

VALHALLA

AF THOMAS MARKMANN EFTER TEGNESERI-
EN AF SAMME NAVN AF PETER MADSEN OG
HENNING KURE



O
DENSE
TEATER

UNDERVISNINGSMATERIALE

MÅLGRUPPE FRA 1. KLASSE

2022/2023

1 INDHOLDS- FORTEGNELSE

1	Indholdsfortegnelse	2
2	Materialevejledning	3
3	Holdet bag Valhalla	4
4	Om Valhalla	5
	OM FORESTILLINGEN	6
5	En ny begyndelse - int. med instruktør Simon Boberg	7
6	Handlingen	
7	Fra tegneserie til teater - int. med dramatiker Thomas Markmann	10
7A	Uddrag 1 fra manuskriptet	12
7B	Uddrag 2 fra manuskriptet	14
8	Legende teaterunivers - int. scenograf Mie Riis	16
9	Dukke- og kostumetegninger	18
	EMNER OG IDÉER TIL ARBEJDET I KLASSEN	25
10	Tegneserie som genre	26
11	Fortæl med tegninger	28
12	Mere tegneserie	31
13	Figurer af genbrugsmaterialer	35
14	Træn med guderne!	36
15	Dramaøvelser	40
16	Nordisk mytologi	45
17	Skabelse og undergang	46
18	Vølven	48
19	Litteratur og links	49
20	Skoler og ungdomsuddannelser i Odense Teater	51

2

MATERIALE VEJLEDNING

Forestillingen Valhalla er skabt med udgangspunkt i tegneserien Valhalla. Det er særligt det sidste album i serien, Vølvens syner, som grundhistorien stammer fra. Men du og dine elever vil også genkende humor og karakterer fra serien i det hele taget.

Holdet bag forestillingen har gjort meget ud af at fortælle en historie, der både tager børns frygt og fantasi alvorligt. Forestillingens univers er skabt med inspiration fra Peter Madsens tegninger af steder, natur og bygninger i tegneserier og de samlede sagaer. Dukkerne i forestillingen er skabt med inspiration fra tegneseriens karakterer, tegnet af scenografen og skabt af dukkemagerne.

Lad forestillingen dukke op i mange forskellige fag. Det vil eleverne nyde og det giver en god synergi og sammenhæng i undervisningen for eleverne. Læs og digt om den nordiske mytologi, lav din egen tegneserie, tegn og mal som Peter Madsen, bevæg dig som de forskellige guder og lav en for-

hindringsbane med udfordringer til de forskellige guder, leg med dramaøvelser og lav dramaøvelser med eksempler fra forestillingen. Dramaøvelser og bevægelse kan dukke op i både dansk, idræt og bevægelse og drama. At lave sin egen tegneserie kan være et samarbejde mellem dansk og billedkunst og så videre og så videre. Kun fantasien og dine ønsker om faglig sammenhæng sætter grænser.

Rigtig god fornøjelse med Valhalla

PRAKTISK INFORMATION OM VALHALLA

22. APRIL - 4. JUNI / Skolepris mandag, tirsdag og onsdag, samt til skoleforestillinger i dagtimerne kl. 10.00 og udvalgte dage kl. 13.00.

SPILLESTED / Odeon, Teatersalen, Odeons Kvarter 1, 5000 Odense C

MÅLGRUPPE / 1. klasse og op

FAG / dansk, billedkunst, drama, religion, idræt og bevægelse.

VARIGHED / Ca. 1 time og 20 minutter. Der er ikke pause.

SPØRGSMÅL / om forestillingen eller undervisningsmaterialet skolekoordinator Line Hede Simonsen line@odenseteater.dk / tlf. 29 34 33 39.

BESTIL SKOLEBILLETTER / på

<https://www.odenseteater.dk/skoler/skoler//>

Har du brug for hjælp kan du kontakte os på skole@odenseteater.dk eller på telefon 66 12 00 52

BILLETPRIS DAG / 70 kr. pr elev, 40 kr. pr lærer (max 1 lærerbillet pr. 10 elever)

BILLETPRIS AFTEN / 80 kr. pr elev, 40 kr. pr lærer (max 1 lærerbillet pr. 10 elever). Gælder mandag - onsdag.

3

HOLDET BAG VALHALLA

Instruktion

/ SIMON BOBERG

Af

/ THOMAS MARKMANN EFTER TEGNESERIEN AF SAMME NAVN AF PETER MADSEN OG HENNING KURE

Scenografi og kostumedesign

/ MIE RIIS

Lysdesign

/ SIMON HOLMGREEN

Lyddesign

/ ERIK CHRISTOFFERSEN

Dukker

/ ROLF SØBORG HANSEN

/ KARIN ØRUM

Medvirkende

Tjalfe

/ KRISTOFFER HELMUTH

Røskva

/ LEA BAASTRUP RØNNE

Odin

/ KLAUS T. SØNDERGAARD

Heimdall, Hugin, Surt

/ BENJAMIN KITTER

Loke, Munin

/ MALENE MELSEN

Thor

/ LARS SIMONSEN

Jætte, Mimer, Freja

/ LOUISE DAVIDSEN

UNDERVISNINGSMATERIALERNE TIL VALHALLA ER SKREVET AF
SUNE ROHOLT MØRTENSEN / Skolekontakten, Odense Teater
RIKKE KLOKKER GRØNNING / Skolekontakten, Odense Teater
KAREN JETTE ANDERSEN / Skolekontakten, Odense Teater
LINE HEDE SIMONSEN / Skolekoordinator, Odense Teater

Tegninger til tegneundervisning med figurer fra Valhalla, stregtegninger, skitser og baggrundstegninger er venligst udlånt af Peter Madsen

Kostumetegninger og collager er venligst udlånt af Mie Riis

Tekstuddrag fra manuskriptet til Valhalla bringes med venlig tilladelse af Thomas Markmann

4

OM VALHALLA

Det er tid til eventyr, når Odense Teater præsenterer Valhalla – baseret på Peter Madsens og Henning Kures elskede og vidunderlige tegneserie om den nordiske mytologi.

Gør dig klar til at følge menneskebørnene Tjalfe og Røskva i gudernes verden, Asgård, hvor Ragnarok står for døren. Sammen med tordenguden Thor, gudernes konge Odin, den luskede Loke og de andre guder forsøger børnene at finde kærlighedsgudinden Freja, som er blevet bortført af jætten Surt. Tjalfe og Røskva må bruge alt deres mod og snilde i kampen mod Midgårdsorm, Fenrisulv og Fimbulvinter for redde verden.

Valhalla er en helt ny forestilling skabt til Odense Teater. Det bliver en hjertevarm, farefuld og sjov rejse fyldt med håb og lys i mørket. Perfekt til en tid, hvor alle - børn og voksne - har nok at bekymre sig om.

Gudernes verden bliver bragt til live på scenen af ægte teatermagi. Du kan blandt andet glæde sig til at opleve Peter Madsens kendte figurer genskabt som flotte og flere meter høje dukker.

Det bliver en vild og eventyrlig rejse med Valhalla, der er som skabt til alle, som elsker gode historier og eventyr.

OM FORESTILLINGEN

5 / INSTRUKTØR SIMON BOBERG OM VALHALLA

EN NY BEGYNDELSE

- Vi har taget vores eget greb på tegneserien og gør noget nyt med den. Holdet bag Valhalla tegneserien har gjort et fantastisk arbejde og tegneserien har uanede muligheder i sig. Vi var nødt til at tage nogle valg, fortæller instruktør Simon Boberg.

- Når man begynder på et projekt som dette er det, som det altid er, vigtigt at finde ud af hvad VI vil fortælle med historien? Vi synes, at det er vigtigt at tage børns fantasi og tanker alvorligt, når vi skaber forestillinger for dem. Der er mange ting, man kan være bange for i dag, måske har der altid været noget at være bange for. Vi voksne taler meget om, at verden er ved at bryde sammen: Vi har haft en pandemi, der er krig i Europa og klimaforandringerne fylder meget. Børn bekymrer sig selvfølgelig ligesom voksne og vi har haft lyst til at give dem en historie, der både tager den frygt alvorligt og indgyder håb. Her synes vi virkelig, at den nordiske mytologis fortælling om ragnarok, med Valhalla tegneseriens glimt i øjet, kunne byde på en god fortælling om jordens undergang og en ny begyndelse, fortæller Simon Boberg og fortsætter:

- Der er mange elementer, som man vil kunne genkende fra tegneserien: Tegneseriernes humoristiske stil, Gudernes karakterer og naturligvis de to menneskebørn, Tjalfe og Røskva. Vi har taget udgangspunkt handlingen i det sidste album i Valhalla serien og digtet en historie ud fra den. Vi har genbesøgt den nordiske mytologi og de gamle Eddaer og så har dramatiker Thomas Markmann skrevet sin egen teaterudgave. Det er der kommet en fortælling om en cyklisk verdensforståelse ud af, hvor undergang også er begyndelsen på noget nyt. Nøjagtig ligesom vi oplever det i løbet af døgnet: Når det er allermørkest om natten begynder lyset at bryde frem, eller i årets gang: efter vinter kommer forår, og planterne bryder frem når det hele ser allermest goldt og øde ud. Der findes ikke slutninger, der findes kun nye begyndelser - det er er det udsagn, vi har lyst til at dele med publikum.

Børns fantasi og forestillingsevne kan ikke overvurderes. Derfor inviterer forestillingen også til at børn, og deres voksne, bruger deres fantasi i historiefortællingen.

-Vi spiller med meget åbne kort og viser hvordan vi fortæller historien. Skuespillerne, som styrer dukkerne i forestillingen, er ikke skjult. Det er lidt ligesom når børn leger en historie frem: "så sagde vi at du var en drage og så var jeg en brandbil". Alt kan lade sig gøre! Vi vil gerne levne plads til børnenes egen fantasi og forestillingsevne, så vi fortæller universet langsom frem og begynder med skabelsesmyten fra den nordiske mytologi og ender med en, forhåbentlig, genkendelig historie om to børn, der møder en voldsom og uforståelig voksenverden fuld af konflikter, stolthed og ufred.

Sammen med de to børn, Røskva og Tjalfe, kommer vi ind i Valhallas eventyrlige verden. Det er børnene der først opdager, at der er noget galt og der går noget tid før Thor, Odin, Loke og de andre guder tror på dem. Men tegnene på at Ragnarok er på vej er mange: Det har været koldt i tre år, der er jætter overalt, Fenrisulven er løs, og Freja og solen er væk. Vi kommer på rejse gennem gudernes verden, både til Asgård og Udgård og oplever det store ragnarokslag på Idasletten til sidst. Men som sagt. Når det er allermørkest begynder solens stråler at dukke op igen - til en ny begyndelse.

6 / SPOILERALLERT

HANDLINGEN

Valhalla er skrevet meget frit efter albummet Vølvens syner i tegneserien Valhalla. Her kan du læse om handlingen i forestillingen:

Prolog

Forestillingen begynder med at fortælle skabelsesmyten og myten om Ragnarok fra Den nordiske mytologi. Døgnets cyklus, årstidernes cyklus, årets gang. Der spejler sig i verdens cyklus som begynder med Ginnungagap – fantasiens gab der består af alting og ingenting.

Vi hører om jætten Ymer og koen Audhumla. Fra Ymer skabes der massevis af jætter, ud af saltstenen som koen Audhumla slikker på dannes guderne. Da guderne slår Ymer ihjel skabes verden: verdenshavene, jorden, bjerge og klipper, skoven, sandet, himlen. Nu fandtes Midgård, Udgård og Asgård og guderne satte tidens hjul i gang. En dag kommer Ragnarok. Når tiden går i stå og det bliver evig vinter: Fimbulvinter. Når venner bliver uvenner og krigen kommer. Fenrisulven slipper løs og æder solen, guderne og menneskene. Verdensslangen Midgårdsormen spiser hele verden og tilsidst sin egen hale. Og så er det slut.

Nu begynder historien:

Vi møder menneskebørnene Tjalfe og Røskva. De er alene i mørket. Solen står ikke op. De er lidt bange og skændes om hvorvidt guderne, Fenrisulven og alle de andre historier er sande. Hugin og Munin ser, at to menneskebørn har forvildet sig ind i Asgård.

Børnene finder Frejas nedbrændte gård og Frejas smykke Brisingamen. En meget sulten jætte dukker op. Thor kommer og redder børnene, lidt efter kommer Loke. Freja er væk og uden sit smykke kan hun ikke få solen til at stå op.

Loke prøveruden held at lokke Frejas smykke fra Røskva, som har fået til opgave at passe på det. De beslutter at lede efter Freja, så hun kan få sit

smykke.

Den lille flok finder spor efter Fenrisulven. Ragnarok må være på vej. De beslutter at dele sig. Loke og Røskva skal finde Freja og Tjalfe og Thor skal tage til Valhalla og advare Odin. Inden de skilles har Tjalfe hemmeligt taget smykket, som Røskva har tabt.

Da de ankommer til Valhalla er Odin og Mimer fordybet i et skakspil. Odin tror ikke på, at Ragnarok er nær. Heimdal har jo ikke blæst i sit horn. Han sender Thor og Tjalfe ud og lede efter Freja igen. Tjalfe er lidt overmandet af det hele og føler sig slet ikke modig og stærk nok til at kunne beskytte Røskva og være en modig kriger. Thor prøver at træne ham. Alle har en kriger i sig, fortæller han Tjalfe.

Loke og Røskva kæmper sig igennem sneen. Loke virker meget målrettet. De er nemlig på vej til jættekongen Surt. Loke vil handle med Frejas smykke. Men da han snupper Røskvas taske for at vise Surt smykket, er det væk.

Neglfarerskibet som er bygget af døde menneskers negle sendes afsted fyldt med jætter. Thor og Tjalfe træner videre. Tjalfe er meget i tvivl om hvorvidt han nogensinde kan blive en stor kriger.

Surt fortæller Røskva, at han har sat Ragnarok igang for at sætte de selvfede og arrogante guder på plads. Loke taler Surt efter munden til Røskvas store fortrydelse. Loke prøver at få Surt til at gøre Loke til næstkommanderende i Surts nye rige.

Nu kan selv Heimdal se jættehæren og endelig blæser han i Gjallarhornet. Men alle ved allerede besked. Selv Odin tror på, at Ragnarok er kommet. Odin forklarer, at Ragnarok er uundgåeligt. Det er gudernes skæbne. Ragnarok er som et spil, de alle har en rolle at spille i. Tjalfe er fortvivlet. Men Odin forklarer, at der ikke findes slutninger kun nye

begyndelser. Han siger til Tjalfe, at han skal finde sit mod og kæmpe mod ondskab og kaos. Tjalfe skal finde Freja.

Kampen mellem guderne og jætterne begynder. Tjalfe og Røskva bliver spist af Fenrisulven. Det store slag står på Idasletten mellem guder og jætter.

Inde i Fenrisulvens mave finder Tjalfe og Røskva Freja og giver hende Brisingamen. Børnene håber, at Freja kan stoppe Ragnarok, men det kan hun ikke. Det er for sent. Nu er det op til børnene at bringe lyset frem i verden. Gudernes tid er forbi.

Epilog

Igen lander vi i fortællerummet fra prologen, hvor vi hører historien om, hvordan menneskene altid har fortalt hinanden fortællinger for at forstå verden og holde mørket væk. At verden går under en dag, men kun for at blive til igen.

7/INTERVIEW MED DRAMATIKER THOMAS MARKMANN

FRA TEGNESERIE TIL TEATER

Da Odense Teater fik idéen om at skabe en teaterforestilling baseret på tegneserien Valhalla sikrede teatrets sig rettighederne til alle de albums, der er lavet i serien. Dramatiker Thomas Markmann fik til opgave at skabe en teaterforestilling ud af materialet.

Thomas Markmann havde set tegnefilmen om Valhalla og skulle også læse lidt op på nordisk mytologi:

- Til at begynde med læste jeg alle de 15 tegneserie-albums. Det er jo et kæmpemateriale med et utal af historier. Så i første omgang handlede det om at finde ud af, hvad det var for en lille del, vi ville skrive om. Det var virkelig et spørgsmål om at begrænse sig. Vi besluttede hurtigt, at vi ikke ville kopiere tegnefilmen (som bygger på album 3 og 4). Vi ville ikke reproducere noget, der allerede fandtes. Vi ville tage vores eget greb på materialet. Jeg var også nødt til at finde en balance i at bruge Peter Madsen og Henning Kures skønne tegneserier og den nordiske mytologi og derfra skabe min egen historie, fortæller han og fortsætter:

-Sammen med forestillingens instruktør Simon K. Boberg, bestemte jeg at tage udgangspunkt i et enkelt album og tilføje historier fra de andre albums. På den måde fik vi så meget materiale som muligt med fra de oprindelige tegneserier. Vi tog udgangspunkt i det sidste album i serien: Vølvens syner, som handler om ragnarok. Vi synes, der er så meget i historien, der taler ind i vores samtid med klimaforandringer, krigstrusler og meget mere. Der var noget med denne undergangsdy-stopi og hele optakten til ragnarok, som vi syntes havde potentiale.

Instruktør Simon K. Boberg var meget optaget af Eddaerne (Den yngre og den ældre Edda), som er gamle gude- og helte digte om den nordiske mytologi. Han ville gerne have integreret den oprindelige, og meget smukke, skabelsesberetning i forestillingen, fortæller Thomas Markmann.

- Forestillingen er en dukkeforestilling, hvor langt de fleste roller spilles med forskellige dukker. Simon Boberg har arbejdet med dukker før, så han har et skarpt blik for, hvad der kan lade sig gøre i en dukkeforestilling. Dukker skal have replikker, der er anderledes end skuespillere skal. Det hele skal være lidt større, en dukke smalltalker ikke. Man skal også have lov til at se ordentligt på dukkerne. De er ret flotte og skal have plads. Og der kan ikke være for mange dukker i gang på samme tid. Det har virkelig været en læreproces for mig.

Thomas Markmann fortsætter:

- Vi var nødt til at begrænse historien til det sidste album. Vi har dog til gengæld taget os nogle friheder i forhold til forlægget og digtet videre på historien. Der er tilføjet nogle ting. Blandt andet hvordan menneskebørnene Røskva og Tjalfe lander i gudernes verden midt i fimbulvinteren. I tegneserien bliver de introduceret i album nr. 1, så vi har været nødt til at genopfinde deres entré i gudeverdenen. Gudinden Freja er hende, der vækker foråret til live. Til den del af historien har vi hentet inspiration fra albummet om Frejas smykke: Brisingamen. Men vi har digtet, at solens kraft ligger i Frejas smykke. Børnene finder Frejas smykke, møder Thor og Loke som leder efter Freja for, at hun skal tænde for solen igen. De slår følgeskab.

I den nordiske mytologi er verden cyklisk og det er en vigtig pointe i Valhallas budskab til børn og voksne siger Thomas Markmann:

- Noget af det som vi synes er vigtigt i forestillingen er, at Ragnarok ikke kun er en slutning, det er også en ny begyndelse. Når den gamle verden går til grunde, opstår en ny af dens aske. Ragnarok er et billede på det cirkulære i verden, døgnets rytme, årstiderne og naturens love. Gudefortællinger er noget, vi mennesker altid har fortalt hinanden, når vi har haft brug for forklaringer på det, som var svært. Vi vil gerne skabe en historie, der kan give

børn håb i en tid, hvor der er meget, man kan være bange for.

Om Thomas Markmann

Thomas Markmann er en prisvindende dramatiker, som har skrevet til en lang række af både små og store teatre i Danmark. Han har arbejdet inden for næsten alle genrer og formater, fra monologer, til store opsætninger med mange medvirkende. Ligesom han også har skrevet til både radiodrama, film og tv.

Markmann havde rent faktisk sin debut på Odense i 2009, med forestillingen Død mands Kvinde. Og senere har man på Odense Teater, kunne opleve både Død over Eliten, samt hans sceneversion af Kristian Bang Foss' roma, Frank vender hjem.

7A / FRA MANUSKRIFTET

UDDRAG 1

PROLOG

Engang kaldte menneskene sig for Solens Folk. Solens rejse hen over himlen fra solopgang til solnedgang, fra forår over sommer og efterår, til vinter, var det allervigtigste for menneskene. Alting hvilede i årstidernes ring og dette kredsløb var rammen for hele deres tilværelse. Dag ud og dag ind år efter år.

Hver aften døde solen og næste morgen blev den genfødt og om efteråret krøb solen i vinterhi og stod op igen når det blev forår. Og når det var allermørkest og allermest koldt, så krøb man sammen og fortalte hinanden historier om, hvordan verden var blevet til.

(Kristoffer og Lea rykker lidt tættere sammen. De ser fortællingen udspille sig rundt om dem og på væggen, som skyggespil eller dukketeater Hugin og Munin stikker hovederne frem.)

HUGIN OG MUNIN

Engang, før der var nogen jord eller nogen himmel, var der bare et stort tomt rum.

Eller nej, det var ikke tomt, for alting var der, det var bare ikke blevet til noget endnu.

Det var både koldt og varmt, vådt og tørt, tavst og larmende.

Det hed Ginnungagap. Fantasiens gab.

Og det var alting, overalt, på en gang. Alt hvad man kan forestille sig. Hele tiden.

Uden nogen tid, uden nogen form, og uden nogen retning.

Og i Ginnungagaps varme, kolde, våde, tørre, tyste og larmende mørke kunne man pludselig høre noget

Lyden af dryp.

Hvad var det?

Var det is, der smeltede?

Lava der dryppede?

Eller var det - tis?

Hvad det end var der dryppede, så voksede der langsomt af disse dråber en lyd, dryp for dryp, og lyden blev til en skikkelse.

Det var urjætten Ymer.

(Et skrig)

Ymer var lyd og form, der voksede.

Men hvordan kunne Ymer vokse? Hvad spiste jætten? Hvad drak den? Mælk.

.

Ja, for heldigvis var der også noget andet i Ginnungagap. Der var nemlig en ko.

Og koen hed Audhumla.

Og koen stod på Ymers kæmpestore, skaldede hoved og dens yver var fuldt af mælk, som Ymer drak af, for Ymer var både sulten og tørstig.

Og Ymer drak af mælken, og Ymer voksede og voksede og prustede og stønnede og svedte, og af sveden dannede der sig flere jætter.

De sprang frem fra Ymers pande og armhuler. Ja selv sågar fra mellem Ymers tæer voksede der jætter frem. Og snart vrimlede det med jætter over det hele, der fór omkring og ødelagde alting.

Men hvad levede koen af?

Koen Audhumla slikkede salt af en sten.

Salt af en sten?

Ja, og ud af stenene voksede der skikkelser frem, og disse skikkelser var guderne.

Den vise Odin, gudernes konge.

Og Thor med sin hammer.

Og den snu Loke, som var Odins bror,

og Heimdal med det skarpe blik.

Og Freja, den lyse...

Og dag besluttede guderne sig for at slå Ymer ihjel, fordi han var alt for stor og dum og farlig.

Og jættens blod, der oversvømmede alting, kaldte guderne for verdenshavet, hvor Midgårdsormen bor.

Og jættens krop kaldte de jorden, hvor menneskene bor.

Og jættens knogler kaldte de bjerge og klipper.
Og håret kaldte de skov. Og tænderne blev sandet på stranden, og jættens enorme hjerneskal blev til himlen over os allesammen.

Af Ymers øjenvipper byggede guderne et hegn mellem jætternes og menneskenes verden, som de kaldte Midgård. Nu kunne menneskene leve i fred for alle de andre jætter og alt det uformelige og voldsomme i jætternes verden, som de kaldte Udgård.

Og guderne selv boede i Asgård.
Og nu fik hele verden, og alt hvad der var i verden, navne af guderne.

Og verden fik form, og nat fulgte dag, forår fulgte vinter, og guderne satte tidens hjul i gang.

Men en dag vil hjulet gå i stå og verden gå under, og så vil alt igen blive til et formløst mørke.

Og den dag hedder Ragnarok, dagen hvor verdens hjul går i stå og vinter aldrig mere bliver til forår, og venner bliver uvenner, og krigen vil komme, og jorden bryder i brand.

Og Fenrisulven slipper løs og æder solen og alle guderne og alle menneskene.

Og Midgårdsormen, verdensslangen som svømmer rundt i verdenshavet og holder sammen på jorden, bliver vred og pisker havet til skum og sender bølger ind over land og sluger alt på sin vej indtil der kun er dens egen hale tilbage.

Og når den får fat i sin hale og bider til, så vil den æde af sig selv indtil der ikke er noget som helst tilbage og alt er spist.....

Og alt er slut og
alt er ét
og alt ernu!

Af Thomas Markmann

HVAD BETYDER ORDENE?

Lad eleverne finde ordforklaringerne selv eller forklar dem ordene alt efter alder:

Ginnungagap
Jætte
Midgård
Asgård
Udgård
Ragnarok
Fenrisulven
Midgårdsormen
Koen Audhumla
Lava

Hvem er guderne?

Odin
Thor
Loke
Freja
Heimdall

7B / FRA MANUSKRIFTET

UDDRAG 2

SCENE 6B

(Loke nærmer sig Røskva, som går for sig selv.)

LOKE
Er du slet ikke bange?

RØSKVA
Nej. Hvorfor skulle jeg være det?

LOKE
Mørket. Der kunne komme flere jætter.

RØSKVA
Men vi har Thor med.

LOKE
Nu er Thor jo ikke uovervindelig. Og der findes jætter - fæle jætter. Kæmpestore jætter.

RØSKVA
Han skal nok ordne dem.

LOKE
Alle tror bare at han ordner det hele. Men I bliver klogere en dag. Bare vent.

RØSKVA
Hvad mener du?

LOKE
Nu passer du godt på Frejas smykke, ikke? Det skulle jo nødtigt ende i de forkerte hænder.

RØSKVA
Jo jo. Jeg har det lige her.

LOKE
Må jeg se?

(Røskva tager det op af sin taske. Det lyser en lille

smule op.)

LOKE
Åh -

RØSKVA
Hvad betyder det, når det lyser op.

LOKE
Det betyder, at solen stadig findes inde i Freja.

RØSKVA
Så hun er ikke død?

LOKE
Hvis du lige giver mig det - så kan jeg - så kan jeg - lige mærke efter.

(Røskva skal lige til at give det til Loke men kan pludselig mærke, at det føles forkert. Loke er bare lidt for ivrig efter at tage imod det. Tjalfe bliver opmærksom på dem. Observerer dem.)

LOKE
Hvad er der galt?

RØSKVA
Men - I må jo ikke røre det.

LOKE
Hvem har sagt det?

RØSKVA
Det sagde Thor lige før.

LOKE
Thor mig her og Thor mig der. Altså, jeg ville jo bare tilbyde at holde det, så du ikke skal slæbe rundt på det. Det var jo bare for at hjælpe. Hvorfor er I mennesker altid så mistænksomme.

RØSKVA
Det er ikke så tungt, så -

LOKE

Prøv og hør, det smykke er så - værdifuldt. Tænk hvis du taber det. Har du tænkt på det? Tror du så ikke Freja bliver vred? Og når Freja bliver vred - det skal man ikke ønske sig. Eller tænk hvis der pludselig kommer en jætte og - og æder dig. Det er meget mere sikkert hos mig. Men du skal nok få det tilbage når vi finder Freja, så du selv kan give det til hende. Men indtil da -

(Løke rækker forsigtigt ud efter. Lægger hovedet på skrå.)

RØSKVA

Jo men - jeg har jo lovet at passe på det.

LOKE

Det ved jeg. Og det er prisværdigt. Men altså jeg - jeg er jo en gud. Og det er et gudesmykke. Det ville jo være en frygtelig - og fuldstændig utilgivelig ulykke, hvis det forsvandt.

(Røskva står med smykket.)

Af Thomas Markmann

8 / INTERVIEW MED SCENOGRAF OG KOSTUMEDESIGNER MIE RIIS

LEGENDE TEATERUNIVERS

Det er ikke kun historien som har fået sin inspiration fra Valhalla tegneserien, det samme er tilfældet med det scenografiske rum og de dukker, som skuespillerne skal spille deres roller med, fortæller scenograf Mie Riis:

-At arbejde med en tegneserie som Valhalla, der er så kendt af alle, har betydet, at vi tog nogle tidlige beslutninger om ikke at lave en 1:1 teaterversion, men at finde vores eget udtryk. Udtrykket er selvfølgelig meget inspireret af tegneseriens stil med særligt fokus på karaktererne. Vi fik lov til at skabe vores eget udtryk ud fra Peter Madsens tegninger og karakterer, og især syntes vi at skitsearbejdet i udgivelsen af de samlede sagaer var et interessant udtryk at gå med.

Eftersom manuskriptet tager udgangspunkt i det sidste album om ragnarok er det selvfølgelig denne del af tegneserieuniverset, der fylder billederne på scenen, fortsætter Mie Riis.

-Vi har valgt, at gå lidt mere dystert til værks med scenerummet og lade humoren ligge i de dukker, som skuespillerne skal spille rollerne som guder, jætter og små mennesker med. Vi ville gerne have et grovere udtryk på gudedukkerne, og valgte at gå med et større udtryk og dermed også give en mulighed for, at dukkeførerne bliver en del af fortællingen. På den måde bliver teatret og legen med at fortælle historien en stor del af udtrykket. Det har været en gave at have et forlæg som serien om Valhalla, men også skønt at vi har fået frihed til at skabe vores eget teatrale greb på forestillingen ud fra tegneserien.

Forestillingen er en dukkeforestilling, hvor skuespillerne er dukkeførere. Dukkerne er skabt med udgangspunkt i Peter Madsens tegninger, forklarer Mie Riis.

-Jeg har meget bevidst villet holde fast i karaktererne fra tegneserien, som mere eller mindre er

hentet direkte derfra. De er så blevet omfortolket af os til dukker, som passer ind i vores udtryk, men forlægget var altid de oprindelige tegninger. Derudover har vi fået lov at bruge nogle af Peter Madsens baggrundstegninger, som jeg har arbejdet videre på og brugt som baggrunde på en stor LED skærm i scenografien, for at få det tegnede med ind i universet. Derudover har jeg været inspireret af William Kentridge, som er en sydafrikansk kunstner. Hans grove udtryk og skitsede univers har jeg altid godt kunnet lide og det har været en inspiration til at finde det rigtige udtryk i samspil med dukkerne.

Det er de to dukkemagere Rolf Søborg Hansen og Karin Ørum, som har bygget dukkerne til forestillingen ud fra Mie Riis' tegninger. Dukkerne er skabt i et samarbejde, fortæller Mie Riis:

-Samarbejdet har været på den måde, at jeg har tegnet skitser til alle dukkerne, med inspiration fra tegneseriens karakterer, og vi har derefter prøvet at finde et udtryk og materialer at arbejde med, som kunne passe ind i vores lidt grovere univers. Dukkemagerne har med al deres erfaring og ekspertise haft gode ideer til løsninger. Vi har haft en god udveksling af idéer og er nået frem til det endelige udtryk sammen.

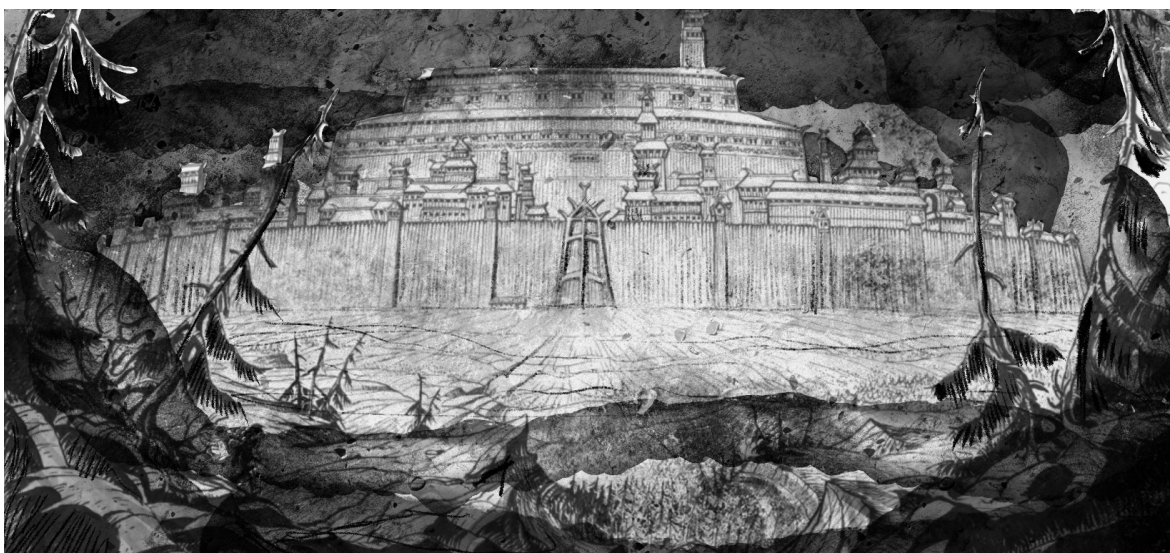
Dukkerne og den legende og skitseinspirerede scenografi skal være med til at understrege det legende element i forestillingen.

-Vi er spændte på at fortælle Valhalla på denne måde og håber at vi kan være med til lære børnene, at gå med på teaterlegen og at de samtidig kan leve sig ind i fortællingen og få en anden oplevelse end de får, når de læser tegneserien eller ser tegnefilmen. Teatret kan noget andet og det er derfor vigtigt for os, med så kendt et forlæg som Valhalla tegneserien, at gøre oplevelsen til en helt anden for børnene, slutter scenografen.

Se video om William Kentridge på Louisianas hjemmeside:
<https://channel.louisiana.dk/video/william-kentridge-how-we-make-sense-world>

Læs mere om Tegneserien Valhalla og historien bag serien på Peter Madsens hjemmeside.
<https://www.petermadsen.info/pages/vh/valhalla.html>

Her kan du se eksempler på hvordan Mie Riis har arbejdet videre med at tegne på Peter Madsens baggrundstegninger og skitser fra tegneserierne samt på hvordan hun har skabt collager med sine egne og Peter Madsens tegninger.



9

DUKKE- OG KOSTUME- TEGNINGER

På de følgende sider kan du se nogle af scenografens tegninger af forestillingens dukker og deres kostumer. Tegningerne har dannet grundlag for dukkemagernes og skræddernes arbejde med at skabe figurerne. Kostumetegningerne ligger meget tæt op ad Peter Madsens figurer fra tegneserierne og gengives med venlig tilladelse fra både Peter Madsen og scenograf Mie Riis.

VALHALLA



Surt

+
2 stk.
Store hænder
m. armbånd.

Skørt
af små "kæder"
el. thinlights

Benjamin Kitter

m. indbygget
røg og lys.

VALHALLA



Loke

m. lang kappe.
+ kjole / kjortel.

langefingre

SEMI TRANSPARENT
STOF M. STRUKTUR.

Malene Melsen

VALHALLA

Odin

Klaus T. Søndergaard

Ca. 3m. Høj.

Stort besætteligt øje.

~~MAVET~~
~~PATINERET~~

+ 2 stk.
HÆNDER

BREDE
ARMER.



VALHALLA



FREJA

Louise Davidsen

VALHALLA

Røskva



KAPPE SKAL
KUNNE TAGES
AF.

KAPPE PAKINERES
m. "frost-effekt"

Mønstre på kjole
som Tjalfes kjorte.
(Malet / Stencil)

Lea B. Rønne

VALHALLA

Tjalfe



KAPPE SKAL
KUNNE
TAGES AF.

+ Bølge
suk luffe

Pakineres
m. "frost-effekt"

Samme mønstre i kjorte
som Røskva.

Mulighed for
at hange sverd
i siden.

Kristoffer Helmuth

Skuespillernes dukkeførerdragter.

VALHALLA



Dukkeførere 7 stk

VALHALLA



Dukkeførere 7 stk
Bag

EMNER OG IDÉER TIL ARBEJDET I KLASSEN

Af Sune Roholt Mortensen

10

TEGNESERIE SOM GENRE

Da man først begyndte at lave tegneserier, som vi kender dem i dag, mente mange, at det var dårligt for børn og unge at læse billeder og at handlingen var enten plat og ligegyldig eller kunne påvirke de unge i en negativ retning (NOTE 1). Med tiden har vi dog indset at tegneserien både kan være med til at inspirere børn og unge til at læse, men også at tegneserien er en kunstnerisk fortælleform i sin egen ret. Bl.a. har "Maus – a survivor's tale" af Art Spiegelman som den første tegneserie vundet en særlig Pulitzer pris (NOTE 2) i 1992. Den seneste store anerkendelse af tegneseriemediet som kunstform, kom sidste år, da et af verdens største kunstmuseer, Louvre i Paris udstillede en række af internationalt anerkendte tegneseriskaberes værker skabt specielt til museet (NOTE 3). Begge disse eksempler kan være sjove at undersøge nærmere.

Tegneserien består som bekendt af både billeder og tekst, så når man skal analysere på en tegneserie, kan man altså ikke nøjes med en billedanalyse eller en tekstanalyse. Det er et særligt medie og det skal man være opmærksom på, når man remedierer tegneserien, altså tager en tegneserie og overfører den til et andet medie, for eksempel fra tegneserie til film eller fra tegneserie til teater. Et godt eksempel kunne være en Marvelfilm som The Avengers. Her har filminstruktøren skabt en film som er tro mod tegneserien, men som syadig fungerer som en film. Det gælder også, når man tager en tegneserie som Valhalla og laver den om til en teaterforestilling. Læs evt. interview med dramatiker Thomas Markmann som har stået bag den del af Valhalla.

En stor forskel på tegneserien som medie og teater er at teater foregår lige nu og her, med levende mennesker, der bevæger sig. I tegneserien foregår bevægelserne i vores fantasi og særligt imellem billederne. Det er man nødt til at tage højde for. Scott McCloud er en amerikansk tegneserieforfatter som har skrevet "Understanding Comics"

en tegneserie, om teorien bag tegneserier. I den fortæller han om tegneseriens oprindelse og viser alle dens særlige virkemidler frem.

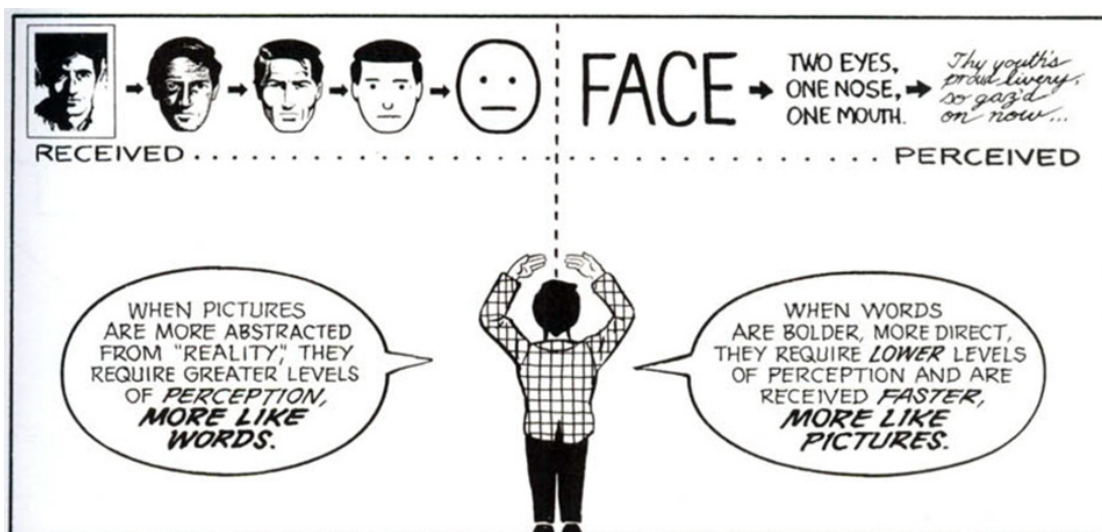


Kilde: McCloud, Scott, Understanding Comics – The invisible art, HarperPerennial side 66

På billederne herover illustrerer han hvordan at vores hjerne færdiggør handlingen og dermed også bevægelserne i det tomme rum mellem billederne. Det er ifølge ham hjertet at tegneseriekunsten.

Han skriver desuden, at man skal tage højde for at mennesker i tegneserier ikke altid ligner mennesker helt som på et foto. Hvis vi for eksempel ser på, hvordan vi tegner et ansigt: Den mest simple

tegning kan vi måske næsten syntes ligner os mest, mens den der næsten ligner et foto ikke ligner os ret meget. Det er forskellen på et ikonisk ansigt, som kan ligne alle og et realistisk ansigt, som ligner en bestemt person. Hvis vi kigger på den næste illustration af McCloud kan vi se at, det simple ansigt med to prikker som øjne og en streg som mund ligger meget tæt på at skrive ordet "ansigt" i stedet for at tegne.



Kilde: McCloud, Scott, Understanding Comics – The invisible art, HarperPerennial side 49

Når vi læser en tegneserie, kan vi altså hurtigere genkende Thor og Loke, fordi de er et tegnet som en stregtegning fremfor et mere abstrakt ord.

note 1:
<https://www.kristeligt-dagblad.dk/kultur/det-mis-forstaede-medie>

note 2
<https://www.pulitzer.org/prize-winners-by-year/1992>

note 3
<https://www.europecomics.com/the-9th-art-makes-its-entrance-at-the-louvre/cackmclkal>

11

FORTÆL MED TEGNINGER

OPGAVE

1. Prøv at tegne Quark eller Loke som de er vist i tegneguiden, det kan være du kan tegne dem mere eller mindre som guiden, måske endnu mindre realistisk. Så de næsten kun er en cirkel mindre realistisk. Så de næsten kun er en cirkel med to øjne og en mund med tænder.
2. Prøv begge dele. Det er nemmere at vise hvem det er, end at forklare med ord, hvordan personen ser ud. Vi opfatter det nemmere.
3. Se om du kan beskrive Loke eller Quark, eller en helt tredje karakter fra Valhalla, med ord, hvor mange ord skal du bruge for, at en anden kan gætte hvem det er?

I kan også prøve at lege med bevægelse imellem billederne altså den fysiske handling, der foregår mellem billederne. Det er her vi kan lege med overgangen fra tegneserie til scene.

OPGAVE

1. Tag en kort Anders And stribe og se om I kan bruge det som et manuskript.
2. I har jeres replikker og historien givet fra tegneserien, men hvordan skal I bevæge jer? Hvordan skal I lyde. Noget kan være givet at streger i billederne, men mellem billederne er det jeres fantasi, der skal udfylde historiens bevægelser.
3. Læs teksten højt.
4. Lav billederne i tegneserien som kropsskulpturer med jer som jeres karakter.
5. Lav bevægelserne i hvert enkelt billede.
6. Prøv at sætte billederne sammen, og se

hvad i mangler af bevægelse fra billede til billede.

7. Prøv forskellige muligheder.
8. Når I har bestemt jer for en løsning – skal I øve jeres lille forestilling igennem flere gange.
9. Spil for hinanden og vis derefter jeres tegneserie oplæg for hinanden.

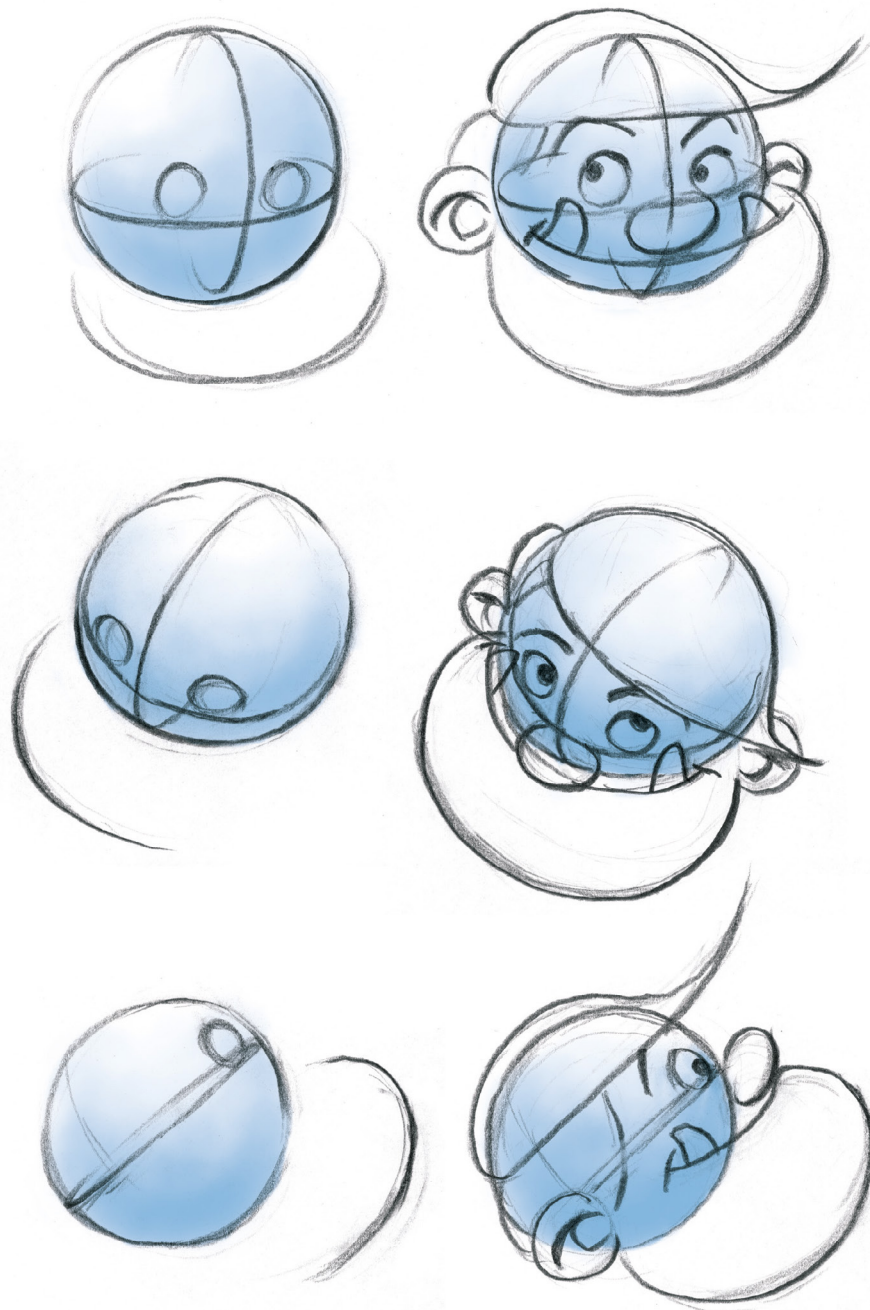
Læs mere om hvordan du kan fortælle historier med tegninger:



<http://www.petermadsen.info/pages/tegnestuen/tegnogfortel.html>

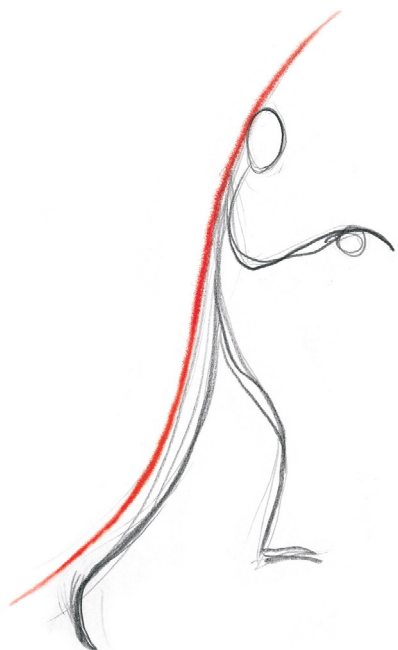
<https://www.carlsen.dk/tegn-og-fortael>.

Tegningerne fra bogen **TEGN OG FORTÆL** af Peter Madsen og Thierry Capezzone og er venligst udlånt af Peter Madsen



Her kan du lære at tegne Quark en lille jættefigur fra Valhalla tegneserierne.

Tegningerne fra bogen TEGN OG FORTÆL af Peter Madsen og Thierry Capezzone og er venligst udlånt af Peter Madsen



Her kan du lære at tegne Loke fra Valhalla tegneserierne.

12

MERE TEGNESERIE

På de følgende sider kan du se nogle af tegner Peter Madsens figurer fra tegneserierne, som stregtegninger.

Prøv at tegne nogle af figurerne selv.

Farvelæg dem evt.

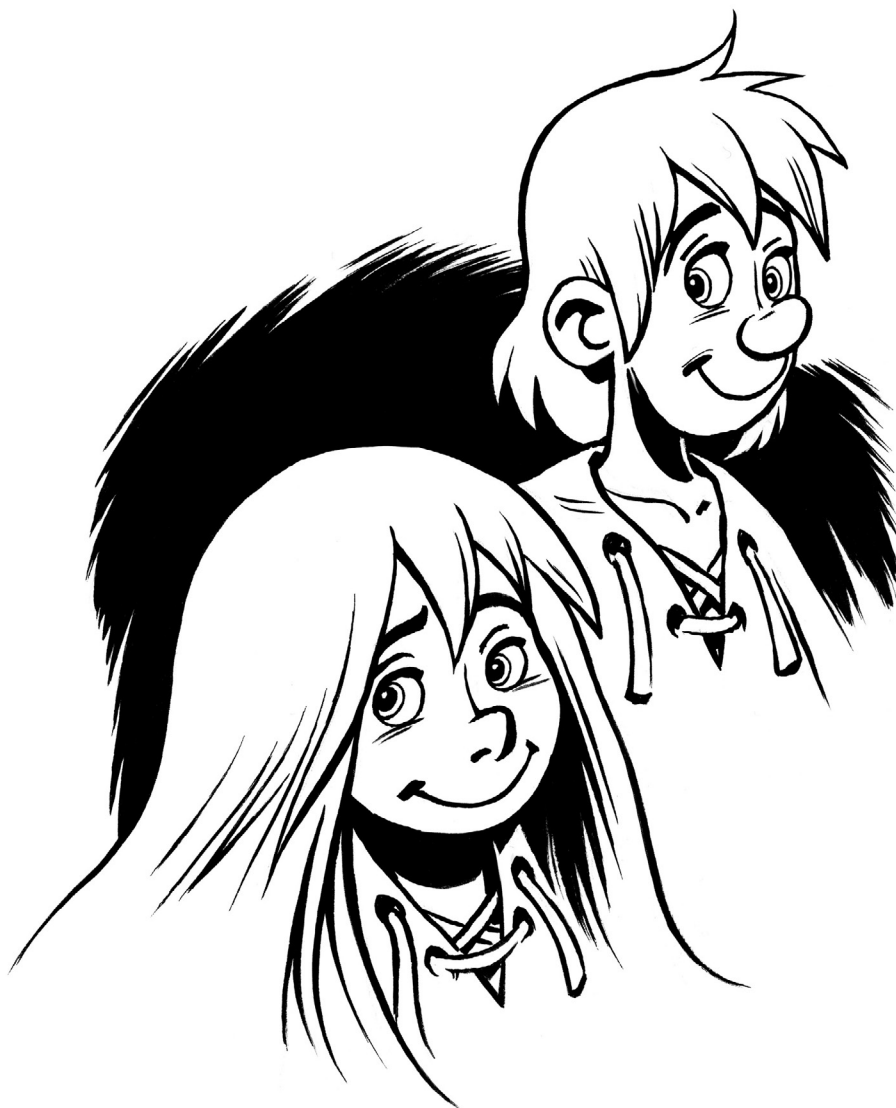
Du kan også bruge tegningerne som idébank til dine figurer i genbrugsmaterialer senere.

Læs mere om tegneserierne her:

Peter Madsen

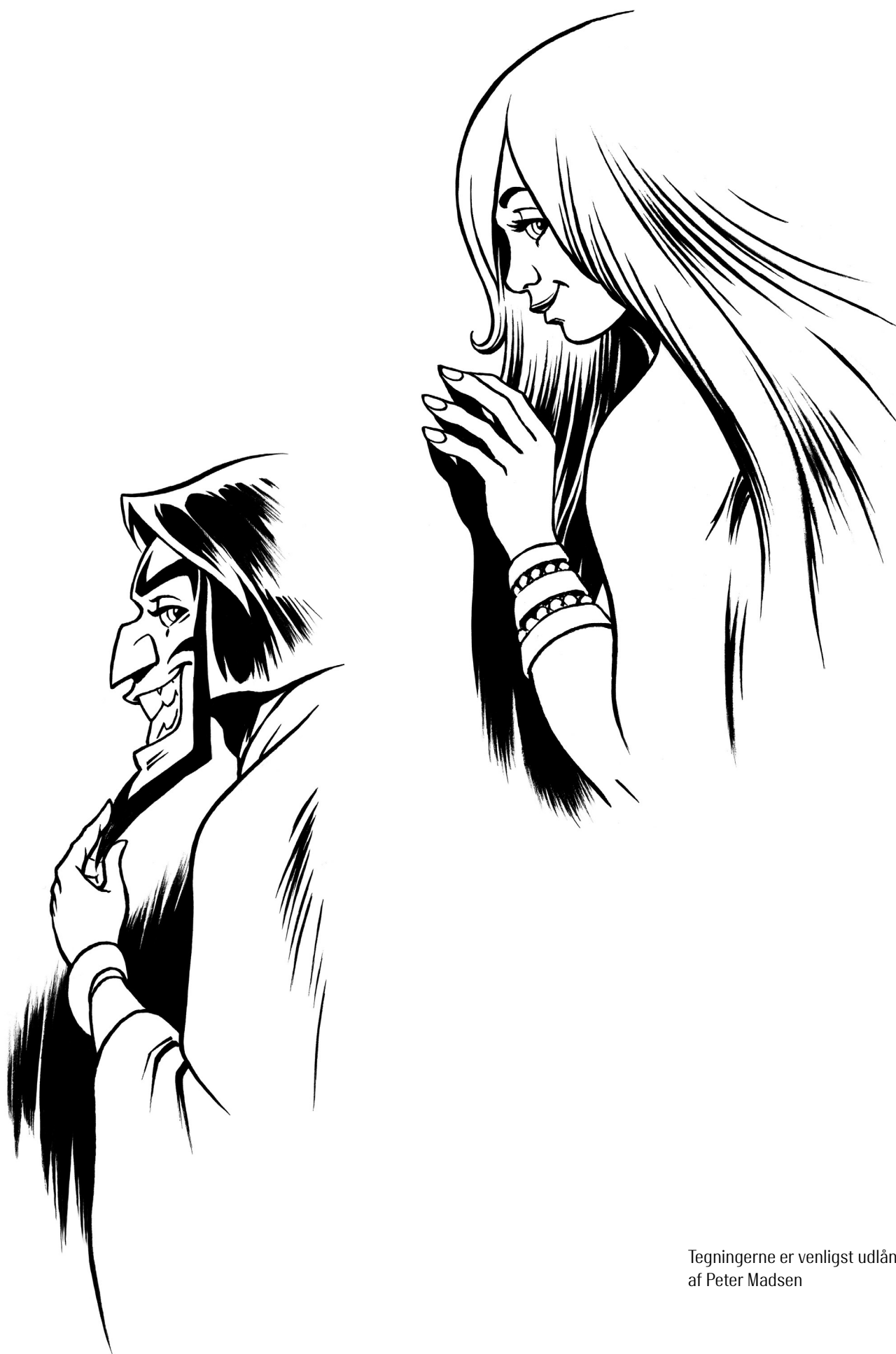
<https://bog.dk/15-ting-du-maske-ikke-vidste-om-valhalla-tegneserien/>

<http://www.petermadsen.info/pages/vh/hv-er-hv/hvemerhvem.html>





Tegningerne er venligst udlånt
af Peter Madsen



Tegningerne er venligst udlånt
af Peter Madsen

13

FIGURER AF GENBRUGS- MATERIALER

Nu skal I skabe jeres egne figurer og masker.

Lad jer inspirere af kostumetegninger, tegningerne fra tegneserien, tegneserierne, eller af de historier din lærer læser op.

Hvis I laver opgaven efter at I har set forestillingen, kan I også prøve at huske hvordan dukkerne og scenografien til Valhalla så ud. Lav masker, skulpturer, figurer af genbrugsmaterialer for eksempel papkasser.

Der er mange figurer at tage af: Guderne, Fenrisulven, Midgårdsormen, jætterne, nøglfarerskibet, Tjalfe og Røskva.

Lad eleverne fortælle om deres figurer og masker til hinanden og evt. skrive en lille tekst til.

Af Rikke Klokke Grønning

14

TRÆN MED GUDERNE!

Disse øvelser kan laves både før og efter I ser forestillingen. De kan bruges i undervisningen i alle slags timer. De kan bruges som brain-breaks og for at få rørt kroppen. De kan laves samlet eller enkeltvis. De kan bruges som opvarmning inden før- og efter teateroplevelsen. De kræver ingen særlige forudsætninger af læreren eller eleverne.

Øvelserne til idræt og bevægelse kan være en god idé at lege historierne om de nordiske guder ind i kroppen.

Forløbene ligger indenfor indholdsområdet "Fysisk træning":

THORS GRUNDTRÆNINGSPROGRAM

Her i dette forløb kan I blive lige så stærke som Thor og nogle af de andre guder, hvis I træner.

Til læreren: Klassen deles ind i grupper på to og to. Du skal lave en eller to store cirkler med ti kegler, hvor der er en forklaring på øvelsen til hver post. Hvert makkerpar skal have papir og skriveredskab til at holde øje med pointene. Du kan naturligvis variere tidsperioderne alt afhængig af, hvilket klassetrin dine elever er på.

Til eleverne:

For at blive lige så stærk som Thor, så skal der trænes og derfor skal I i gang med at træne som Thor.

I er sammen to og to, så I kan heppe på hinanden. Ved hver post/kegle er der tegninger eller beskrivelser af øvelserne.

1. person laver øvelsen i 30 sekunder, herefter er det tid til at bytte og så skal 2. person lave øvelsen. Herefter er der 2 min til at gå hen til den nye øvelse og læse, hvad I skal lave.

Så er det igen den 1. person som laver øvelsen, 1

minuts pause og så er det den 2. persons tur. Osv.

I kan for eksempel skrive ned, hvor mange øvelser I har nået ved hver post og når I så laver øvelsen igen, kan I se om I er blevet stærkere.

1. øvelse:

Her skal der bruges toppen af en plint eller en bænk.

I skal gå op på bænken og stå med samlede ben, inden I går ned igen.

Hvis øvelsen er for let, kan I ændre lidt og i stedet hoppe op og ned med samlede ben.

Tæl hvor mange gange, I kan komme op på plinten og stå og skriv antallet ned.

2. øvelse:

Her skal I lave planken og se om I kan holde den i 30 sekunder.

I får point efter hvor mange sekunder I kan holde den. Husk at spænde op, så I ikke ligger som en banan

3. øvelse:

Nu skal I begge i gang. Den ene af jer er hjælper og den anden skal lave aktiviteten.

Hjælperne lægger sig med strakte arme og helt spændt i kroppen. Kroppen er naturligvis løftet fra gulvet.

1. person hopper over hjælperen med samlede ben. Hjælperne skyder nu bagdelen op i luften og laver en trekant med kroppen, som den 1. person kravler igennem.

Dette gentages og øvelse laver du så mange gange du kan på de 30. sek.

Herefter bytter I.

Husk at skrive ned, hvor mange gange I gennemfører øvelsen.

4. øvelse:

Nu skal I sidde på numsen og cykle derudaf i 30 sekunder.

Her får I point efter, hvor mange sekunder I kan

lave øvelsen.

5. øvelse:

Her skal der bruges en bunke ærteposer.

Ærteposterne skal kastes ud af cirklen. I skal gøre det ca. lige mange gange med højre og venstre hånd.

Tæl hvor mange ærteposer, I fik kastet i alt i løbet af jeres 30 sekunder.

6. øvelse:

Hop op i luften og ned i hugsiddende, benene "hoppes" bagud mens hænderne sættes i gulvet og kroppen er løftet fra gulvet. Så hoppes der "ind" i hugsiddende inden du hopper op i luften igen. Hver gang du hopper op i luften, så tæller det som 1 point. Din makker tæller for dig. Byt.

7. øvelse:

Så skal der laves armstrækkere!

Du må gerne sætte knæene på, men det vigtigste er, at du er spændt i kroppen.

1. point for en armstrækning.

8. øvelse:

Her skal du bruge en bold.

Du står i bredstående og skal "køre" bolden i otte-taller gennem dine ben uden at tabe bolden!

Hver gang du kommer rundt om højre ben, tæller det som et point.

Dette er naturligvis for at øve, hvordan Thor svinger med sin hammer uden at tabe den.

9. øvelse:

Her skal der trænes mavebøjninger, så du skal ned på ryggen og bøje benene.

Din kammerat holder på dine fødder. Din albue skal op og røre modsatte knæ, så du får trænet dine skrå mavemusklere, sådan så du kan blive rigtig hurtig til at vende dig om i kamp.

Hver gang du er "oppe" tæller det som et point.

10. øvelse:

Her skal du bruge et sjippetov

For at blive hurtig på benene skal du øve dig i at sjippe.

Her gælder det om at få så mange sjip som muligt. Om du gør det ved at hoppe med samlede ben eller "løbe" i sjippetovet – det må du selv vurdere.

Der er point, hver gang du hopper over sjippetovet.

KRIGERNES KAMPTRÆNING

Her skal I være to og to sammen.

Alle øvelser laves som "bedst ud af 3".

1. øvelse:

I stiller jer med en streg imellem jer, giver hinanden højre hånd og holder fast.

Når jeres lærer giver tegn til, at I må begynde, så gælder det om at trække den anden over stregen. Øvelsen laves også med venstre hånd. Måske giver dette twist nye vindere.

2. øvelse:

I lægger jer på gulvet, stadig front mod hinanden og strækker armene, løfter og spænder kroppen fra gulvet.

Stregen er stadig imellem jer og I har hænderne forrest tæt på stregen.

Nu skal I kæmpe om at klappe på hinandens hænder. Den som rammer den andens hænder har fået et point.

3. øvelse:

Her står I ved stregen igen og holder fast i hinandens venstre arm.

Nu gælder det om at klappe på din kammerats lænd eller at undgå at blive ramt.

Rammer man, så får man et point

4. øvelse:

Nu skal I stå på hver jeres side af en stribe, og det samme gør resten af klassen.

I laver "sten, saks og papir". Den som taber skal vende rundt og løbe bagud mod endevæggen, mens du skal undgå at blive fanget af vinderen inden du når til endevæggen.

Dette gentager I til en af jer har vundet "bedst ud af tre".

Indholdsområdet "Boldspil og boldbasis:

ODIN ØVER SIG I KAST

Som I jo ved, så mangler Odin det ene øje. Derfor skal han nu øve sine kropslige kompetence ved hjælp af indholdsområdet "Boldspil og boldbasis". I skal alle have en klap, tørklæde eller en toiletrulle. Toiletrullen skal have en elastik, så den kan sættes fast rundt om hovedet. I kan også lave briller af toiletruller med elastik, det giver et tunnelsyn.

1. Stikbold:

I skal nu spille stikbold, som I kender. Brug de regler, I plejer.

Udfordringen er, at I kun kan se med et øje.

Efter 10 minutter laver I en time out og snakker om, hvad der er anderledes og måske svært, når man kun har et øje at se med. Herefter putter I klappen, tørklædet eller toiletrullen på det modsatte øje og spiller i 10 min.

Time out igen og så snakker I om, om der er en forskel på, hvilket øje I kan se med.

2. Fodbold:

Nu gør I det samme bare med fodbold i stedet for stikbold.

Lav små baner, så I for eksempel spiller 4 mod 4.

Lav "Time out" og snak om de udfordringer, der er, og om der er en forskel fra før, hvor I brugte hænderne i fh.t. at I nu skal bruge fødderne.

ALLE GUDERNE OG GUDINDERNE SPILLER HØVDINGEBOLD

Alle guderne og gudinderne skal spille høvdingebold og I skal hver især spille en af dem.

Det betyder, at I skal spille en rolle og at spillet ikke bliver som det plejer.

Der laves to hold og følgende roller fordeles blandt jer:

Thor:

Han har styrke og magt og må gerne kaste bolden og dræbe modstanderne.

Tyr:

Er krigens gud og må naturligvis gerne kaste bolden og dræbe modstanderne.

Odin:

Er blind på det ene øje, men har jo trænet, så du må gerne kaste bolden og dræbe modstanderne. Husk bind for det ene øje.

Ydun:

Er gudinde, der vogter æblerne, som giver evigt liv og hun er klog
Så hun må gerne kaste bolden og dræbe modstanderne.

Loke:

Er snu og derfor må han gerne kaste bolden og dræbe modstanderne

Freja:

Hun er kærlig og er yndefuld, så hun må hente bolden og give den til dem som må skyde.

Men hun må ikke selv skyde modstanderen.

Frej:

Er frugtbarhedsgud og må hente bolden og give den til dem som må skyde.

Balder:

Er den smukkeste og meget god. Derfor henter han bolden og giver den til dem, som må skyde.

Frigg:

Hun er meget klog og kan læse spillet, så hun må kun heppe og guide de andre.

Dvs. hun må ikke røre bolden.

Mimer:

Han er også klog og kan kun bruge sit hoved, så han må kun heppe og guide de andre.

Dvs. han må ikke røre bolden.

Hel:

Hun er dødens gudinde og naturligvis derfor holdets høvding.

Efter at have spillet noget tid, så laver I en time out og snakker om, hvad det gør ved spillet, at I har roller.

Måske skal I spille det igen, men bytte roller?

Indholdsområdet dans og udtryk (kan også bruges som dramaøvelser i dansk)

Indled denne leg med en snak om hvilke guder der har hvilke egenskaber, brug evt. tegninger af kostumer og dukker eller fra tegneserien.

GÆT EN GUD

Klassen deles op i mindre grupper.

1. Alle guderne og gudindernes navne skrives på en "post it" og puttes i en skål.

Alle skal trække en "post it" og sætte den i panden. Herefter går I rundt imellem hinanden og når en moder en makker, så må I spørge om et afklarende spørgsmål som kan guide jer til at gætte, hvem I er. Man må kun svare med ja og nej.

Når nogen har gættet, hvem man er, så sætter man sig ned på gulvet.

GÆT OG GRIMASSER

2. I de samme grupper skal I nu lege "gæt og grimasser".

Dvs. at I i gruppen laver en lille hverdagsscene om nogle af guderne og gudinderne.

Denne scene skrives ned og gives til jeres lærer.

Når alle grupperne har skrevet en scene og øvet sig, så går "gæt og grimasser" i gang.

Dvs. en gruppe fremfører og de andre skal prøve at gætte hverdagsscenen.

Jeres lærer er dommer og bestemmer om scenen er gættet eller ej.

Jeres lærer kan også have skrevet hverdagsscener ned, som I så trækker gruppevis og fremfører på samme måde,

Herefter skal jeres klassekammerater gætte, hvad der foregår på scenen og hvilke guder og gudinder, der er med.

Af Line Hede Simonsen efter
oplæg fra Line Banke

15

DRAMAØVELSER

Disse øvelser kan laves både før og efter I ser forestillingen. De kan bruges i undervisningen i alle slags timer. De kan bruges som brain-breaks og for at få rørt kroppen. De kan laves samlet eller enkeltvis. De kan bruges som opvarmning inden før- og efter teateroplevelsen. De kræver ingen særlige forudsætninger af læreren eller eleverne. Ved at arbejde med drama bliver elevernes fantasi og selvtillid styrket. Alle er lige når man laver drama. Det træner elevernes improvisation og indlevelse. De øver sig på at begå fejl i trygge omgivelser og bliver modigere. De husker med kroppen og bliver bevidste om kropssprog og kropsudtryk. Dramalege styrker trivslen i klassen og lærer dem at samarbejde på nye måder. Drama opøver evnen til at handle og tænke kreativt. Dramaøvelser og dramalege gør eleverne bevidste om deres evner til at performe og dermed mere trygge ved at føle fremlægge og præsentere på klassen.

OPVARMNING

Improvisationsøvelse Postkassen

Det er en øvelse, der stimulerer fantasi og der kan opstå et flow når man laver øvelsen længe nok. Man kan sagtens tage øvelsen frem igen og igen. Man kan evt. have et tema, for eksempel naturen, evaluering af hyttetur, transportmidler. Det er vigtigt, der er et vist tempo i øvelsen. Man skal helst ikke tænke for meget, men følge sin impuls. Det bliver simpelthen sjovest og eleverne bliver mindre optagede af, hvad der sker omkring dem og dermed mere frie og fantasifulde i øvelsen. Sæt evt. tempoet op undervejs.

- Klassen deles i grupper af 3. Gruppen finder ud af hvem der er 1, 2 og 3.
- Nr. 1 starter for eksempel med at sige: Jeg er en postkasse og stiller sig som postkasse. Nr. 2 går hen og siger: for eksempel: Jeg er brevet i postkassen og stiller sig i en position som et brev i en postkasse. Nr. 3 siger så for eksempel: Jeg er den gamle dame, der putter brevet i postkassen.
- Herefter løber nr. 1 hen et nyt sted i rummet og starter forfra: Jeg er en fugl. Nr. 2: Jeg er træet, fuglen sidder i. Nr. 3: Jeg er fugleklaten, som rammer træet.
- Når nr. 1 har styret 5 gange skifter man og det er nr. 2 der løber først.

Lav nye grupper og bed dem om at lave positioner med Valhalla som tema: Jeg er Thor, Jeg er Valhal (Odins borg), Jeg er Heimdal. Og så videre kun fantasien sætter grænser.

BILLEDER MED KROPPEN

Del klassen i tre grupper, afhængig af antallet af elever. Der skal være 7-8 elever i hver gruppe. Det gælder om at samarbejde og lave det bedste "billede" så det kan gættes. De følgende titler kan bruges, men du eller eleverne kan evt. selv finde på nogle.

1. Thor og Loke møder Tjalfe og Røskva
2. Odin spiller skak med Mimer i Valhals
3. Jætte vil gerne spise Tjalfe og Røskva
4. Loke og Røskva møder Surt, jætternes konge
5. Midgårdsormen er vækket og spiser hele verden også sin egen hale
6. Heimdal ser jættehæren og blæser i sit horn
7. Tjalfe og Røskva finder Freja i Fenrisulvens mave
8. Freja får sit smykke tilbage og solen står op igen
9. Hugin og Munin er trætte af deres job
10. Neglfarerskibet skabt af de dødes negle sejler hen til Idasletten
11. Ragnarok. Det store slag
12. Fimbulvinter

- Gruppe 1 sendes udenfor døren. Gruppe 2 er på gulvet og gruppe 3 er billedhuggerne, der former og instruerer.

- Gruppe 3 former og stiller eleverne i gruppe 2 i positioner, så de bedst muligt ligner et samlet billede, der passer til titlen. Når de er færdige, kaldes gruppe 1 ind og de skal gætte hvad billedet viser. Du kan vælge om de må sige noget eller om billedet skal være stumt.

- Herefter roterer opgaverne så alle grupper prøver at gætte, forme og være billede

REPLIK OG STEMME

Afsæt ca. 30 min. til denne øvelse.

Medbring udklip af replikkerne. Rummet skal være muligt at bevæge sig i, men kan godt være et klasselokale, hvor møblerne er sat til side.

Hvis øvelsen laves inden teateroplevelsen, så fortæl dine elever, at de får en replik, men ikke at det er en replik fra forestillingen de skal ind og se. Lad dem selv opdage dette, når de sidder i teatret.

- Sætning fra forestilling deles ud - en til hver elev.
- De skal nu gå rundt mellem hinanden og gentage deres sætning. De skal ikke interagere eller sige sætningen til hinanden.
- Stop den vandrende flok for eksempel ved at sige "frys". Alle fryser. Fortæl, at du nu vil give nogle instruktioner til, hvordan de skal sige deres sætning. Vis dem, at den samme sætning kan få forskellig betydning, afhængigt af med hvilken styrke og udtryk den siges. For eksempel "sikke et smukt vejr" sagt vredt, ligeglad osv.
- Lad dem gå igen og giv følgende instruktioner med 20 - 30 sek. mellemrum:
Sig sætningen:
Hurtigt, som en baby, langsomt, højt, hidsigt, hviskende, som en general, stolt, glad, bange, undrende, ligeglad, nervøst, vredt, som en der skælder ud, som en teenager, som en gammel dame, som i en gyserfilm (find gerne selv på flere eller udelad nogle)
- Lad eleverne tænke sig om og lad dem vælge et udtryk de syntes passer til deres sætning. Lad dem gå rundt og øve sig på deres udtryk. Stil dem op i rækkefølge. Lad dem sige deres sætning efter tur.

1. Er du slet ikke bange?	15. Hvis du lige giver mig det - så kan jeg - så kan jeg - lige mærke efter. Hvad er der galt?
2. Nej. Hvorfor skulle jeg være det?	16. Men - I må jo ikke røre det.
3. Mørket. Der kunne komme flere jætter.	17. Hvem har sagt det?
4. Men vi har Thor med.	18. Det sagde Thor lige før.
5. Nu er Thor jo ikke uovervindelig. Og der findes jætter - fæle jætter. Kæmpestore jætter.	19. Thor mig her og Thor mig der. Altså, jeg ville jo bare tilbyde at holde det, så du ikke skal slæbe rundt på det.
6. Han skal nok ordne dem.	20. Det var jo bare for at hjælpe. Hvorfor er I mennesker altid så mistænksomme.
7. Alle tror bare at han ordner det hele. Men I bliver klogere en dag. Bare vent.	21. Det er ikke så tungt, så -
8. Hvad mener du?	22. Prøv og hør, det smykke er så - værdifuldt. Tænk hvis du taber det. Har du tænkt på det?
9. Nu passer du godt på Frejas smykke, ikke? Det skulle jo nødtigt ende i de forkerte hænder.	23. Tror du så ikke Freja bliver vred? Og når Freja bliver vred - det skal man ikke ønske sig.
10. Jo jo. Jeg har det lige her.	24. Eller tænk hvis der pludselig kommer en jætte og - og æder dig. Det er meget mere sikkert hos mig.
11. Må jeg se?	25. Men du skal nok få det tilbage når vi finder Freja, så du selv kan give det til hende. Men indtil da -
12. åh, Hvad betyder det, når det lyser op.	26. Jo men - jeg har jo lovet at passe på det.
13. Det betyder, at solen stadig findes inde i Freja.	27. Det ved jeg. Og det er prisværdigt. Men altså jeg - jeg er jo en gud. Og det er et gudesmykke. Det ville jo være en frygtelig
14. Så hun er ikke død?	28. - og fuldstændig utilgivelig ulykke, hvis det forsvandt.

EFTER TEATEROPLEVELSEN

Afsæt 45 min til disse øvelser

Ord på teateroplevelse

- Sæt eleverne i en rundkreds. Lad dem efter tur fuldføre sætningen: Da jeg var inde og se Valhalla var jeg mest overrasket over/ mest nervøs for/ blev jeg mest bange for/ gjorde størst indtryk på mig/ lagde jeg mest mærke til/ da ...
Start med selv at sige en sætning.
Hele runden rundt.

SKULPTURER

- Saml klassen i en rundkreds. Bed dem lukke øjnene. Lad dem forestille sig den scene i stykket de syntes gjorde størst indtryk på dem.
- Inddel klassen i 3-4 mandgrupper. Gruppen får nu følgende at vide:
 1. Fortæl hinanden hvilken scene i hver især fandt mest interessant.
 2. Bliv enige om en scene at arbejde videre med ud af de 3-4.
 3. Gruppen skal skabe tre still-billeder, hvor eleverne indgår som figurerne fra forestillingen (som et foto taget af scenen, altså en gengivelse af en situation i scenen). Et billede der viser start, et der viser midte og et der viser slut i denne scene.
 4. Der kan evt udvælges en "instruktør/ skulptør" der former stillbilledet. Vælg evt en ny til hver af de tre billeder.
 5. Gruppen sammensætter de tre stillbilleder start-midte-slut og øver dem igennem. Det er vigtigt at gruppen fryser hvert billede i 5 sek.
 6. De små billedscener vises for klassen og der gættes på hvilken scene der spilles.

16

NORDISK MYTOLOGI

Det er oplagt at arbejde med Den nordiske mytologi i forbindelse med forestillingen Valhalla.

I kan vælge at læse tegneserierne i serien om Valhalla og tale om Den nordiske mytologi ud fra dem eller I kan læse historier og myter fra den nordiske mytologi fra andre kilder alt efter hvilken alder børnene har.

I forestillingen Valhalla møder du følgende guder, jætter med mere:

Thor
Loke
Odin
Mimer
Freja
Heimdall

Jætten Surt

Hugin og Munin

Neglfarer

Ginungagap

Find ud af mere om figurerne og tal om dem både før og efter I har set forestillingen.

I kan tegne, lave plancher og oplæg for hinanden alt efter alderstrin og hvordan I vil bruge arbejdet med forestillingen.

I kan udvide feltet og tale om nogle af de mange guder og myter som ikke optræder i forestillingen:

Frigg
Sif
Frej
Balder
Tyr
Hel
Njord

Find ud af mere om:

Ragnarok

Filmbulvinter

Vølv

I Valhalla den samlede saga bind 5 kan du se hvilke mytekvad og uddrag fra Snorris Edda, som albummet Vølvens syner bygger på fra den nordiske mytologi.

Af Karen Jette Andersen

17

SKABELSE OG UNDERGANG

Her kan du læse mere om skabelsesberetningen i den nordiske mytologi



Kunstneren Kai Nielsen lavede Ymerbrønden i 1913. Audhumbla giver mælk til jætten Ymer og Bure, det første menneskebarn bliver slikket frem. Skulpturen står på torvet i Faaborg.

1.

Al begyndelse er svær også skabelsesberetningen i den nordiske mytologi.

Niflheim i det iskolde Nord, en tåget og mørk verden af is.

Muspelheim mod Syd, fyldt med varme, ild og flammer

Imellem disse to ligger intetheden og tomrummet Ginnungagap.

2. Varmen fra syd, Muspelheim smeltede isen i Niflheim, hvilket fik isen til at dryppe ud i det tomme Ginnungagap, så meget at urjætten Ymer opstod, det dryppede mere og mere og koen Audhumla blev til.

3. Koen, Audhumla, stod på Ymers hoved og fra koens yver løb mælken i stride strømme, det drak Ymer, mens koen slikkede på nogle salte sten.

4. Ymer blev træt og faldt i en dyb søvn, fra hans armhule løb sveden og af denne sved sprang pludselig en mand og en kvinde. Ymers fødder gned sig mod hinanden og frem kom en lille dreng, det blev de første jætter i Ginnungagap.

5. Ymer sov stadigvæk og koen Audhumla slikkede fortsat på de salte sten, så meget at et lille menneskehår kom til syne, derefter kom et hoved og endelig fødtes den første mand Bure. Han fik sønnen Borr. Borr giftede sig med jættekvinden Bestla. De fik sammen tre sønner Odin, Vile og Ve, de første aser og guder i Asgård.

6. Odin, Vile og Ve blev enige om at dræbe Ymer og det skabte forandring. Ymers blod oversvømmede alt, og næsten alle jætterne døde, kun Bergelmer og hans kone overlevede. Guderne tog Ymers døde krop og lavede den om til Verden. Kødet fra Audhumla blev til muld og jord. Blodet blev til havet og knoglerne til bjerge. Til sidst blev knoglesplinter og tænder til sten og klipper. Ovenover verdenen lagde de hans hjerneskal, som blev til himmelhvælvingen. De tog gløder fra det varme Muspeljheim satte det på himlen og der blev lys. De gløder der lyste mest op, blev til solen og månen.

7. Jættekvinden Narfe fik datteren Nat, hun var mørk som natten. Nat og den lyse Delling fik en søn Dag, han var lys og skinnede som sin far. Guderne forærede Nat en vogn trukket af hesten Rimfaxe, der rystede sin våde manke og dermed spredte dug. Dag fik en vogn trukket af Skinfaxe, og denne oplyste himlen og jorden. En mand, Mundilfare, blev far til to smukke børn, en søn Måne og en datter Sol, de kan så skiftes til

at lyse på himlen og over jorden nat og dag.

8. En dag gik Odin, Vile og Ve en tur langs stranden, de så to træstammer, der bare lå på stranden. Af træstammerne skabte de to mennesker. En mand Ask og en kvinde Embla. Odin gav dem ånde og liv, Vile gav dem forstand og bevægelse og Ve gav dem sanserne, så de kunne se, føle, lugte og høre. Derefter satte guderne et hegn op omkring Midgård, hegnet var lavet af køens øjenvipper. Midgård var nu menneskenes land, udenfor lå Udgård og Jotunheim, jætternes land.

9. Odin, Vile og Ve skabte Asgård til sig selv. Højt hævet over Midgård. Der blev også skabt en vej mellem Asgård og Midgård, regnbuen Bifrost, det var dog kun Guderne der kunne bruge denne vej.

Sådan blev guderne, jætterne og menneskene skabt i den nordiske mytologi.

OPGAVER

Skabelsen er delt op i punkter for at skabe klarhed og støtte til opgaverne.

- Fortælleværksted, klip skabelsen ud i punkter, del dem ud i grupper på to-tre. Øv på teksten og fortæl så hinanden historien. Der må gerne fortælles mere.
- Lad klassen til sidst fortælle hele beretningen for hinanden.

Lav tegneserie til de enkelte afsnit.

Find billeder af træet Yggdrasil, Livstræet i den Nordiske mytologi, forsøg at tegne et selv og sæt skabelsen ind og omkring træet.

Læs andre skabelsesberetninger og tal om ligheder og forskelle.

RAGNAROK

Valhalla forestillingen handler om tiden omkring Ragnarok.

Læs om Ragnarok (Se for eksempel uddrag 1 fra forestillingen s. 12 og 13)

Hvad er tegnene på at ragnarok er på vej?

Ragnarok er både en undergang, men det markerer også en ny begyndelse.

Find ud af mere om det.

18 / EN STÆRK KVINDE

VØLVEN

Tegneserie-albummet Vølvens syner er inspireret af gudedigtet Vølvens Spådom som er fra Den ældre Edda. Digtet handler om verdens skabelse, undergang og genopstandelse.

Vølven var middelaldersamfundets kloge kone og seerske. Nogle vølver kunne gå i ekstase eller trance og på den måde få adgang til andre verdner, hvor de kunne finde svar på de spørgsmål, de fik stillet. I Vølvens Spådom bliver vølven Heid opsøgt af Odin, som giver hende gaver og beder hende om at se ud i fremtiden. Hun skuer først tilbage i tiden til verdens oprindelse, og derfra bevæger hun sig videre gennem skabelsen og gudernes guldalder. Derefter vender hun blikket mod nutiden, og ser ragnarok, hvor guder kæmper mod jætter, kosmos mod kaos, det gode mod det onde, og verden går under. Endelig ser hun ind i fremtiden, hvor en ny verden med en ny orden opstår, men hvor også det onde vil vende tilbage. men ser også det onde vende tilbage i verden.

LÆR MERE OM VØLVE

<https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/nordisk-mytologi>

Inden for de seneste par år har der været en stigende interesse for det alternative og spirituelle. Groft sagt er yoga, buddhisme, brug af krystaller og astrologi blevet populærkultur. Åndelighed har fået en fornyet betydning. Måske er det nyt for os, men ser man på historien har mennesket altid dyrket det spirituelle. I vikingetiden spillede det åndelige og magiske en afgørende rolle, og de kvinder, der forstod sig på åndeverdenen, blev anset som hellige.

https://www.spreaker.com/user/radiolouddk/s3e2-voelver?utm_campaign=episode-title&utm_medium=app&utm_source=widget

Vært: Jeanette Varberg, museumsinspektør og arkæolog på Nationalmuseet. Medvirkende: Museumsinspektør Peter Pentz. Tilrettelagt og produceret af Luna Lam og Nikolai Sørensen. Redaktør

Lucas Francis Claver. Podcasten er produceret af Juhl & Brunse for Vores Tid

OPGAVER

Find mere information om vølver

Tegn din egen vølv

Lav din egen fremtidsforudsigelse, som fremlægelse, historie eller tegning.

19

LITTERATUR OG LINK

TEGNERIEREN VALHALLA

Lån det første album i serien: Ulven er løs hos CFU. I dette album fortælles om mange af de nordiske guder og menneskebørnene Tjalfe og Røskva introduceres.

Lån evt. også det sidste album i serien som er det album som forestillingen bygger allermost på. Det hedder Vølvens syner og handler om Ragnarok.

Læs om arbejdet med at skabe tegnerierien med mere på forfatter og tegner Peter Madsens hjemmeside:
<https://www.petermadsen.info/>

VIKINGER OG DEN NORDISKE MYTOLOGI

Den nordiske mytologi bygger vikingernes religion og verdensforståelse Asatroen. På Nationalmuseets hjemmeside kan du lære mere om vikingerne og de nordiske guder. Materialet indeholder gode eksempler på historier fra Den nordiske mytologi
<https://natmus.dk/museer-og-slotte/nationalmuseet/undervisning-paa-nationalmuseet/undervisningsmaterialer/grundskolen/fortid-for-begyndere/vikinger-og-nordiske-guder/>

PÅ JAGT EFTER HISTORIER OM VIKINGER I ODENSE OG OMEGN

<https://www.visitodense.dk/turist/hvad-skal-du-se/moed-vikingerne-i-odense>
 Vikingemuseet Ladby
 På Vikingemuseet Ladby kan skoler komme på besøg og lære om vikingerne og deres liv. På hjemmesiden kan I læse mere om hvad man kan opleve på museet. Og der er også eksempler på vikingelege som I kan bruge i undervisningen eller til en brainbreak.
<https://vikingemuseetladby.dk/skoler/>

FRA VIKINGETRO TIL KRISTENDOMMEN

Forestillingen Valhalla tager udgangspunkt i det sidste album i tegneserien Vølvens syner. Albummet slutter med at vi møder Ansgar og Poppo, som introducerer den kristne tro til Lokes store fortrydelse.

Hvis du ønsker at arbejde med overgangen fra vikingetroen til kristendommen er der inspiration at hente på nationalmuseet:

<https://natmus.dk/historisk-viden/danmark/oldtid-indtil-aar-1050/vikingetiden-800-1050/tro-og-magi-doed-og-ritual/kristendommen-kom-til-danmark/>

OM NORDISK MYTOLOGI

Grundig gennemgang af den nordiske mytologi med links til forklaringer om de forskellige guder og deres rolle.

<https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/nordisk-mytologi>

TIL DE ALLERSTØRSTE ELEVER

Ragnarok af Villy Sørensen (kan lånes på CFU)
<https://mitcfu.dk/materialeinfo.aspx?idnr=24936104&cfuid=10>

DRAMATIK TIL ALLE

Hvis du gerne vil introducere dramatik som genre for dine elever har Det kongelige bibliotek samlet mange ikke udgivne dramatiske tekster og gjort dem tilgængelige digitalt. De har desuden interviewet flere forskellige dramatikere om at skrive og læse dramatik samt meget andet:

<https://www.kb.dk/inspiration/dansk-dramatik-til-alle>

ANDRE LINKS

Clio Religionsfaget 4-6 kl. Nordisk mytologi

Dr.dk Nordisk mytologi for indskolingen

Zeppelin.dk Frostbrødre undervisningsmateriale

Jim Wegner Lyngvild :Nordisk mytologi Skabelsen og guderne (oplæsning på 30 min)

<https://www.skoletjenesten.dk/sites/default/files/2019-10/Forberedelsesmateriale.pdf>