

Ormen og ulven

Fag: Kristendom

Fase: Melletrin

Udarbejdet af John Rydahl. Dette undervisningsmateriale er ophavsretligt beskyttet og må alene anvendes af FortælleTids abonnenter.

Forløbet er estimeret til 3 lektioner

Brug evt. time-timer, så eleverne kan følge med i, hvor længe de skal arbejde med de forskellige opgaver.

Forslag til undervisningsmål:

- At eleverne får kendskab til forestillingerne om det ondes i nordisk mytologi – herunder Loke-figurens dobbelttydighed.
- At eleverne opnår forståelse for myten som genre og af skæbnen som fænomen.
- At eleverne i dialogisk og dramatiske form får udtrykt sig om fænomenet ondskab.

Fælles mål til dette forløb

Der arbejdes med de opstillede forslag til undervisnings- og læringsmål inden for rammerne af og frem mod opfyldelse af kompetencemålene for følgende kompetenceområder:

- Livsfilosofi og etik
- Ikke-kristne religioner og andre livsopfattelser

Lærer/Vikarvejledning

Selve undervisningsmaterialet er udformet så enkelt som muligt, så du kan bruge det direkte i din undervisning. Elevarket til materialerne ligger på hjemmesiden i pdf. Hvis du vil rette til, til dine elever, kan du downloade det direkte i Word [her](#).

Materialet forløber i tre steps

Før fortællingen:

Det er i Før fortællingen, at vi skærper elevernes fokus, motivation og lyst til at arbejde med materialet.

Eleverne skal undres og forundres, da det skaber en relation til et materiale, så de hænger i og bibeholder koncentrationen.

Det kan gøres ved allerede nu at løse opgaverne på Elevark 1.

Under fortælling:

Her skal eleverne vide, hvad de skal lytte efter, da det fastholder dem og bidrager til endnu større nysgerrighed. At give dem fokuspunkter under fortællingen gør fortællingen overskuelig og målretter deres koncentration. Elevark 2 er til under fortællingen. Du kan også vælge, at I sammen hører fortællingen igennem én gang uden at lave noter og derpå igen med elevarket.

Efter fortælling:

Her skal eleverne selv skabe, være kreative og gøre materialet til deres eget. De skal derfor selv arbejde med fortællingen, hvilket gøres ved at eleverne løser opgaverne i elevark 3 i mindre grupper. Det etiske dilemma, som den enkelte gruppe har fundet frem til skal så omsættes til et rollespil, som øves og vises for resten af klassen. Resten af klassen fortæller herefter om de forstod, hvad det onde var og hvor det kom fra.

Baggrundsmateriale til læreren til efter fortælling:

Religion og religiøsitet:

Man kan definere tro som tydingen af tilværelsens mysterier. På den måde bliver de enkelte religioner, hvad grammatik er for sprog - et system af 'regler' og logikker, der tilsammen giver mening i den konkrete kontekst. Til dette anvendes i særlig grad myter, ritualer og trosbekendelser.

I fortællingen om ormen og ulven indgår fx en snor, der er skabt af underjordiske smedeværge. Den består af en sammenvævning af ikke-eksisterende ting som kvinders skæg, fiskens ånde samt fuglespyt og lyden af kattepoter for at understrege dels, at ulven (ondskaben) er så stærk, at den er umulig at fastholde og tæmme, dels at kun guderne ved hjælp af magi alligevel formår at gøre det.

Det onde:

Før oplysningstiden blev ondskab primært forstået som en selvstændig magt i verden, mens den siden er blevet opfattet som et psykisk problem, fordi Gud fra det tidspunkt i historien ikke længere i den almindelige offentlige forståelse blev opfattet som garant for livet og historiens udvikling. Og i nyere tid har den jødiske filosof Hannah Arendt i bogen om ondskabens banalitet argumenteret for, at ondskaben er en menneskelig handlemulighed, som alle kan vælge at benytte sig af. Det er altså ikke forbeholdt særligt onde mennesker at være onde. Det kan vi alle være. Derved forskyder forankringen af det onde sig igen - nu i retning af det etiske, hvor det bliver et spørgsmål om, hvorvidt:

- Mennesket af natur er ondt.
- Mennesket som udgangspunkt er godt, men skrøbeligt, hvorfor det kan blive besat eller fristet og forført af det onde.
- Mennesket hverken er godt eller ondt, men formes af sine omgivelser til at gøre godt eller ondt.
- Mennesket er et frit væsen, der selv vælger, om det vil handle godt eller ondt.

I den nordiske mytologi er forklaringen på det onde af gode grunde mytisk og ikke videnskabelig, og her projiceres ondskaben over i jætterne, hvortil Midgårdsormen og Fenrisulven også hører, fordi den nordiske mytologi opererer med en dualistisk forestilling om livet som en kamp mellem godt og ondt - repræsenteret ved guder og jætter. En opfattelse, som har sin rod i den nordiske skabelsesmyte, hvor guder og jætter kæmper om magten over verden. I et nutidigt perspektiv er det dog ikke svært at overføre denne kamp til etikens og psykologiens område og se den som en kamp mellem gode og onde principper i hvert enkelt menneskes bevidsthed.

Myte:

Mytegenren kan defineres som fortællinger om verdens indretning og livets vilkår. Myterne er kendetegnet ved, at de ikke kan tidsfæstes eller henføres til en bestemt forfatter. De synes at være opstået som mundtlige overleveringer og på baggrund af tusinder af års erfaringer med menneskets eksistensvilkår, som så på et tidspunkt er blevet skrevet ned.

Af samme grund var den oprindelige betydning af ordet 'myte' også Sandhed med stort S. Myterne indeholdt nemlig den til rådighed værende indsigt i livets mysterier. Siden – med naturvidenskabens tiltagende indflydelse – undergik betydningen af ordet en forandring, så det nu nærmest er det samme som en løgn.

Men spørgsmålet er, om det er en sand ændring, eller om naturvidenskab og religion blot siger noget forskelligt om tilværelsen.

I mytisk forstand kan man fx sige, at pointen i en skabelsesmyte er, at livet er en gåde eller et mysterium og tillige en gave, som vi som mennesker ikke skylder os selv, men har fået skænket og derfor bør være taknemmelige over og forvalte på de givne vilkår.