

## KORTENE ER INDELT I FIRE KATEGORIER



**1) Filosofisk stimulus:** hvordan kan du mediere det filosofiske stof? De filosofiske stimulus-kort præsenterer forskellige modaliteter, og deres særlige karakteristika i relation til filosofien. Du finder forslag til kortfilm, dokumentarer, spil, fortællinger osv., som er velegnet til at filosofere med.



**2) Greb om filosofien:** Hvad er det filosofiske i de filosofiske fortællinger? Med kortene får du en fremstilling af den flig af filosofien, som er vigtigt at kende til, når du skal vurdere om du har valgt og/eller skabt en filosofisk stimulus.



**3) Skab fortællingen:** Hvad er en filosofisk fortælling og hvordan kan du skabe den? Her finder du de mange inspirationskilder og genrelån, som du kan bruge til at sammenstøbe til **en helt ny filosofisk fortælling**.



**4) Fortælling, rum, medskabelse:** Hvordan fortælle en historie? Den filosofiske fortælling foregår her og nu og den sker mellem fortælleren og tilhørerne. Det skaber intimitet og fleksibilitet, for en fortælling er i højere grad en interaktion, hvor du som fortæller også "adlyder" dit publikum, når fortællingen finder deres ører og engagement i netop dette nu.

"in short, the storyteller inhabits the story and breathes life into it, making the story live for its audience so that the story is happening before them instead of being reported as having happened. (...). Key to the use of stories for thinking is the active engagement of an audience through some kind of participation (s. 63)".



## TIL DIG DER...

allerede laver **filosofi med børn** eller blot er fascineret og åben overfor den **Levende fortælling** i dit klasserum. Du vil gerne tage det skridtet videre og selv **skabe filosofiske stimuli**, som kan vække engagement, tale- og refleksionsiver i din klasse.

Kortene kan inspirere dig gennem indsigter, tips og tricks fra filosofien, den levende fortælling og særligt filosofi med børn-traditionen. Kortene er både en lærervejledning, en instruktion, en sparringspartner og et inspirationskatalog.

## KORTENE ER UDVIKLET PÅ BAGGRUND AF...

Den filosofiske praksis med at skabe og performe filosofiske fortællinger, hviler på en lang tradition for filosofi med børn og historiefortælling. **Den vigtigste inspirationskilde** er Peter Worley. Med bogen *Once Upon an If* har han allerede skabt foreningen mellem fortællekunst og filosofi med børn. Det er det projekt, som jeg fører videre med kortene og bygger på.

Min mission er at åbenbare filosofien i skolefagene. De fag, som bygger på og indeholder så meget forsømt filosofi. Og med kortene er målet, at **GØRE DET MULIGT** for lærere, pædagoger og andre skolefolk, som ikke har læst filosofi eller kender til traditionen for filosofi med børn.

Den **anden store inspirationskilde** er Facebookgruppen: *Historiefortælling i skolen*. Her har flere enkeltpersoner inspireret med deres historiefortællende praksis.

Her deler danske historiefortællere erfaringer, fif og refleksioner til at gøre historiefortællingen levende og vibrerende i den danske grundskole. Jeg har plukket og ladet mig inspirere af Jens Peter Madsen, Annette Jahn, Pia Sigmund, Søren Juul Rauff, Ole Lambertsen, Per Sharvin Knudsen og Mette-Mille Brink - *Levende fortællinger*. Find skøn inspiration i gruppen 'Historiefortælling i skole', hvor der også er langt mere inspiration til at give den levende fortælling videre til børnene og give dem succesoplevelser og kompetencer i den levende fortællings praksis.

Jeg har angivet når de enkelte fortællere er ophav til et bestemt greb.



**Hængelås-symbolet** indikerer, at Tankespirerne regner kendskabet til byggeklodsen, inden for **filosofisk stimulus**, **Greb om filosofien**, **Skab fortællingen** eller **Fortælling, rum, medskabelse**, som essentiel for at forstå og skabe filosofiske fortællinger.



**Person-går-op-ad-trappe-symbolet** indikerer, at kendskabet til byggeklodsen, inden for **filosofisk stimulus**, **Greb om filosofien**, **Skab fortællingen** eller **Fortælling, rum, medskabelse**, kan forbedre din dialogiske undervisning.



## Filosofisk stimulus

FILOSOFISK  
STIMULUS



Betegnelse for enhver stimulus, som åbner op for et filosofisk undersøgelsesspørgsmål (læs **Det gode ankerspørgsmål**). Det kan være en fortælling, en kortfilm, en fælles erfaring etc., som konkretiserer det der ellers var så svært at forstå. Stimulussen skal indeholde et filosofisk **dilemma**, som du giver kød og blod (læs **Tankeeksperiment** og **Kød på benet**) og derefter indfanger med undersøgelsesspørgsmålet.

Med den vellykkede stimuli har du og eleverne gjort det filosofiske tema nærværende. Elevernes mentale billeder og tanker kredser nu om temaet. Med spørgsmålet og de **rekvisitter**, du eventuelt har i brug, gør du nu temaet til et fælles tredje. Et anliggende for alles opmærksomhed og den videre dialog.



## Filosofisk fortælling

FILOSOFISK  
STIMULUS



Alt er muligt. Med den filosofiske fortælling har du frihed til at fokusere på de enkeltheder, som samler sig til et dilemma. Du kan gå i dybden med bestemte aspekter i fortællingen (læs **Hvis... nu-historie**).

Undervejs kan du justere afhængigt af tilhørernes reaktioner og engagement. Denne særlige fleksibilitet, intimitet og **nu-hed** udmærker fortællingen.

Tilhørerne er både mere frie og forpligtet i skabelsen af fortællingen, da deres indre forestillingsverden i høj grad er med til at give mening til fortællingen.

*"Like holes, what stories do, when it comes to ethics and virtues, is present to their audience a situation as if it were real and as if it really matters (Worley: 13)".*



## Kortfilm

FILOSOFISK  
STIMULUS



Kortfilm kan bruges til at kondensere og konkretisere en abstrakt idé og problemstilling - helt eksemplarisk. Den kan gøre det hele på én gang, idet musik, belysning, kameravinkel og nuancerne i interaktionen sker samtidig. Endnu en kvalitet er, at kortfilm ofte bærer et multiperspektiv. Som et koncentrat stimulerer en god kortfilm til en følelsesmæssig rejse omkring det ENE, som efterfølgende åbnes op for refleksion og dialog.

**Filmcentralen** tilbyder mange små perler.

**Se kortfilmene: Tankebobler:** fremstiller børns rapsodiske udsagn og beskrivelser af venskabs natur. **(2) Slubre:** stiller skarpt på en klassisk slubrende-hverdagssituation: *Er det et problem at bedstemor slubre sin suppe?*



## Dokumentar

FILOSOFISK  
STIMULUS



En filosofisk interessant dokumentar er kendetegnet ved at udfordre og/eller berige vores perspektiv gennem et uventet vinkling eller afsløring. Det er nemlig i mødet med en 'uventet virkelighed', at kimen til refleksion over vores fordomme og antagelser har rod.

De filosofiske temaer kan fx angå identitet (menneskets natur), rettigheder (etiske spørgsmål) eller kulturelle normer (samfundsstrukturer).

**Fx Dokumentaren 'A History of the World According to Getty Images'** udforsker kommercialiseringen af de billeder og videoer, der fortæller vores fælles historie. Hvem ejer egentlig historien, når den bliver kommercialiseret?



## Billedbog

FILOSOFISK  
STIMULUS



I børns tidlige år er billedbøger et vigtigt redskab til at skabe dialog og forståelse. Billeder kan forstærke og forstørre væsenstræk ved personer, oplevelser, steder, følelser og stemninger, og kan enten kontrastere, supplere eller udvide teksten. De mange lag i billedbøger - både de visuelle og tekstmæssige - kan stimulere børns tænkning og give dem bedre mulighed for at dykke dybt ned i filosofiske spørgsmål.

**Fx Billedbogen 'Manuel for børneejere'** er både tankevækkende og humoristisk. Den leger med begreber som "artig" og "uartig" og udfordrer børn og voksnes forforståelse. (Læs mere om *filosofisk litteraturredaktik* på [Tankespirene.dk](http://Tankespirene.dk)).



## Spontan filosoferen

FILOSOFISK  
STIMULUS



Livet hænder og så gør filosofien, for den er med os i alt, hvad vi gør. Den kan enten vågne i barnet eller den unge selv. Du kan høre den i spørgsmål såsom **(1)** Hvad er det egentlig? **(2)** Hvad gør/kan det? **(3)** Hvorfor findes/er det? **(4)** Vil det altid være sådan? **(5)** Hvad kan vi vide om det? Og så kan du fornemme det - her er en reel undren.

Hvis du træner dit filosofiske øre, kan du lære at finde en anledning i en fælles erfaring her og nu. Et godt sted at træne øret er i frikvarterne, der fyldes af børns frie leg og samtaler.

Det er ofte denne spontane filosoferen, som danner inspirationsgrundlag for en ny filosofisession.



## Leg

FILOSOFISK  
STIMULUS



Legen er ideel som filosofisk stimulus hos de yngste elever, fordi deres erfaring af verden, andre og dem selv er bundet op på lege. Du kan både bruge legen som stimulus og som en stemningspræger, der forbereder og øver en særlig måde at være sammen på. ...**Ps.** Legen er også elsket af de ældste elever.

**Prøv: 'Legemmanualen':** 25 start- og slutlege, som er velegnet til at skabe stemninger og kompetencer, der understøtter den filosofiske dannelse.

**(2) 'Vejens vogter':** er både en legende stimulus og centrum for den filosofiske dialog og legeudvikling. (Se de **orange** filosofisessioner på Tankespirerne.dk for at finde andre legende stimulustyper).



## Computerspil

FILOSOFISK  
STIMULUS



Når vi spiller, træffer vi beslutninger, påvirker omgivelserne og tager ansvar for spillets narrativ. **Handlekraften** og **konsekvensen** af vores spilhandlinger adskiller computerspil fra andre medier såsom bøger og film. Samtidig er mange spil sociale (fx MMO'er): spillerne gennemlever fælles udfordringer, danner alliancer og fjendskaber, dyrker et fælles sprog og fordeler rollerne og skattene.

**Prøv: 'The Stanley Parable':** Her sættes der spørgsmålstegn ved spillets grundpræmis, for er vores avatar overhovedet fri?

**(2) Oxenfree:** Spillet udspiller sig i dialogen og med de dialogiske valgmuligheder træffer du de valg, som både afgør din og NPC'ers skæbne.



## Desperat filosoferen

FILOSOFISK  
STIMULUS



Afart af **Spontan filosoferen**. Børnene hænger i gardinerne og en gravko er ved at smadre endegavlen.

Det er svært, at kæmpe imod nuets SÅDANHED.

En desperat pædagog fortalte mig følgende...

Han tog kisteskaftet. Stillede sig tavst i midten af lokalet. Han begyndte at skille stangen fra selve kisteskaftet. Dette besynderlig initiativ, som børnene ikke kunne forstå, kaldte på svar. *Hvad er det dog, han laver?!* Flere og flere satte sig ned. Det blev signaleret, at alle skulle sidde stille, før svaret kunne afsløres... Han var ved at forvandle sig til Gandalf. Men i stedet for at fortsætte fortællingen, så stillede han spørgsmålet.

**"Er voksne klogere end børn?"**



## Hvis... nu-historie

GREB OM  
FILOSOFIEN



Hvis... nu-historien er relateret til TX, men den har et rigere narrativ. Her finder du karakterer med dybde, et miljø, en begyndelse, en midte og en slutning i en velkendt genre (Læs **genrelån** og **fortæl en historie**).

**Novum** betegner det element i Hvis... nu-verden, som adskiller den forestillede verden fra vores verden. Det er denne særlige anderledeshed, som gør den til en hvis... nu-historie.

**Prøv: 'Forældreappen':** her er novum en APP, som gør det muligt for moren af læse sin datters data og fjernstyre hendes liv. Nøglevariable i historien er 1. sukkersyge, 2. GPS-tracking og 3. blocking.

(Læs **Tankeeksperiment (TX)**).



## Tanke-Eksperiment (TX)

GREB OM  
FILOSOFIEN



Videnskabsfolk og filosoffer har altid brugt fiktive scenarier til at finpudse deres idéer og skubbe dem til deres grænser. Formålet med 'TX' er at fjerne de ting, der komplicerer forholdene i det virkelige liv, for at fokusere klart på essensen af et problem. TX kan hjælpe ved at isolere de **nøglevariable**, de specifikke faktorer under undersøgelse, for at se, hvilken forskel de, og kun de, gør for vores forståelse af verden.

Når du udvælger eller skaber en stimulus, vil du stå med valget om, hvorvidt det skal være det rene TX, eller om du vil iklæde filosofien et rigere narrativ? (læs: **Hvis... nu-historie**).

**Fx:** Hvis grise nu gerne vil spises, burde vegetaren så spise grise?



## Filosofisk begreb

GREB OM  
FILOSOFIEN



I fagfilosofien er spørgsmålet om begrebers status en varm kartoffel. Ikke desto mindre taler vi om, at nogle begreber er særligt filosofiske. Her er nogle kendetegn:

(1) De er typisk abstrakte og paraplyagtige. (2) Ingen forstår dem helt, men bruger dem alligevel ubesværet (jeg elsker, ejer, forstår...). (3) Filosoffer og godtfolk søger stadig at definere dem og argumenterer for bestemte udlægninger. (4) Når vi taler om filosofiske temaer som eksistens, virkelighed, viden, etik, politik og kunst, så stikker de gerne hovedet frem. Hvad forstår du mon ved retfærdighed?

Du vil gerne have forklædt begreberne i et **dilemma**-fyldt narrativ. Du klæder nemlig filosofien på litterært, så den kan åbne sig for deltagerne gennem stimulus.



## Logos og flux

GREB OM  
FILOSOFIEN



"Kan vi træde ned i den samme flod to gange?" Spørger Heraklit. En flod der på en og samme tid er identisk og forskellig fra sig selv (En flod strømmer). Spørgsmålet bliver af samme grund ofte besvaret med et **både-og** af de unge, som er blevet grebet af den **dialektiske effekt**.

I græsk terminologi bliver vi grebet af den dialektiske effekt, da vi på den ene side søger **logos**: definitioner, konsensus og konsistens, mens vi på den anden side også møder **flux**: vi finder modeksempler, kontroverser, inkonsistens eller spændinger i vores tænkning.

En god filosofisk fortælling formår at fremkalde en dialektisk spænding, hvor flere deltagere opdager, at logos fordring er udfordret.

Kan vi mon komme fri af denne conundrum og finde svar?



## Kød på benet

GREB OM  
FILOSOFIEN



Børn og unge har ikke læst filosofi, men de har mødt en uendelighed af fortællinger, som har givet filosofien klæder. For filosofien har hele tiden været der. Lige der midt i vores fortællinger og erfaringer.

Formålet med den filosofiske stimulus er tredelt.

(1) Du skaber engagement i sagen (2) Du skaber forståelse for det filosofiske dilemma (3) Stimulus fællesgøre, at vi er sammen om sagen.

**Prøv: 'Min mystiske stemme':** de yngre elever undersøger identitetsspørgsmål gennem legen med deres stemme (erfaring).

**'Forældreappen':** Spørgsmål om overvågning, identitet m.m. indlejres i fortællingen.



## Det gode ankerspørgsmål

GREB OM  
FILOSOFIEN



Du har udvalgt eller skrevet en historie. Du skal nu finde det rette ankerspørgsmål. (1) Det skal engagere deltagerne i dilemmaet. (2) Det skal fremstå klart, hvad du spørger om. Du behøver altså ikke forklare, hvad du lige mener. (3) Hvis fortællingen og ankerspørgsmålet er i samklang, så vil deltagerne kunne svare spontant "ja", "nej" eller "både-og" med det samme.

Et godt ankerspørgsmål er begrebsligt åbent, men grammatisk lukket. Det er formuleret i et enkelt sprog, det er konkret, og det introducerer ikke helt nye ord.

**Prøv: 'Det er ikke en børnebog':** Ankerspørgsmålet "Er det en børnebog?" er grammatisk lukket (ja/nej) og begrebsligt åbent - hvad kendetegner en *børnebog*. Stimulus er en bog, der har elementer, som måske/måske ikke er egnet for børn.



## Filosofisk inspiration

GREB OM  
FILOSOFIEN



Du kan ofte finde filosofisk inspiration i velkendte genre (læs: **genrelån**). Men der findes også en rig filosofisk litteratur om filosofi med børn samt en rigdom af tankeeksperimenter, som er udtænkt af filosoffer, forfattere og videnskabsfolk.

### Bøger:

I **Julian Baggini - The Pig that Wants to be Eaten** findes 100 tankeeksperimenter.

**The Philosophers Toolkit** udpakker filosofiens argumentatoriske og begrebslige værktøjskasse.

**Filosofi med børn litteratur.**

Besøg Tankespirernes blog "**Verden rundt**" og find den næste bog, som er skabt til at filosofere med.



## Dilemma

GREB OM  
FILOSOFIEN



Et dilemma har formelt set formelen:

(1) Hvis X så Y og hvis W så Z

(2) X eller W?

(3) Derfor Y eller Z?

Hvad mener du? Vejer X eller W tungest? For hvis du foretrækker X så følger Y, og hvis du foretrækker W, så følger Z. (læs: **Logos og flux**).

**Fx: Aktiv dødshjælp:** Vejer retten til en værdig død (X) eller beskyttelse af sårbare (W) tungest? For hvis du foretrækker retten til en værdig død (X), så følger muligheden for en værdig afslutning (Y), og hvis du foretrækker beskyttelse af sårbare (W), så følger beskyttelsen mod potentielt misbrug (Z). Det er selvfølgelig altid legitimt at være skeptisk overfor præmisserne og konklusionerne.



## Tankestarter

GREB OM  
FILOSOFIEN



Den filosofiske stimulus er vores fælles tredje og som sådan tjener den som dilemma-vækker og tankestarter. Et instrument.

Vi tænker altså snarere (videre) med den, end vi tænker over den. I en filosofisk dialog står vi snarere til regnskab overfor tænkningen end fortællingen.

Fx siger vi ikke "*mente Peter Plys nu det?*", men spørger snarere det filosofisk frem ud fra den fortolkning og udlægning, som den unge filosof nu en gang ligger til grund. Det kan ydermere medføre at børnene selv går i kritisk dialog om udlægningen.

**Prøv: '48 faciliteringsværktøjer'**, for mange, mange teknikker til at fremme tænkningen i klassen.



## Kontrafaktuelt Scenarie

GREB OM  
FILOSOFIEN



Noget skete! Men hvis... nu... det var gået lidt anderledes? Hvis nu tyskerne havde vundet krigen? Tænk fx på Tarantinos *Inglorious Bastards*, der baserer sig på et kontrafaktuelt scenarie.

Med den mulige virkelighed, kan vi genåbne de filosofiske spørgsmål, fordi det motiverer til at hjembringe nye forståelser og perspektiver samt tænke nyt og anderledes (læs: **Tankeeksperiment**). Og vi kan lege med tanken. Hvad hvis det var os der havde stået med det afgørende valg og kunne gøre en forskel.

**Prøv: 'Skal vi beholde ordet'.** Eleverne er nu et tribunal, der på magisk vis kan bestemme om ord skal blive eller ikke blive i verden. Hvad er det for en verden vi har skabt, når ordet ikke længere eksisterer?



## Udskift

GREB OM  
FILOSOFIEN



En fortælling lever også uden ord. Forbered fortællingen ved at planlægge, hvor du taler og hvor du tier og viser.

Du kan bevidst lege med de **Tomme pladser** og **Pauserne** i fortællingen og invitere deltagerne til at udfylde dem. Særligt yndet med de yngste filosoffer.

Erstat måske et ord med en gestus eller handling. Og efterlad et rum til tilhørernes fantasi eller interaktion.

**Prøv: 'Det gør ondt'.** Du kan fortælle, at drengen løber og får et sidestik. Eller du kan udskifte ordene med selve handlingen og blot vise.

**Prøv: 'Skal det være slut med sut'.** Giv et lettelsen suk, når du ligger dig til rette med sutten i munden.



## Hjælp en karakter

GREB OM  
FILOSOFIEN



Byg en fortælling op som sætter tilhørerne i en situation, hvor deres rolle er at hjælpe eller rådgive en fiktiv og relaterbar karakter.

Du kan fx sætte dem op til at påtage "forælderrollen", når de skal vejlede et barn, som er lidt yngre end dem selv.

Eller lade dem møde et barn på deres egen alder, der bor på en fremmed planet eller går i en klasse på en anden skole. Måske kan han låne fra jeres erfaringer og tanker?

**Prøv: 'Er det 2X's bold?'** Og hjælp 'naboskolens' børn.



## Emotionel forbindelse

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Når vi er emotionelt forbundet til en fiktiv karakter, så er vi også mere tilbøjelige til engagere os i tale og tanke.

Giv tilhørerne mulighed for at knytte sig følelsesmæssigt til en fiktiv karakter

**Fx På indersiden:** giv adgang til karakterens indre univers gennem indre monolog. **(2) Interaktion:** Vis at karakteren føler kærlighed, oplever venskaber og rivaliseringer. En karakter der lever gennem dramatiske interaktioner er svær ikke at knytte sig til. **(3) Det kender jeg godt:** spejl tilhørernes karaktertræk, holdninger og oplevelser i den fiktive karakter.



## Det kritiske punkt

SKAB  
FORTÆLLINGEN



I hovedreglen skal fortællingen fremmane et filosofisk dilemma men ikke løse det og fremvise en sund morale. I hovedreglen! For det kan også være interessant at undersøge en morale eller en karakters faktiske valg.

I fortællingen vil der ofte være et 'kritisk punkt'. Det dirrer, et valg skal træffes, en vanskelig situation løses, kaos råder osv. Stop fortællingen. Det kritiske punkt er nemlig anstrøget til kritisk og reflekteret stillingtagen.

**Prøv: 'Forældreappen':** Fortællingen pauses, inden moren træffer sit valg.

**Prøv: 'Eye in the Sky'** Filmen pauses lige inden de træffer deres afgørelse.



## Fortæl en historie

SKAB  
FORTÆLLINGEN



"Og så skete det og så skete det..." Heldigvis er de fleste historier sekventielle. Den næste scene bygger meningsfuldt videre på den seneste.

En **hovedregel**. Husk starten og slutningen og lad ellers konteksten guide dig. Lidt ligesom i det virkelige liv, hvor vi fortæller løst snarere end husker og gengiver. Tænk på H.C. Andersens fortælling *Fyrtojet*. Du husker nok ikke præcis, hvad heksen siger om det hule træ - men hvis du tænker som soldaten, kommer det måske frem: Soldaten vil gerne vide, hvordan han kommer ned i træet og hvorfor han skal gøre det. Prøv at fortæl ham det...

Det er en fortælling ikke en gengivelse. Og en fortælling ændrer sig med fortælleren og publikum.



## Tilpas til publikum

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Når vi har et forlæg til en filosofisk fortælling, så består skrivefasen og legen med udtryksmåden i udvælge et plot, miljø, karakterer og ord som spiller sammen med elevernes for forståelse, ordkendskab, tidligere erfaringer osv.

Alle børn kan forholde sig til 'identitet', men fortællingen skal leveres i forskellige klæder afhængig af aldersgruppen og børnenes fælles horisont.

**Fx: Adopter en filosofisk fortælling til forskellige aldersgrupper:** Find sammen med en lærer/pædagog, der underviser en anden aldersgruppe. Vælg en filosofisk stimulus med et bestemt tema. Tilpas fortællingen til både de helt unge børn og de ældre børn. Hvor vil i udtrykke jer på samme måde/forskelligt?



## Faglitteratur (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



En faglitterær bog er ofte et glimrende oplæg og inspirationskilde. Særligt når man vil kombinere filosofi og fag. I en god faglitterær bog indkredses temaer, som befinder sig mellem fag og filosofi (læs: **Filosofisk begreb**), der gives teoretisk tyngde til begreberne og der eksemplificeres. Jeg søger den **ene** bog, som kan inspirere mig inden for et tema eller en didaktik. Fx **Fibiger og Sørensen - Teknologisk Literacy** (teknologiforståelse) eller **Skovbjerg - Ti tanker om leg** (leg).

**Prøv: 'Påbud- og forbudsverden'.** Den er skabt på baggrund af Christian Hjortkjærs bog *Utilstrækkelig*. I bogen gennemgås kendetegn ved en forbuds- og påbudskultur. Christian fremstiller begreberne med pirrende, uhyggelige og interessante eksempler og bunkevis af teoretisk tyngde fra sociologien, psykologien og filosofien.



## Opfinder-historie (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Man siger at virkeligheden er vildere end fantasien. Og med hensyn til ægte opfindelseshistorier, så er den i hvert fald yderst finurlig. Der er oftest et kreativt og overraskende element til opfindelsen af noget nyt og masser af konflikt og brud. Og så er der jo selvsagt filosofi i opfindelseshistorier, fordi man sætter noget nyt ind i verden - eller har man blot opdaget det? Hmm.. Spørgsmålet om, hvorvidt en ny opfindelse skal have plads i vores andedam, indeholder også filosofi.

**Prøv: 'Teddys bamsebjørn'** - en session om opfindelsen af bamsen. Fortæl om en ny opfindelse og undersøg om børn og unge ser en lysere eller mørkere fremtid foran sig med den nye opfindelse? **(2) Søg på Semmelweis** og læs en ægte *opdagelseshistorie*.



## Science Fiction (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Du kan både låne teknologiske dimser (læs: **Hvis... nu-historie**, Novum) og miljøbeskrivelser fra Science fiction-universer.

"In science fiction we look forward often both to prepare for the future and to consider the present, or even the past (Worley: 11)". Science Fiction er med andre ord en refleksionsvækker.

Når du vælger en dims eller miljø til fortællingen, så tænk på, hvad der i særlig grad kan kaste lys på børn og unges nutid og den rejse, som vi har fået færdig af vil præge fremtiden, fx angående AI.

**Prøv: 'Himlen på jorden'**, som bygger på afsnittet *San Junipero* fra Black Mirror. En serie spækket med tankeværdige scenarier, dimser og fremtidslege.



## Den magiske genstand (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Du kan finde magiske genstande i eventyr og myter med mere. Genstande, der gør, at alt pludselig bliver muligt. Vi kan være usynlige, flyve, ønske os alt.

Det er denne magiske egenskab, som kan vække et filosofisk tema til live og få det til at fremstå krystal-kart.

**Prøv: 'Gyges ring'** fra *Tænk højt* af Peter Worley. Den magiske genstand er en ring, der kan gøre vores hovedperson usynlig.

Spørgsmålet er nu om vi ville handle anderledes i livet? Holder vi os i virkeligheden fra at bryde visse moralske normer, fordi vi er synlige og derfor kan blive opdaget?



## Hverdags-skildringen (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Måske skal det ikke være så ekstraordinært. Ofte kan vi bare bruge det ganske ordinære og velkendte. Hverdagens gøremål, steder og dialoger er alligevel fyldt med filosofi. Og så har det den fordel, at det er noget vi alle har erfaring med.

**Prøv: 'Dyret under foden'**, skolegården og mariehøns er genstand for den filosofiske fortælling.

**Prøv: 'Bamsegårække'**, gåturen til biblioteket er rammen for fortællingen. Med et drys antropomorfisme.



## Gåden (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Hvem gjorde det (gerningsperson)? Hvordan gjorde de det (rekonstruktion)? Og hvorfor gjorde de det (motiv)? De tre grundlæggende spørgsmål i krimigåde. Som detektiv står du overfor et opklaringsarbejde og en forbyrder, som vil skjule sig og lede dig på vildspor.

Erkendelseskræfterne arbejder for at få verden på plads og genetableret orden. Lidt ligesom i filosofiens begrebsgåde-leg. Denne genrelighed kan vi lege med og vi kan låne af krimien (læs: **Under låget**).

**Prøv: 'Terningerne er kastet'** (Fra 'Filosofien i matematikken' på Bubbleminds). Eleverne slår med to terninger uden at se slaget. Her begynder opklaringsarbejdet, for kan vi komme til et kvalificeret gæt uden at se slaget?



## Røverhistorien (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



Alene navnet antyder, at her tager vi os nogle friheder og koger historiesuppe på virkeligheden. En klassisk røverhistorie har overdrevne og utrolige elementer, men samtidig fremstår en god røverhistorie autentisk. *Er det virkelig sket?* Personen der fortæller den har enten oplevet det på egen hånd eller refererer til en nær ven eller bekendt

Gode røverhistorier er kendetegnet ved, at de både er underholdende og spændende, men også at de indeholder drypvise essenser og udsagn om, hvordan det er at være menneske på godt og ondt. Der gemmer sig måske en læresætning eller morale. Det er netop her, at de mødes med filosofien.



## Fablen (genrelån)

SKAB  
FORTÆLLINGEN



I fablen er dyr menneskelignende og så indeholder den traditionelle fabel ofte en klar morale eller læresætning. Fablens fætter **Tingseventyret** benytter også denne antropomorfisme til at iklæde ting menneskelige egenskaber. Børn har hjem i disse verdener. De identificerer sig med dyr og ting. Det gør samtidig filosofien i fortællingen præsent og tilgængelig for de helt unge filosoffer og muligheden for en dybere refleksion.

**Prøv: 'Terningerne er kastet'** (Fra 'Filosofien i matematikken' på Bubbleminds). Her indgår en fortælling om en terning, der møder en hård skæbne, da en hund bider et hjørne af den. Familien stopper derefter med at bruge den. Terningen står tilbage med ensomheden og identitets-spørgsmålet: "Jamen, er jeg så stadig en terning?"



## Forsvindingskassen

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



I en filosofisk dialog taler vi ofte om eksistensen af dette eller hint. Og vi leger med tanken om, hvis noget var og ikke var. Hvordan ville en verden uden skoler, fængsler, følelser eller fugle være?

Forsvindingskassen isolerer en ting, et fænomen eller begreb, med henblik på at forstå dets betydning for menneskelivet og i det hele taget. Hvad er det dog for en rolle det spiller?

For at illustrere nogets ikke-eksistens, kan du rive en seddel over med navnet på tingen eller putte det i en magisk forsvindingskasse.

Og du kan selvfølgelig altid spørge om et fænomen, begreb eller en ting skal i forsvindingskassen.



## Omsluttet af fortællingen (3D)

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Tilhørerne sidder i den sokratiske dialogcirkel. Lokalet omkring dem og midten af cirklen forvandler du til fortællingsens arena. I hjørnet af klassen er et "træ". I midten af cirklen finder du det "magiske scepter" og ved tavlen møder du "dragen". Tilhørerne er på sin vis indrammet af fortællingen, men er ikke selv aktive i fortællingen. Den lever omkring dem, som en 3D-fortælling.

At se rummet som en scene hjælper også til at memorere fortællingen (læs: **Fortæl en historie** og **Store og små scener**)

**Prøv: 'Teddys bamsebjørn'.** I fortællingen er Teddy Roosevelt på jagt. Her er det oplagt at gå rundt i klassen med et kosterkaft (læs: **gevær**).



## En nøgle til fortællingen

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Giv tilhørerne en forsmag på fortællingsens univers ved at servere en flig af karaktererne, begivenhederne, stederne, sanselige oplevelser eller lignende fra fortællingen.

(læs: **Rammetegnen**, **Under låget**, **Tomme pladser** eller **Rekvisitter**).

**Fx To skulpturer og en mærkelig lyd:** Vis to "skulpturer" fra fortællingen og imiter eller afspil en lyd fra fortællingen (Anette Jahn). Til fortællingen **'Teddys Bamsebjørn'**, kan du imitere en jæger, der sniger sig afsted, bjørnens bedende eller rædselsslagne udtryk og imitere lyden af et skud. **(2) Lydbillede:** Afspil en lyd, som kendetegner et sted eller en scene fra fortællingen. **(3) Pakket ind:** Pak en genstand/rekvisit ind og læg den på katederet ved timens start. Afslør den først, når den skal bruges i fortællingen (Pia Sigmund).



## Skab en fortællezone

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Der vil ofte være 'støj'. Og vi ikke tvinge børn til at tage en lyttende og medskabende rolle, men vi kan hjælpe rolletagningen på vej, når vi viser, at vi skal være sammen på en bestemt måde.

Det er svært at være tilhører til en fortælling, hvis man sidder klumpet sammen på en fjedrene madras. Det er simpelthen for interessant at eksperimentere med hop, prikke lidt til den ved siden af og tale sammen. Og så skal Joachim i øvrigt tisse...

Placer tilhørerne i en sokratisk hesteskoformation. Lad dem sidde på stole eller skamler. Og vis dem, hvor fortællingen kommer til at foregå. (læs **Rammetegnen**).

**Fx Lyttepost** (særligt rum). Her er børn altid lyttere.



## Tomme pladser

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Fortællinger har tomme pladser, som kan tænkes at spille en rolle, når vi tager stilling til ankerspørgsmålet (læs: **Det gode ankerspørgsmål**).

De tomme pladser viser sig ved at deltagerne stiller uddybende spørgsmål: Fx 'Forældreappen': Kan man egentlig hacke appen? Er det kun moren, der kan bruge appen? Osv. Der er simpelthen noget, som ikke rigtig er fortalt eller klargjort med fortællingen alene.

I stedet for at svare ja/nej, så test, hvorvidt det vil ændre deres holdning til ankerspørgsmålet.

**Prøv: 'Dobbelt hvis... så...'** Hvis det er tilfældet, at appen kan blive hacket, skal moren **så** benytte den? Hvis det *ikke* er tilfældet, at den kan blive hacket, skal moren **så** bruge appen?



## Rekvisitter

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Jeg bruger kun en eller to rekvisitter. Det har nemlig den ønskede effekt. Deltagerne fokuserer på fortællingen og genstandens betydning. Og så skaber det en fornemmelse af at fortællingen ligesom berører virkeligheden.

Vælg gerne en genstand, som er bestemmende for både narrativet og det filosofiske dilemma.

En sjov leg med fiktionen er at bruge den samme rekvisit på flere måder. Fx er bamsebjørnen Teddy både en rigtig bjørn og en bamsebjørn i sessionen 'Teddys bamsebjørn'.

**Prøv: 'Landet hvor de voksne bruger sut'.** Når jeg spiller den voksne, så putter jeg en sut i munden. Det har en stærk effekt. 'Okay, virkelig'!

**Prøv: 'Teddys bamsebjørn'** her binder jeg en bamsebjørn fast til et bord.



## Rammetegn

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Det er fortælle-tid. Det er tid til stille lytten og tid til at vække forestillingsevnen. Men hvordan signaleres det til hele klassen? Hvilke rammetegn kan bruges?

**Anette Jahn** bruger fx en lille tromme, som hun slår på tre gange. Andre gange en særlig gryde, der afgiver en lyd, når hun kører en stum genstand henover siderne. **Det er signalet.**

Find en ting som passer til dig. Måske en 'fortælle-brille', eller høj hat, der sættes på og gør dig i stand til at fortælle (**Søren Juul Rauff**). Brug den rituelt.

I kan også sætte et **"Vi vil ikke forstyrres skilt"** på døren til klassen. Dette ritual fungerer som en "mental forberedelse". Nu skal vi være tilhørere!



## Nutid rimer på nuhed

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Nutid er tættere på nu-hed end datid.

Som fortæller vil du gerne give tilhørerne en fornemmelse af, at historien udspiller sig *nu og her*. For når det opleves som "virkeligt", så åbnes der også op for en reel emotionel respons og det forstærker engagementet i fortællingen og dialogen (læs: **Fortæl en historie**).

"When storytelling I like to think of the past as being like black-and-white and the present tense like colour. The present tense (as well as the first and second person) is one way to bring the story as close to your audience as possible (Worley: 25)".



## Hvem taler?

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



I en filosofisk fortælling er det nærliggende at have en ordudveksling mellem to karakterer. Måske er de uenige, måske har de forskellige perspektiver?

Det skal være klart for publikum, hvem der siger hvad i fortællingen. Det mest nærliggende er at lave to forskellige stemmer, men hvis du ikke bryder dig om at lave stemmer, så kan du også...

**Fx indirekte tale:** "hun sagde.../han sagde..."

**(2)** Hav en **genstand** klar, fx en hat, som du tager på hver gang en bestemt karakter tager ordet.

**(3)** Hvis du fremfører en dialog, så lad de enkelte karakterer tale i hver sin retning. **Vend skiftevis kroppen** mod venstre og højre i dialogstykket.



## Pauserne

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Det er i pauserne, at vi gør os forestillinger. Tænk på sidste gang, du satte livet i tomgang på en gåtur uden input. Tanken og forestillingen begyndte formentlig af brygge og dagdrømme.

Vov at give tid. En historie har brug for tid. Der er en latens tid på forestillingen og det at fylde de **tomme pladser**. Giv tilhørerne ro til at skabe deres egne billeder. Sekunder kan føles lange, men opfattes ofte ikke sådan for tilhørerne.

"The worry is 'If I'm not speaking or conveying something they'll get bored or lose interest'. The truth is the opposite of this. Spaces between words, thoughts and events help to foster expectation and anticipation (Worley: 32)".



## Facilitator i karakter

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Hvor meget går du i karakter? Som fortællere er vi forskellige og ikke alle nyder skuespillet eller har tiden til lige at fremskaffe et kostume, men det er heller ikke afgørende. Mennesker er eminente til at lade et enkelt træk give valør til hele karakteren og ligesom fylde alt det ud, som ikke er i karakter.

**Fx: Minimal karakter:** Du optager et enkelt træk fra personen, måske er han krumrygget eller taler lavt og hæst. Et stræk er nok til at fortælle at karakteren er træt og på vej i seng.

**Fuld karakter:** Hvis du er en gorilla, så glør du, hopper, bevæger og opfører dig præcis som en gorilla. Måske er du sågar i fuld kostume.



## Sansespor

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



Vores sind er synæstetisk. Synet af den hvide snebold får os til at føle kulden, selvom vi sidder indenfor eller ser den i TV. Og sanserne leger ikke blot sammen. Hele vores "billede" af scenen er bundet op på, at den også er sanseligt tilstede. Når du giver et sansende udtryk gennem ord, hjælper du tilhørernes forestilling til at se fortællingen for sig. Nærmest opleve den.

**Fx: (1)** medbring en **duftprøve** **(2)** Referer til velkendte **sanselige erfaringer**. **(3)** Inddrag eleverne i fortællingen. Gør holdt og spørg, hvordan der ser ud, hvordan det smager, dufter, føles osv. Lad dem **sanse-digte**-med.



## Bamsestatister

Vi bruger normalt en taletursbamse eller bold, når vi laver filosofisk dialog. Den der har taletursbamsen i hænderne har ordet.

Men bamser er også gode som statister, når man fortæller historier.

**Fx Bamsedukke-teater:** Inviter en bamsedukkefører til at sidde ved siden af dig. Eleven får nu to bamser (hvad der passer til historien). Og skal vise historien som du fortæller. I kan gøre det synkront eller asynkront. **(2) Bamsestatister:** Scenen er sat i midten af fortællezonen. Du placerer bamserne i universet efterhånden som personer eller dyr introduceres og begivenhederne udspiller sig.

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



## Tag figuren på os

Lad os iklæde os figuren og afprøve deres perspektiv, så vi kan mærke os deres væsen og conundrum.

"Det fantastiske i den levende fortælling er, at vi også kan være heksen, vi kan afprøve heksens væsen sammen med børnene, mens vi fortæller historien. Hvis vi spørger børnene "Hvordan tror I heksen går, og hvordan mon hendes stemme lyder?", så går vi lidt dybere ind i indlevelsen, fordi vi tager figuren på os (...). Ingen bliver hængt af, alle får en oplevelse af at være midt inde i fortællingen som en aktiv del af den. Det bliver til "vores historie (Brink: 17)".

**Fx Tableauøvelser:** En art miniscene, hvor børn agerer både figurer og miljø. De kan fx mærke sig Midgårdsormens størrelse ved at lave en børneslange.

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



## Illustrationer

**Kroppen illustrerer:** "Du kan lave små illustrationer med hænderne: hælde kaffe op, bære en kurv, plukke blomster, holde fast i et cykelstyr, fægte, spejde efter noget/nogen med hånden osv. Men bliv stående det samme sted i rummet. Det forvirrer publikums fokus, hvis man begynder at bevæge sig rundt i rummet (Brink: 21)".

**Billedet illustrerer:** En lang og kompleks fortælling kan fastholdes gennem faste billeder. Billederne kan samtidig bruges i den filosofiske dialog, fordi de kan rangeres og man kan stå ved dem, hvis man mener det ene eller det andet.

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



## Store og små scener

En fortælling kan udspille sig i en skotøjsæske og den kan tage hele verden som sin scene. Hvor stor en scene vil du tage i brug? En lille scene fungerer som at hviske. Blikket og koncentrationen intensiveres, når man skal se efter det som er småt. Mens den store scene er mere som en storm af indtryk fra flere sider.

(Læs også: **Omsluttet af fortællingen 3D**).

**Fx** Søg på Youtube: 'Værksted - Skotøjsæske' og hør om Ole Lambertsens fascinerende **Kikkasser**. Brug fx Oles *modsætningsopgave*, som grundlag for at skabe filosofiske fortællinger på små scener.

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



## Børn i karakter

Børn kan både indtage en rolle, hvor de respondere, mimikere og er meddigtere af fortællingen. Nu bidrager de med deres stemme og krop i fortællingen.

**Fx spørg undervejs:** Hvordan ser man egentlig ud når man er bange? Er der nogle som kan forklare hvad talemåden "brændt barn skyr ilden" kan betyde?

**Fx Giv en rolle.** Når det er deres tur kaldes de frem. "Det gamle træ/Jonas". Du fortæller hvad tingen eller personen gør og de følger din instruktion.

**(3)** For mere inddragelse af børn i skabelsen af fortællingerne,. Søg efter Anders Hauch Fengers - **improteaterøvelser** i gruppen 'Historiefortælling i skolen'. Eller søg på Per Sharvin Knudsens - **Knappehistorier**.

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE



## Under låget

Under låget kan der gemme sig mange ting. Og der er ikke noget, som er hemmeligt til at indkredse et forløb. Først en eksposition, så det store opklaringsarbejde og til slut afsløringen. Denne suspense sætter erkendelsekræfterne i spil og fylder ofte rummet med energi.

**Prøv: 'Terningerne er kastet'** (Fra 'Filosofien i matematikken' på Bubbleminds). Hele sessionen er opbygget omkring et terningekast, som først afsløres til slut.

**(2) Prøv: 'Pay-to-win-rundbold'**, hvor de to hold står over for et stort valg. Skal de vælge bronze-, sølv- eller guld-kassen? Skal de bruge de fleste penge nu eller gemme dem? Et afgørende valg uden 100% information.

FORTÆLLING, RUM,  
MEDSKABELSE





Tak fordi du hentede vores materiale, *51 byggeklodser til at skabe filosofiske fortællinger*.

Håber du, dine kollegaer og elever får glæde af det.

Dette materiale er udarbejdet af Tankespirerne.

Hvis du har spørgsmål eller kommentarer til vores materiale, er du meget velkommen til at skrive til os på [tankespirerne@gmail.com](mailto:tankespirerne@gmail.com) eller besøge os på [Tankespirerne.dk](http://Tankespirerne.dk)

Al kopiering, analogt og digitalt, af dette materiale eller dele deraf er tilladt i henhold til undervisningsinstitutionens aftale med Copydan Tekst & Node. Kopiering, der går ud over begrænsningsreglerne i aftalen med Copydan Tekst & Node, kan alene finde sted efter forudgående aftale med licensgiver'.