. Tegn dette billede over og omkring klatterne. Eller lav omvendt en tegning og tilføj nogle tuschklatter til sidst, som bevidste ”fejl” i billedet, der måske gør noget interessant ved det.

Som yderligere inspiration kan jeg anbefale billedbogen *Klatteradat*, hvor et digt af Halfdan Rasmussen kombineres med tuschklattertegninger af Kaj Matthiessen.

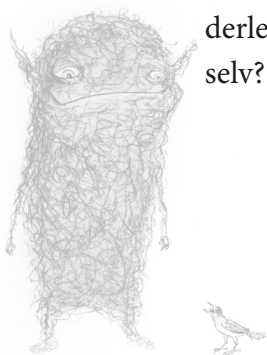
Mix medier

Prøv at kombinere forskellige materialer – f.eks. blyant, oliekrædt, kul, tusch, akrylmaling, krædt ... Hvordan opfører de forskellige materialer sig? Hvordan spiller de sammen?

Kombinationen kan udvides til teknikker som collage og/eller maling ovenpå f.eks. pap, sten, genstande, fotografier osv. Her vil de forskellige overflader modtage, afvise eller forandre forskellige typer af farve på forskellig vis. Selve overfladerne kan også manipuleres, f.eks. ved tilførsel af vand eller afrivning af lag.

Tegn dig selv som en anden

Lad eleverne tage udgangspunkt i fotos af sig selv. Ud fra dem skal de tegne, ikke et selvportræt, men en helt anden figur. Det kunne f.eks. være en karakter fra bogen. Hvor anderledes kan de gøre sig selv? Kan ligheden stadig ses? Hvordan føles det at lave om på sig selv?



Mytestof

Vattes vandring er baseret på fortællinger fra den nordisk mytologi. Vatte selv har ikke noget forlæg i myterne, men meget andet i bogen er hentet fra eksisterende myter.

Jeg har ikke bestræbt mig på en korrekt gengivelse af myterne, men fortolket dem temmelig frit. Dette, vil jeg mene, er i overensstemmelse med myters natur. De forandrer sig gennem tid og sted, og forskellige samfundsgrupper kan vægte eller fortolke dem forskelligt. De myter, som er bevaret til i dag, er derfor ikke nødvendigvis repræsentative for vikingetiden, særligt ikke hvis vi tænker på den brede befolkning. Det er elitens version, der er bevaret.

Langt de fleste kilder er nedskrevet i 12-1300-tallet, et par århundreder efter vikingetidens afslutning. Nogle af dem er på vers, og det anses for sandsynligt, at de er komponeret i slutningen af vikingetiden og bevaret mundtligt, frem til nedskrivelsen. Men selv hvis vi vælger at anse dem for nogenlunde uændrede gennem denne periode, giver de langtfra et udtømmende billede af mytologien. Selv når vi samfortolker dem med prosaværkerne fra middelalderen, forbliver vores forståelse mangelfuld.

Senere tiders læsere har oversat, fortolket, kombineret og udfyldt huller, og der er efterhånden opstået en standard for den nordiske mytologi – et samlet narrativ, som de fleste vil opfatte som oprindeligt, men som i vidt omfang er en konstruktion. Denne konstruktion vil jeg i det følgende referere til som 'standardmytologien'. Dertil kommer naturligvis de forskellige moderne genfortællinger eller inkorporering af myteelementer i mange forskellige former for fiktion, det være sig bøger, tegneserier, film, computerspil eller hvad som helst andet. De vil uundgåeligt virke tilbage på standardmytologien.

Der er intet forkert i alt dette. Vi kan ikke genskabe en oprindelig mytologi, men vi kan være bevidste om, *at* vi skaber vores egen version, og *hvordan* vi gør det. Derfor vil jeg her gøre rede både for min brug af kildematerialet og mine afvigelser fra det.



Oversigt over kildematerialet

Helt overordnet består vores kilder til nordisk mytologi af følgende:

Gesta Danorum af den danske Saxo Grammaticus, fra omkring år 1200. De første ni bøger, der omhandler den før-historiske sagtid, indeholder en del mytologisk stof.

Den ældre eller poetiske Edda, nedskrevet i 1200-tallet. Er sammen med den yngre Edda vores vigtigste til nordisk mytologi. Indeholder bl.a. Vølvens Spådom, på islandsk *Völuspá*.

Øvrige skjaldedigte, nedskrevet i 12-1300-tallet på Island som del af sagaerne (se ndf.), men tilskrives navngivne personer fra 8-900-tallet. Vil ofte omhandle eller referere til myter.

Den yngre Edda, også kaldet **Snorres Edda** eller **Prosa-Eddaen**, forfattet omkring 1220 af islændingen Snorri Sturluson (1179-1242) som lærebog i skjaldekunsten. Særligt de to af værkets fire dele, *Gylfaginning* og *Skáldskaparmál*, indeholder mange myter.

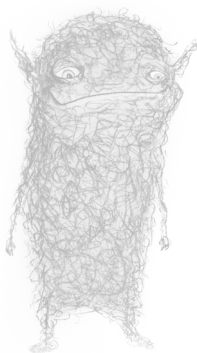
Sagaer, skrevet i Norge og (primært) på Island fra sent i 1100-tallet og frem til 1400-tallet. Særlig oldtidssagaerne, men også kongesagaer og islændingesagaer indeholder nogle gange mytologisk stof.

Ikke-nordiske kilder: *Adam af Bremens krønike* fra ca. 1070 indeholder nogle beskrivelser af hedenske skikke i Norden. *Langobarderkrøniken* af Paulus Diaconus, nedskrevet sidst i 800-tallet, nævner kort guddommene Godan (Odin) og Frea (Freja eller Frigg). *Germania* og *Historia* af Tacitus, omkring år 100, omtaler bl.a. gudinden Nerthus, der af mange forbindes med Njord.

Verdens indretning

Standardmytologien inddeler verden i Asgård, Vanaheim, Jotunheim og Midgård; lande som tilhører henholdsvis aserne, vanerne, jætterne og menneskene. I verdensbilledet indgår også ildlandet Muspelheim, det iskolde Niflheim og dødsriget Hel. Men hvordan ligger disse steder i forhold til hinanden? Og hvor er livstræet, Ask Yggdrasil, placeret?

Når man graver lidt i kilderne, viser det sig, at der kun delvist er grundlag for ovenstående verdensbillede, og at det er vanskeligt at rekonstruere ét, der er mere korrekt. Midgård er strengt taget bare den del af verden, der er beskyttet mod jætterne. I nogle kilder lader det til, at både Asgård og Vanaheim indgår i Midgård, men samtidig omtales regnbuebroen, Bifrost, som et bindeled mellem menneskenes og gudernes verden. Og i nogle kilder står der, at der findes ”ni verdener”, uden at det specificeres hvilke.



Vi vil normalt anse det for givet, at Ask Yggdrasil står midt i verden, men jeg er ikke sikker på, at det står i nogen kilde. Det nævnes, at aserne mødes under træet, hvilket tilsiger en placering i Asgård, hvor det så ellers er. Men træet har tre store rødder, der rækker langt ud i hver deres retning, hvoraf en (i hvert fald i nogle kilder) er Asgård. Forvirringen kan til dels skyldes en sammenblanding af flere versioner af myterne, men spørgsmålet er, om der nogensinde har eksisteret et konsekvent og sammenhængende verdensbillede. For vikingetidens mennesker kunne gudernes rige formentlig godt både befinde sig et konkret sted i deres egen verden, oppe i himlen og på et helt andet plan. Og livstræet kunne på én gang være et fysisk og metafysisk træ, placeret alle steder og ingen steder.

I *Vattes vandring* er Ask Yggdrasil omdrejningspunkt for striden mellem 'de tre gudfolk' (se nedenfor). Derfor har jeg placeret træet midt mellem tre lande, tilhørende hver af de tre gudfolk. Udenfor disse lande ligger Midgård, der i hvert fald primært er menneskenes verden. Denne geografi er altså styret af handlingen og kun løseligt baseret på kilderne.

De tre gudfolk

I standardmytologien er jætterne onde kaoskræfter, mens aser og vaner er gode guder. Men læser man myterne nogenlunde nøgternt, fremstår guderne ofte som grusomme og svigefulde. Som moderne læser kan man godt få sympati for jætterne, som Villy Sørensen tydeligvis har det i *Ragnarok. En gudfortælling* fra 1982. Her genfortolker han myterne ud fra den betragtning, at jætterne gang på gang forsøger at skabe fred, mens guderne hellere vil drive verden mod et Ragnarok, som tydeligt paralleliseres til atomkrigen.

Jeg tager i *Vattes vandring* udgangspunkt i standardmytologiens opfattelse af de tre folk, men gennem historien kommer det til at stå klart, at skellene imellem dem ikke er så skarpe, som det først ser ud. Hvis noget her er i modstrid med kildematerialet, er det nok snarere stereotyperne end afvigelserne fra dem.

I nogle myter beskrives jætterne kollektivt som en trussel mod den ordnede verden, men beskrivelsen af individuelle jætter stritter i alle retninger. Nogle gange er jætterne uhyrlige, men ofte optræder de som ligeværdige modspillere eller partnere for guderne. Nogle jætter omtales som enorme, meget stærke, særligt vise, eller med en anderledes levevis, men de kan også virke helt normale, både i udseende, mentalitet og livsførelse. Flere har gudelignende træk, og der findes eksempler på, at de omtales som guddomme. At opfatte dem som et tredje gudfolk er således ikke grebet ud af luften.

Man karakteriserer gerne vanerne som frugtbarhedsguder og aserne som krigs- eller kulturguder. Også det er en forsimpning, eftersom flere aser og vaner har egenskaber og opgaver, som går på tværs af denne opdeling.



Kilderne siger meget lidt om vanerne som særskilt folk. Bortset fra de vers og fortællinger, der omhandler krigen mellem aser og vaner (se nedenfor), hører vi kun om Njord og hans børn Frej og Freja, der efter krigen bliver sendt til Asgård som gidsler. De synes herefter at være en integreret del af det nordiske panteon, og hvis de har stridigheder med nogle af aserne, er de af intern karakter.

Når jeg gør den stereotype vane til inkarneret bonderøv, mens aserne dyrker pragt, status og magt, er det primært standardmytologien, der ligger til grund. Jeg må særligt tilstå en påvirkning fra Richard Wagners operacyklus *Niebelungens Ring*, hvor Wotan (Odin) forsøger at skaffe sig den ultimative magt i form af titlens ring. Operaerne var baseret på *Völsungasaga* og den tyske *Niebelungenlied* (fra omkring år 1200), og med sit magttema blev den senere del af inspirationsgrundlaget for Tolkiens *Ringenes herre*.

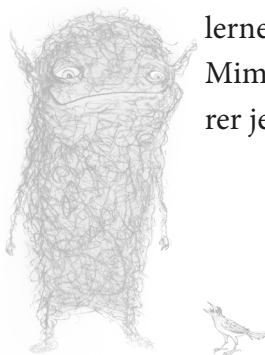
Kilderne indeholder mange eksempler på et kompliceret forhold mellem de mytologiske folkeslag, herunder også dem, hvis eksistens jeg i min historie vælger at ignorere. Aserne har et venskabeligt forhold til nogle jætter, såsom Mimer, Grid og Ægir. Seksuelle forhold går på kryds og tværs, om end aserne synes at modsætte sig alle forbindelser mellem asynjer, dvs. kvindelige aser (herunder Freja), og jættemænd. Genealogisk er forholdet også komplekst. Asen Tyr er i nogle kilder barn af jætter. Heimdals ni (!) mødre er jætter. Odin selv er efterkommer af jætter. Igen er vanerne de mindst velbeskrevne, men Frej forelsker sig i jættekvinden Gerd, og Njord bliver gift med Skade. Mere om det længere nede.

Krig mellem gudfolkene

En krig mellem aser og vaner nævnes i *Völvens spådom*, *Skáldskaparmál* og kongesagaen *Heimskringla*. Årsagen til krigen forekommer noget uklar. I *Völvens spådom* har den at gøre med asernes mord på den troldkyndige vanekvinde Gullveig, og om fredsslutningen hører vi kun, at det diskuteres, hvorvidt krigen alene er asernes ansvar, eller om skylden kan placeres i begge lejre.

De to andre kilder har hver deres, helt forskellige, historie om fredsslutningen. I *Skáldskaparmál* spytter alle aser og vaner i et kar, og af deres spyt dannes Kvasir, hvis blod senere bliver til skjaldemjøden. Denne historie har muligvis ligget i baghovedet, da jeg opfandt Vatte. Også han er jo et blandingsvæsen, skabt af elementer hentet fra stridende parter.

Heimskringla fortæller om en gidseludveksling, hvor Kvasir (der her er vane) er et af gidslerne. Vanerne sender desuden Njord og hans børn, mens aserne sender Høner sammen Mimer (der andre steder, men ikke her, omtales som jätte). Den sidstnævnte myte refererer jeg til i Vattes samtale med Freja.



Selve krigen udvider jeg til gengæld til at omfatte jætterne, og jeg lader striden handle dels om Ask Yggdrasil, og dels om drabet på urjätten Ymer. Ymer spillede i øvrigt en mere direkte rolle i den historie, jeg oprindeligt fortalte for min datter, men det lykkedes mig ikke at få den del til at fungere i den skriftlige version.

Skade og Njord

Myten om Skade og Njord har længe fascineret mig. Snorres Edda fortæller, at de to bliver gift efter at guderne har dræbt Skades far, Tjasse (der havde bortført asynjen Idun, så han var ikke helt uskyldig). Bevæbnet, men alene, drager Skade til Asgård, hvor hun som mandebod får tilbudt en ægtemand. Hun må selv vælge, men hun skal vælge efter fødderne, og her kommer hun til at udpege Njord fremfor Balder, som hun havde foretrukket.

Om ægteskabets karakter fortæller Snorre andetsteds, at de to ikke kunne enes om, hvor de skulle bo. Njord kunne ikke udholde lyden af ulvenes tuden i bjergene, og Skade havde det samme problem med mågernes skrig ved havet. Skade vender hjem til jættelandet Trymheim, hvor hun fortsætter sin gamle levevis med skiløb og jagt. På grund af denne opfattes hun gerne som repræsentant for de samiske folkeslag, der i vikingetiden beboede den skandinaviske halvøns indland.

Både Skade selv og hendes forhold til aser og vaner bryder med flere af standardmytologiens stereotyper. Hun er jätte, men også en guddom. I modsætning til andre jættekvinder beskrives hun hverken som uhyrlig eller smuk. Hendes vigtigste egenskaber er at være stærk og vis. Ene kvinde lader hun til at være en alvorlig trussel, medmindre ægteskabstilbuddet skyldes et ønske om en alliance, hvilket er mindst lige så interessant.

Njord er jo i forvejen bindeled mellem aser og vaner, og man kunne få den tanke, at ægteskabet med Skade også havde til formål at skabe varig fred mellem guder og jætter. Kildematerialet synes ikke at interessere sig for denne mulighed, men på den anden side fremgår det, at Skade bevarer et godt forhold til aser og vane, og hun spiller en betydningsfuld rolle i flere myter, for eksempel i historien om Balders død, hvor hun er den, der straffer Loke for at stå bag drabet. Der findes også myter, hvor hun og Njord lader til at forblive et par.



Styrkeprøve med Midgårdsormen

Ideen om at lade Vatte prøve kræfter med Midgårdsormen har nok en vis baggrund i Thors tilsvarende møde med det verdensomspændende uhyre. Denne historie findes i Snorres Edda, i *Hymiskviða* (eller *Hymerskvadet*) fra den poetiske Edda samt i nogle skjaldedigte, og den er et udbredt motiv på vikingetidens billedsten. I nogle versioner lykkes det Thor at dræbe ormen, i andre mislykkes det, eller kampen fremstår som uafklaret – måske for at undgå en selvmodsigelse, da Thor også skal møde Midgårdsormen under Ragnarok.

Vattes møde med ormen har en noget anden karakter end Thors, men jeg føler alligevel, at de to har en grundfortælling til fælles, om mødet med en urkraft.

Rigs vandring

Rigs vandring (eller *Rígsþula*) er et af digtene fra den poetiske Edda. Det var så oplagt at basere bogens titel på dette digts, at jeg ikke kunne lade være, også selvom det eneste fællestræk er, at både Rig og Vatte besøger tre steder. I *Rigs vandring* grundlægger hovedpersonen, der med ret stor sikkerhed kan identificeres som aseguden Heimdal, de tre samfundsklasser – trælle, frie bønder og stormænd – ved at besøge tre ægtepar, få plads i ægtesengen og gøre konen gravid.

Vølvens spådom

Vølvens spådom (eller *Völuspá*) er det bedst kendte af den poetiske Eddas digte. Temmelig kalejdoskopisk fortæller det den nordiske mytologis verdenshistorie, fra skabelsen til Ragnarok og den nye verden, som opstår efter undergangen.

'Vølv' er en almen betegnelse for kvinder med evner for spådomme og sejd (magi), og der findes navngivne vølver i andre historier. Vølven, der fremsiger dette digt, nævner aldrig sit navn, men det fremgår, at hun er opfostret af jætter. Af første strofe fremgår det, at hun fremsætter spådommen på forlangende af Odin, men at den også fremsiges for 'Heimdals sønner', dvs. menneskene. I de følgende vers adresserer hun nogle gange et 'du', der helt tydeligt er Odin, og nogle gange et 'I', som må formodes at være menneskene.

Vølven og hendes spådom indgik ikke i den oprindelige Vatte-fortælling, men de blev hurtigt en del af den skriftlige version. Her omhandler spådommen udelukkende Ragnarok, og den slutter med undergangen. Først da denne har udspillet sig, fremsætter Vølven de sidste vers, i hvilken verden genopstår. Disse vers er løseligt baseret på den afsluttende del af den originale tekst.



At Odin vækker Vølven fra de døde, tvinger hende til at fremsige spådommen og dermed fastlåser sin egen – og verdens – skæbne, er igen et motiv, jeg har hentet fra Wagner. Han kombinerer her *Vølvens spådom* med *Baldrs draumar* (eller *Balders drøm*) fra den poetiske Edda, hvor Odin netop tvinger en vølv op fra graven, men her gælder hendes spådom specifikt Balders død og muligheden for hævn.

Vi får i mange myter Odin beskrevet som vide- og magtbegærlig. At han vil kende fremtiden for at kunne styre den, men at dette nærmest i sagens natur vil mislykkes, fordi undergangen, som spådommen beskriver, er uundgåelig, virker som en oplagt fortolkning.

Ragnarok

Jeg tror Ragnarok (oftest oversat til 'gudernes skæbne') indgår i langt de fleste moderne fortolkninger af den nordiske mytologi, enten direkte eller indirekte. Undergangen er en central del af de myter, vi har fået overleveret. I begge Eddaer får vi beskrevet, hvordan de enkelte guder og deres modstandere kæmper og dør i det sidste slag, og den viden, at det vil ende sådan, er til stede i flere andre fortællinger og digte.

Trods navnet rammer undergangen ikke kun guderne, men hele verden. Forløbet er lidt forskelligt i de to hovedkilder, men de har følgende elementer til fælles (i forskellig rækkefølge): Slægtninge vil bekæmpe hinanden skånselsløst. Verden rammes af vintre uden sommer imellem. Solen sortner (*Vølvens spådom*) eller sluges af en ulv (*Gylfaginning*), og stjernerne slukkes. Ask Yggdrasil skælver. Jorden synker i havet eller oversvømmes da Midgårdsormen går på land. Ildjætten Surt kommer med flammer, der (i *Gylfaginning*) brænder verden op.

Herefter genopstår verden. Jorden stiger igen op af havet, forårsgrøn og frodig, med marker, hvor afgrøderne sår sig selv. Hvad guderne angår, så fortæller begge kilder, at Balder og Høder genopstår fra de døde. *Vølvens spådom* nævner desuden Høner, men ellers synes det i begge hovedkilder at være næste generation, der overtager verden. I *Gylfaginning* kommer også to mennesker, Liv og Livtraser, ud af en skov, som åbenbart er blevet forskånet for Surts flammer. Næstsidste vers i *Vølvens spådom* nævner en ny, højeste magt, hvilket oftest opfattes som en kristen tilføjelse til myten. Men sidste vers giver en vis modvægt ved at beskrive dragen Nidhug, beklædt med lig, der flyver gennem luften. Og *Gylfaginning* siger fra starten, at den nye verden vil rumme både godhed og ondskab.

Det sidste kapitel i *Vattes vandring* hedder *Skyldfri skarer*, en formulering, der indgår i flere oversættelser. Det bliver så mit navn for dem, der valgte freden og fulgte Vatte – men valget er ikke taget én gang for alle. Med parallel til det originale vølvedig kommer dragen Nidhug til at repræsentere det fjendskab, som lige nu sover, men kan vækkes igen.



Vølvens sidste ord til den nye verdens beboere er ”Ved I nu alle ting selv?”, filologen Martin Larsens måske ikke helt ordrette oversættelse af den sætning, som Vølven gentager ni gange gennem digtet, ”Vituð ér enn - eða hva?” I Larsens fortolkning giver ordet ’selv’, som netop ikke står i originalteksten, indtryk af, at vølvens tilhørere skal opnå en selvstændig forståelse, som måske rækker ud over hendes ord. Den fortolkning passer godt til min slutning, og derfor er det den ordlyd, jeg har valgt.

Aktivitetsforslag

Quizzen *Fup eller fakta om nordisk mytologi* er naturligvis oplagt for et undervisningsforløb med fokus på mytologien. Desuden vil *Opfind en jætte* og *Opfind et land* kunne bruges.

Jeg kan også foreslå, at I kombinerer læsningen af *Vattes vandring* med f.eks. nogle af Peter Madsens Valhalla-tegneserier, uddrag af Johan Egerkrans’ *Nordiske guder* eller Claus Deleurans *Illustreret Danmarkshistorie for folket*. Se detaljer i litteraturlisten herunder.

Forslag til videre læsning om nordisk mytologi

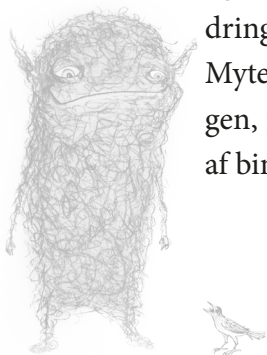
Peter Madsen, Per Vadmand, Henning Kure m.fl. (1979-2009): Valhalla bind 1-15

Tegneserierne om de nordiske guder er en god indgangsvinkel til mytologien, som samtidig er blændende godt fortalt. De vil typisk lægge sig tæt op at det, jeg kalder ’standard-mytologien’ (se ovenfor), men har også nuancer og interessante perspektiver. I hvert bind er der et kort oprids af de myter, der ligger til grund for historien, og hvis man vælger de nyere samlede udgaver (*Valhalla: Den samlede saga bind 1-5*) med tre bind i hver, får man en grundig redegørelse for disse myter, foruden andre indblik i tilblivelsesprocessen.

Det vil være oplagt at læse nogle af tegneserierne sammen med *Vattes vandring* og tale om forskelle og ligheder. Særligt bind 6: *De gyldne æbler*, bind 7: *Ormen i dybet* og bind 15: *Vølvens syner* bruger nogle af de samme myter. Desuden vil jeg anbefale bind 11: *Digtermjøden* og bind 13: *Balladen om Balder* som særligt vellykkede historier, der dog ikke har så meget stof til fælles med *Vattes vandring*.

Claus Deleuran (1988-1997): Illustreret Danmarks-historie for folket Bind 1-9

For mig har Claus Deleurans billed-storværk om historie, arkæologi, mytologi, religion og videnskab haft en enorm betydning, og den er en stor inspirationskilde for *Vattes vandring*. De ni bind udkom fra jeg var 11 til jeg var 20, så de ramte mig i en påvirkelig alder. Mytestoffet er spredt ud over alle bind. Noget af det kan måske inddrages i undervisningen, f.eks. hans samfortolkning af myte og videnskab om jordens skabelse i begyndelsen af bind 1.



Johan Egerkrans (2016): *Nordiske guder*

Denne bog giver en rigtig fin og overskuelig introduktion til den nordiske mytologi, med nogle helt utroligt flotte illustrationer. Den vil kunne bruges direkte i undervisningen.

Anders Bæksted (1984): *Nordiske guder og helte*

En ældre, men meget anvendelig gennemgang af mytestoffet. Mest til baggrundslæsning.

Karen Bek-Pedersen (2021): *Guder og gudinder i nordisk mytologi*

En ret ny og virkelig grundig gennemgang af, hvad vi ved om de enkelte guder, med tydelig henvisning til kildematerialet. Vil ofte stille spørgsmålstegn ved standardmytologiens opfattelse.

Peter Meulengracht Sørensen og Gro Steinsland (2001): *Vølvens spådom*

En af de nyeste oversættelser af digtet, udgivet i bogform med gennemgang af de enkelte strofers betydning, samt en del baggrundsstof.

Inger-Lise Kolstrup (1995): *Magi & kunst*

En bog om den nordiske billedverden fra folkevandringstiden og vikingetiden, samt dens senere brug. Giver et glimrende indblik i den del af kildematerialet, der har billedform.

Henning Kure (2010): *I begyndelsen var skriget. Vikingetidens myter om skabelsen*

Jeg må indrømme, at det er længe siden, jeg læste denne bog, men så vidt jeg husker, gav den nogle virkelig spændende perspektiver på mytologien.



