

ANIMEREDE KALKMALERIER

UNDERVISNINGSMATERIALE
FOR 4. - 6. KLASSETRIN



Materialet er udgivet af
Folkekirken Skoletjeneste i Viborg Stift
Odshøjvej 7B · 8800 Viborg
fsvs@fsvs.dk
www.fsvs.dk
2018

Layout & tryk:
Videbæk Bogtrykkeri A/S

FOLKEKIRKENS SKOLETJENESTE I VIBORG STIFT



INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord	4
Lærervejledning	5
Beskrivelse af projekt og projektforsløb	5
Introduktion til danske kalkmalerier i Middelalderen	6
Introduktioner til udvalgte kalkmalerier	12
Motiv 1: Fristelsen i Ørkenen	12
Motiv 2: Sankt Jørgen og dragen	13
Motiv 3: Martin af Tours og Sankt Rochus	14
Motiv 4: Daniel i løvekulen	15
Motiv 5: Jesu dåb og Kvinden i farisæerens hus	16
Animation	18
Animationsregler	18
Stop-motion-app	19
Lærervejledning til Animér et kalkmaleri	20
Animér et kalkmaleri (Primær opgave)	21
Forslag til kirkebesøg og efterbearbejdning	30
Eleversider	31
Åbne spørgsmål til kalkmalerierne	31
5 kalkmalerier	32
Opgaver med fakta og perspektiv	37
Gruppeopgave: Animér et kalkmaleri	42
Fælles mål	43
Bibliografi	44
Bilag	45
Fortællingerne til motiv 1-5	45
Afstemningsark - Oscaruddeling	47

FORORD

Kalkmalerierne er en af vores vigtigste kulturhistoriske kilder til middelalderens samfund - forestillingsverden og kristentro. Med udgangspunkt i kalkmalerier fra kirker i Viborg Stift tilstræber dette undervisningsmateriale at skabe en forståelse og interesse for de fortællinger, der kan opleves igennem kalkmalerierne.

I undervisningsmaterialet gives der rum til elevernes individuelle oplevelser og erfaringer i mødet med kalkmalerierne til samtaler om motivernes indhold, stil og associationer. Det er en tilgang, der vægter mødet mellem motivet og betragteren. I middelalderen var almindelige menneskers adgang til tro og religion visuel og mundtlig - sjældent skriftlig.

Den verden, der omgiver kalkmalerierne i dag, er en anden end dengang. Men det er meningen med projektet, at der skal drages paralleller til

elevernes egen nutid, hvortil de moderne tegninger i materialet kan fungere som inspiration og katalysator. Baggrundstekster om kirkerne, kalkmalerierne samt de fortællinger, som ligger bag motiverne, er alle præsenteret i lærermaterialet. Læreren kan formidle denne viden mundtligt til sine elever i det omfang, han/hun selv vælger.

Der tilstræbes et givtigt samspil mellem elevernes møde med et eksisterende æstetisk værk og arbejdet med selv at skabe et æstetisk udtryk, da eleverne også skal arbejde kreativt med animation i form af film.

Kalkmalerierne regnes i dag for nogle af middelalderens helt store kunstværker. I dette undervisningsmateriale er der valgt et koncentreret fokus på kalkmalerier fra middelalderen, hvorfra der trækkes tråde og knyttes bånd til nogle af nutidens visuelle udtryk. Viborg Domkirkes be-

rømte kalkmalerier inddrages ikke videre i dette materiale, men domkirken kan eventuelt besøges i projektperioden. Domkirken blev oprindeligt bygget som en romansk kampestensskatedral i første halvdel af 1100-tallet. Men den har været ødelagt af brand og genopbygget flere gange før opførelsen af Joakim Skovgaards kalkmalerier omkring år 1900.

Det er en oplagt mulighed at perspektivere til kunst i kirken i dag. Hvad er det, der visuelt fanger øjet i et kirkerum, og hvilken historie ligger der bag de enkelte genstande i rummets udsmykning? Derfor foreslås et skolebesøg i den lokale kirke og desuden, at de animerede film vises i kirken. Således bliver ringen sluttet, når motiverne og deres fortællinger præsenteres i et nyt udtryk tilbage i det element, hvor de blev skabt og oplevet i middelalderen.

God fornøjelse!



LÆRERVEJLEDNING

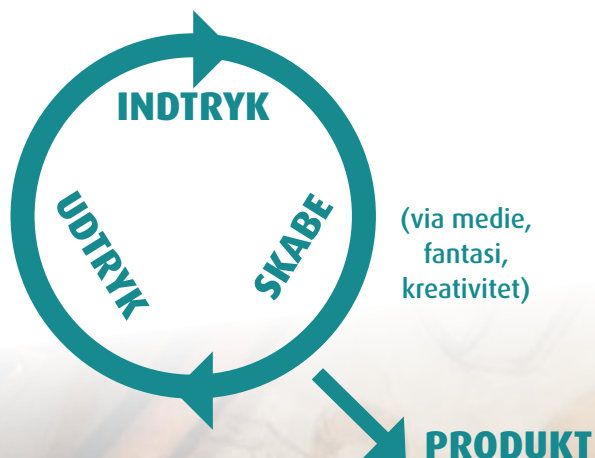
BESKRIVELSE AF PROJEKTET

Målgruppe: 4. - 6. klassetrin.

Fag: Kristendomskundskab, billedkunst, historie, dansk.

Antal lektioner: 5-7 lektioner + kirkebesøg.

Projektets to hovedemner er kalkmalerier og animation. Først skal eleverne arbejde reflekterende med udvalgte kalkmalerier. Dernæst bliver de selv en del af en skabende proces, hvor der skal bruges fantasi, kreativitet og eventuel forhåndsviden om bibelens fortællinger og/eller middelalderens samfund til at skabe et æstetisk udtryk: en stop-motion-film.



FORSLAG TIL PROJEKTFORLØB

1) Børnenes oplevelse af kalkmaleriet

Der arbejdes med børnenes umiddelbare indtryk og iagttagelse af udvalgte kalkmalerier. Elevmaterialet s. 31-36.

2) Forklaringer og baggrundsviden

Læreren fortæller om kalkmaleriernes historie, billedernes funktion, stil og symbolik, og oplæser eller genfortæller historierne bag motiverne.

3) Opgaver til kalkmalerierne

Der arbejdes med opgaver, som tager udgangspunkt i kalkmaleri-motiverne 1-5 s. 37-41.

4) Stop-motion film

Der gives en enkel indføring i animation og brug af stop-motion-app.

Eleverne former eksisterende figurer og/eller skaber nye figurer til brug i en stop-motion-film.

Eleverne (gen)skaber en fortælling fra et af kalkmaleri-motiverne 1-5 ved hjælp af stop-motion.

5) Kirkebesøg

Eleverne viser deres animationsfilm i den lokale kirke på en af kirkens hvide vægge.

Der samtales med præsten om filmenes ophav, indhold og tematikker.

Præsten fortæller om kirkens udsmykning og eventuelt om kirkerummets forandring gennem tiden i relation til kalkmalerier og f.eks. helgenbilleder før og efter reformationen. Læs mere om kirkebesøg på www.fsvs.dk.

Projektforløbet kan indeholde alle punkterne 1-5 i nævnte rækkefølge, eller man kan vælge at nedtone punkt 2 og 3, hvis arbejdet med kalkmalerier og animation i højere grad skal være baseret på elevernes egne iagttagelser og egen forhåndsviden.

Der kan arbejdes med alle udvalgte motiver 1-5, eller der kan vælges ud.

INTRODUKTION TIL DANSKE KALKMALERIER FRA MIDDELALDEREN

KIRKERNE

Der blev opført ca. 2400 sognekirker i 1100-1200-tallet i Danmark, og hvert kirkebyggeri var omfattende i materialer, tid og penge. Den katolske kristendom var ved at være almindeligt udbredt, hvilket de mange kirkebyggerier var et billede på. Både tro og overtro var væsentlige omdrejningspunkter i menneskers tilværelse.

De romanske stenkirker bestod i første omgang af et kor og et skib. Koret, hvor højaltret stod, var forbeholdt præsten og de gejstlige. Selve bygnin-
gerne var af sten: granitkvadre, og havde flade trælofter. Særligt karakteristisk for den romanske stil var rundbuen, som f.eks. sås i vinduernes udformning.



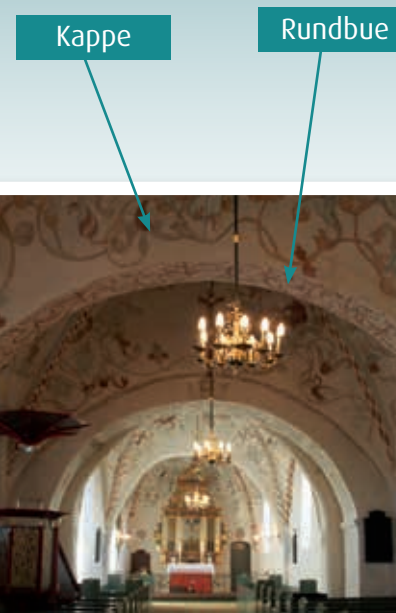
Ferring Kirke, Lemvig.

Kalkmalerierne blev malet på væggene som en slags lineær visuel fortælling, som kirkegængerne havde god tid til at betragte, når de sad på pladserne ude langs med siderne i kirkeskibet. Hvis der var to indgange til kirken benyttede kvinderne nordindgangen og sad mod nord, og mændene sad tilsvarende mod syd. De kunne således se de kalkmalerier, der var overfor på væggen modsat der, hvor de selv sad.

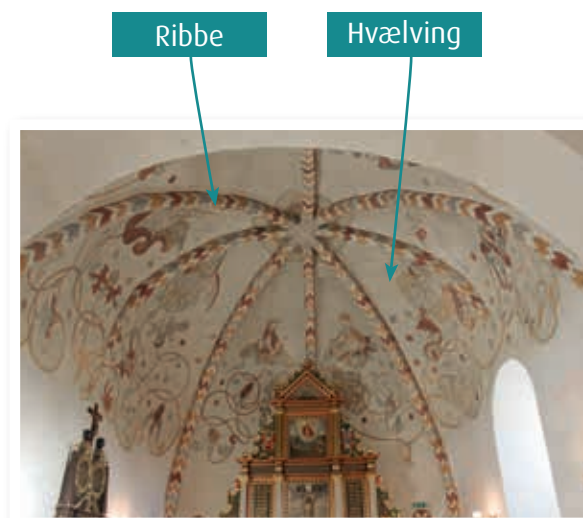


Kalkmaleri på væg, Ferring Kirke.

Senere blev de flade trælofter i kirkerne erstattet af hvælvinger, hvor der blev mulighed for udsmykning med kalkmalerier. Et eksempel er Vor Frue Kirke i Skive.



Rundbuer og hvælvinger i Vor Frue Kirke, Skive.



Korhvælving, Vor Frue Kirke, Skive.

Selve kirkerummene blev også flere steder udbygget - oftest mod vest, men også med side-skibe, og der blev plads til flere kirkegængere. Der blev malet kalkmalerier i hvælvingernes kapper, og menigheden havde nu mulighed for at betragte mange flere motiver på én gang i den rækkefølge, som øjet fandt rundt. Det er ikke svært at forestille sig, hvor overvældende det har været for almindelige mennesker at komme ind i kirkerummet og opleve de farverige og udtryksfulde kalkmalerier og fine udsmykninger.



Udsmykning i Grinderslev kirke.

KALKMALERIERNE

Kalkmalerierne skal ikke ses som isolerede kunstværker, men som en del af den helhed, hvori de var skabt. Det være sig den pågældende kirke eller de motiver, som det enkelte var iblandt. Inspirationen kom både fra den religiøse og den verdslige verden, hvilket kan ses som en afspej-

ling af det liv, som folk levede, hvor kristentro var en naturlig del af dagligdagen.

De første kalkmalerier blev malet i 1100-tallet, og op gennem middelalderen blev tusindvis af kirker, især i det østlige Danmark, udsmykket med kalkmalerier - flest i perioden ca. 1450 frem til reformationen, som officielt blev indført i Danmark i 1536. Alle eksemplerne i dette materiale er fra kirker i Viborg Stift, hvor der ellers er få kirker med kalkmalerier i forhold til f.eks. på Sjælland eller i det østlige Jylland.

Kalkmalerierne er først og fremmest religiøse billeder, fordi de fremstilles i kirkerne. Der blev også malet kalkmalerier som udsmykning på herregårde og lignende.

Kalkmaleriernes motiver var et udtryk for menneskenes tanker og tro. De var mere kunstneriske udtryk end realistiske gengivelser. Man var primært optaget af at gengive fortællingen, ikke virkeligheden.



Fabeldyr og udsmykning, Dybe Kirke, Lemvig.

Motiverne forestiller typisk personer og fortællinger fra bibelen, og helgener. I middelalderens katolske samfund spillede helgener og helgendyrkelse en stor rolle. En helgen var ifølge den katolske tro et åndeligt forbillede - et menneske, der havde levet sit liv meget fromt, så hans sjæl kom direkte i himlen. Personer kunne efter deres død erklæres helgen af den katolske pave. Helgener kom til at spille en voksende rolle op igennem middelalderen. De blev bedt til, idet man troede på, at de kunne beskytte, helbrede og hjælpe mennesker og gå i forbøn for én over for Gud. Efter reformationens gennemførelse i 1536 maledes der i langt mindre omfang helgener i de danske kirker. Visse helgener blev fortsat portrætteret, f.eks. Sankt Jørgen. Han var i Danmark populær som beskytter af de nederste i samfundet, såsom spedalske og pestrante i middelalderen. Internationalt blev han skytshelgen for korsridderne, og han kendes også som Englands nationalhelgen Sct. George.



Sankt Jørgen, våbenhuset i Mejrup Kirke, Holstebro.

Ud over de mange afbillede personer og religiøse eller verdslige situationer, optræder der andre fantasifulde skabninger i kalkmalerierne, f.eks. det maske-lignende ansigt fra Vor Frue Kirke i Skive:



Maske, Vor Frue Kirke, Skive.

Masken har åben mund, og ud af den vokser en af de blomsterranker, som væver sig ind overalt i kirkens kalkmalerier - måske som en kunstnerisk henvisning til den mundtlige fortælletradition. Helgener og skikkelser fra Jesu liv er malet sidende i selve blomsterne.

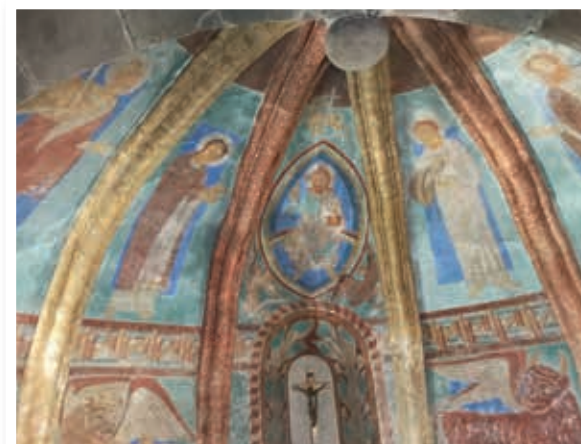
Djævelen er et ofte afbildet motiv og findes i mange afskygninger, malet med både alvor og humor, og som et billede på det onde. Det onde kunne være mange ting, såsom naturens uforudsigelige lune. Latterlige fremstillinger af djævelen kunne være en billedlig måde at så at sige tæmme de naturkræfter, som var en modsætning til kristendommen. I middelalderens samfund blev djævelen opfattet som en meget håndgribelig skikkelse, der var skyld i alskens dårligdomme i dagligdagen og som ledte fortabte sjæle væk fra frelsen. Hvis han blev malet i profil, var det fordi hans onde blik ikke skulle hvile direkte på beskueren.



Djævel, Ejssing Kirke.

STIL

De romanske kalkmalerier er som regel farverige. Der anvendtes mange gange op til 10 farver, og flere af disse blev skaffet langvejs fra. Farven blå ultramarin kom oprindeligt fra Afghanistan. De romanske kalkmalerier er oftest meget professionelt udført og har et højt æstetisk og teologisk indhold. Sammenlignet med senere motiver kan figurerne virke stive og ophøjede.



Grønbæk Kirke.

Malerne var professionelle håndværkere, og motiverne virkede fornemme på grund af farver, motivvalg og stil, hvilket var en afspejling af herremændenes, bestillernes, verdslige magt. Kalkmalerierne fra Grønbæk Kirke, som er malet ca. 1225, er et eksempel på sådanne romanske kalkmalerier. Det centrale motiv i kirkens apsis er den tronende Kristus (*se billede*).

Billederne fra Ferring Kirke viser derimod nogle mere atypiske romanske kalkmalerier, malet med langt færre detaljer og få farver. På billedet ses to prægtige løver fra Ferring:



Løver, Ferring Kirke, Lemvig.

De gotiske kalkmalerier er oftest langt mere folkelige, idet de blev malet i mere hverdagsagtige miljøer, som folk kendte fra deres egne omgivelser. Det gjorde, at folk følte sig mere personligt



Adam og Eva, Ejsing Kirke.

involverede, når de betragtede billederne. I det senmiddelalderlige motiv fra Ejsing kirke af Eva, der skabes ud af Adams ene ribben lægger man mærke til, at omgivelser og personer minder om en stregtegning, der er farvelagt.

Der blev brugt langt færre og billigere farver i de senmiddelalderlige kalkmalerier. Selve stregen kunne f.eks. være tegnet med ler. Det samme gælder de to motiver fra Ejsing Kirke, som eleverne skal arbejde med.



Daniel i løvekulen, Grinderslev Kirke.

Motivet Daniel i løvekulen fra Grinderslev Kirke er malet efter reformationen og viser en helt anden detaljerighed end de tidligere eksempler (se billede). Motivet minder mere om et indrammet oliemaleri fra renæssancen, idet det er fuldt udmalet og har perspektivisk dybde. Det ville måske også fungere bedre på et lærred frem for en kirkevæg? De tidligere kalkmalerier havde ikke dybde på samme måde. På motiverne fra Ejsing Kirke er der steder, hvor ting og figurer »overlap-

per« hinanden som for at signalere en form for dybde i billedet.

Et eksempel fra Viborg Domkirke viser også denne form for ikke-perspektivisk dybde (se billede). Det er kalkmaleriet Indbydelsen til det store gæstebud, hvor hele handlingen fra lignelsen i øvrigt er samlet i ét billede.



Indbydelsen til det store gæstebud, Viborg Domkirke.

PENGE OG PENSLER

Beslutningerne om kirkeudsmykningen blev i starten taget af de stormænd, der ejede kirkerne. Senere overtog kirkeværgerne hvervet i samarbejde med kirkens gejstlige. Kirkeværgerne var valgt af fæstebønderne. Finansieringen stod bønderne indirekte for, idet de betalte den afgift, der hed *tiende*.

Malerne blev dengang betragtet som håndværkere. De var oftest navngivne folk organiseret i værksteder med lærlinge, svende og mester, og de rejste rundt og udførte bestilt arbejde. Mange steder er der bomærker eller inskriptioner, hvor maleren på den måde fik sat sit aftryk. Det var ikke uvæsentligt, hvem der malede kalkmalerierne, for det var malerne, der tog stilling til,



Malersignatur R.M., Dybe Kirke.

hvordan kalkmalerierne skulle udformes. Bibelen giver f.eks. ikke nogen beskrivelse af, hvordan bestemte personer så ud. Malerne havde således stor indflydelse på kalkmaleriernes udtryk, og hvordan de enkelte motiver fremstod i forhold til hinanden. Motivernes placering i kirken havde også symbolsk betydning, da de vigtigste helligste personer typisk var afbildet i kor og apsis. Kapperne som motivflader gjorde, at der blev mulighed for at placere figurerne centralt/ikke centralt. Malerne var på den måde involveret i den kommunikation, der udgik fra kalkmaleri til betragter.

KALKMALERIERNES FUNKTION

Ligesom kalkmalerierne var udtryk for en forestillingsverden, var de også med til at skabe en (kristen) forestillingsverden, når mennesker betragtede billederne. De var værdiladede og særdeles overvældende i en tid, hvor man ikke var omgivet af de mange billedkanaler, som vi er i dag med computere, tv, bøger, reklamer, plakater osv. Når man går på kunstmuseum i dag vil det være forskelligt, hvad man får ud af at betragte billederne. Det vil altid være afhængig af, hvad man selv kommer med af forudsætninger. Således forholdt det sig også med betragtere af kalkmalerierne.

Bogtrykkerkunsten blev først opfundet i midten af 1400-tallet, og masseproduktion af bøger begyndte først efter reformationen. Og almindelige mennesker forstod ikke latin og kunne ikke læse. Kalkmalerierne kunne på sin vis betragtes som

middelaldermenneskets bøger, eller »analfabernes bibel«, idet de foruden at udsmykke kirkerne lærte folk om livet og om kristendommen.



Sahl Kirke, Vinderup. Jomfru Maria.

IKONOGRAFI OG SYMBOLER

Ikonografi er læren om de symboler i billedet, der henviser til en religiøs tekst. Hellige figurer afbildes med en lysende glorie, der omkranser hovedet, f.eks. Jomfru Maria i Sahl Kirke (se billede). Hvis man kender Sahl Kirke, vil man vide, at



Duen er ofte afbilledet i kalkmalerier. Den symboliserer Helligånden og ses med en glorie (se *billede*). Løven øverst i motivet fra Ejsing Kirke er Markusløven, som altid afbildes med vinger. En løve i den i den middelalderlige ikonografi kan være et symbol på Jesus, men også djævelen. En løve kan netop repræsentere begge sådanne modsætninger i kraft af, at den er et dyr. Et dyr er, i modsætning til hvad mennesker kan være, i sig selv hverken godt eller ondt.



Markusløven øverst og helligåndsduen nederst. Motiver fra Ejsing Kirke.

motivet er placeret helt oppe ved et af de øverste vinduer i kirkens skib - ophøjet og symbolsk tæt på lyset. Sværdet, som peger på Marias hjerte, henviser til en fortælling fra bibelen om Jesus, der som 12-årig blev i templet i Jerusalem, efter at hans forældre var rejst afsted efter påskedagene. De opdagede, at han var væk, og Marias ængstelse er symboliseret med sværdet i hjertet.

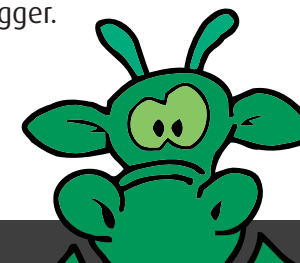


Sankt Jørgen og dragen, Vor Frue kirke, Skive.



Martin med kappen, Vor Frue Kirke, Skive.

Helgener optræder med deres attributter og ofte i færd med at udføre den handling, som de er blevet helgenkåret for. Sankt Jørgen ses med sit sværd og skjold - attributter, som symboliserer magt - i færd med at nedlægge dragen. Martin af Tours er iført sin bispehue, som viser, at han var biskop, i færd med at skære sin kappe over for at give til den fattige tigger.



INTRODUKTIONER TIL UDVALGTE KALKMALERIER

MOTIV 1: FRISTELSEN I ØRKENEN

Kalkmaleriet fra Ejsing Kirke, Salling, er malet ca. år 1525. Motivet forestiller Jesus, der efter at have fastet i ørkenen i 40 dage og 40 nætter bliver fristet af djævelen. I motivet ser man den første fristelse udspille sig, da djævelen beder Jesus om at forvandle sten til brød. Kalkmaleriet her bygger dermed på en fortælling fra Det Ny Testamente.

Maleriet minder om en tegning på den måde, som f.eks. ansigtet er malet på med enkle klare streger og ikke så mange detaljer. Det er ikke menneskets anatomi, der har været i fokus, men selve fortællingen.

De to figurer er tydelige og let forståelige i deres udtryk, og man er ikke i tvivl om, at det er det onde over for det gode. Den onde djævel er fremstillet som et dyrelignende væsen med spidse kløer, spidse ører og spidse tænder, som gør den uhyggelig at se på. På maven har den et ekstra ansigt, hvis opadrettede næse har en sjofel hentydning. Den er malet i profil i modsætning til Jesus, som blidt rækker sine hænder ud. Jesus har som andre afbildede hellige personer en glorie, der omkranser hovedet (se introduktion til motiv 5). Djævelen her er mere detaljeret tegnet end Jesus, hvilket viser en optagethed af hans figur.

Den omgivende ørken er tegnet som bølgede bakker med enkelte græstotter, og den øvrige baggrund er ligeledes enkelt dekoreret.



Fristelsen i ørkenen, Ejsing kirke.



Djævel, Ferring Kirke.

GENFORTÆL ELLER LÆS FORTÆLLINGEN FOR ELEVERNE:

Helligånden førte Jesus ud i ørkenen, for at Djævelen kunne sætte ham på prøve. Der fastede han i fyrre døgn, dag og nat, og til sidst var han ved at dø af sult. Så kom djævelen og fristede ham: »Hvis du virkelig er Guds søn, så sig til stenene dér, at de skal blive til brød«. Jesus svarede: »Der står i Skrifterne, at mennesket ikke kun lever af brød, men også af de ord, der kommer ud af Guds mund«. Så tog Djævelen Jesus med til den hellige by Jerusalem. Her stillede han ham yderst på tempelmuren og sagde: »Hvis du vir-

kelig er Guds søn, så kast dig ud herfra. For der står i Skrifterne:

*Gud vil sende sine engle.
De vil gribe dig med hænderne,
så du ikke slår dig på en sten«.*

Jesus svarede: »Men der står også, at du ikke må sætte Gud på prøve«. Til sidst tog Djævelen ham med op på et højt bjerg. Herfra udpegede ham alle verdens lande og viste Jesus deres herligheder. »Alt det her«, sagde han, »vil jeg give dig, hvis du vil kaste dig ned og tilbede mig«. »Forsvind herfra, Satan«, sagde Jesus. »Der står i Skrifterne: Du skal dyrke og tilbede Gud og kun Gud«. Så forlod Djævelen Jesus, og Guds engle kom og tog sig af ham (fra Det Nye Testamente på nudansk. Genfortælling Mat. 4,1-11).



SATAN: hedder 'diábolis' på græsk. Det, som på dansk er blevet til djævel. Satan betyder 'modstander' eller 'anklager'.

MOTIV 2: SANKT JØRGEN OG DRAGEN

Kalkmaleriet fra Vor Frue kirke i Skive er malet først i 1500-tallet. Vor Frue Kirke har den største samlede kalkmaleri-præsentation af middelalderkirkens helgener i Danmark. Dette motiv forestiller Sankt Jørgen og dragen. Sankt Jørgen bærer sit sværd og skjold. Han er placeret i en blomsterkalk ligesom de andre helgener i kirken, og deres placering er symbolsk. Ifølge kunsthistoriker Hans Jørgen Frederiksen er de som »de blomstrende dele på skaberværkets store træ«.

Udsmykning med blomsterranker slog igennem i senmiddelalderen. Det var dekorativt og symbolsk og blev omkranset af ribbernes farverige og karakteristiske (ofte geometriske) mønstre.

Sankt Jørgen ses kæmpende med en stor drage, hvis hale væver sig ind i blomsterrankerne og skaber et næsten vikinge-agtigt mønster. Dragen er et af de mest udbredte fabeldyr. Der findes historier om drager i mange kulturer verden over, og den har forskelligt ry. Herhjemme kendes den bl.a. som et symbol fra vikingetiden og fra nordiske mytologi. Den har også i fremstillinger fysiske træk, der kunne minde om dinosauren eller slangen, hvorefter der kan udledes symbolik.

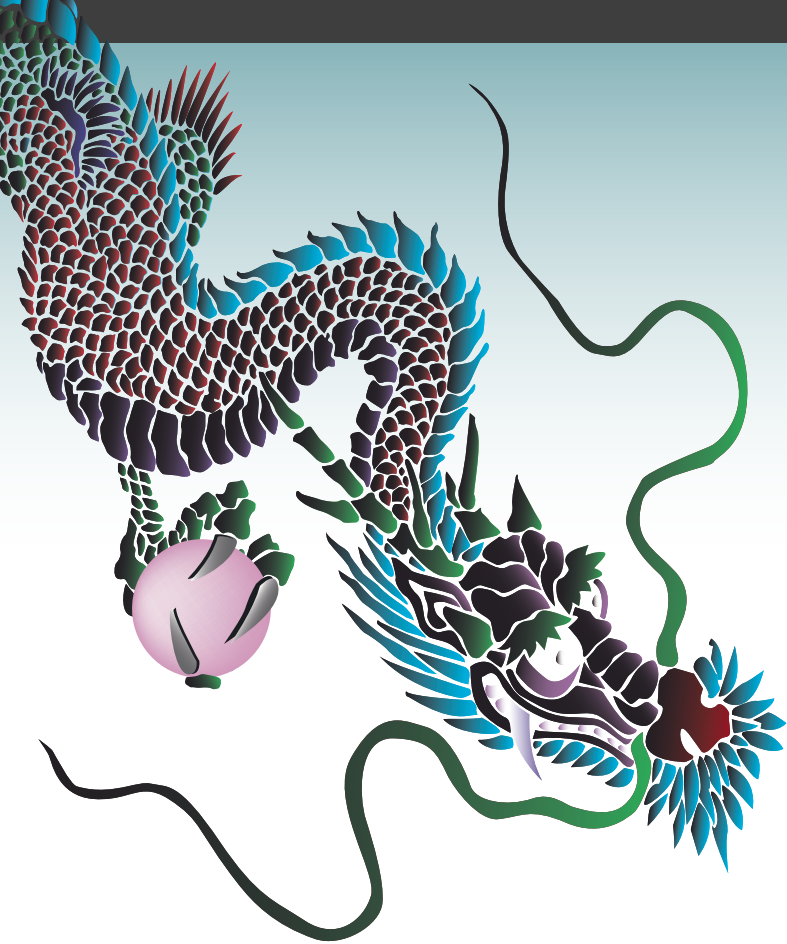
Følgende historie er en dansk version af fortællingen om Sankt Jørgen. Den udspringer af en legende fra Lilleasien om en officer, der led martyrdøden ca. år 300. Sankt henviste til, at han som kristen via sine gerninger havde hævet sig over



Sankt Jørgen og dragen, Vor Frue kirke, Skive.

andres menneskers liv og var blevet helgenkåret efter sin død.

Man har troet på fortællingens symbolik og måden at anskue verden på - ikke nødvendigvis den konkrete historie. Det var fortællingen om en helt, der heroisk bekæmpede det onde, hjalp sin

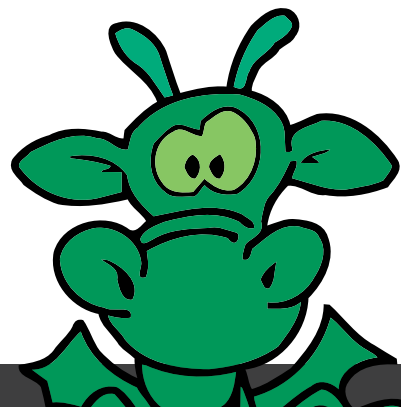


næste og samtidig var et ydmygt menneske. Disse egenskaber var idealer for andre mennesker.

GENFORTÆL ELLER LÆS FOR ELEVERNE:

Der var i gamle dage ved Nyborg et tempel, i hvilket en frygtelig drage opholdt sig og derfra udgik at ødelægge landet trindt om. Hver dag krævede dette uhyre et menneskeoffer, så det ved lodkastning blev afgjort, hvem der skulle

ofres, og herfra var ingen fritaget uden kongen og hans slægt. Men i denne dybe elendighed blev folket snart misundeligt over, at kongens hus skulle være mere skånet end andres, og det kom omsider så vidt, at han måtte give efter, og loddet faldt nu på hans eneste datter. Da udsatte han en belønning af sit halve kongerige til den, som kunne overvinde dragen og rydde den af vejen. Nu fremstod ridderen Hr. Jørgen som prinsessens redningsmand. Først forsøgte han at dræbe dragen ved at lægge forgiftede kager for den, men det hjalp ikke. Da besluttede han at gå løs på den, og dette gjorde han så med så stor mandhaftighed at uhyret måtte vige tilbage lige til Svendborg. Der, i en lille lund, kom det til en vældig kamp, i hvilken ridderen dræbte dragen, og på dette sted kendes endnu spor af kampen, idet nemlig intet græs vil gro på de steder, hvor dragen har udgydt sit giftige blod. Da kampen således var endt, afslog ridderen den udsatte belønning, kun betingede han sig, at der på samme sted skulle opbygges et kloster, hvor der hver morgen, middag og aften skulle ringes med klokkerne og bønner opsendes for ridder Jørgen, der med Guds bistand havde befriet landet fra dette uhyre. (Fra En kalkmalers bibelhistorie, oprindeligt fra Danmarks Folkesagn, Bd. 1, Kbh 1843).



MOTIV 3: MARTIN AF TOURS OG SANKT ROCHUS

Kalkmaleriet er ligesom motiv 2 fra Vor Frue Kirke i Skive og er malet først i 1500-tallet. Se introduktionen til motiv 2 ift. overordnet beskrivelse af kirkens kalkmalerier.

Motivet forestiller Martinus, eller på dansk Martin af Tours (ca. 316-397) og også kaldet Morten Bisp. Martin var en romersk officer, som i 371 blev biskop i byen Tours, Frankrig. Han blev døbt og forlod hæren som 18-årig, grundlagde bl.a. det første kloster i Gallien, Frankrig, og var en central skikkelse i udbredelsen af kristendommen. Han levede en beskeden tilværelse, og der blev fortalt mange historier om hans ydmyge livsførelse og de undere, som han siges at have udført.

LÆS ELLER GENFORTÆL HISTORIEN OM MARTIN AF TOURS:

En vinterdag mødte han [Martin] ved byporten i Amiens en nøgen mand, som ikke havde fået almisser af nogen af dem, der kom forbi. Martin tog sit sværd og delte sin kappe midt over, den ene halvdel gav han til tiggeren og med den anden dækkede han sig selv. Om natten derefter så han i drømme Vorherre Jesus, klædt i den del af kappen han havde givet stodderen, og han hørte ham sige til englenerne der omgav ham: »Martin, den endnu udøbte, har klædt mig med denne kappe«. Martin forstod Guds godhed, han lod sig døbe og søgte nu at komme ud af hæren. (Fra En kalkmalers bibelhistorie, oprindeligt fra Helgener. Legender fortalt i Norden. Kbh, 1971).

Martin af Tours vises oftest med en bispehue på hovedet, som i motivet her. Han var biskop i den franske by Tours fra 371. Oprindeligt ønskede han ikke at blive biskop, og fortællingen siger, at han gemte sig i en gåsesti. Men gæssene skræppede op og afslørede dermed hans gemmested. Deraf kommer traditionen med at slagte en gås til Mortensaften, som var aftenen før den festdag, som indførtes for ham allerede i middelalderen.

Figuren ved siden af Martin af Tours, er Sankt Rochus (1350-79), som i 1300-tallet helbredte

folk, der var blevet ramt af pesten. Pesten, også kaldet den sorte død, rasede i Europa fra midten af 1300-tallet, dræbte ca. hver tredje europæer og fik dermed stor indflydelse på f.eks. samfundets organisering. De følgende 300 år vendte den yderst smitsomme sygdom jævnligt tilbage til områder i Europa. Sankt Rochus siges at have helbredt pestrante. Han blev selv angrebet af sygdommen, men en engel helbredte ham. Han ses afbildet med en pestbyld på benet og englen tæt ved.

Pestens hærgen i middelalderen kan sammenlignes med de sygdomsepidemier, som vi har i dag regionalt eller verdensomspændende, f.eks. MRSA virus, HIV eller Ebola. Organisationen Læger uden Grænser er verdens største medicinske nødhjælpsorganisation og hjælper bl.a. i områder ramt af epidemier med at inddæmme sygdomme og behandle de syge. Det kaldes en pandemi, hvis epidemien bliver verdensomspændende.

Rejser man til bestemte steder i verden, skal man vaccineres for smitsomme sygdomme i de områder. Snak eventuelt om de muligheder for lægehjælp, vaccinationer og behandlinger, som man har i dag i modsætning til i middelalderen.

MOTIV 4: DANIEL I LØVEKULEN

Kalkmaleriet er fra Grinderslev Kirke, som i folkemunde kaldes Sallings Domkirke, og er malet ca. 1575. I de efterfølgende to århundreder fandt mange overkalkninger sted, så kirkevæggene kom til at fremstå hvide. Årsagen var ofte, at billederne var slidte og forekom gammeldags, eller simpelthen, at man stilmæssigt foretrak hvide vægge i kirkerne. Men sidst i 1500-tallet, efter reformationen, blev der altså stadig malet nye kalkmalerier.

Motivets stil er markant anderledes end de foregående motiver, idet det næsten ligner et sirligt indrammet renæssancemaleri, som har perspektivisk dybde og er malet i naturlige farver. Der er en detaljerighed, og baggrundens landskab



Martin med kappen (tv) og Rochus pesthelgen (th), Vor Frue Kirke, Skive.

er varieret. Løverne har en markant farve og position i forgrunden. Daniel sidder i midten. I forhold til fortællingen om Daniel i løvekulen har maleren ikke gengivet de faktiske omgivelser, da det ser ud til, at situationen udspiller i midt i det grønne landskab.

GENFORTÆL ELLER LÆS FORTÆLLINGEN FOR ELEVERNE:

Og Gud velsignede Daniel, og han gjorde Daniel meget vis. Og kongen tænkte på at sætte Daniel over hele sit rige, men da blev de andre vismænd misundelige. De prøvede så at finde noget ondt ved Daniel, men Daniel var en god mand. Han bad hver dag til Gud, og han adlød Gud i alt, og de kunne ikke finde noget ondt hos ham.

Så traf de en ond plan i stedet for. De gik til kongen. »Lad os vedtage en ny lov«, sagde de. »Lad os forlange, at alle skal tilbede dig, og er der nogen, der ikke vil tilbede dig, smider vi dem i løvekulen!«. Det syntes kongen lød godt, så han lavede en ny lov. Daniel hørte nok om den nye lov, men han gik bare ind i sin stue og bad, som han plejede til Gud, og mændene, som vidste, at han bad til Gud hver dag, så ham ligge på knæ. De greb ham, og førte ham til kongen. »Lad os få smidt Daniel i løvekulen«, sagde de. Det blev kongen nu ked af, for han kunne så godt lide Daniel. Men han kunne ikke så godt lave sin egen lov om, så den plan, hans onde mænd havde lagt, måtte udføres, og de smed Daniel i løvekulen.



Daniel i løvekulen, Grinderslev Kirke.

Næste morgen stod kongen rigtig tidlig op, og han løb hurtigt hen til løvekulen. Daniel, råbte han, »Gud frelste dig vel ikke?«. »Jo, konge«, sagde Daniel. »Gud frelste mig. Gud sendte en engel, som holdt løvernes gab helt lukket«. Du kan ellers tro, kongen blev glad, og han hjalp Daniel ud igen. Gud havde frelst Daniel (fra Alle Børns Bibel. Genfortælling fra Dan. 6, 1-29).

MOTIV 5: JESU DÅB OG KVINDEN I FARISÆERENS HUS

Kalkmaleriet er fra Ejsing kirke og er malet ca. år 1525. Der er to situationsbilleder i denne hvælvingskappe, der udgør rammen for motiverne, og øverst ses den bevingede løve, som er evangelistsymbolet for Markus - det som vi måske ville kalde Markus' logo i dag. Baggrundsarkitekturen danner en form for scenebaggrund eller kulisse til de to situationer: Jesu dåb, som udspiller sig

udenfor, og kvinden i farisæerens hus, som udspiller sig inde.

I motivet Jesu dåb er det Jesus og Johannes Døberen, der er afbilledet, og helligåndsdue svæver over Jesus. Hovederne omkranses hver af en glorie, den lysende strålekrans. Glorien er ikke et symbol, der er beskrevet i bibelen, men det er blevet hyppigt brugt i billedkunsten. Sammenlign eventuelt med begrebet *aura*, som kendes fra spirituelle kredse. Aura er kommet ind i det danske sprog fra latin og betyder »lysskær« eller »livsånde«.

Det fortælles om Johannes Døberen, at han var profet. Han er en af de centrale figurer, der kendes fra bibelen. Han levede i fattigdom i ørkenen og døbte folk i Jordanfloden, heriblandt Jesus. Dåben markerede afslutningen på Jesu barndomsliv og indgangen til voksenlivet.

GENFORTÆL ELLER LÆS FORTÆLLINGEN FOR ELEVERNE:

Så en dag kom Jesus ned til Jordan-floden til Johannes, og Jesus bad Johannes, om han vil-

le døbe ham. Nu vidste Johannes, at Jesus var Guds søn. Derfor sagde Johannes: »Du er jo meget større end jeg. Det er da dig, som skal døbe mig«. Men Jesus sagde: »Nej - døb du mig, for sådan bør vi gøre, hvad der er ret«. Så bøjede Johannes sig og døbte ham. Og straks da Jesus kom op af vandet i floden, dalede Guds ånd ned fra himlen over ham. Den havde en dues udseende og satte sig på hans skulder. Og Gud sagde: »Dette er min søn, Den elskede. Hør ham!« (fra Alle Børns Bibel. Genfortælling fra Mat. 3, 13-17).

I det andet situationsbillede ses Jesus, der bliver bispist i farisæeren Simons hus. Samtidig ses en kvinde, der knæler foran ham. Hun forestiller synderinden, der kom for at salve Jesu fødder med olie. De to mænd, som står på hver sin side af Jesus, har en hovedbeklædning på, som har en interessant form. Denne type hovedbeklædning og den fodlange kjortel, som mændene også har på, var en almindelig måde at klæde sig på i middelalderen.

Fortællingen om Jesus i farisæerens hus kan læses i Bibelen, Luk. 7,36-50.

Man kan spørge sig selv, om de to motiver har noget med hinanden at gøre, andet end at Jesus er den centrale skikkelse i begge fortællinger. Svaret synes at være, at Jesus i begge situationer bliver udpeget som Messias - fra himlen af Gud ved dåben, og fra det jordiske af synderinden - endda en repræsentant for samfundets nederste lag.



Jesu dåb og Kvinden i farisæerens hus, Ejsing kirke.

ANIMATION

Gennem animation skal eleverne arbejde kreativt med deres iagttagelser og deres viden om kalkmalerierne. Fortællingerne bag skal oversættes til animation. Eleverne skal lære om filmsprog, historie-struktur og prøve kræfter med stop-motion-teknikker via stop-motion-app'en. Denne del af materialet er en guide til: **1)** animationsregler **2)** Selve app'en, og **3)** elevernes arbejde med Stop motion.

ANIMATIONSREGLER

Når alle visuelle elementer og idéen til handlingsforløbet er på plads, er eleverne klar til animation. Men inden da introduceres nogle basale animationsregler:

HASTIGHED

Variation i hastigheden er vigtig for at skabe livlig bevægelse. Det laves ved at ændre på afstanden mellem billederne.

Eksemplet viser animationen af en figur, der bevæger sig mod højre i et varieret tempo. Få billeder får figuren til at bevæge sig hurtigt, og mange billeder får figuren til at bevæge sig langsomt.



PAUSER

Efter hver bevægelse skal der være en pause. Pauser er vigtige, fordi de giver seeren tid til at fordøje handlingerne.



TEST OG FEEDBACK

Det er en god tommelfingerregel altid at gennemse sin animation, når man har gjort fremskridt. Det sker ofte, at eleverne først afspiller deres film, når al animationen er skabt. Så går animationen måske for hurtigt, eller der er ikke lavet pauser nok. så test, test, test!

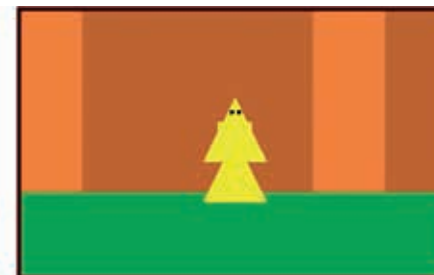
Kameraet skal være tændt under hele processen. Baggrunde og figurer designs under kameraet. Sørg for at flytte rundt på elementerne for at afprøve forskellige kompositioner.

TOTAL-OG NÆRBILLEDER (GENERELT FILMSPROG)

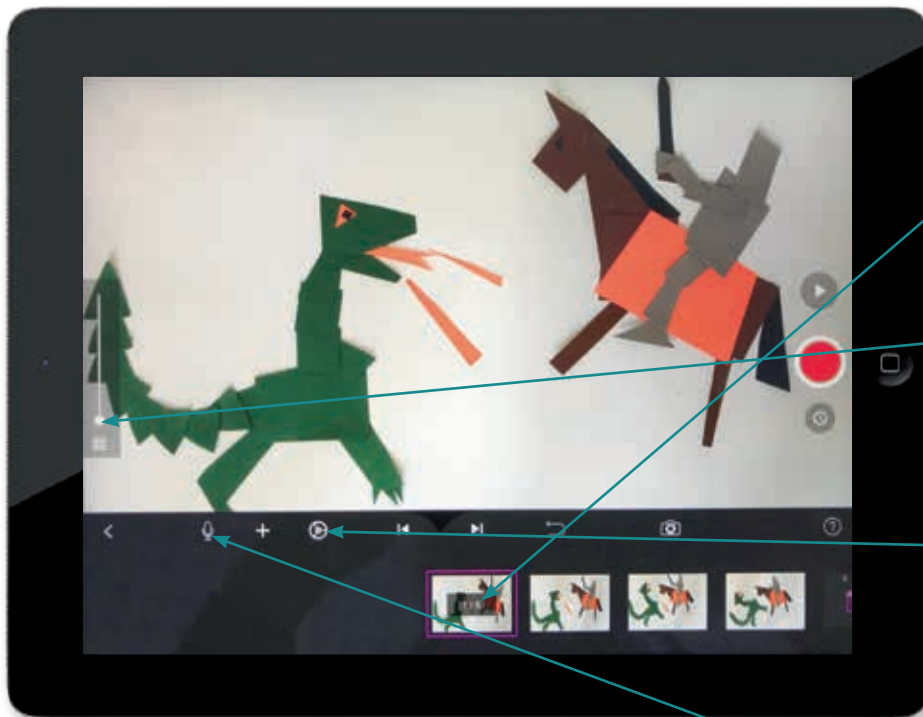
Er der brug for at vise detaljer, zoomes der ind på iPad'ens touchscreen. Nærbilleder er gode, hvis figurerne er i dialog eller har en form for interaktion med hinanden. Totalbilleder er gode til at give overblik over miljøet.



Total billede



Nær billede



STOP MOTION APP

Download app'en til iPad'en. Den gratis udgave er fin.

- Tidslinjen bruges til at få overblik over filmen. De billeder, man tager, vil forekomme på tidslinjen ud fra placeringen af den lille firkant. Det er specielt vigtigt at bruge tidslinjen, hvis man vil gå tilbage og lave pauser eller optage lyd. For at lave pauser trykker man på det markerede billede.
- Gennemsigtighed. Hvis man bevæger den viste knap, kan man se den sidste frame blandet med det nuværende billede på kameraet. På den måde kan man tjekke bevægelsen - er den for stor/for lille? Det kan også være godt at bruge gennemsigtighed, hvis der er blevet rykket u hensigtsmæssigt på kameraet eller baggrunden.
- FPS (frames per second) styrer, hvor mange billeder, der bliver vist i sekundet. Jo højere framerate, jo glattere bevægelser, men det kræver meget mere arbejdstid. Start f.eks. på 15. Hvis det går for hurtigt/langsomt, kan man prøve med andre framerates/hastigheder.

SÅDAN GEMMER MAN SIN FILM



Tryk her, når filmen er klar til at blive gemt.



Et nyt vindue åbnes. Tryk her for at gemme eller uploade filen.



Tryk her for at gemme videoen dér, hvor normale billeder og film er gemt på iPad'en. Vælg f.eks. 'HD - 1080p' for højeste kvalitet.

LYD

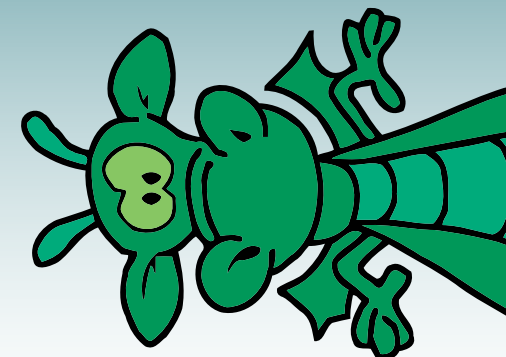


Lyden laves, når filmen er færdig. Tryk på ikonet. Den tæller ned og optager derefter. Ved færdig indtaling, tryk STOP og ACCEPT.

Brug din stemme som lyd!
Lav lydeffekter! Hænder, der slår på en bog, lyder som fodspor.

Der kan også lægges f.eks. en effektlid på enkelte billeder på tidslinjen. Tryk der, hvor du vil have effektliden og optag derfra.

LÆRERVEJLEDNING TIL ANIMÉR ET KALKMALERI



DER SKAL BRUGES:

- iPad eller tablet (én til hver gruppe).
- App'en »Stop Motion«.
- Gaffa- eller malertape til at fastgøre iPad'en.
- Sakse, karton, akvarelpapir og vandfarver.
- Lærertyggegummi til at sætte de bevægelige dele fast med.

- Klassen deles op i grupper á 3-4 elever.
- Grupperne udvælger én fortælling fra motiv 1-5.
- Grupperne finder ud af, hvad de vil fortælle gennem animation og repeterer fortællingen.
- Grupperne laver figurer og baggrund.

GODE RÅD:

- Filmatiseringer ikke nødvendigvis er en gengivelse af hele fortællingen.
- Tag de vigtigste handlinger med.

- Overvej start, handling, slutning.
- Lav evt. et storyboard som disposition. Det er en tegneserie over historien (se s. ?).

Begynd der, hvor det er nemt, måske midt i historien. Tegn evt. på post-its sedler, der kan flyttes rundt. Lav simple tegninger (tændstikmænd), så der hurtigt kan komme gang i den kreative proces.

(tegnet storyboard)

FIGURDESIGN

Brug de model sheets (Se s. 22, 24, 25, 26 og 27), som er relevante for fortællingen. Find dem i PDF-format online og print.

ANDRE FIGURER: skab figurer af trekanter, firkanter og cirkler (se *billedeksempler*). »Minecraft« er en god stilreference.

Udklip egne tegninger fra opgavesiderne i små bidder, så de kan bruges til animation

Lav collagefigurer. Se *billede*.

Figurerne printes på fotopapir eller udklip-
pes i karton, da tykkere papir gør dem let-
tere at arbejde med.

BAGGRUNDSDESIGN

Baggrunden males med vandfarver på
akvarelpapir inspireret af motiv 1-5. Farve-
blyanter kan også bruges.

PRIMÆR OPGAVE

- Udvælg en af historierne om: Fristelsen i ørkenen, Sankt Jørgen og dragen, Martin af Tours, Daniel i løvekulen eller Jesu dåb og genfortæl i stop-motion-film. Brug model sheets og/eller skab dine egne figurer.

HVIS ELEVERNE IKKE HAR HØRT FORTÆLLINGERNE:

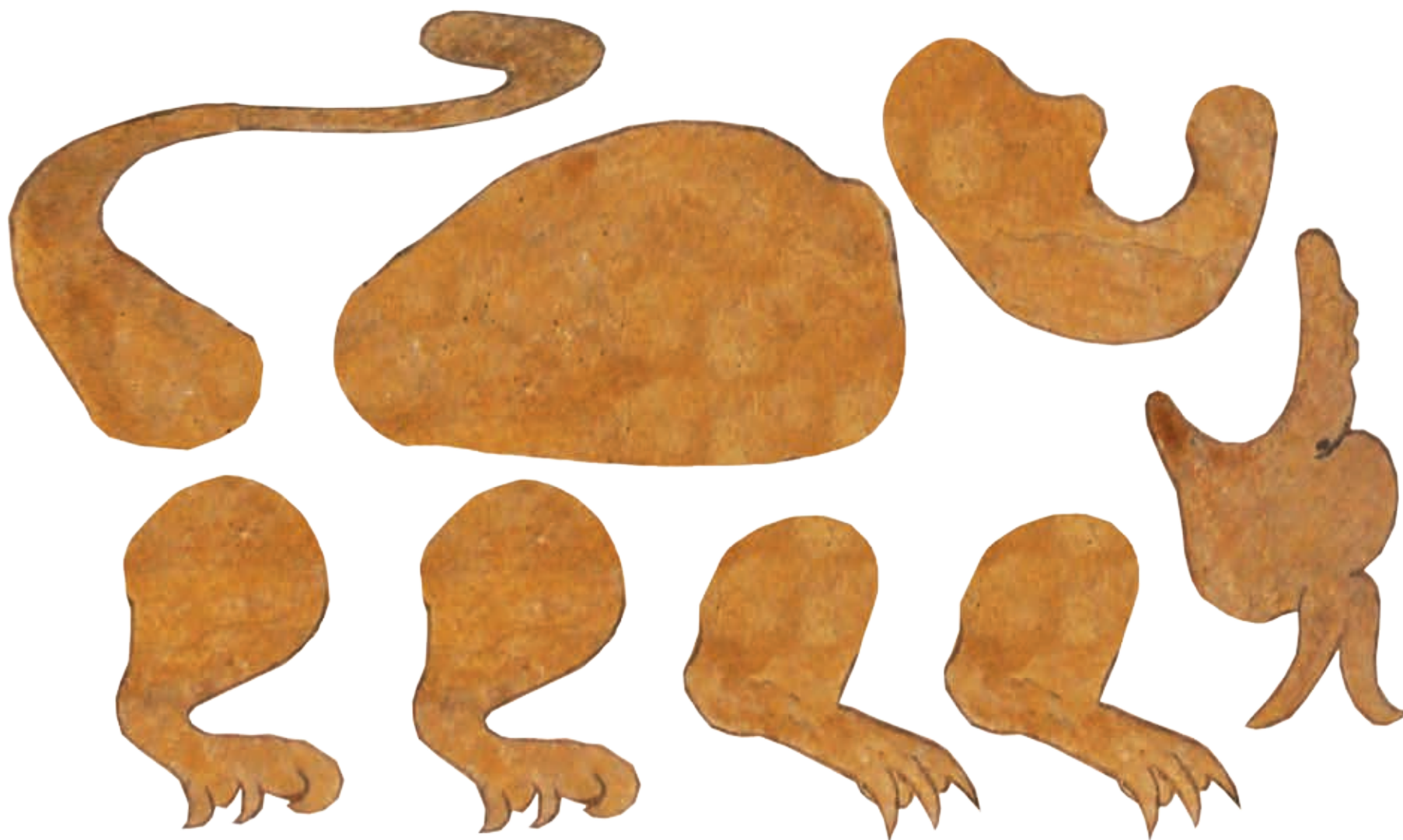
- Find selv på det handlingsforløb, som du tror ligger bag kalkmaleriet (et af motiverne 1-5). Brug model sheets og/eller skab dine egne figurer.



Figurer klippes ud i bevægelige dele og samles med lærertyggegummi.

















FORSLAG TIL EFTERBEARBEJDNING

KIRKEBESØG

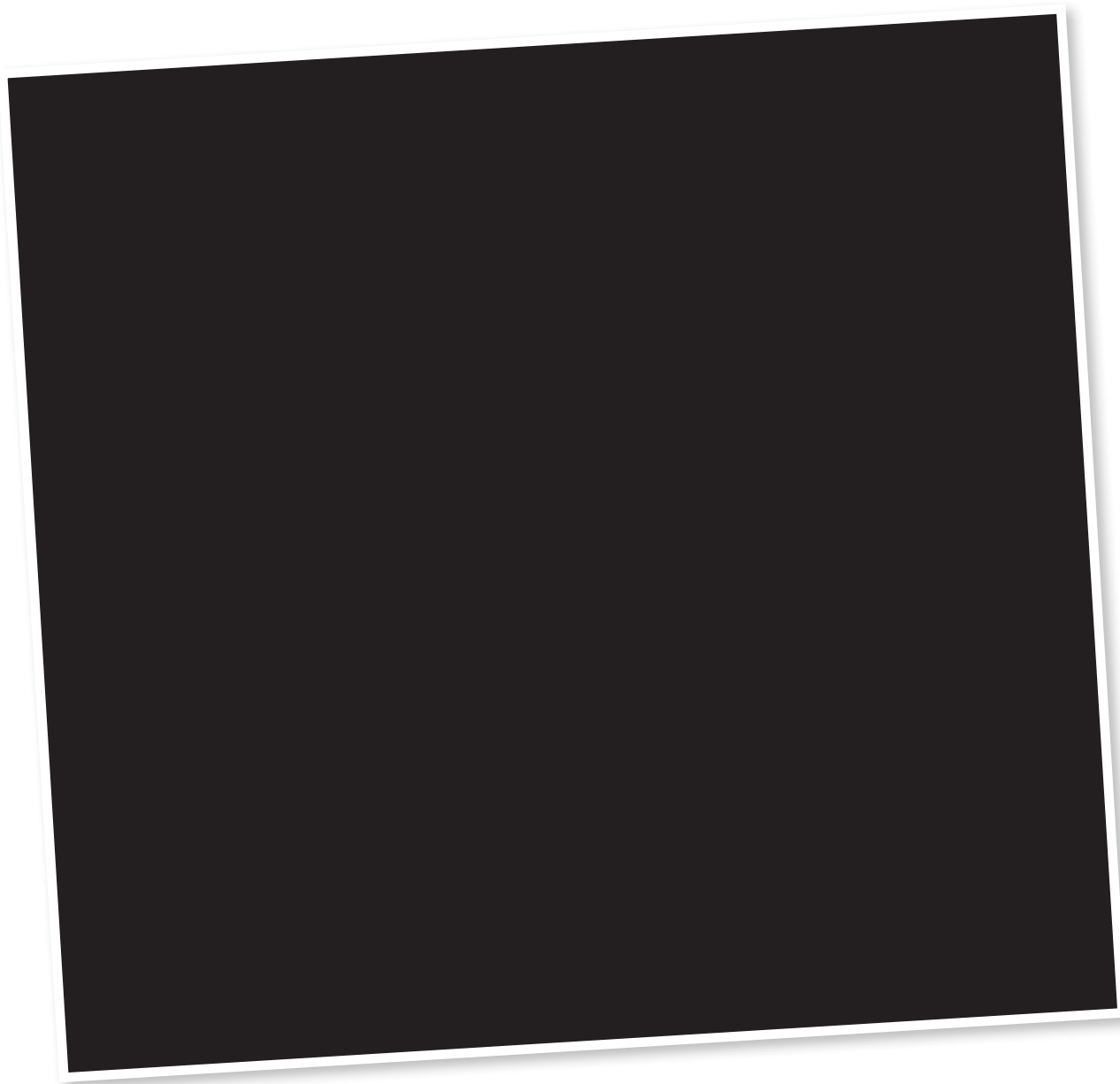
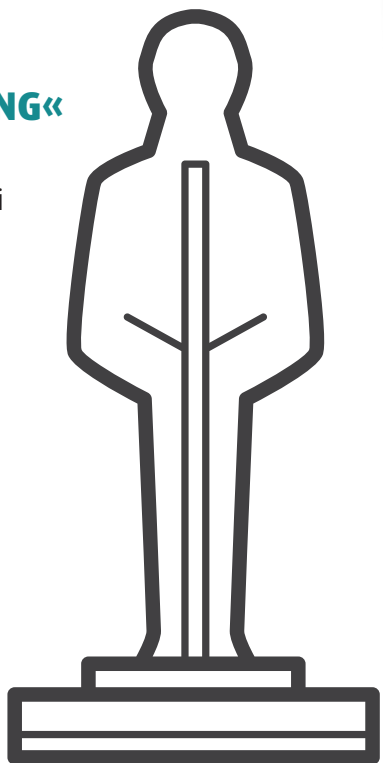
Eleverne viser deres animationsfilm i den lokale kirke på en af kirkens vægge. Præsten er med til at tale med eleverne om de tematikker/ fortællinger, der fremkommer i filmene.

Kirkens medarbejder fortæller også om den pågældende kirkes udsmykning og eventuelt om kirkerummets forandring gennem tiden i relation til kalkmalerier og f.eks. helgenbilleder før og efter reformationen. Læs mere om kirkebesøg på www.fsvs.dk

»OSCARUDDDELING«

Vis filmene i klassen, og lav en afstemning i forskellige kategorier (*afstemningsark på bilag 2*).

Uddel oscars til vinderen inden for hver kategori.



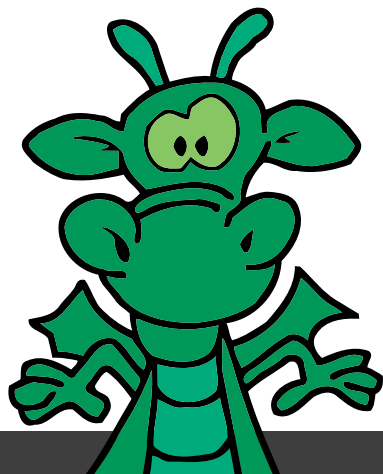
ELEVSIDER

5 KALKMALERIER

Hvilke historier og personer gemmer sig på væggene og lofterne i kirken?
Det skal I nu se nærmere på.

Kig på motiverne 1-5 på de næste sider.
Tal om dem på klassen. F.eks. om:

- Hvad ser du, og lægger du særligt mærke til noget?
- Kunne det være en tegning fra en tegneserie, som du kender?
- Er der noget du kan lide/ikke lide ved motivet?
- Hvilken figur er den mest interessante for dig og hvorfor?
- Hvad tror du, historien er?
- Hvad tror du, kalkmaleriets titel er?



MOTIV 1



MOTIV 2



MOTIV 3



MOTIV 4



er • lud • bekiermt • daniel • v • lof kullen • iaa • got • hand • deute • dan



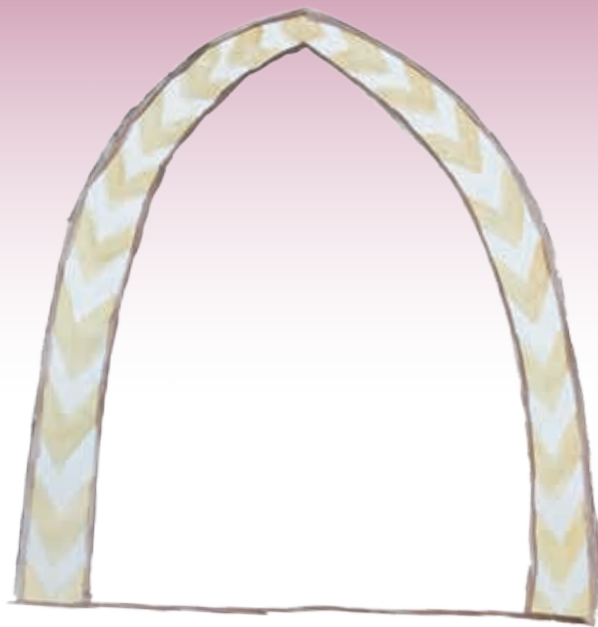
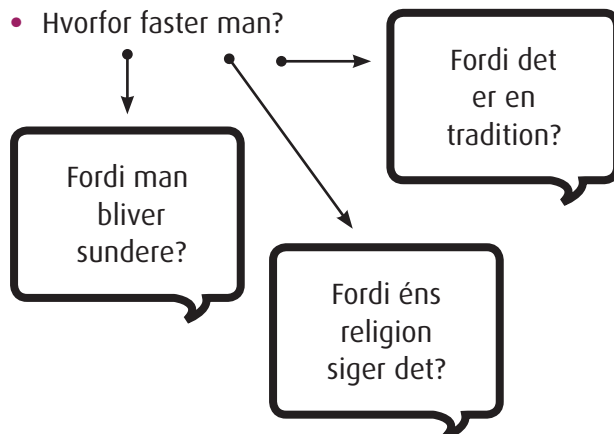
OPGAVER

MOTIV 1

- Hvad vil det sige at blive **fristet**?
- Hvad kan du blive fristet af?
- I den kristne bøn »Fadervor« siges der: »led os ikke i fristelse«. Hvad vil det sige?

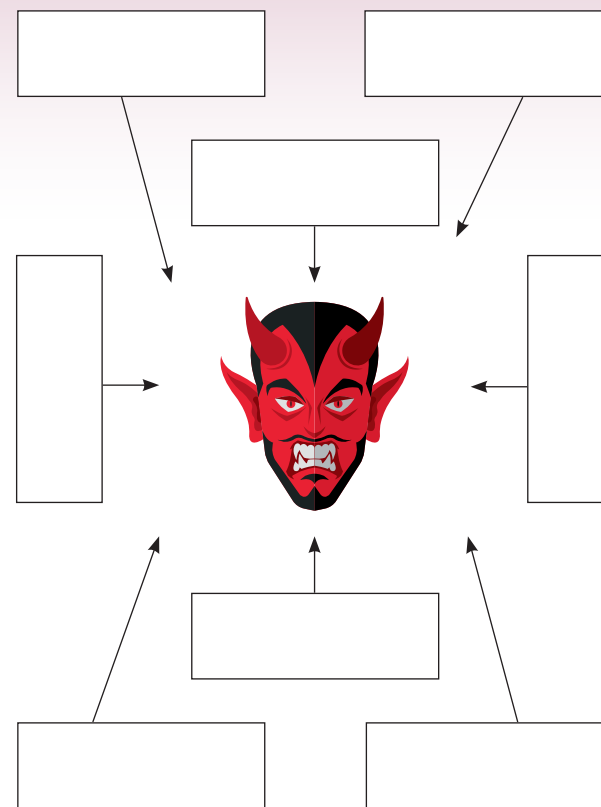
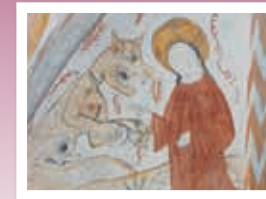
Hør din lærer fortælle om kalkmaleriet og læse historien om fristelsen i ørkenen.

- Hvad er det, djævelen frister Jesus med?
- Findes der djævle i dag i vores historier i dag?
- Hvordan reagerer Jesus på djævelens fristelser?
- Hvor længe fastede Jesus?
- Hvorfor faster man?



TEGN EN DJÆVEL, SOM DU
SYNES, AT DEN SER UD.

Fastelavn var i gamle dage et ord for den fastetid for kristne, der varede i 40 dage op til påske. Til sammenligning hedder muslimers fastemåned **Ramadan**.



HVAD TÆNKER DU NÅR DU HØRER
ORDET »DJÆVEL«?
SKRIV DET I DE TOMME BOKSE.

OPGAVER

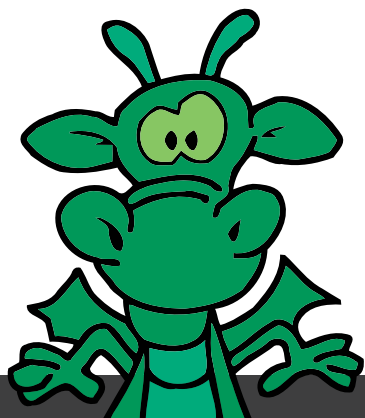
MOTIV 2

Hør din lærer fortælle om kalkmaleriet og læse legenden om Sankt Jørgen og dragen.

- Hvordan kan man se, at det er Sankt Jørgen på kalkmaleriet?
- Hvorfor skulle han i kamp mod dragen?
- Er det vigtigt at være modig?
Hvad kræver mest mod og hvorfor:
 - At sige »undskyld« til nogen.
 - At svømme, selvom man er bange for vand.
 - At tale med én, som man ikke kender.
 - At sige fra, hvis man godt ved, at noget er forkert.
- Hvilken dyregruppe hører dragen til?
- Kender I andre historier med drager?
- Er dragen altid ond?



*Sankt Jørgen
på sin hest,
Mejrup Kirke.*



OPGAVER

MOTIV 3

Hør din lærer fortælle om kalkmaleriet og læse legenden om Martin af Tours.

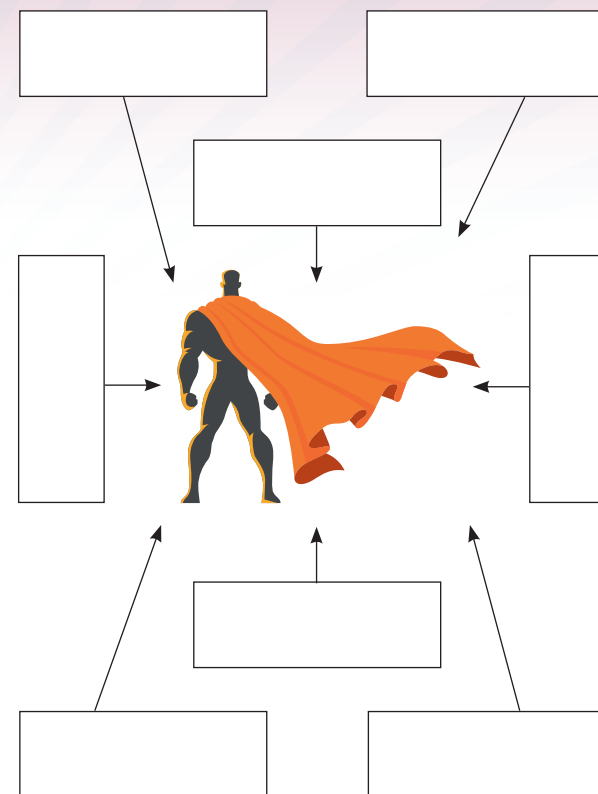
- Hvad synes du om, at Martin ikke vil være biskop?
- Ville han have været et bedre menneske, hvis han havde givet hele sin kappe til tiggeren?
- Er det ok, hvis man er god til noget, at holde det for sig selv og ikke dele det med andre?
- Superman - kunne han blive en helgen? Kunne Batman?



TEGN DIN EGEN SUPERHELGEN

SANKT ROCHUS HAR EN PESTBYLD

- Hvad er pest? Har vi pest i dag, og er der andre ord for pest?
- Hvordan helbreder man for sygdomme i dag? Hvordan tror du, de gjorde i middelalderen?
- Helgener er mennesker, der udsætter sig selv for fare for at redde andre. Er der nogen, der gør det i dag?
- Bemærk ham, der kigger på benet i kalkmaleriet. Hvad udsætter han sig for?



SÆT ORD PÅ EN HELGEN.
SKRIV DET I DE TOMME BOKSE.

OPGAVER

MOTIV 4

Hør din lærer fortælle om kalkmaleriet og læs historien om Daniel i løvekulen.

- Lav en tegneserie over historien. Hør om storyboard.

1

2

3

4

5

6

- Er du nogensinde misundelig på andre? Er det en forbudt følelse at have? Kan du blive glad på andres vegne?



OPGAVER

MOTIV 5

Hør din lærer fortælle om kalkmaleriet og læse historien om Jesu dåb.

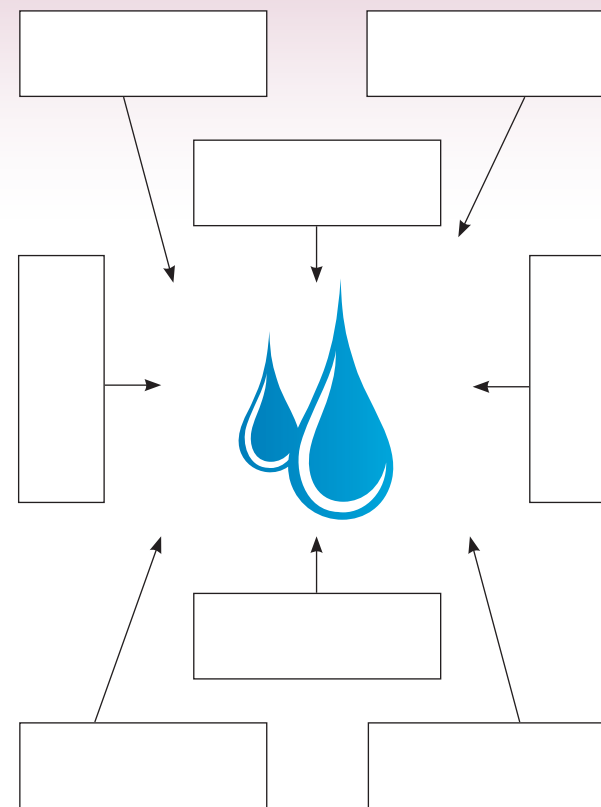
- Hvorfor tror du, at Jesus ville døbes?
- Hvad viser den handling i fortællingen om Johannes Døberen som person?

- Hvad synes vi, der er gode egenskaber i dag? Og det modsatte?

EGENSKAB: en måde at være på.



Fortællingen om Jesu dåb, fra Mangabibelen.



**HVAD SYMBOLISERER VAND?
SKRIV DINE SVAR I DE TOMME BOKSE.**

GRUPPEOPGAVE: ANIMÉR ET KALKMALERI

I SKAL NU I GRUPPER LAVE EN FILM MED STOP-MOTION APP'EN.

Udvælg en af historierne om: Fristelsen i ørkenen, Sankt Jørgen og dragen, Martin af Tours, Daniel i løvekulen eller Jesu dåb og genfortæl i stop-motion

- 1) Repetér historien sammen i gruppen.
- 2) Lav storyboard eller bliv enige om handlingsforløbet (hvad skal med, og hvad skal ikke med).
- 3) Udklip figur(er) s. 22-27 og/eller lav egne versioner af figurer og klip ud.
- 4) Mal baggrunden med vandfarver.
- 5) Brug stop-motion app til at lave din film.

OBS! Hvis klassen ikke har arbejdet med selve fortællingerne bag kalkmalerierne, arbejdes der med at opsætte et handlingsforløb i punkt 1)

Det er en god idé at tape iPad'en fast til et bord eller en stol for at holde kameraet stille under hele processen.



FÆLLES MÅL

Kristendomskundskab (efter 6. klassetrin)	
Kompetence-område	Færdigheds- og vidensmål
Bibelske fortællinger	Fortælling og kultur: • Eleven har viden om de bibelske fortællingers udtryk i kulturen før og nu
Kristendom	Kristne udtryk: • Eleven har viden om udlægninger af symboler, ritualer, musik og salmer
Livsfilosofi og etik	Livsfilosofi: • Eleven har viden om religioners og livsopfattelsers betydning for grundlæggende tilværelsesspørgsmål

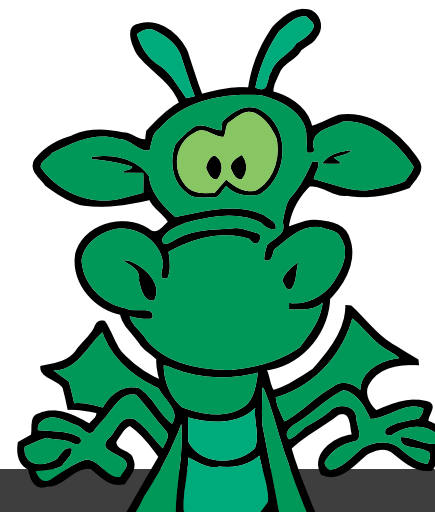
Billedkunst (efter 5. klassetrin)	
Kompetence-område	Færdigheds- og vidensmål
Billed-fremstilling	Digitale billeder: • Eleven kan fremstille en digital billedfortælling • Eleven har viden om enkle digitale animationsteknikker • Eleven har viden om storyboard
Billedanalyse	Billedgenrer: • Eleven har viden om stilarter og formsprog

Historie (efter 6. klassetrin)	
Kompetence-område	Færdigheds- og vidensmål
Kronologi og sammenhæng	Kronologi, brud og kontinuitet • Eleven har viden om væsentlige træk ved historiske perioder
Historiebrug	Historisk bevidsthed • Eleven kan analysere brug og funktion af fortalt historie

Dansk (efter 6. klassetrin)	
Kompetence-område	Færdigheds- og vidensmål
Fremstilling	Planlægning • Eleven kan tilrettelægge processer til fremstilling af faglige produkter alene og i samarbejde med andre • Eleven har viden om fremstillingsprocesser
Fortolkning	Oplevelse og indlevelse • Eleven kan udtrykke en æstetisk teksts stemning

KONKRETE LÆRINGSMÅL I FORHOLD TIL FAGET KRISTENDOMSKUNDSKAB

- At eleven kan udtrykke sig æstetisk via stop-motion-film om hans/hendes forståelse og indtryk af den billedverden, som præsenteres i kalkmalerierne.
- At eleven får viden om middelaldermenneskets forestillingsverden, som den kommer til udtryk igennem kalkmalerierne.
- At eleven får viden om kalkmaleriernes funktion i Middelalderen.
- At eleven får specifik viden om udvalgte kalkmalerier og fortællingerne bag.
- At eleven får viden om kristne symboler.
- At eleven får kendskab til kalkmaleriers typiske kendetegn.



BIBLIOGRAFI

BØGER:

- Aabenhus, Jørgen: *En kalkmalers bibel-historie*. Religionspædagogisk Forlag, 1999.
- Bolvig, Axel: *Den ny billedbibel*. Politikens Forlag, 2003.
- Bolvig, Axel: *Kalkmalerier i danske kirker på internettet*. Nordisk Forlag, 1997.
- Saxtorph, Niels M.: *Danmarks kalkmalerier*. Politikens Forlag, 1986.
- Astring, Benny D. m.fl.: *Æstetik og Læring. Grundbog om æstetiske læreprocesser*. Hans Reitzels Forlag, 2006.
- Bolvig, Axel: *Kalkmalerier i danske kirker på internettet*. Nordisk forlag 1997.
- Alle Børns Bibel. Genfortalt af Johannes Møllehave. Forlaget Sesam, 1991
- Bibelen. Autoriseret af Hendes Majestæt Dronning Margrethe 2. Det Danske Bibelselskab. Kbh, 2005

INTERNETSIDER:

- www.kalkmalerier.dk

AKKREDITERING:

- Peter Schmidt for model sheets, bilag 1
- The Animation Workshop



BILAG 1

FORTÆLLINGERNE TIL MOTIV 1-5 (Til kopiering til elever)

FRISTELSEN I ØRKENEN (MOTIV 1)



Helligånden førte Jesus ud i ørkenen, for at Djævelen kunne sætte ham på prøve. Der fastede han i fyrre føgn, dag og nat, og til sidst var han ved at dø af sult. Så kom djævelen og fristede ham: *»Hvis du virkelig er Guds søn, så sig til stenene dér, at de skal blive til brød«*. Jesus svarede: *»Der står i Skrifterne, at mennesket ikke kun lever af brød, men også af de ord, der kommer ud af Guds mund«*. Så tog Djævelen Jesus med til den hellige by Jerusalem. Her stillede han ham yderst på tempelmuren og sagde: *»Hvis du virkelig er Guds søn, så kast dig ud herfra. For der står i Skrifterne:*

*Gud vil sende sine engle.
De vil gribe dig med hænderne,
så du ikke slår dig på en sten«*.

Jesus svarede: *»Men der står også, at du ikke må sætte Gud på prøve«*. Til sidst tog Djævelen ham med op på et højt bjerg. Herfra udpegede

ham alle verdens lande og viste Jesus deres herligheder. *»Alt det her«,* sagde han, *»vil jeg give dig, hvis du vil kaste dig ned og tilbede mig«*. *»Forsvind herfra, Satan«,* sagde Jesus. *»Der står i Skrifterne: Du skal dyrke og tilbede Gud og kun Gud«*. Så forlod Djævelen Jesus, og Guds engle kom og tog sig af ham. (Fra Det Nye Testamente på nudansk. Genfortælling Mat. 4,1-11).

SANKT JØRGEN OG DRAGEN (MOTIV 2)



Der var i gamle dage ved Nyborg et tempel, i hvilket en frygtelig drage opholdt sig og derfra udgik at ødelægge landet trindt om. Hver dag krævede dette uhyre et menneskeoffer, så det ved lodkastning blev afgjort, hvem der skulle ofres, og herfra var ingen fritaget uden kongen og hans slægt. Men i denne dybe elendighed blev folket snart misundeligt over, at kongens hus skulle være mere skånet end andres, og det

kom omsider så vidt, at han måtte give efter, og loddet faldt nu på hans eneste datter. Da udsatte han en belønning af sit halve kongerige til den, som kunne overvinde dragen og rydde den af vejen. Nu fremstod ridderen Hr. Jørgen som prinsessens redningsmand. Først forsøgte han at dræbe dragen ved at lægge forgiftede kager for den, men det hjalp ikke. Da besluttede han at gå løs på den, og dette gjorde han så med så stor mandhaftighed at uhyret måtte vige tilbage lige til Svendborg. Der, i en lille lund, kom det til en vældig kamp, i hvilken ridderen dræbte dragen, og på dette sted kendes endnu spor af kampen, idet nemlig intet græs vil gro på de steder, hvor dragen har udgydt sit giftige blod. Da kampen således var endt, afslog ridderen den udsatte belønning, kun betingede han sig, at der på samme sted skulle opbygges et kloster, hvor der hver morgen, middag og aften skulle ringes med klokkerne og bønner opsendes for ridder Jørgen, der med Guds bistand havde befriet landet fra dette uhyre. (Fra En kalkmalers bibelhistorie, oprindeligt fra Danmarks Folkesagn, Bd. 1, Kbh 1843).

MARTIN AF TOURS (MOTIV 3)



En vinterdag mødte han ved byporten i Amiens en nøgen mand, som ikke havde fået almisse af nogen af dem, der kom forbi. Martin tog sit sværd og delte sin kappe midt over, den ene halvdel gav han til tiggeren og med den anden dækkede han sig selv. Om natten derefter så han i drømme Vorherre Jesus, klædt i den del af kappen han havde givet stoderen, og han hørte ham sige til englene der omgav ham: *»Martin, den endnu udøbte, har klædt mig med denne kappe«*. Martin forstod Guds godhed, han lod sig døbe og søgte nu at komme ud af hæren. (Fra Helgener. Legender fortalt i Norden).

DANIEL I LØVEKULEN (MOTIV 4)



Og Gud velsignede Daniel, og han gjorde Daniel meget vis. Og kongen tænkte på at sætte Daniel over hele sit rige, men da blev de andre vismænd misundelige. De prøv-

vede så at finde noget ondt ved Daniel, men Daniel var en god mand. Han bad hver dag til Gud, og han adlød Gud i alt, og de kunne ikke finde noget ondt hos ham.

Så traf de en ond plan i stedet for. De gik til kongen. *»Lad os vedtage en ny lov«*, sagde de. *»Lad os forlange, at alle skal tilbede dig, og er der nogen, der ikke vil tilbede dig, smider vi dem i løvekulen!«*. Det syntes kongen lød godt, så han lavede en ny lov. Daniel hørte nok om den nye lov, men han gik bare ind i sin stue og bad, som han plejede til Gud, og mændene, som vidste, at han bad til Gud hver dag, så ham ligge på knæ. De greb ham, og førte ham til kongen. *»Lad os få smidt Daniel i løvekulen«*, sagde de. Det blev kongen nu ked af, for han kunne så godt lide Daniel. Men han kunne ikke så godt lave sin egen lov om, så den plan, hans onde mænd havde lagt, måtte udføres, og de smed Daniel i løvekulen.

Næste morgen stod kongen rigtig tidlig op, og han løb hurtigt hen til løvekulen. Daniel, råbte han, *»Gud frelste dig vel ikke?«*. *»Jo, konge«*, sagde Daniel. *»Gud frelste mig. Gud sendte en engel, som holdt løvernes gab helt lukket«*. Du kan ellers tro, kongen blev glad, og han hjalp Daniel ud igen. Gud havde frelst Daniel. (Fra Alle Børns Bibel. Genfortælling fra Dan. 6, 1-29).

JESU DÅB (MOTIV 5)



Så en dag kom Jesus ned til Jordan-floden til Johannes, og Jesus bad Johannes, om han ville døbe ham. Nu vidste Johannes, at Jesus var Guds søn. Derfor sagde Johannes: *»Du er jo meget større end jeg. Det er da dig, som skal døbe mig«*. Men Jesus sagde: *»Nej - døb du mig, for sådan bør vi gøre, hvad der er ret«*. Så bøjede Johannes sig og døbte ham. Og straks da Jesus kom op af vandet i floden, dalede Guds ånd ned fra himlen over ham. Den havde en dues udseende og satte sig på hans skulder. Og Gud sagde: *»Dette er min søn, Den elskede. Hør ham!«*. (Fra Alle Børns Bibel. Genfortælling fra Mat. 3, 13-17).

BILAG 2 AFSTEMNINGSARK - OSCARUDELING

KATEGORI	NOMINEREDE	VALG (enten 1 ,2 eller 3)
Bedste manuskript	1. 2. 3.	
Bedste lyd	1. 2. 3.	
Bedste film	1. 2. 3.	
Find selv på:	1. 2. 3.	





The logo consists of a dark grey square with a stepped right edge. To its upper right is a smaller magenta square, also with a stepped right edge. Below the dark grey square is a solid magenta horizontal bar. The text is centered within the dark grey square.

**FOLKEKIRKENS
SKOLETJENESTE
I VIBORG STIFT**