

Lærervejledning



Materialets tre dele

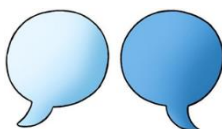
- Plakat
- Elevhæfte, 32 sider, disponeret som 7. dage
- Hjemmeside med elevhæftets indhold, plakat, spil og lærervejledning

Undervisningsformen fremgår af elevhæftet

- Elevhæftets brødtekst er til fælles samtale og læsning i klassen, hvor læreren styrer
- Forskellige elevaktiviteter

Elevhæftets ikoner for elevaktiviteter

- Samtaler mv. 2 og 2
- Skriftlig elevopgave, hver for sig
- Udeopgave, hele klassen



Lærerens forberedelse

Lærerens vigtigste forberedelse er at læse det indledende afsnit i lærervejledningen forud for arbejdet med hver dag. Indledningerne forbereder elevsamtalerne, således at projektets faglige pointer kommer frem i samtalerne.

Læs gerne brødteksterne op i klassen for eleverne bid for bid, og/eller lad eleverne læse for hinanden to og to.

Nogle af dagene skal læreren forberede visse materialer:

- 1. dag: Evt. en kasse legoklodser med forskellige basisklodser blandet sammen
- 3. dag: En globus
- 4. dag: Læderfodbold, standard sort/hvid, og en almindelig gul tennisbold (gerne 5 af hver), samt en æske tændstikker
- 5. dag: Tegne-, male- og klipperedskaber, karton og diverse blade til at klippe i
- 7. dag: Enkle byggematerialer: Fx Ler, fimoler, tændstikker, ispinde, garn, snor, piberensere, pap, træklodser eller lignende materialer

Storskærm i klassen

Både plakat og elevhæftets sider kan vises på smartboard/storskærm. Hjemmesiden viser forløbet i projektet. Pilene følges fra 1. dag → spil 4.

De afsluttende fire spil er alene elektroniske. De er ikke designet til mobiltelefon, men kun til større skærme, herunder Ipad. Spillene er selvkontrollerende og eleverne kan forbedre resultaterne ved at gentage spillet.

Plakaten hænger i klassen under hele forløbet

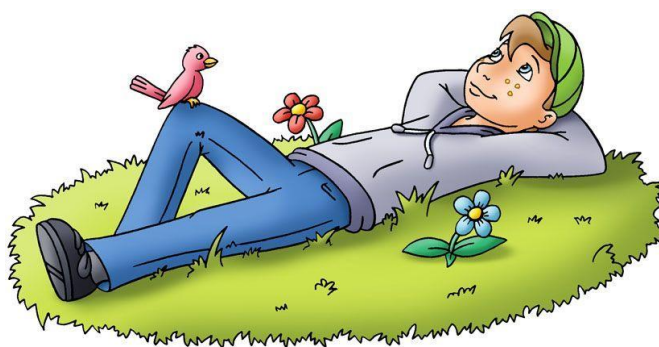
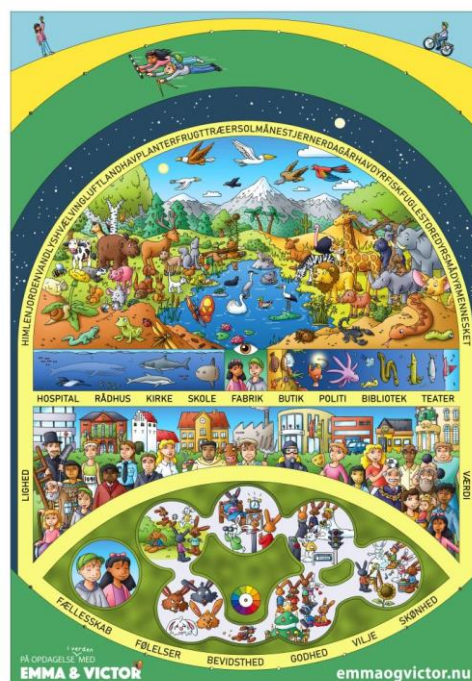
Størrelse 70*100 cm

Projektets dannelsesperspektiver. Erkendelse gennem modsætninger

”På opdagelse i verden med Emma og Victor” udvider elevernes erkendelse af verden. Verden kan ikke forstås med ét begreb eller under én synsvinkel. Der er tværtimod tale om, at verden kun kan erkendes gennem udstrakt brug af **modsetsninger**. På samme måde, som et menneske ikke kan forstås uden at vi bruger modsatrettede ord som psyke - krop, sjæl - legeme.

- Verden kan både sanses og forstås umiddelbart og subjektivt, - og verden kan forklares videnskabeligt og objektivt
- Naturen kan enten beskrives umiddelbart som en addition (som i skabelsesberetningen), eller forklares evolutionært, som i naturvidenskaben
- Et menneske kan både forklares som et dyr og som ikke-et-dyr
- Det guddommelige kan beskrives både som noget menneskeligt og som noget ikke-menneskeligt
- Virkeligheden er både noget synligt og ydre uden for mennesket, og noget usynligt og indre inde i mennesket
- Naturvidenskab er fantastisk til at måle, tælle og forklare universets storhed, men naturvidenskab kan modsat ikke forholde sig til andre store ”ting” i virkeligheden: Bevidsthed, godhed, skønhed, følelser, viljens frihed, - eller afgøre om det guddommelige findes eller ej, eller afgøre om mennesket er skabt i Guds billede eller ej. Eller helt grundlæggende besvare spørgsmålet om livets mening.

Sådanne komplicerede spørgsmål og modsætninger afklarar projektet naturligvis ikke, men nuancerer elevens erkendelse og er dermed med til at opfylde folkeskolens formål om elevens alsidige dannelse og personlig udvikling. Denne dannelse er i bemærkningerne til folkeskoleloven nuanceret som: ”Social, intellektuel, følelsesmæssig, fysisk, åndelig, musisk og etisk”.



Elevhæftets disposition

Hvad er verden? Verden er i hvert tilfælde alt det, som vi kalder for *naturen*. Ved at anvende skabelsesberetningen som disposition, kommer man på en enkel måde en tur rundt i hele den synlige verden, som vi alle sammen oplever og sanser hver eneste dag.

1. dag: Verden er lys
2. dag: Verden er himmelhvælving og vand
3. dag: Verden er rum - luft, hav og en grøn jord
4. dag: Verden er tid - sol, måne og stjerner
5. dag: Verden er dyr - i vandet, i luften og på landjorden
6. dag: Verden er mennesket
7. dag: Verden er samfundet



Billede af nogle af kortene i det afsluttende vendespil, spil 1.

Indledning til 1. dag

BEGYNDELSE

LEGOKLODSE ER INTET



Samtalen og diskussionen i klassen den første dag kredser om begrebet BEGYNDELSE. De to firkanter på side 4 er to grundlæggende måder at forstå begrebet begyndelse på: Ingen orden eller Intet

Modellen med legoklodser er den enkleste at forstå, fordi den passer med vores hverdagserfaringer. Man kan begynde at skabe alt muligt af legoklodser og så skille det hele ad igen og begynde forfra og skabe noget nyt. Sådan opfører atomerne i verden sig.

De atomer, som sidder i kroppen, har tidligere siddet i andre kroppe eller i andre levende væsener eller i havet, luften eller jorden. Dødsprocessen passer også til legoklodserne: først forsvinder livets vejtrækning, så forsvinder efterhånden alle specifikke organer og former, og til sidst er den rå materie tilbage som nærmest kaos. Og så kan der igen skabes/begyndes noget nyt, hvilket netop vil sige: en ny orden og en ny funktionalitet.

I oldtiden og langt frem var dette tydeligvis den almindeligste måde at forstå verdens tilblivelse på. Der var i begyndelsen et urstof, som manglede former. Det blev fx kaldt "prima materia". Skabelsesberetningen lægger sig tæt op af denne umiddelbare forståelse.

Legoklodsmodellen har den konsekvens, at atomerne - materien - bliver evige og dermed altid har været der. Det indebærer andre problematikker, - også religiøse. For kan det tænkes, at noget andet end skaberen selv - Gud - kan være evig og dermed altid have eksisteret? Evighed og begyndelse synes at være hinandens begrebslige modsætninger. Hermed fører legoklodsmodellen også til en diskussion om tiden og tidens begyndelse.

Da kristendommen blev filosofisk dominerende i Europa, overtog det andet grundsynspunkt, nemlig at "begyndelse" betyder "fra intet". Skabelse fra intet hedder på latin "ex nihilo". Det er den sorte firkant. Først var der intet og slet intet stof eller noget som helst andet, som vi kalder verden, heller ikke et tomt rum. Med så blev der noget. Så BEGYNDTE verden, som før ikke var.

Begrebet INTET er på mange måder et forfærdeligt begreb, fordi vi ikke kan håndtere det. Vi kan ikke gøre os noget forestillingsbillede af intet. Vi kan fx ikke sammenligne intet med et stort hul, for et hul i jorden kan vi kun forestille os, fordi hullet slutter et sted og er så og så dybt. Vi forestiller os huller (som ganske vist i sig selv passer godt til intet) ved hjælp af noget andet, som eksisterer (jorden omkring hullet). Og så har vi allerede brudt med begrebet intet.

Begrebet intet kan ligne tallet 0 i matematikken, og netop anvendelsen af 0 kan føre ud i absurde tanker: Hvad er fx 5 divideret med 0?

I skabelsesberetningen er der hverken 0 eller uendeligt, men derimod en verden, som sanses og forstås i dens naturlige *funktionalitet*: Verden er sådan som den fungerer. Det vil først og fremmest sige, at verden forstås i sin *godhed* for mennesket: Her kan vi nemlig leve, finde føde, finde ly, holde varmen, nyde vand og sol, og blive mange og udvikle verden til samfund.

Lysets *godhed* for mennesket er indlysende (bemærk metaforen indlysende). Samtidig er det tydeligt at lyset forstås efter sin *funktion*: Lyset kaldes nemlig *dagen* den 1. skabelsesdag.

Helt i tråd med denne umiddelbare tankegang, kunne man spørge: Hvad må være det vigtigste at få skabt først, hvis man skal kunne være til i verden? Svaret i skabelsesberetningen er så enkelt, at man let kunne have overset det. Det første helt nødvendige gode er lyset! Lysets primære godhed er, at lyset er DAGEN. Alle glæder sig til dagen. Til hver ny dag.

I elevhæftet er verdens vigtigste godheder fremstillet som et voksende *plusstykke* med *røde* nyheder.

Verden i skabelsesberetningen ligner et plusstykke i matematik :

HIMLEN + JORDEN + VAND + LYS = VERDEN



Indledning til 2. dag:

HIMLENS BUE

himmelhvælvingen



Baggrundsstof til læreren

DET VI SER, HAR ALTID ET NAVN. DERFOR TALER VI BÅDE OM HIMMELHVÆLVINGEN, REGNBUE OG SPEJLBILLEDER

Når vi kommer et par dage frem i hæftet, bliver der talt mere videnskabeligt om verden. Lige nu taler vi alene om verden, sådan som vi *ser* og *oplever* verden.

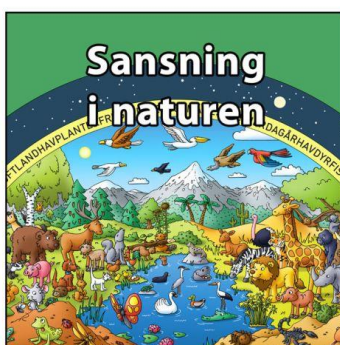
Alle og enhver har stået en natte time og nydt himmelhvælvingen hen over jorden. Det er i sandhed en bue af dimensioner. Vi ved godt, at der ikke er en hvælving, men at det kun ser sådan ud, men alligevel bruger vi orden himmelhvælvingen.

Regnbuen er et andet godt eksempel. Alle tror umiddelbart, at der står en regnbue et sted. Vi siger for sjov, at der ligger en skat af guld, der hvor regnbuen ender og står på jorden. Det kan vi sagtens love, for det eneste sted, hvor regnbuen findes, er inde i vores hoved. Regnbuen er rent synsbedrag. Helt på samme måde som et spejlbillede af os selv kun eksisterer oppe i vores hoved. Himlens bue har et centrum ligesom alle andre cirkelbue. Og det centrum er du selv. Enhver regnbue har centrum i dit øje, ligesom spejlbilledet dannes af dig selv ved hjælp af spejlet.

OPLEVELSEN eller FÆNOMENET himlens bue har en enorm betydning for mennesket, fordi vi selv er buens centrum. Vi er verdens centrum. Det kan ingen helt modsige. Derved rykker verden os ganske nær, og vi føler os ikke anbragt i en tilfældig afkrog i et angiveligt nærmest uendeligt stort univers.

Himmelbuen er menneskets nærhed med verden. Og den erfaring understøttes af sansningen og kan dermed aldrig slippe os. Vi kan vælge imod al sansning at tale naturvidenskabeligt videns-sprog om verden. Men så modsiges al nærhed også og forvandles til fjernhed, tilfældighed og matematik. For mange er tanken om fjernhed og uendelige rumstørrelser skræmmende.

De to sprog er både hinandens modsætning og kompletterer samtidig hinanden. Projektet vil flere gange arbejde med forholdet mellem sansning og viden og er en af materialets hovedpointer.



Spil 2 handler om skelen mellem sansning og viden

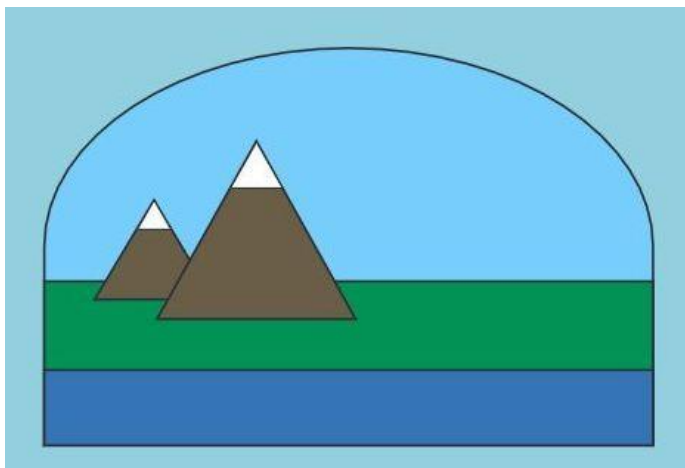
Indledning til 3. dag:

VERDENSRUMMET

Luft, land og hav

Baggrundsstof til læreren

Begrebet *skabelse*: I oldtidens orientalske kontekst er forståelsen af *skabelse* bevægelsen ubrugelighed/kaos/uorden til brugbarhed/kosmos/orden, dvs. at verden bliver god.



Ordet godhed er da også et omkvæd efter hver skabelsesdag. Den sjette dag får ordet godhed et sprogligt løft, fordi det er ekstra godt, at mennesket ligner Gud.

Det kaotiske var mørket og det utæmmede vand mellem himmel og jord.

Den 3. dag bliver der for alvor orden i sagerne. Vandet er nu sikkert i havet og over hvælvingen (regnvejr). Luften og landjorden er fri for vand. Landjorden bliver grøn. Det giver mulighed for masser af godhed til verden, for nu kan de levende væsener opfylde verdens tre rum: havet, luften og landjorden.

ADDITION IKKE EVOLUTION

Det er svært at læse skabelsesberetningen uden hele tiden at komme til at læse den med naturvidenskabelige briller. Hvor er evolutionen henne i fortællingen? Måske kan der indlæses lidt evolution, fx at der først kommer levende væsener i havet, idet vi regner med, at livet begyndte i havet. Men, Nej og atter nej. Det er indlæsning. En langt senere tids indlæsning. En sådan fortolkning forplumrer tekstens anliggender og gør os til blændede læsere, der ikke kan læse teksten på dens egne præmisser.

Det er en vigtig pædagogiske opgave for læreren at undgå denne ind-lægning af naturvidenskab. Søg derimod en ud-lægning af en gammel tekst, der som udgangspunkt kan virke gammeldags og frastødende.

Skabelsesberetningen er en FØR-videnskabelig tekst. Lad være med at kalde den U-videnskabelig, for den er netop slet ikke videnskabelig, men FØR-videnskabelig. Den er skrevet før der var noget, der hed naturvidenskab. Den er til gengæld fremragende til at sætte ord på menneskets umiddelbare oplevelse af virkeligheden. Sanseligt og funktionelt.

De 6 skabelsesdage er en enkel og logisk udfoldelse af, hvad verdens godhed for mennesket og alle dyr består i, nemlig af lyset, havet, luften, landjorden og alt det grønne. Plusstykket følger også en simpel logik. Vandet skal blive til hav, før jorden kan blive fyldt med planter. Planter før planteædere osv.

KATEGORIER

At skrive en fortælling som skabelsesberetningen om hele verden på 1½ side kan selvfølgelig kun lade sig gøre, hvis der udelukkende tænkes i *kategorier*: LYS, HIMMEL, HAV, LUFT, JORD, FISK, FUGLE, LANDDYR, MENNESKER. Begrebet *kategorier* er senere (den 5. dag) et væsentligt emne i elevhæftet.

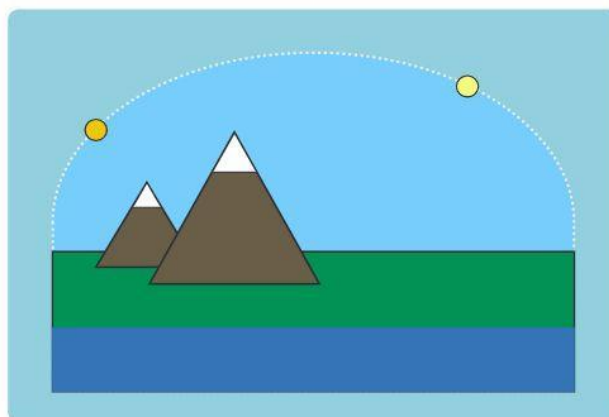
Indledning til 4. dag

TID

Solen, Månen og stjernerne

LYSET OG SOLEN

Man undrer sig straks over det mærkelige i, at lyset skabes den første dag og Solen først den 4. dag.



Det er altid klogt at regne med, at forfatterne ikke var dumme. Årsagen til det mærkelige søges igen bedst ved at tænke fænomenologisk og funktionalistisk. Det vil sige, at forklaringen på det for os mærkelige skal søges i, hvordan verden i al sin enkelthed opleves umiddelbart for et menneske.

LYSET er en fundamental virkelighed, og TIDEN er en fundamental virkelighed. Det er to forskellige slags virkeligheder, og skabelsesberetningen har lagt dem ind på to forskellige dage. At Solen er lys er simpelt, men Solen er også TID. Tiden konstitueres af dage og år, som begge er Solens værk. Når man ikke bærer et ur, er Solen og tiden knyttet sammen og er et andet fænomen end dagens lys.

Vi andre går i øvrigt også rundt og siger direkte ulogiske ting om Solen, som vi bare har vænnet os til at sige. Fx siger vi: Der er ingen sol i dag. Nå, der er da ellers lyst, som det plejer. I denne sprogbrug har vi identificeret *solskin* med Solen - og ikke med lyset -, fordi vi elsker det varme solskin så meget, at vi taler Solen væk, når solskinnet er væk.

En dansk-orientalsk skabelsesberetning ville måske tilsvarende have haft LYS den første dag og SOLSKIN den fjerde dag.

SOLEN OG MÅNEN ER LIGE STORE

Solen og Månen anvendes i elevhæftet som et standardeksempel på forskellen mellem at sanse umiddelbart og at vide noget naturvidenskabeligt.

Forskellen på Solen og Månen er naturvidenskabeligt set ekstrem

Diameter	400 : 1	Solen er 400 gange bredere end Månen
Areal	160.000 : 1	Solen ville se 160.000 gange større ud end Månen
Rumfang	64.000.000 : 1	Solen kan rumme Månen 64 millioner gange

Til oplysning mister Solen 100.000 tons masse i sekundet i energiudsendelse til rummet. Det kan da kaldes en slankekur (som man dog ikke vil kunne bemærke de næste mange tusinde år).

Elevhæftet til 3. klasse indeholder selvsagt ikke en kvantitativ, matematisk beskrivelse og sammenligning af Solen og Månen. Kun visualiseringer.

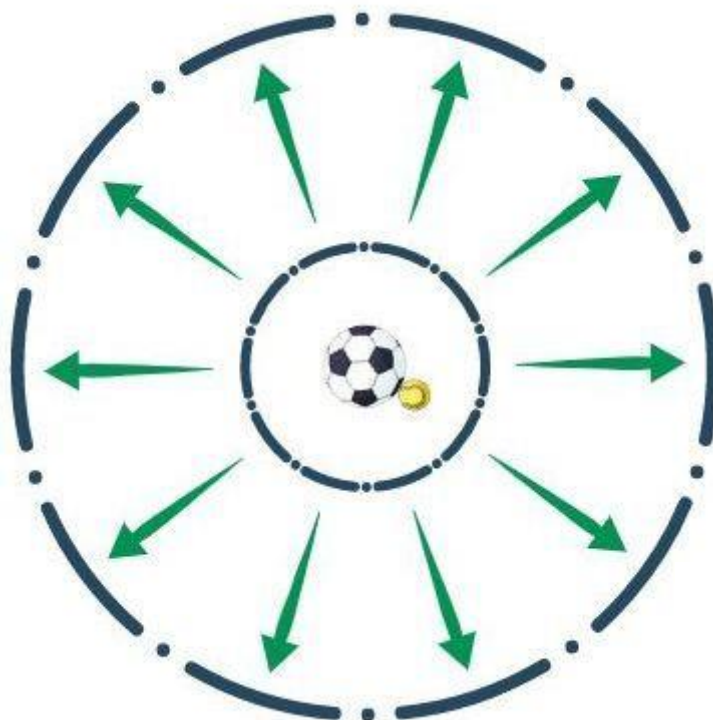
Forskellen på at beskrive menneskets oplevede verden og virkelighed og så dette, at beskrive den fysiske-materielle verden i sig selv er intet mindre end enorm. Det viser eksemplet med Solen og Månen.

Den fjerde dags beskrivelse af Solen og Månen er et rent maleri eller fotografi af dags- og aftenhimlen.

"De to store lys" skiller sig størrelsesmæssigt ud på himlen fra de mange stjerner i størrelse. Den ene er "det største lys" (dagen) og den anden er "det lille lys" (natten). De er lige store, men lyser med forskellig lysstyrke.

På plakaten er både det sanselige - samme størrelse - vist i naturen og på nattehimlen, og Solen og Månens faktiske størrelsesforhold er vist i universet på plakaten.

For mange elever vil det uden tvivl være mest effektivt at forstå størrelsesforskellen ved at lave øvelsen side 12 ude på fodboldbanen eller et andet sted med mindst 25 * 25 meters plads til at visualisere Solens diameter.



Indledning til 5. dag

DYR

Fisk, fugle, landdyr

Kategori

Elevhæftet har den 5. dag særligt fokus på begrebet kategori. Vi kan ikke tale om verden uden at bruge kategorier.



Man kan heller ikke tale ret længe før man har sagt en kategori: mennesker, hunde, biler, bøger, tænder, osv. Kategorierne findes i sproget som hierarkier. Meget få øverste kategorier, mange overkategorier, særdeles mange underkategorier.

Lav fx små sproglige øvelser i klassen. En sjov øvelse kan være at bruge ordet ER, og lave sætninger ud fra modellen: subjekt ER prædikat.

- En musvit ER en mejse
- En mejse ER spurvefugl
- En spurvefugl ER et dyr
- Et dyr ER et levende væsen
- Et levende væsen ER ... ????? (mundlam). Man plejer i filosofien her at sige "en substans", men det ord kender børnene ikke.

Man fortsætter således med at udfordre sig selv med et nyt ER indtil man bliver mundlam. Og på den måde når man kommet til erkendelse af den øverste sproglige kategori.

Andet eksempel

- En mountainbike er en cykel
- En cykel er et tohjulet køretøj
- Et tohjulet køretøj er et køretøj
- Et køretøj er en brugsting
- En brugsting er (tænke tænke) .. en ting
- En ting er (mundlam)

Indledning til 6. dag

MENNESKET



Den sjette dag følger elevhæftet ikke skabelsesberetningen fuldt ud, fordi alle dyrene blev behandlet på den 5. dag.

Livsbetingelserne for landdyr og mennesker ligner hinanden så meget, at de gamle jøder fandt det passende, at de blev skabt samme dag.

Modsætninger

At forstå ved hjælp af modsætninger. For at forstå os selv er vi nødt til at bruge to slags ord, som er vidt forskellige og aldeles uforenelige, nemlig ordene sjæl/psyke/det mentale på den ene side, og krop/legeme/organer på den anden side. Vi forstår os selv ved hjælp af disse uforenelige modsætninger. Gåden, der kaldes sjæl-legeme-problemet består. Ingen kan klarlægge, hvordan foreningen foregår. Men vi kan ikke gøre andet end at fortsætte med at sige det, som vi i grunden ikke forstår.

Nogen tilsvarende gælder, når vi søger at forstå et menneske i forhold til et dyr eller forstå et menneske i forhold til det guddommelige.

Begge relationer må nødvendigvis munde ud i, at vi både ligner og ikke-ligner. Og begge dele er nødvendige. Hvis den ene fjernes - ligner eller ikke-ligner - har vi sagt noget overdrevet eller det modsatte.

Mennesket ligner Gud

Det latinske udtryk for dette er (Imago Dei = Guds billede). Dette er højdepunktet den 6. skabelsesdag. Og efter sætningen om menneskets gudbilledlighed er skabelseshandlingerne forbi.

Naturvidenskabeligt kan man ikke argumentere for menneskets gudbilledlighed. Det siger sig selv, for naturvidenskabeligt set ligner menneskets og dyrs kroppe og organer hinanden. Det er et religiøst postulat at udnævne mennesket til at ligne Gud. Derfor er konsekvenserne og værdierne i kølvandet på postulatet om menneskets gudbilledlighed også religiøst begrundet.

I det hele tager er det kun muligt at argumentere for menneskets særlige status på et andet grundlag end et naturvidenskabeligt. Evolutionært er mennesket kun som et dyr, eller rettere netop et dyr. "Survival of the fittest" er evolutionsbiologiens grundlov. Intet humant samfund kan imidlertid have den grundlov.

Derfor har alle samfund en ekstraordinær opgave med at begrunde, hvilke værdier, der skal være samfundets grundlag.

Den vestlige kultur har i høj grad lagt sig op ad begrebet om menneskets gudbilledlighed. Det særlige ved den gamle jødiske tankegang er ikke begrebet gudbilledlighed, for det var allerede kendt og brugt af oldtidens religioner. Det særligt jødiske, og måske hovedårsagen til skabelsesberetningens affattelse, er, at gudbilledligheden gælder mennesket slet og ret, mand og kvinde, enhver. Alle uanset rang, status og hvad andet tænkes kan. Gudbilledligheden er den jødiske kulturs og religions enestående bidrag til vestlig kultur.

Hvad så, hvis man ikke er religiøs og også ønsker, at mennesket skal have ideologisk særstatus. Det kan fx hedde humanisme. Ordet human betyder netop menneske.

Med ordet gudbilledlighed til mennesket er debatten om samfundets værdier kun lige begyndt. Herefter følger den evige strid mellem fx ordene lighed og frihed. Politiske partier, filosoffer og religiøse tænkere, der søger at udfolde værdier og principper og styre et samfund med dem, hober sig op.

Den diskussion skulle materialet gerne røre eleverne med på et begyndende niveau. At være menneske er at søge godhed og retfærdighed, ikke kun for sig selv, men for almenvellet, for samfundet og fællesskabet. Det begynder med samtale og diskussion i klassen og alle andre steder, hvor mennesker taler sammen.

Den indre verden

Menneskets indre verden har i elevhæftet sin helt egen symbolik i form af kaninhuler. Denne symbolik er valgt for at lægge afstand til den synlige virkelighed. Kaninerne er den indre aktivitet.

Farvecirklen midt-nederst i den øjeformede grønmelerede figur anvendes i elevhæftet kun til at angive Solens centrum. Plakaten antyder den gule Sols enorme størrelse øverst oppe, hvor Emma vinker over imod Victor på cykel. Det er denne gule sol-cirkelebue, som har sit centrum præcist, hvor farvecirklen er.

Farver er også et resultat af lyset, og farvecirklen passer dermed til at være placeret midt i Solen. At det så forholder sig meget anderledes med farvernes opståen end vi går rundt og siger, er en ganske anden sag, som ikke kan behandles på dette niveau.

Det er på mange måder med farver som med regnbuen. Farverne eksisterer ligesom regnbuen kun inde i bevidstheden og ikke som farver ude i den ydre verden. Men det kan man næsten ikke holde ud at sige, for det lyder for mærkeligt. Den eneste grund til at nævne det lige her i omtalen af den indre verden kunne være for at tale den indre verden og bevidstheden op. Virkelighedsoplevelsen er meget mere afhængig af menneskets indre verden end det ofte siges. Vi lever af mange gode grunde under en naturvidenskabelig dominans, men bagsiden af denne dominans er, at den indre verden som virkelighed er kommet i skyggen af dominansen.

Og det er så farvecirklen i den indre verden en lille påmindelse om.

At opleve at være til og være et selv, at føle, at kunne handle med en viljesfrihed og mange andre indre virkeligheder er en verden i verden.



SAMFUNDET



Den syvende dag er noget særligt i fortællingen. Læg godt mærke til, at den 7. dag alene blandt dagene i fortællingen ikke har hverken morgen og aften. Det er ellers et omkvæd i slutreplikken efter hver skabelsesdag. "Og det blev aften, og det blev morgen."

Bemærk også, at det bliver morgen før aften de seks dage. Det skyldes, at den jødiske dag begynder klokken 6 om morgenen og ikke ved midnat. Det når således at blive morgen inden dagen er slut.

Fortællingen er mere symbolsk end man umiddelbart kan læse. Den er nemlig spækket med indbyggede 7-taller. Flere sætninger er bevidst konstrueret til at være på 1*7 ord, 2*7 ord eller 3*7 ord. Det kan ikke ses i oversættelserne, kun i begyndelsesverset 1. Mosebog 1, vers 1, som er på 7 ord også i oversættelsen. Flere hovedord og sætninger gentages 7 gange i teksten. Gennem tekstens konstruktion og syvtales-symbolikken vises tekstens hovedbudskaber.

Det gælder også den påfaldende udeladelse af aften og morgen den 7. dag.

Verden godhed - som i øvrigt også proklameres 7 gange - betyder, at verden efter den 6. dag nu fungerer i sin helhed. Gud er færdig. Det skyldes således ikke "træthed", at Gud holder fri. Guds frihed er til menneskets arbejde, formering og formning af verden, - samfundet.

Derfor slutter den 7. dag ikke. I dag er det ifølge skabelsesberetningen - dvs. symbolsk set - den 7. dag. Religiøst set kunne man derfor kalde dagen i dag for "Guds dag" eller for "Menneskets dag".

For os, der som de første generationer erfarer, at verdens og menneskets dag er nået til et bristepunkt, er det blevet særligt intenst, ansvarsfuldt og skræmmende at leve i bevidstheden om, at netop vi selv, mennesket, har fået en stor del af vores skæbne besejlet af os selv. Går den 7. dag på hæld for mennesket? Kan menneskets skaberevner ændre på dette, så vi kan afværge følgerne af vor egen kreativitet, udnyttelse og begær efter mere, der til sidst førte os ind i naturens ubalance?

Skabelsesberetningens umiddelbare tilgang til verdens godhed kan både forekomme naiv og for uskyldsen. Fortællingen giver imidlertid kun bolden op til et fremtidsspil med mennesket som hovedperson. Og beretningen slutter åben uden hverken aften eller morgen. - Fortællingerne i Bibelen umiddelbart efter skabelsesfortællingen (syndefald, syndflod og Babelstårn) savner derimod ikke realisme omkring menneskets skyld og ondskabens mulige vækst.

Skabelsesfortællingens rene forhold til godheden og udskyldelsen af ondskaben er tillige en håbefuld tanke, som passer til de fleste menneskers håb i verden, nemlig at godhed kommer først. Det onde bagefter. Det giver håb om, at godheden også kan vinde.

Afsluttende spil

Spil 1: Verdens syv dage, - Skabelsesberetningen som vendespil

Spil 2: Sansning eller Viden

Spil 3: Verdens fire verdener, quiz

Spil 4: Plakaten som puslespil

De fire spil er tilgængelige på emmaogvictor.nu

Verdens fire verdener er i projektet forstået og visualiseret på plakaten som

- **Naturen**, den sansede verden
- **Universet**, som vi ikke kan sanse, men har viden om
- **Den indre verden**, som vi mærker i vores indre
- **Samfundet**, der er den verden, som mennesket selv har skabt

