

# DET GODE LIV

10 filosofiske aktiviteter der kan anvendes i forbindelse med kulturforløbet  
for de ældste børnehavebørn:  
'Børneliv i gamle dage'



## Introduktion

Materialet består af 10 filosofiske aktiviteter, der handler om temaet ***det gode liv***. Alle aktiviteter relaterer sig til kulturforløbet "Børneliv i gamle dage."

I materialet arbejdes der med en filosofisk tilgang. Det betyder, at der lægges vægt på børns undren og refleksion og deres egne undersøgelser af forskellige, filosofiske spørgsmål. I alle aktiviteter lægges der vægt på fænomener og spørgsmål, som dukker op i tilknytning til kulturforløbet i UDFORSK. Det betyder, at de forskellige øvelser, billeder og aktiviteter, som præsenteres i materialet, alle lægger op til, at børnene skal undersøge og reflektere filosofisk over det gode liv.

## Hvad er filosofi med børn?

Filosofi med børn er betegnelsen for en pædagogisk praksis, hvor børn *filosoferer*. Der er tale om et særligt indhold og en særlig form eller tilgang. Indholdet er det, som der filosoferes over, mens formen udgør måden, hvorpå der filosoferes – herunder også den tilgang og de materialer, som understøtter, at der filosoferes.

### Indholdet – hvad kan man filosofere over?

Når man filosoferer, undersøger man de fænomener og spørgsmål, som filosoffer gennem århundreder har været optaget af. Det kan handle om det gode liv, natur, retfærdighed, viden, tid, kærlighed, håb, frihed osv. Disse fænomener optræder i vores liv uanset hvem vi er, hvor vi lever eller hvad vi beskæftiger os med.

Det særlige ved disse fænomener og de filosofiske spørgsmål er, at uanset hvor meget vi filosoferer, vil vi aldrig finde frem til kun ét svar. Svarene findes i vores tanker og afhænger af vores erfaringer, værdier, normer og perspektiver på tilværelsen.

Filosofi med børn handler om at skabe en pædagogisk praksis, hvor børn gennem filosofisk tænkning får mulighed for at svare på de filosofiske spørgsmål. At tænke filosofisk kræver, at man tænker alment. Det betyder, at børnenes svar ikke kun skal være konkrete og beskrivende, men også skal være almene og abstrakte. Hvis et barn fx skal svare på, hvad det gode liv er, vil det altså ikke være nok, hvis barnet siger, at det gode liv er at have en sød sovebamse. Det almene, filosofiske svar kunne – på baggrund af de konkrete erfaringer – være, hvis barnet sagde, at venskaber eller det at opleve tryghed er vigtigt for at leve et godt liv. Ved at sætte ord på nogle almene aspekter bliver samtalen relevant og vedkommende for alle, herunder også for de børn, der ikke har en sovebamse.

Selvom der ikke findes eksakte svar på de filosofiske spørgsmål, bygger filosofi på den betragtning, at vi som mennesker søger efter svar. Filosofi kommer af det græske ord *philosophia*, som betyder kærlighed til visdom eller indsigt, og netop dette betyder, at vi i filosofien stræber efter at finde svar. Selvom jeg ikke kan *vide*, hvad det gode liv er eller om naturen er smuk, så kan jeg stadig undre mig og filosofere over disse spørgsmål – og gennem mine filosofiske tanker måske nærme mig et svar.

### En åben tilgang

For at børn kan filosofere og undersøge deres omverden gennem tænkning, må man i en pædagogisk sammenhæng skabe rammer for dette. Det sker i en praksis, hvor børn får lov at tænke frit og bruge deres fantasi.

For at skabe en sådan praksis, må man som voksen møde børnene med en fordomsfri og åben tilgang. Det betyder, at man ikke på forhånd må have forventninger om *bestemte* svar, men at man derimod er åben for, at børnenes forskellige tanker kan træde frem.

Selvom man skaber rum for, at børn kan sætte ord på deres tanker og også eksperimentere med forskellige tanker, betyder det ikke, at alle svar er *lige* gode. Tværtimod er det vigtigt, at børnene også kan begrunde deres tanker og at de dermed tager de filosofiske spørgsmål alvorligt. Ved at begrunde og sætte ord på tankerne skærpes børnenes tænkning og samtalen får flere nuancer og mere dybde.

I filosofi med børn er det vigtigt at kunne stille *filosofiske spørgsmål*. Med dette menes, at man i formuleringen af spørgsmål netop åbner for alle tænkelige svar, og at spørgsmålene ikke rummer skjulte hensigter eller værdidomme. Det vigtige er netop ikke at finde frem til et eksakt svar, men at undersøge forskellige svar og dermed få indsigt i det fænomen eller tema, som er udgangspunktet.

### **Filosofiske spørgsmål**

Nedenfor ses en række eksempler på spørgsmål, hvoraf nogle er filosofiske, mens andre har indlejret værdidomme eller ønsker om bestemte svar – og dermed ikke er filosofiske.

Hvorfor er det godt at spise sund mad?

*Spørgsmålet rummer en forestilling om, at det ER godt at spise sundt og er dermed ikke et åbent, filosofisk spørgsmål.*

Er det godt at spise sund mad?

*Dette er et filosofisk spørgsmål, da det ikke har indlejret en særlig værdi.*

Kan en hund løbe hurtigere end et pindsvin?

*Spørgsmålet lægger op til et bestemt svar, som kan findes ved en empirisk undersøgelse og er dermed ikke et åbent, filosofisk spørgsmål.*

Hvad adskiller en hund fra et pindsvin?

*Dette kan være et filosofisk spørgsmål, da det lægger op til mange typer svar, fx svar, der handler om børnenes egne værdier og vurderinger (måske er en hund sødere end et pindsvin).*

Nogle filosofiske spørgsmål fører til et ja/nej-svar. Her skal den filosofiske samtale fortsætte med en uddybning af svaret. Fx:

Er det godt at være rig?

*Svar: Ja / Nej*

Opfølgende spørgsmål: Hvorfor er det godt at være rig? / Hvorfor er det ikke godt at være rig?

### **En fælles samtale**

Når man filosoferer med børn, er det en pointe, at børnene møder hinandens tanker og herigennem bliver både inspireret og udfordret. Dette kan ske i en filosofisk samtale, hvor børnene ikke bare taler med den voksne, men også taler med hinanden. Herved oplever de, at spørgsmålene kan have flere svar og at de netop i fællesskab kan komme nærmere nogle gode svar, også selvom målet ikke er at blive enige.

I den filosofiske samtale må den voksne sikre, at børnene holder sig til sagen. Det betyder, at den voksne må samle op undervejs og ofte gentage de filosofiske spørgsmål, så børnene kan fastholde opmærksomheden på disse. Det er vigtigt, at børnene lytter til hinandens svar og tænker sammen, dvs. tænker videre og prøver at forstå og forfølge hinandens tanker. Dette kan understøttes ved, at man som voksen gentager og følger op med spørgsmål. Man kan fx spørge på følgende måder:

- Hvad tænker du om det, som Valdemar siger?
- Er du enig i det?
- Kan man se det på andre måder?  
osv.

Ved at lytte til hinandens svar, kan børnene tænke sammen og supplere og udvide samtalen. Derved undgår man, at samtalen bevæger sig i alle mulige retninger styret af fx børnenes associationer. Forudsætningen for, at børnene kan holde sig til sagen er, at de lytter til hinanden og tager hinandens udsagn alvorligt. Her kan det ofte være en hjælp at inddrage forskellige materialer og øvelser, fordi disse rammesætter og inspirerer til en struktureret arbejdsgang. I kataloget her findes de materialer og øvelser, som Rum for Undren har udarbejdet til brug i forbindelse med kulturforløbet "Børneliv i gamle dage."

## Syv gode råd

Rum for Undren har tidligere udarbejdet *Syv gode råd*, der kan bruges i enhver sammenhæng, hvor man ønsker at filosofere med børn. Disse råd er gengivet herunder. Ønsker man at fordybe sig endnu mere i filosofi med børn, kan man evt. læse blogindlægget *Filosofi med børn – introduktion* (se litteratur).

### 1 RAMMEN

Sørg for at der er god tid til at børnene kan tænke og tale sammen. Det kræver tid til fordybelse, når filosofiske spørgsmål undersøges.

### 2 STIL ÅBNE SPØRGSMÅL

At stille åbne spørgsmål betyder, at man stiller spørgsmål, som man ikke selv kender svaret på og som man heller ikke ønsker bestemte svar på. I den filosofiske samtale er den voksne uvidende og fordomsfri.

### 3 LYT OG VÆR ÅBEN

Det er vigtigt at være lyttende, åben og undersøgende i forhold til de svar, som børnene kommer med. Børnenes svar afspejler deres erfaringer, som skal tages alvorligt.

### 4 FÅ BØRNENE TIL AT TÆNKE MERE

Den filosofiske samtale handler om at tænke sammen og i fællesskab finde svar på de filosofiske spørgsmål. Samtalen holdes i gang ved at børnene uddyber, argumenterer, begrundes og giver eksempler. Det er vigtigt, at børnene ikke kun udfolder konkrete erfaringer, men også sætter ord på almene perspektiver.

### 5 OPSUMMÉR

Målet for den filosofiske samtale er ikke at nå frem til et endegyldigt svar, men derimod at undersøge forskellige nuancer og perspektiver, for derved at opnå større indsigt. Som voksen er det vigtigt at kunne opsummere undervejs, så samtalen bliver på sporet.

### 6 INDDRAG MATERIALER

At filosofere handler om at tænke og sætte ord på sine tanker. Forskellige former for samtalekort, billedkort, kunstværker, genstande og øvelser kan hjælpe med at bringe flere perspektiver i spil og samtidig skabe et fælles visuelt fokus.

### 7 ANDRE UNDERSØGELSESFORMER

De filosofiske tanker kan ofte hjælpes på vej ved at inddrage andre undersøgelsesformer. Her kan forskellige kunstneriske arbejdsformer fungere som en måde at undersøge filosofiske spørgsmål på.

## Litteratur og inspiration

Der findes mange fagbøger og artikler, der handler om filosofi med børn, herunder også filosofi med børn i børnehaven. Nedenfor ses nogle af disse.

- Børresen, Beate og Malmhøster, Bo (2008): *Filosofere i barnehagen*. Fagbokforlaget.
- Korsgaard, Sanni Maria P. (2018): *Kan man være venner med en løve? Om et filosofiprojekt med udgangspunkt i Rum for Undren's materiale*. BØRNS hverdag, Nr. 8, december. Web: [https://www.rumforundren.dk/wp-content/uploads/2025/03/BOeRNS-hverdag\\_Kan-man-vaere-venner-med-en-loeve.pdf](https://www.rumforundren.dk/wp-content/uploads/2025/03/BOeRNS-hverdag_Kan-man-vaere-venner-med-en-loeve.pdf)
- Nabe-Nielsen, Louise (2019): *Filosofi i skolen. Undervisningens rum for undren*. Hans Reitzel.
- Nabe-Nielsen, Louise (2021): *Filosofi med børn – introduktion*. Bloggen Tankestreger. Web: <https://www.rumforundren.dk/filosofi-med-boern-introduktion/>
- Olsholt, Øyvind og Schjelderup, Ariane B. (2013): *Filosofi og etikk i barnehagen*. Cappelen Damm Akademisk.
- Olsholt, Øyvind, Lahaise, Maaïke og Schjelderup, Ariane (2010): *Filosofiske samtaler i barnehagen. Å ta barns tenkning på alvor*. Kommuneforlaget.
- Sollid, Anita Merethe Ribe (2022): *Bli med på filosofi i barnehagen!* Fagbokforlaget.
- Stanley, Sara (2012): *Why think? Philosophical play from 3-11*. Bloomsbury Publishing.
- Toft, Jonna (2019): *Hvor kommer vejret fra? Tema: filosofi i børnehøjde*. Fagbladet FOA, Nr. 02. Web: [https://www.rumforundren.dk/wp-content/uploads/2025/03/Fagbladet-FOA\\_Hvor-kommer-vejret-fra.pdf](https://www.rumforundren.dk/wp-content/uploads/2025/03/Fagbladet-FOA_Hvor-kommer-vejret-fra.pdf)

# Oversigt over materialet

## 1 Tankekort (4 forskellige)

- **Tipoldemors bod**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Livet i gamle dage og madens betydning for det gode liv.

Filosofisk spørgsmål:

- Hvad betyder maden for det liv, vi lever?
- Er smag vigtigt?

- **Leg ved den gamle mølle**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Legens og legetøjets betydning for det gode liv.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad betyder leg for det gode liv?
- Er der forskel på leg i gamle dage og leg i dag?

- **Ved stranden**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Gøremål og muligheder i gamle dage og i dag.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad betyder omgivelserne for det liv, man lever?
- Er livet anderledes i dag end for 100 år siden?

- **Familien Larsen**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Pligter og hverdagsliv i gamle dage.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad betyder pligter for at kunne leve et godt liv?
- Hvem bestemmer over ens liv?

## 2 Det gode liv

Type: Filosofisk øvelse med brug af en vurderingslinje, hvor den ene ende indikerer *et meget godt liv* og den anden indikerer *et mindre godt liv*. Desuden bruges tegninger af otte karakterer fra hhv. 1923 og i dag.

Fokus: Med afsæt i konkrete karakterer skal børnene vurdere, hvem der lever et godt liv og hvorfor?

Filosofiske spørgsmål:

- Hvilken forskel er der på livet i gamle dage og livet i dag?

- Hvad skal der til for at leve et godt liv?

### **3 Hvem vil du helst være?**

Type: Filosofisk øvelse med brug af fire tegnede karakterer fra hhv. 1923 og i dag.

Fokus: Børnene skal vurdere, hvem af de fire karakterer, de helst vil være og hvorfor. Hver karakter har både nogle muligheder og nogle begrænsninger.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad er det gode børneliv?
- Hvad er vigtigt for at kunne leve et godt liv?

### **4 Hvem bestemmer?**

Type: Filosofisk øvelse med brug af cirkler samt forskellige konkrete situationsbeskrivelser.

Fokus: Om at bestemme og hvad det vil sige at bestemme, både i gamle dage og i dag.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvem bestemmer – og hvad kan man bestemme?
- Er det godt at bestemme?

### **5 Undrekort (4 forskellige)**

#### **• Bogen i skoven**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Mødet med noget ikke-eksisterende. Om at træde ind i en anden virkelighed.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad sker der hvis man træder ind i et eventyr?
- Kan man rejse til andre verdener?

#### **• Masser af gaver**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Mødet med noget ikke-eksisterende. Om at få masser af gaver.

Filosofiske spørgsmål:

- Er det godt at få mange gaver?
- Hvad er en god gave?

#### **• På farten**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Mødet med noget ikke-eksisterende. En moderne bil trækkes af en hest.

Filosofiske spørgsmål:

- Er det vigtigt at kunne køre hurtigt?
- Lever man et bedre liv med moderne ting end med ting fra gamle dage?

#### **• Søndag**

Type: Filosofisk billedsamtale med brug af billedkort.

Fokus: Mødet med noget ikke-eksisterende i naturen. Om at være barn og voksen, og om leg og pligter.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvornår er man voksen?
- Kan man leve et godt liv, selvom man har pligter?

## 6 Pligter

Type: Filosofisk øvelse med brug af en vurderingslinje, hvor den ene ende indikerer *enig* og den anden indikerer *uenig*. Desuden bruges en række påstande.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad er en pligt?
- Er det vigtigt at have pligter?

## 7 Tidsrejse

Type: Filosofisk øvelse, hvor børnene skal tegne.

Fokus: At forestille sig at leve i en anden tid end ens egen, fx en farlig, sjov eller kedelig tid.

Filosofiske spørgsmål:

- Kan man leve et godt liv i en anden tid?
- Er det bedst at leve et sjovt, farligt eller kedeligt liv?

## 8 Tankeleg

Type: Filosofisk øvelse med brug af tankeleg (kort).

Fokus: At forestille sig noget (endnu) ikke eksisterende, som handler om det gode liv.

## 9 Livet i 1923 – fantastiske fortællinger

Type: Filosofisk øvelse med brug af fantasikort.

Fokus: At forestille sig konkrete situationer som har udfoldet sig i 1923, med særligt fokus på hverdagslivet og spørgsmålet om det gode liv.

Filosofiske spørgsmål:

- Kan man leve et godt liv, selvom der er ting, man ikke har?
- Hvad er det gode liv – i 1923 og i dag?

## 10 Mit gode liv

Type: Filosofisk øvelse med brug af tegninger af genstande fra hhv. 1923 og i dag. Børnene skal lave collager, der viser deres eget gode liv.

Fokus: At forholde sig til genstande og disses betydning for hverdagslivet, herunder at kunne vurdere, om nogle ting er vigtigere end andre.

Filosofiske spørgsmål:

- Hvad er det gode liv?
- Hvad er nødvendigt for at leve et godt liv?

# Tankekort

# Vejledning

## Tankekort

Til denne øvelse hører en æske med 4 *Tankekort* om *Det gode liv*: Tipoldemors bod, Leg ved den gamle mølle, Ved stranden og Familien Larsen. På bagsiden af hvert billede er der en udførlig vejledning, som skal bruges til forberedelse, og hjælpespørgsmål m.m., som bruges sammen med børnene. Find kortet som du vil bruge og læs teksten på bagsiden, før I går i gang.

## Formål

Med *Tankekortet* lægges der op til at filosofere med børn. Her er det vigtigt at skabe rum for børnenes umiddelbare undren, ligesom det er vigtigt at undersøge det valgte tema ved at gå i dybden med forskellige, filosofiske spørgsmål.

Billeder udtrykker ofte noget væsentligt om et filosofisk tema, og kan således fungere som *tankevækker*, når man filosoferer med børn. I filosofiske billedsamtaler er det vigtigt at veksle mellem det, som billedet udtrykker på den ene side og børnenes egne erfaringer og fortællinger på den anden side. Samtidig skal samtalen også bevæge sig op på et alment plan, hvor man undersøger, hvad temaet kan siges at være på tværs af forskellige erfaringer og hverdagsfortællinger. Det er disse tre perspektiver, som understøttes med hjælpespørgsmålene.

I filosofi med børn skal billeder først og fremmest inddrages for at vække undren og inspirere til nye eller mere nuancerede tanker hos børnene. Det gælder derfor ikke om at nå frem til en særlig tydning eller analyse af billedet, men derimod om at undersøge det valgte tema.

## Arbejdsgang

Lad børnene stå eller sidde i en cirkel, så de kan se *Tankekortets* forside. Gennemfør en filosofisk billedsamtale med fokus på temaet *Det gode liv*.

1. Samtalen kan indledes med en undringsfase, hvor børnene beskriver, hvad de ser på billedet. Her skal de sætte ord på, hvad der helt umiddelbart griber dem og vækker undren.
2. Fortæl derefter børnene, hvad billedet forestiller (jf. afsnittet "Om tegningen" på bagsiden af *Tankekortet*). Fortæl dem også, at billedet handler om *det gode liv*. Spørg børnene om, på hvilken måde de tænker, at billedet viser noget om *det gode liv*.
3. Fortsæt nu den filosofiske billedsamtale, idet der veksles mellem, hvad billedet udtrykker og hvad børnene har af erfaringer. Spørg også til det almene, filosofiske perspektiv på temaet. Brug evt. hjælpespørgsmålene bag på hvert kort.
4. Afslut samtalen med at opsummere de tanker og spørgsmål, som har været i spil i samtalen. Spørg også børnene om de fik nye tanker ved at se på billedet.

# Det gode liv

# Vejledning

## Det gode liv

8 karakterer og 2 ordkort til udprint i slutningen af dette afsnit.

### Formål

I øvelsen skal børnene filosofere over, hvad et godt liv er. De skal placere otte forskellige karakterer på en vurderingslinje og undervejs vurdere, hvem der lever et godt liv. Herved inspireres de til at filosofere over, hvad der er det gode liv, og hvad der gør livet mere eller mindre godt. De otte karakterer har forskellige vilkår og muligheder, hvilket får betydning for børnenes vurderinger.

### Filosofiske perspektiver

Når vi ser andre mennesker og hører om det liv, de lever, kan det nogle gange få os til at tænke over, hvad et godt liv er. Nogle ting forbinder vi ofte umiddelbart med et godt liv, fx det at have tid og penge, mens der er andre ting, vi anser som mindre vigtige eller måske ligefrem som noget, der gør livet mindre godt, fx det at have pligter eller fysiske udfordringer.

I øvelsen skal børnene vurdere, hvor godt et liv de otte forskellige karakterer lever. Karakterernes liv er forskellige, idet nogle af dem er voksne, mens andre er børn, nogle levede for 100 år siden, mens andre lever i dag, én er kendt, en anden er omgivet af en masse dyr, én er fysisk udfordret og en anden går hjemme hos sin mor. For nogle af karaktererne er deres livssituation et vilkår, mens andre af karaktererne nemmere kan lave om på deres liv.

De forskellige perspektiver kan inddrages i samtalen og dermed bidrage til at bringe flere nuancer i spil. Gennem øvelsen og samtalen inviteres børnene til at reflektere dybere over, hvad det vil sige at leve et godt liv, og hvad der har betydning for, om det liv, man lever, er mere eller mindre godt.

### Materialer

Brug tape eller kridt til at udforme en vurderingslinje på gulvet med. Desuden skal de otte karakterer samt de to ordkort med sætningerne "Et meget godt liv" og "Et mindre godt liv" printes.

### Øvelsen: Det gode liv

Lav vurderingslinjen på gulvet og placér de to ordkort i hver ende af linjen. Fortæl derefter børnene, at den ene ende indikerer *et meget godt liv*, mens den anden ende indikerer *et mindre godt liv*.

Lad nu børnene stå i en cirkel rundt om linjen og fortæl dem, at de om lidt skal møde otte personer, som er helt forskellige. Fire af personerne lever i dag og de andre fire levede for 100 år siden.

Vis børnene én af karaktererne og fortæl børnene om karakteren ud fra den korte tekst under tegningen. Giv derefter kortet til én af børnene, som nu skal placere det på linjen. Lad gerne de andre børn hjælpe, hvis barnet med kortet har brug for det. Bed barnet fortælle, hvorfor personen lever et mere eller mindre godt liv. Gennemfør nu en fælles filosofisk samtale med udgangspunkt i karakteren og spørgsmålet om, hvad et godt liv er. Brug gerne *hjælpe spørgsmålne* i samtalen.

Undervejs i samtalen skal de andre karakterkort inddrages og placeres på vurderingslinjen af forskellige børn. Samtalen vil udvikle sig efterhånden, som der kommer flere karakterer til. Måske er barne-popstjernens liv godt, men ikke lige så godt som Hr. og Fru Larsens datter, der kan være meget mere sammen med sin familie.

Da børnene ikke kender karaktererne, er det vigtigt, at de undervejs får lov at sætte ord på, hvordan de forstår dem. Måske har de besøgt Hr. og Fru Larsens hus i Nymindegab og kan fortælle om detaljer fra besøget eller måske har de andre tanker, som giver mening at inddrage. Lever den gamle dame fx et godt liv, fordi hun har 100 katte eller har hun kattene, fordi hun er ensom – og måske derfor ikke lever et godt liv? Det vigtige i samtalen er ikke, at børnene placerer kortene et bestemt sted, men at åbne for børnenes tanker og med dette som afsæt få dem til at tænke over, hvad et godt liv er.

### **Hjælpe spørgsmål**

- Hvorfor skal karakteren placeres dér på linjen?
- Hvad er det, der gør, at den ene karakter lever et bedre liv end den anden?
- Kunne karaktererne også placeres andre steder på linjen?
- Hvilken karakter lever det mindre gode liv?
- Hvilken karakter lever det meget gode liv?
- Hvad kan karaktererne gøre for at leve et bedre liv?
- Skal karaktererne lave om på sig selv, hvis de vil leve et bedre liv?
- Lever man et bedre liv som barn end som voksen?
- Lever man et bedre liv i dag end for 100 år siden?
- Er det vigtigt at have dyr, hvis man vil leve et godt liv?
- Er det vigtigt at have meget fritid, hvis man vil leve et godt liv?
- Er det vigtigt at have penge, hvis man vil leve et godt liv?
- Er det vigtigt at kunne lege, hvis man vil leve et godt liv?
- Er det vigtigt at kunne bevæge sig, hvis man vil leve et godt liv?
- Er det vigtigt at være kendt, hvis man vil leve et godt liv?
- Hvad har betydning for, om man lever et godt liv?

- Hvad har man mest brug for, hvis man vil leve et godt liv?
- Kan man selv bestemme, om man vil leve et godt liv?
- Kan man altid ændre på sit liv, så det bliver bedre?
- Hvad er et godt liv?

### **Tips!**

Øvelsen kan udvides ved at bede børnene selv tegne en karakter, som lever et godt liv. Efterfølgende kan de placere deres karakter på linjen, idet der gennemføres en filosofisk samtale med udgangspunkt i, hvordan de forskellige karakterer adskiller sig fra hinanden.

## Karakterer



**1 // NUTID**

**Barne-popstjerne.** 9 år gammel og kendt i hele verden.



2 // NUTID

Dreng i kørestol. 10 år gammel.



**3 // NUTID**

**En travl og rig voksen.**



4 // NUTID

En gammel dame. Hun ejer 100 katte.



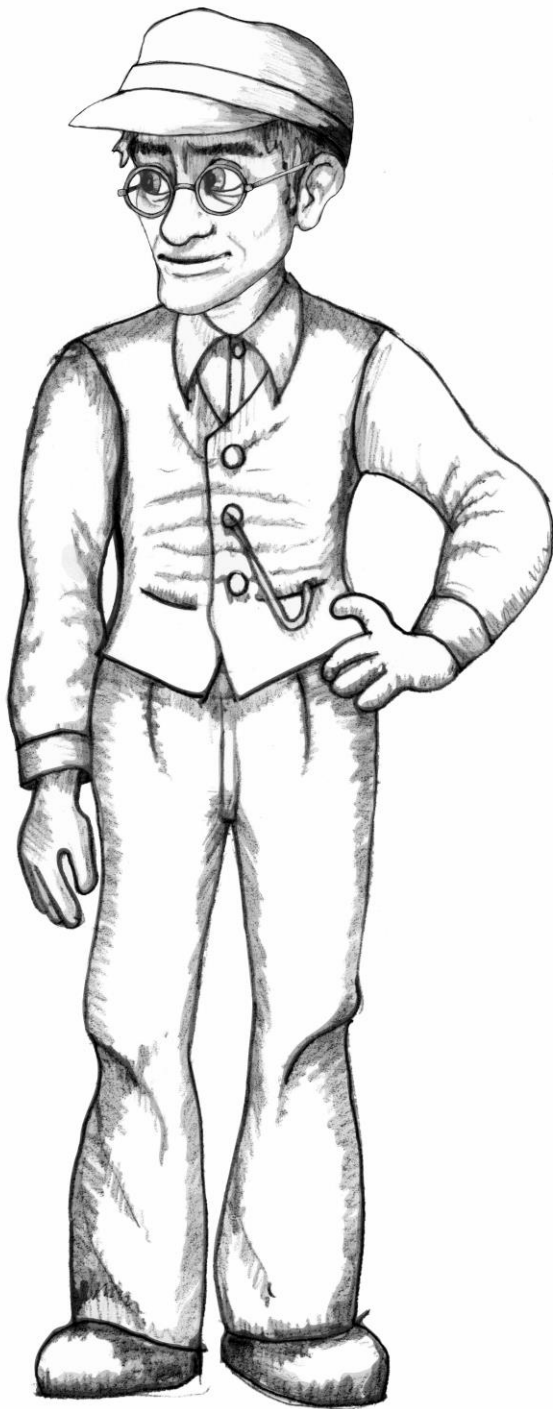
5 // 1923

**Hr. og Fru Larsens datter.** 5 år gammel. Er derhjemme, hvor hun hjælper sin mor med de huslige pligter.



6 // 1923

**En esepige.** Hun hjælper fiskerne med garn og kroge.



7 // 1923

**Hr. Larsen.** Ejer et savværk.



8 // 1923

**Fru Larsen.** Hjemmegående husmor.

**Et**  
**MEGET**  
**godt liv**

**Et**  
**MINDRE**  
**godt liv**

**Hvem vil du helst være?**

# Vejledning

## Hvem vil du helst være?

4 karakterer til udprint i slutningen af dette afsnit.

## Formål

I øvelsen skal børnene filosofere over, hvilket liv de gerne vil leve. De skal vælge mellem fire karakterer, der lever i henholdsvis 1923 og i dag og som har forskellige muligheder og materialer til rådighed. Ved at tage stilling til hvilken karakter, de helst vil være, inspireres børnene til at filosofere over, hvad der er et godt og ønskværdigt liv. Dette kan efterfølgende give anledning til refleksioner over deres eget liv.

## Filosofiske perspektiver

Livsvilkår og muligheder har altid haft betydning for, hvilket liv man kunne leve. For 100 år siden var der færre muligheder og færre materialer, men til gengæld var man ofte tættere på naturen og dyrene. I dag er der masser af muligheder, men samtidig må man ofte gå glip af noget, fordi man ikke kan gøre alt på én gang eller være alle steder på samme tid.

Spørgsmålene i øvelsen handler om, hvilken betydning *materialer, muligheder, tid, natur* og *pligter* har for, om man lever et godt liv.

Johannes (karakter 1) bruger masser af tid på noget, han godt kan lide, nemlig at se iPad. Til gengæld går han glip af andre sjove ting, som hans venner og familie laver. Selma (karakter 2) går til masser af aktiviteter i sin fritid og hun synes det hele er sjovt og spændende. Men der er mange andre ting, hun også godt gad, og hun har svært ved at vælge – og desuden har hun slet ikke tid til mere i sit travle liv. Inger (karakter 3) leger med de materialer, som er i haven. Der er ikke mange ting til rådighed, men hun er meget opfindsom, når hun bygger og leger med stenene og træet. Arne (karakter 4) er tæt på dyrene og nyder i et kort øjeblik tiden sammen med sin ko Karoline. Det er hans opgave at passe dyrene, så han skal også både fodre dem og muge ud.

## Materialer

I øvelsen skal de fire *Karakterer* printes og bruges som fysiske billeder, gerne i A3. Desuden skal der bruges elefantsnot eller tape til ophæng af karaktererne.

## Øvelsen: Hvem vil du helst være?

Lad børnene stå i en cirkel og indled øvelsen med at spørge børnene, om de helst vil være barn i dag eller for 100 år siden. Samtalen må gerne være helt åben, så børnene får mulighed for at sætte ord på deres umiddelbare tanker.

Placér herefter de fire karakterer i fire hjørner af lokalet. Præsenter kort de fire karakterer for børnene ved at læse den korte beskrivelse op. Fortæl børnene, at to af karaktererne er fra i dag, og to af dem er fra 1923. Bed nu børnene om at placere sig ved den karakter, som de helst vil være.

Når alle børn har placeret sig, gennemføres en filosofisk samtale med udgangspunkt i børnenes placering og tanker. Børnene skal begrunde deres valg. Brug gerne *hjælpe spørgsmålne* i samtalen.

Hvis børnene undervejs i samtalen bliver opmærksom på perspektiver, som ændrer deres valg, må de gerne flytte sig hen til en anden karakter. Afslut samtalen ved at spørge børnene, om der altid er både gode og dårlige ting ved at være barn.

## Hjælpe spørgsmål

- Hvorfor har du valgt den karakter?
- Hvad er vigtigt i livet, når man er barn?
- Er det vigtigt at gå til fritidsaktiviteter?
- Er det vigtigt at have masser af legetøj?
- Er det vigtigt at have dyr?
- Er det vigtigt at have en iPad?
- Ligner din karakters liv dit eget liv?
- Er der dårlige ting ved den karakter, du har valgt?
- Er det vigtigt at være sammen med andre mennesker?
- Er det vigtigt at have tid?
- Kan man have for meget tid?
- Er det vigtigt at have pligter?
- Kan det være sjovt at have pligter?
- Mangler din karakter noget for at leve et godt liv?
- Hvad er det bedste ved livet i 1923?
- Er livet bedre i dag end i 1923?
- Hvad ville du lave, hvis du levede i 1923?
- Hvad er vigtigst for at leve et godt liv?

**Tips!**

Øvelsen kan udvides ved at bede børnene tegne den karakter og livssituation, som de allerhelst selv vil være. Snak derefter om, hvordan børnenes egne karakterer adskiller sig fra de fire karakterer i øvelsen.

## Karakterer



### 1 // NUTID

**Johannes** elsker at se på iPad. Faktisk bruger han al sin fritid på det. Derfor går også han tit glip af ting, som hans kammerater og familie laver.



## 2 // NUTID

**Selma** går til spejder. Hun går også til både ballet, gymnastik, fodbold, tuba og et par andre ting. Hun går til så mange ting, at hun næsten aldrig er hjemme.



3 // 1923

**Inger** sidder i haven og leger med stenene. Hun har masser af tid og får mange nye ideer – også selvom det næsten altid er sten eller træ hun leger med. Der er nemlig ikke så meget andet.



4 // 1923

**Arne** nyder roen sammen med sin ko Karoline. Han kan dog kun ligge her et par minutter mere, inden han skal fodre grisen og se til de små lam.

# Hvem bestemmer?

# Vejledning

## Hvem bestemmer?

*Situationer fra 1923* til udprint i slutningen af dette afsnit

### Formål

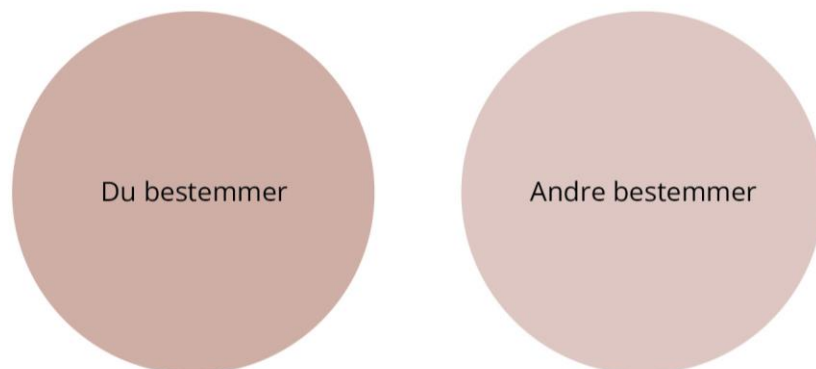
Når vi taler om det gode liv, taler vi ofte om, hvordan vi lever og hvilken frihed, vi har i vores liv. I øvelsen *Hvem bestemmer?* skal børnene undersøge, hvem der i dag bestemmer i forskellige situationer – og med reference til 1923 får de indsigt i, hvordan børns liv og hverdag har ændret sig gennem tiden. Dermed inspireres børnene til at filosofere over, hvad det vil sige at bestemme.

### Filosofiske perspektiver

At leve et godt liv handler for mange mennesker om at kunne bestemme over sig selv og have frihed til at vælge. Som barn er der mange ting, man ikke selv kan få lov at bestemme – og hvis man ser på børnelivet for 100 år siden, var der endnu færre ting, som børn kunne bestemme.

Alt, hvad vi som mennesker gør, er styret af, at nogle bestemmer eller har bestemt noget. Det kan enten være os selv eller andre, der bestemmer. Nogle gange er det tydeligt, hvem der bestemmer, som når fx ens forældre har bestemt, at man skal i seng klokken 19. Andre gange er det sværere at få øje på, hvem der bestemmer – det gælder fx når vi følger trafikreglerne. Ofte er der mange, der bestemmer på samme tid, og indimellem er der nogle, der bestemmer, uden de selv ved det.

Gennem øvelsen får børnene indsigt i, hvordan børns selvbestemmelse har ændret sig gennem tiden. Desuden inspireres de til i fællesskab at undersøge, hvad det overhovedet vil sige at bestemme.



Figur 1. Cirkler

## Materialer

I øvelsen skal der laves *to cirkler* (jf. figur 1). Cirklerne kan etableres ved hjælp af snor, kridt eller hulahopringe.

Print situationerne fra 1923, så de let kan læses højt for børnene i øvelsen.

### Øvelsen: Hvem bestemmer?

Lav to cirkler på gulvet (jf. figur 1) og fortæl børnene, hvad cirklerne betyder. Lad børnene stå i en rundkreds rundt om cirklerne og fortæl, at de nu skal høre om nogle situationer, som fandt sted i 1923.

Børnene skal på skift være hovedperson i de forskellige situationer. Vælg et barn, der skal være hovedperson i første situation. Barnet skal først agere hovedperson fra 1923 og derefter være sig selv, dvs. fra nutiden.

Læs første situation højt og bed barnet placere sig i cirklen "Andre bestemmer". Snak med børnene om, hvad vil det vil sige, at andre bestemmer og om, hvem der mon bestemmer over barnet i 1923 – er det fx forældrene, naboen, præsten, læreren eller andre? I denne del af øvelsen får børnene en forståelse af, at man som barn i 1923 ofte skal gøre, hvad andre bestemmer.

Læs nu samme situation højt igen og bed børnene tænke over, hvem der i dag bestemmer i denne situation. Spørg derefter det udvalgte barn om, hvem der bestemmer, hvis han/hun var i denne situation i dag – er det barnet selv eller andre? Bed barnet placere sig i den cirkel, der passer bedst, og lad ham/hende fortælle om sin placering.

Lad alle børn deltage i samtalen, idet hjælpespørgsmålene herunder evt. inddrages.

Efter samtalen gentages øvelsen med et nyt barn og en ny situation læses højt.

### Hjælpespørgsmål

- Hvad vil det sige at bestemme?
- Er der altid nogle, der bestemmer over dig?
- Hvem bestemmer over én?
- Kan man ændre på, hvem der bestemmer over én?
- Er det godt, at andre bestemmer over dig?
- Bestemmer du over andre?
- Kan man undgå, at andre bestemmer over en?
- Kan man selv vælge, om andre skal bestemme over en?
- Kan man bestemme alting selv, når man er voksen?
- Er det godt at bestemme over sig selv?
- Hvis du selv kunne bestemme, ville du så have handlet anderledes i situationen?

## Situationer fra 1923

I er færdige med at spise aftensmad og der skal ryddes op. Du går ud i køkkenet og begynder at tage opvasken som du plejer.

Det er morgen og du skal snart i skole. Inden du går hjemmefra, reder du dit hår, så det ser pænt ud.

Din far har travlt med sit arbejde og du hjælper ham i værkstedet.

Du står op om morgenen og tager det tøj på, som er lagt frem på stolen.

Din lillesøster skal have mad og du sørger for at smøre hendes brød.

I skal til familiefest og du har ikke lyst til at komme med. Alligevel tager du med.

Du drømmer om at blive opfinder, når du engang bliver stor, men du ender med at lave det samme som din mor/far.

Det er aften og din sengetid. Du har lyst til at blive oppe lidt længere, men går alligevel i seng.

Om eftermiddagen mødes du med nogle kammerater og sammen står I på stylder og har det sjovt. Klokkeren 16.30 går du ind i værkstedet og hjælper din far med at feje.

Dit tøj er ved at være lidt slidt og du vil gerne have noget nyt.

Det er søndag og din familie går altid i kirke. Du går med som du plejer.

Dit tøj er beskidt og skal vaskes. Du hjælper med at hænge det til tørre.

# Undrekort

# Vejledning

## Undrekort om Det gode liv

Til denne øvelse hører en æske med 4 *Undrekort* om *Det gode liv*: Bogen i skoven, Masser af gaver, På farten og Søndag. På bagsiden af hvert billede er der en udførlig vejledning, som skal bruges til forberedelse, og hjælpespørgsmål m.m., der bruges sammen med børnene. Find kortet som du vil bruge og læs teksten på bagsiden, før I går i gang.

### Formål

Når man ser eller oplever noget, som er anderledes end det, man kender, vil man ofte opleve en form for undren. At undre sig betyder, at man bliver grebet af noget, som man ikke umiddelbart kan begribe eller forstå – men som man alligevel prøver at forstå.

Man siger, at filosofi begynder med undren. For undren fører nemlig spørgsmål med sig. Gennem spørgsmål kan man undersøge verden, søge efter svar og måske nå frem til forståelse og indsigt.

Ofte undrer vi os over fænomener, som viser sig i vores omverden. Det kan være fænomener i naturen, i kunsten eller i hverdagslivet. Selvom vi undrer os hver især, er vores undren ofte knyttet til erfaringer, der er genkendelige for andre.

Billeder er menneskeskabte udtryk, som ofte rummer mange uforståelige elementer. Samtidig skaber billeder mulighed for fælles undren, da mange børn kan kigge på billedet på samme tid. Selvom børnene hver især undrer sig over forskellige elementer i et billede, vil der også være en fælles optagethed af noget i billedet.

### Billeder og filosofisk samtale

Billeder udtrykker ofte noget væsentligt om et filosofisk tema, og kan således fungere som *tankevækker*, når man filosoferer med børn.

I filosofiske billedsamtaler er det vigtigt at veksle mellem det, som billedet udtrykker på den ene side, og børnenes egne erfaringer og fortællinger på den anden side. Samtidig skal samtalen også bevæge sig op på et alment plan, hvor man undersøger, hvad temaet kan siges at være på tværs af forskellige erfaringer og hverdagsfortællinger. Det er disse tre perspektiver, som understøttes med hjælpespørgsmålene.

I filosofi med børn skal billeder først og fremmest inddrages for at vække undren og inspirere til nye eller mere nuancerede tanker hos børnene. Det gælder derfor ikke om at nå frem til en særlig tydning eller analyse af billedet, men derimod om at undersøge det valgte tema.

## Arbejdsgang

Lad børnene stå eller sidde i en cirkel, så de kan se Undrekortets forside. Gennemfør en filosofisk billedsamtale med fokus på temaet *det gode liv*.

1. Samtalen kan indledes med en undringsfase, hvor børnene beskriver, hvad de ser på billedet. Her skal de sætte ord på, hvad der helt umiddelbart griber dem og vækker undren.
2. Fortæl derefter børnene, hvad billedet forestiller (jf. afsnittet "Om tegningen" på bagsiden af *Undrekortet*). Fortæl dem også, at billedet handler om det gode liv. Spørg børnene om, på hvilken måde de tænker, at billedet viser noget om *det gode liv*.
3. Fortsæt nu den filosofiske billedsamtale, idet der veksles mellem, hvad billedet udtrykker og hvad børnene har af erfaringer. Spørg også til det almene, filosofiske perspektiv på temaet. Brug evt. hjælpespørgsmålene bag på hvert kort.
4. Afslut samtalen med at opsummere de tanker og spørgsmål, som har været i spil i samtalen. Spørg også børnene om de fik nye tanker ved at se på billedet.

# Pligter

# Vejledning

## Pligter

*Udsagn om pligter* til udprint i slutningen af dette afsnit.

### Formål

Uanset om man lever i dag eller levede for 100 år siden, er livet fuld af pligter. Der er altid noget, man som menneske bør gøre. I øvelsen *Pligter* præsenteres børnene for en række udsagn, hvor de skal vurdere, hvad de vil gøre i forskellige situationer – herunder om de tænker, at de har pligt til at handle på en bestemt måde. Dermed inspireres børnene til at filosofere over, hvad pligter er og hvor pligter kommer fra.

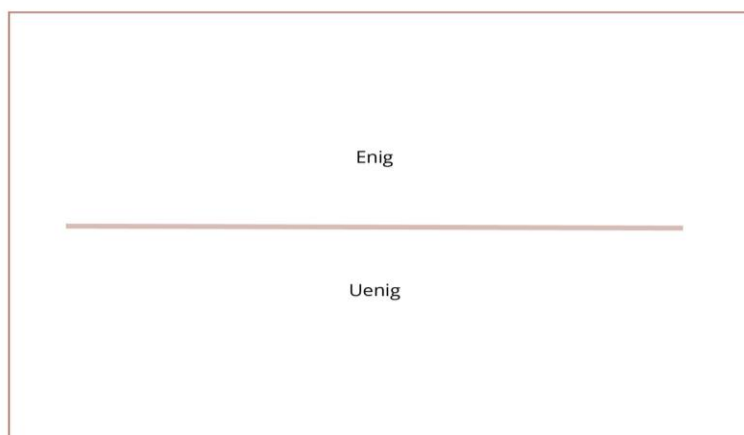
### Filosofiske perspektiver

At have pligter er noget, alle mennesker kender til. Fra børn er ganske små, får de ofte tildelt nogle pligter af deres forældre, fx at rydde op på deres værelse eller at give hunden mad.

Pligt handler om at være bundet til at gøre noget bestemt, enten af moralske eller juridiske grunde. Man kan have pligt til at trøste sin søster, hvis hun er ked af det, eller man kan have pligt til at stoppe op for rødt lys. Man kan også have pligt til at passe sin skole eller sidde pænt, når man spiser. Nogle pligter følger altså nogle love, mens andre er knyttet til normer og menneskets sociale liv.

Hvor meget man udfører pligter kan være forskelligt fra menneske til menneske. Nogle mennesker er meget pligtoplevelende, fordi deres samvittighed eller normer påbyder det, mens andre ikke oplever pligter som vigtige.

I øvelsens udsagn optræder situationer, som for 100 år siden var forbundet med pligt, men som i dag mere er noget, man vælger til eller fra. Ved at lade børnene vurdere, om de er enige eller uenige i udsagnene, inviteres de til at filosofere sammen over, hvad pligter er og hvor de kommer fra.



Figur 1. Vurderingslinje

## Materialer

I øvelsen skal der laves en *Vurderingslinje* (jf. figur 1). Linjen laves på gulvet ved hjælp af snor, kridt eller tape. Den ene side af linjen indikerer *Enig*, mens den anden side af linjen indikerer *Uenig*.

Print *Udsagn om pligter*, så de let kan læses højt for børnene i øvelsen.

## Øvelsen: Pligter

Inddel gulvet i to ved at markere en linje (jf. figur 1), og fortæl børnene, hvad hver side af linjen betyder. Lad børnene stå på gulvet og fortæl dem, at de nu skal tage stilling til, om de enige eller uenige i en række udsagn.

Læs første udsagn højt og bed børnene tage stilling. De skal herefter flytte sig hen til det felt på gulvet, som passer til deres vurdering – om de er enige eller uenige. Når alle børn har placeret sig, kan nogle af dem fortælle om deres tanker. Snak med børnene om, hvad de mon ville have valgt, hvis de levede for 100 år siden. Supplér evt. med at fortælle om, hvilke pligter børn ofte havde i 1923.

Gennemfør nu en filosofisk samtale med fokus på, hvad pligter er og hvor de kommer fra. Brug gerne hjælpespørgsmålene herunder.

Efter samtalen gentages øvelsen ved, at et nyt udsagn læses højt, hvorefter børnene igen placerer sig og der gennemføres en filosofisk samtale.

## Hjælpespørgsmål

- Hvorfor stiller du dig i dét felt?
- Hvem bestemmer, hvor du skal stille dig?
- Kan man altid selv vælge, hvad man vil?
- Har du pligt til at handle på den måde, udsagnet beskriver?
- Har du pligt til ikke at handle på den måde, udsagnet beskriver?
- Hvad vil det sige at have pligt til noget?
- Hvor kommer pligter fra?
- Har alle mennesker pligter?
- Er nogle pligter vigtigere end andre?
- Skal pligter altid udføres?
- Kan man selv opfinde pligter?
- Er det godt at have pligter?
- Hvorfor har man pligter?
- Er nogle pligter sjovere end andre?
- Findes der pligter, som vi kan undvære?

## **Udsagn om pligter**

Jeg vil hellere sove længe end hjælpe med at malke køerne.

Jeg vil lege med mine venner i stedet for at hjælpe min mor med vasketøjet.

Jeg vil ikke gå i kirke selvom præsten siger, jeg skal.

Jeg vil holde mig vågen om aftenen, selvom mine forældre siger, jeg skal sove.

Jeg vil spise slik, selvom jeg ikke må.

Jeg vil ikke hjælpe min lillebror med at få tøj på.

Jeg vil lege ude midt på vejen, selvom det er forbudt.

Jeg vil ikke hjælpe med at lave aftensmad.

Jeg tager skørt tøj på, selvom jeg ikke må.

Jeg rydder altid op på mit værelse, når mine forældre siger jeg skal.

Jeg smiler altid til vores gæster.

Jeg leger altid med naboen, selvom jeg ikke synes det er sjovt.

# Tidsrejse

# Vejledning

## Tidsrejse

*Tidsrejsekort* til udprint i slutningen af dette afsnit.

### Formål

Når vi skal vurdere, hvordan vi oplever verden og de sammenhænge, vi indgår i, taler vi ofte om, at noget er sjovt, farligt eller kedeligt. Men hvordan hænger disse tre vurderinger sammen med spørgsmålet om, hvad der er et godt liv? I øvelsen *Tidsrejse* skal børnene rejse til dén tid, som de vurderer, er enten farligst, sjovest eller mest kedelig. Dette giver anledning til at filosofere over, hvordan livet er til forskellige tider.

### Filosofiske perspektiver

Når man skal "rejse i tid" skal man bruge sin forestillingsevne, idet man skal *forestille sig*, hvordan en anden tid var at leve i. Hvad havde man til rådighed, hvordan var hverdagen, hvad gjorde livet godt eller skidt? De tre historiske tider, der bruges i øvelsen, inviterer børnene til at forestille sig livet for meget længe siden (dinosaur-tiden), for 100 år siden og for kort tid siden (sidste sommerferie). Alle tre tider er knyttet til noget, som børnene har hørt om eller har erfaringer med, og det er med dette afsæt, at de skal vælge, hvilken tid, de vil rejse til.

Samtidig skal børnene vurdere, hvilken tid, de tror er enten farligst, sjovest eller mest kedelig. Disse tre genkendelige vurderinger gør øvelsen mere konkret for børnene og fungerer derfor også som afsæt for at filosofere over, hvad der kendetegner det gode liv. Er livet fx bedre, hvis det er sjovt end hvis det er farligt?

### Materialer

Print de tre *tidsrejsekort*, så de let kan læses højt for børnene.

Desuden skal der bruges tegnepapir, blyanter, viskelæder, evt. farveblyanter eller kridt.

### Øvelsen: Tidsrejse

Lad børnene sidde rundt om et bord, så der er plads til, at de kan tegne. Læg de tre *tidsrejsekort* på bordet og fortæl børnene, hvad der står på kortene. Lad børnene fortælle, hvad de kender til dinosaur-tiden, til tiden for 100 år siden og til tiden omkring sidste sommerferie, og stil evt. spørgsmål undervejs.

Udlevér papir og blyanter til børnene og fortæl dem, at de nu skal *rejse til den tid, de tror er farligst*, dvs. enten tilbage til dinosaur-tiden, 100 år tilbage eller tilbage til sidste sommerferie.

Lad derefter børnene tegne den tid, de hver især vælger. Det er vigtigt, at deres tegning viser, hvordan eller hvorfor det er *farligt*. Bed børnene skrive den valgte tid på deres tegning – hjælp evt. børnene med dette, hvis det er nødvendigt.

Når børnene er færdige med deres tegninger, hænges de op på væggen. Lad børnene se hinandens tegninger og bed nogle af børnene fortælle om, hvad deres tegning forestiller.

Gennemfør nu en filosofisk samtale om det gode liv, idet der tages afsæt i børnenes tegninger og tanker. Brug gerne hjælpespørgsmålene herunder.

Øvelsen kan gentages 1-2 gange, idet børnene skal *rejse til den tid, de tror er sjovest* eller *til den tid, de tror er kedeligst*.

Afslut øvelsen ved at spørge børnene om, hvilken tid de helst vil leve i: dinosaur-tiden, for 100 år siden eller nutiden.

### Hjælpespørgsmål

- Hvad forestiller din tegning?
- Hvorfor er den tid, du har tegnet farlig/sjov/kedelig?
- Hvad vil det sige, at noget er farligt/sjovt/kedeligt?
- Kan man leve et godt liv, hvis det altid er farligt/sjovt/kedeligt?
- Kan man leve et godt liv, hvis der aldrig er noget, som er farligt/sjovt/kedeligt?
- Hvad er anderledes ved den tid, du har valgt, i forhold til dagen i dag?
- Ville du være anderledes, hvis du levede i en anden tid?
- Hvad er godt ved at leve i den tid, du har valgt?
- Hvad er dårligt ved at leve i den tid, du har valgt?
- Findes der tider, hvor der aldrig er noget, som er farligt/sjovt/kedeligt?
- Kan man selv bestemme, om noget er farligt/sjovt/kedeligt?
- Kan man selv bestemme, om man vil leve et godt liv?
- Findes der tider, hvor man ikke kan leve et godt liv?
- Hvornår ville I gerne leve, hvis I kunne rejse i tid?
- Vil I helst leve et liv, der er sjovt, farligt eller kedeligt – eller det hele?

## Tidsrejse

**Dinosaur-tiden**

**For 100 år siden**

**Sidste sommerferie**

# Tankeleg

# Vejledning

## Tankeleg

Til denne øvelse hører en æske *'Tankeleg'* med 30 kort.

### Formål

Tankeleg har som formål at sætte gang i fantasien hos børn og voksne. Gennem kortenes oplæg udfordres deltagerne til at tænke og fortælle om det utænkelige. Ingen fortællinger er forkerte – det er kun fantasien, der sætter grænser.

### Arbejdsgang

Tankeleg kan bruges på mange forskellige måder. Nedenfor præsenteres tre variationer.

Kortene egner sig både til brug med større grupper af børn, fx i forbindelse med en samling, og til mindre grupper af børn, hvor der gives mere tid til fordybelse.

#### Variation 1 – Fortæl

Tankeleg lægges i en bunke med bagsiden opad. Børnene sidder, så de alle kan se bunken. Ét barn starter i rollen som "fortæller". Fortælleren trækker det øverste kort fra bunken, som derefter læses højt af en voksen. Det er nu fortællerens opgave at fortælle en historie ud fra kortets udsagn.

Når fortælleren har fortalt sin historie, er det de andre børns tur til at stille spørgsmål til historien. Barnet til højre for fortælleren stiller det første spørgsmål, som fortælleren derefter skal svare på så godt som muligt.

Der fortsættes på denne måde, indtil alle børn har stillet spørgsmål til fortælleren, eller børnene ikke kan komme i tanke om flere spørgsmål.

Herefter vælges en ny fortæller, der trækker et nyt kort – og en ny runde gennemføres.

#### Variation 2 – Tegn

Alle børn får udleveret et kort, som læses højt for dem. Nu skal børnene hver især tegne en historie ud fra den tankeleg, de har fået. Det er vigtigt at give god tid til denne øvelse, så børnene kan fordybe sig i tegningen og give plads til at lade tankerne flyde. Man behøver ikke være god til at tegne for at lave denne øvelse, fordi tegningen først og fremmest skal forstås som en ramme, der giver rum for, at fantasifulde tanker kan forme sig.

Lad børnene vise tegningerne til hinanden, mens de fortæller, hvad der sker på deres tegning. Lad gerne børnene supplere hinanden med nye ideer og tanker.

### **Variation 3 – Fortæl sammen**

Børnene skal i fællesskab digte en fantasihistorie, som har udgangspunkt i et kort fra Tankeleg.

Placer Tankeleg i en bunke, så alle børn kan se dem. Ét barn trækker et kort og begynder historien. Når denne har fortalt i fx ½ minut, er det næste barns tur til at digte videre på historien. Sådan fortsættes så længe det er muligt.

Når historien er færdig eller bliver for svær at digte videre på, trækkes et nyt kort fra bunken, hvorefter en ny historie påbegyndes.

Afrund med fx at spørge børnene om, hvilken af de forskellige fantasiverdener, de helst vil leve i.

### **Tips**

Hvad enten man skal digte en historie eller spørge ind til andres historie, kan det være en hjælp at knytte sine tanker op på nogle kategorier. Her kan modsætninger som fx god/dårlig, ufarlig/farlig, sjov/kedelig være egnede (fx "Ville det være farligt, hvis man skulle bygge alting selv?"). Som voksen kan man nævne nogle af disse modsætninger for børnene, hvis de fx har svært ved at komme i gang eller måske er gået i stå.

**Livet i 1923 -  
fantastiske fortællinger**

# Vejledning

## Livet i 1923 – fantastiske fortællinger

*Fantasikort og Tegneserieskabelon* til udprint i slutningen af dette afsnit.

### Formål

Når man dykker ned i en særlig periode i historien som fx 1920'erne, giver det anledning til at se livet med et andet blik. I øvelsen *Livet i 1923 – fantastiske fortællinger* arbejdes der med specifikke situationer inspireret af hverdagslivet i 1923.

Gennem arbejdet med øvelsen skal børnene bruge deres fantasi og forestillingsevne og dermed undersøge hverdagen i 1923. Øvelsen handler derfor om at skifte perspektiv fra nutid til fortid.

### Filosofiske perspektiver

At "rejse i tid" kræver, at man bruger sin forestillingsevne og sætter sig ind i de vilkår og omstændigheder, som er særlige for den tid, man rejser til. Dette er vigtigt, når man vil forstå, hvordan verden bliver til og forandrer sig, og hvordan noget også fremover kan blive anderledes.

*Fantasikortene* inviterer til at arbejde med de historiske situationer i 1923 gennem fantasifulde fortællinger. Herved skabes en poetisk og legende indgang til forståelse af menneskets liv og livsvilkår på denne tid. Dette arbejde kan efterfølgende være afsæt for en filosofisk refleksion og dialog om, hvad der er det gode liv.

### Materialer

I begge varianter af øvelsen skal *Fantasikort* bruges som fysiske kort. Print derfor kortene.

I variation 2 skal *Tegneserieskabelon*, blyanter, evt. farveblyanter eller kridt bruges.

Print tegneserieskabelonen, gerne i A3.

### Øvelse: Variation 1 – Fortæl sammen

Børnene skal to og to fortælle en historie med udgangspunkt i et *Fantasikort*.

Placer *Fantasikortene* i en bunke, så alle børn kan se dem. Én gruppe trækker et kort, som læses højt af den voksne. Start evt. med at forklare betydningen af fagudtryk på kortene, fx vaskebalje, fiskekrog og fedtemadder.

Når børnene har forstået kortet, gentages processen, indtil alle grupper har fået et *Fantasikort*. Derefter skal hver gruppe digte en historie, der besvarer deres *Fantasikort*. Når børnene er klar, fortæller de deres historie for hinanden. Lad gerne børnene stille spørgsmål til hinanden

undervejs, så historierne bliver længere og mere komplekse. Snak med børnene om, hvordan det er at leve på en måde, hvor der er mange pligter og opgaver, og hvor der ikke findes elektronik.

På baggrund af børnenes fantasifortællinger gennemføres nu en filosofisk samtale om det gode liv. Brug evt. *hjælpspørgsmålene* i dette afsnit.

Afrund øvelsen med at spørge børnene om, hvilken af de forskellige situationer fra *Fantasikortene*, de helst vil opleve.

Øvelsen kan også gennemføres ved, at hele børnegruppen i fællesskab fortæller en historie. Her trækkes der et kort fra bunken, hvorefter historien påbegyndes af enten et barn eller af den voksne. Undervejs kan den voksne stille spørgsmål, der sikrer historiens fremdrift, fx *hvad skete der først? Hvordan havde du det? Var der nogen, der hjalp dig? Osv.*

Gennemfør en filosofisk samtale om det gode liv og med udgangspunkt i den fælles fortælling.

### **Øvelse: Variation 2 – Lav en tegneserie**

Børnene skal lave en tegneserie med udgangspunkt i et *Fantasikort*.

Udlevér en *tegneserieskabelon* til alle børn og forklar, at der i de tre rammer skal tegnes det, der sker før, under og efter situationen på *Fantasikortet*. Udlevér derefter et *Fantasikort* til børnene, enten det samme kort til alle eller forskellige kort.

Forklar evt. betydningen af fagudtryk på kortene, fx vaskebalje, fiskekrog og fedtemadder.

Udlevér blyanter og evt. farver til børnene og lad dem derefter gå i gang med deres tegninger. Nogle børn vil måske starte med at tegne i den midterste ramme, mens andre starter med den første eller sidste. Sørg for at der er stille, mens børnene tegner, så de får mulighed for at fordybe sig i deres arbejde. Hvis nogle børn har svært ved at komme i gang, kan den voksne evt. stille spørgsmål, fx *hvordan ser du selv ud på tegningen? Hvordan er vejret? Hvad tror du, der sker til sidst?*

Når alle børn har lavet en tegneserie, kan de evt. finde på en titel, som den voksne kan skrive på tegningen. Efterfølgende hænges tegneserierne op på en væg, så børnene kan se hinandens tegninger. Lad nu børnene fortælle om deres tegneserier og de tanker, de har gjort sig med udgangspunkt i *Fantasikortet*. Snak derefter med børnene om, hvordan det er at leve på en måde, hvor der ikke er elektronik og hvor børn har mange pligter og opgaver.

På baggrund af børnenes fantasifortællinger gennemføres nu en filosofisk samtale om det gode liv. Brug evt. *hjælpspørgsmålene*.

Afrund med at spørge børnene om, hvilken af de forskellige situationer fra *Fantasikortene*, de helst vil undgå.

## Hjælpe spørgsmål

- Hvordan lever man et godt liv?
- Kan man leve et godt liv, selvom der er mange ting, man ikke har?
- Er der ting, man ikke kan undvære for at leve et godt liv?
- Er der ting, man helst skal undvære for at leve et godt liv?
- Skal man have det sjovt for at leve et godt liv?
- Er det vigtigt at have tid til at lege?
- Er det vigtigt at have telefoner og iPads for at kunne leve et godt liv?
- Kan man leve et godt liv, hvis man har mange pligter?

## Tips!

*Fantasikortene* kan udvides, så børnene selv finder på nye oplæg til fantastiske historier, som de derefter skal arbejde med i øvelsen.

## Fantasikort

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang jeres ko var stukket af.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang din lillebror faldt i vaskebaljen.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du byggede din egen båd.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du fangede en kæmpe stor fisk.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du blev låst inde på din fars værksted.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du fik en fiskekrog i fingeren.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du spiste sytten fedtemadder.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang havet frøs til is.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du næsten skar en finger af med brødkniven.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang der kom maddiker i jeres mad.

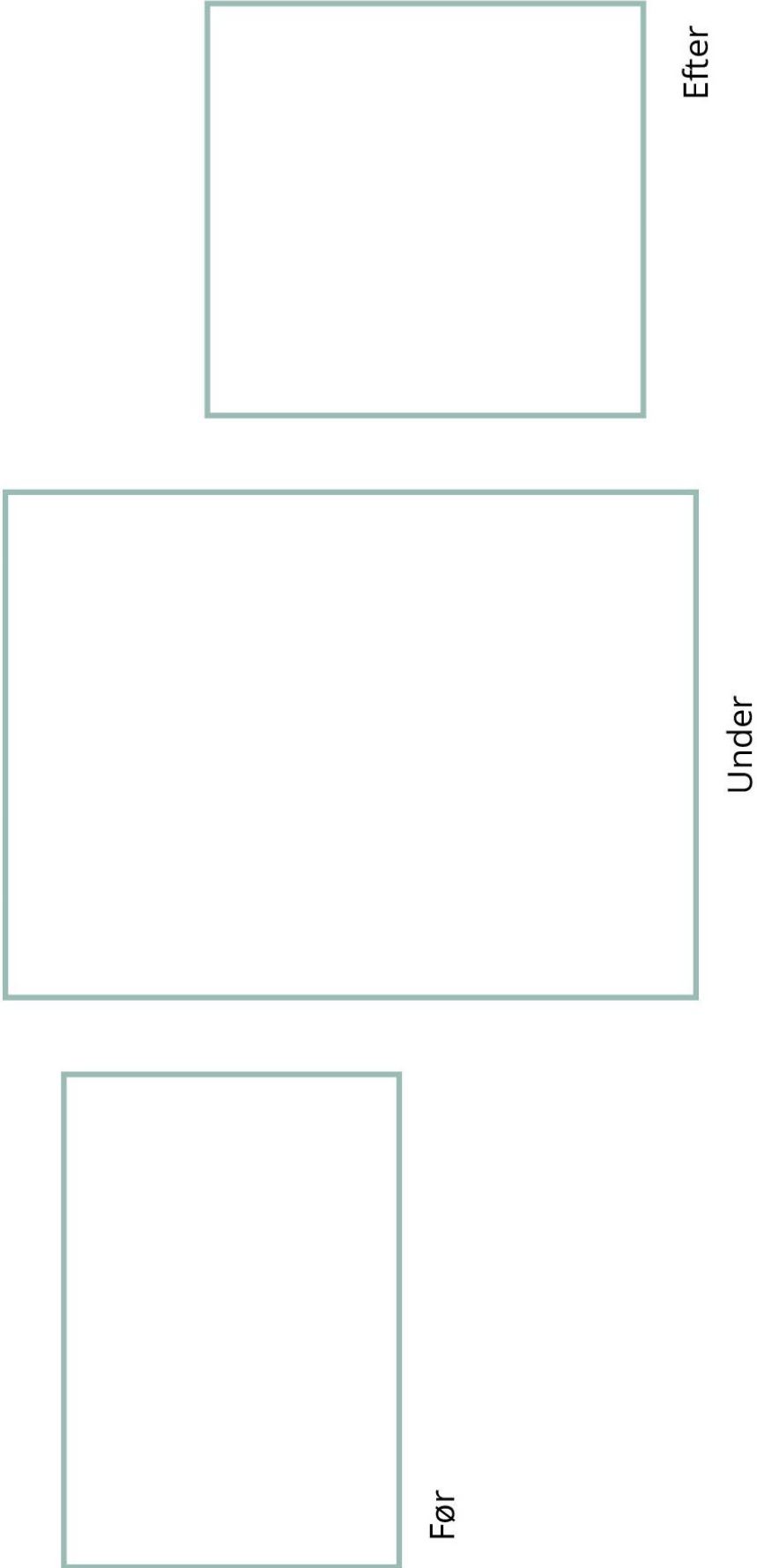
*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang der flyttede en vagabond ind i laden.

*Forestil dig du lever i 1923.*

Fortæl den **fantastiske** historie om dengang du skulle bygge dit eget legetøj.

**Tegneserieskabelon**



**Mit gode liv**

# Vejledning

## Mit gode liv

*Genstandskort* til udprint i slutningen af dette afsnit.

### Formål

Når man taler om at leve et godt liv, fremhæves ofte betydningen af forskellige goder og genstande. I øvelsen skal børnene forholde sig til hvilke genstande, der har betydning for, om de kan leve et godt liv. Derved nuanceres deres forståelse af, hvad der har betydning i livet og hvorvidt man kan leve et bedre liv i dag end for 100 år siden.

### Filosofiske perspektiver

Ofte forbindes det gode liv med en række materielle goder. Mad og tøj anser vi som fundamentale goder, der er en betingelse for, at vi kan overleve. Men efterhånden vi som samfund er blevet rigere, forventer vi også at have adgang til endnu flere goder, fx ting, der kan underholde os eller danne ramme om fællesskaber. Spørgsmålet er imidlertid, om disse goder er vigtige, for at vi kan leve et godt liv.

I øvelsen skal børnene undersøge konkrete, genkendelige genstande og vurdere om disse er vigtige i deres eget liv. Genstandene knytter sig både til livet i dag og til livet i 1923, og giver en konkret ramme for at reflektere over, hvad der skal til for at leve et godt liv. Ved at forbinde genstandene med børnenes eget liv, inviteres børnene til at reflektere over, hvad der for dem er det gode liv – og om der er forskel på, hvilken betydning henholdsvis gammeldags og nutidige genstande har.

### Materialer

I øvelsen skal *Genstandskort* bruges som fysiske kort. Print derfor kortene, så der er nok til alle børn. Desuden skal der bruges papir (A5 og A3), blyanter, viskelæder, limstifter og evt. farveblyanter eller -kridt.

### Øvelsen: Mit gode liv

Fortæl børnene, at de skal lave en collage, dvs. lime forskellige elementer fast på et stykke papir. Collagen skal forestille *dem selv*, der lever *et godt liv*. Det første element, som skal laves, er en tegning af dem selv. Udlevér derfor A5 papir til børnene og bed dem tegne sig selv på papiret. På tegningen skal der være hoved og krop, men der skal ikke tegnes baggrund.

Når tegningen er færdig, skal børnene vælge nogle genstande, som de mener er vigtige for at kunne leve et godt liv. Præsenter genstandene for børnene og fortæl, at fem af genstandene er

nutidige og fem af genstandene er 100 år gamle. Fælles for genstandene er, at de er eksempler på noget, som børn enten har/havde eller er noget, som børn ofte ønsker/ønskede sig. Snak med børnene om de forskellige genstande og hvad de kan bruges til.

Fortæl derefter børnene, at de nu skal vælge fire genstande hver, som de mener er vigtige at eje for at kunne leve et godt liv. De skal vælge to genstande fra 1923 og to nutidige genstande.

Når alle børn har valgt fire genstande hver, skal de klippe både genstandene og selvportrættet ud. Efterfølgende skal de placere sig selv og genstandene på et nyt stykke papir (A3), og skal dermed illustrere, hvad der er vigtigt for at kunne leve *et godt liv*. Inden udklippene limes fast skal børnene overveje, hvor på papiret de skal placeres, og om der fx er nogle genstande, som skal være mere synlige end andre. Når alle elementer er limet fast, kan børnene evt. tegne videre på collagen og lægge farve på.

Når collagen er færdig, gennemføres en fælles, filosofisk samtale med udgangspunkt i børnenes collager og spørgsmålet om, hvad et godt liv er. Brug gerne *hjælpe spørgsmålene* herunder.

Afrund øvelsen ved at spørge børnene om, hvilken genstand der er allervigtigst i deres eget liv, og om denne genstand er med til at gøre livet godt.

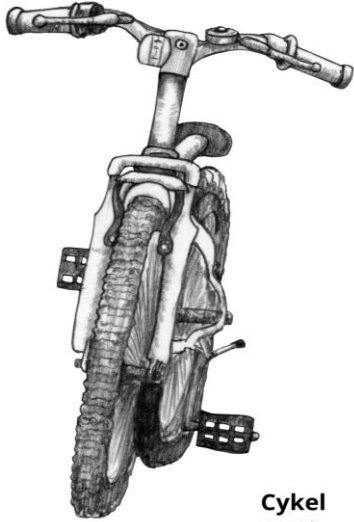
### Hjælpe spørgsmål

- Hvilke genstande er der på din tegning?
- Hvorfor har du valgt disse genstande?
- Skal man altid eje noget for at leve et godt liv?
- Kunne livet være lige så godt, hvis du ikke ejede genstandene?
- Hvad er det særlige ved de genstande, du har valgt?
- Hvordan gør genstandene livet godt?
- Er nogle af genstandene vigtigere end andre?
- Er det vigtigt at lege for at kunne leve et godt liv?
- Er nogle lege vigtigere end andre?
- Er det vigtigt at blive underholdt for at kunne leve et godt liv?
- Er det vigtigt at være sammen med andre for at kunne leve et godt liv?
- Er det vigtigt at se ud på en bestemt måde for at kunne leve et godt liv?
- Er genstandene fra 1923 anderledes end genstandene fra i dag?
- Lever man et bedre liv med nutidige genstande end med gammeldags genstande?
- Kan man leve et godt liv, selvom der er mange ting, man ikke har?
- Hvad er vigtigt for at leve et godt liv?

### Tips!

Øvelsen kan udvides, så der også bruges fotos. Her kan børnene både bruge et foto af sig selv, og evt. også fotos af genstande fra 1923 og i dag.

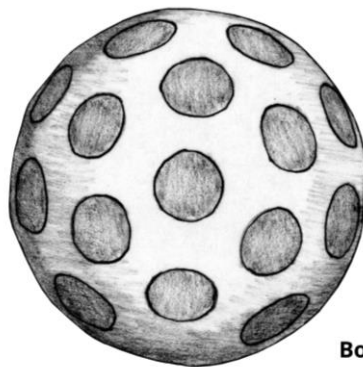
## Genstandskort



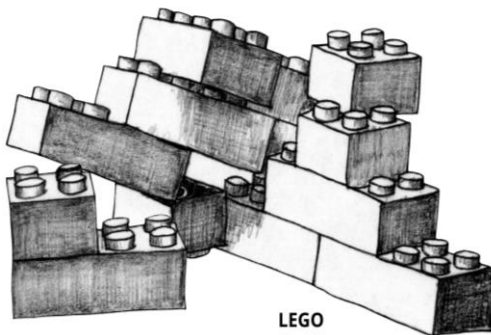
**Cykel**  
[Nutid]



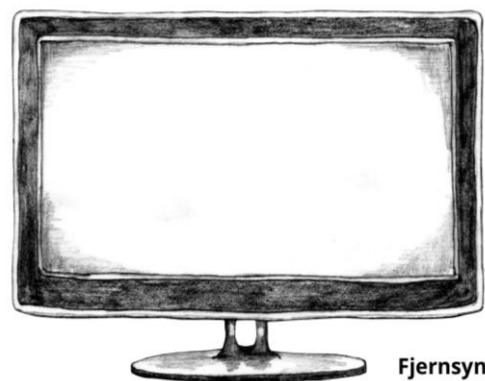
**Bamse**  
[Nutid]



**Bold**  
[Nutid]



**LEGO**  
[Nutid]



**Fjernsyn**  
[Nutid]



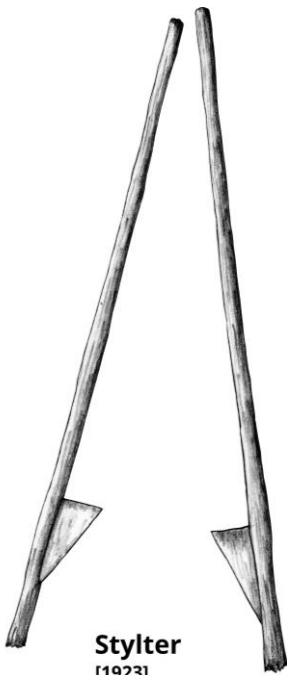
**Fint tøj**  
[1923]



**Træsværd**  
[1923]



**Eventyrbog**  
[1923]



**Stylter**  
[1923]



**Dukke**  
[1923]