

# FILOSOFISK SCENARIEDIDAKTIK UDLEV BILLEDBOGENS METAFYSIK



---

Didaktiske greb som engagerer børn i  
billedbøgernes filosofiske potentiale



# Simuler billedbogens metafysik scenarisk

## **Scenariedesign - når skolen bliver til et samfund**

Et scenarie betegner oprindeligt en løs ramme for et handlingsforløb, der har et væld af udfald.

Tænk på et Storyline-forløb, hvor vi forvandler hele skolen til et minisamfund. Børnene er ikke længere elever, de er borgere, og de arbejder i banken eller i smykkefabrikken. De har roller, handlemuligheder og formål. Den abstrakte idé om 'borgerskab' og et 'voksenliv med et arbejdsliv' er blevet konkret. Børn er nu direktører, kokke eller smykkefabrikanter. De får udbetalt løn og handler med hinanden. De bliver nærmest ét med scenariet gennem *samfundsdrejebogen* i en delvist skolsk og legende form.

Børnene er som deltagere delvist forpligtet på de interaktioner og handlemuligheder, som følger med vores lån af samfundsdrejebogen, men inden for den *løse ramme*, er de frie til at forme deres uge i samfundet. Hvad vil de arbejde med? Hvordan vil de bruge deres penge? Etc.

Det kan være bøvlet at skabe scenarier, men vi gør det, fordi børn såvel som voksne har brug for situering, anskueliggørelse og afprøvninger, der lader dem udleve praksisser og roller, for at forstå, begribe og blive handlingsduelige i de praksisformer, som samfundet allerede består af.

## **Billedbøger - et reservoir af scenarier med filosofisk potentiale**

Et scenarie behøver dog ikke at stå på skuldrene af samfundets praksisformer. Vi kan også skabe scenarier, der henter inspiration fra billedbøger. Billedbøger er mulige verdener, og de kan derfor imiteres og udledes. De kan simuleres. Som mulige verdener er de et reservoir af inspiration til at skabe scenarier, hvilket blot forstærkes af billedrigdommen, der forlænger ordenes forestillingskraft i billeder, der kan bruges som modelleringsskabeloner.

Når vi bruger billedbøger som scenarieinspiration, er det primære mål ikke at imitere samfundets praksisformer. Det er et metafysisk og erkendelsesmæssigt sigte. Et filosofisk. Mange billedbøger udmærker sig nemlig ved at fremmane helt *anderledes* verdener, hvor det umulige gøres muligt, hvor hvis... nu...-forestillinger bliver gjort til fuldgyldige verdener, der både ligner og helt adskiller sig fra vores faktiske verden. De er mere filosofiske værker end samfundsværker.

## Gør den filosofiske gnist til didaktisk centrum

Et scenarie bliver ikke filosofisk ved sig selv. Børn kan forestille sig at legepladsen er et Minecraft-univers og låne fra Minecraft-verdens handlemuligheder, regler og formål, men der skal mere til. Der skal en filosofisk gnist til, som vi gør til didaktisk centrum for scenariet.

I Minecraftuniverset kunne det være 'døden'. Når man dør i Minecraft, så respawner man uden sit grej. Døden er midlertidig, og man risikerer højst, at miste sin loot (sine ting). Ting der kan erstattes, da de ikke er unikke. 'Minecraft-døden' har derfor noget egensindigt anderledes ved sig, som adskiller sig fra vores almindelige opfattelse af døden. Heri ligger den potentielle filosofiske gnist. Men. Minecraft-døden skal gøres til omdrejningspunkt i børnenes leg, før det egentlige filosofiske potentiale udledes.

**Den filosofiske gnist** forefindes i alle billedbøger, men den er særligt potent som filosofisk scenarie, når billedbogen præsenterer en verden, der er opbygget ud fra en fundamentalt anderledes metafysik og/eller etik. Vi er altså på udkig efter billebøger, hvis verdener har en fundamental anderledes indretning.

I billedbogen: *I landet med den store ordfabrik*. kan man fx kun sige ord, som man har spist. Ord er noget, man betaler for og spiser til morgenmad med mælk. Og ved at spise ordet, giver det mulighed for at artikulere ordet én gang. 'Ordet' og 'sprogets' status er derfor fundamentalt forskellig fra 'ord' og 'sprog' i vores verden.

Når billedbøger udspiller fundamentale begreber på nye måder, såsom sprog, logik, livet, samfundsformer eller socialitet, så er billedbogen ikke blot oplagt som scenarie, men også som en filosofisk gnist. Den inviterer til at gentænke og genfortolke begrebet - fx 'sproget'. Hvad er sprog? Hvilken værdi har sproget? Kan man gøre noget særligt med ord?

Når vi gør den *anderledeshed* til centrum i scenariet, så kan børnene opleve, hvordan det 'fundamentale' former deres roller, tanker, handlemuligheder, interesser, stemninger, hele orientering i verden. I *Landet med den store ordfabrik* bliver sproget kapitaliseret, det er ikke alle, der har adgang til sproget, det bruges med umådelige omhu, de rige iklæder sig ord som statussymboler.

Sproget er altomsgribende. Det filosofiske allestedsnærværende, men derfor bliver også let væk fra os. Selvfølgelig. Hvornår filosoferede du sidst over sprogets værensstatus?

Vi kan derfor have brug for at blive rusket af helt andre forestillinger om døden, livet, retfærdighed, viden, klogskab, venskabelighed, kærlighed, sproget. Det er billedbogen, der kan ruske os og børnene sammen omkring de store filosofiske begreber og spørgsmål.

# SIMULER ET FILOSOFISK SCENARIO - ET EKSEMPEL

FORDYBELSES- &  
HANDLERUMMET



## I landet med den store ordfabrik

Tekst: Agnès de Lestrade

Illustrationer: Valeria Docampo

Udgivelsesår: 2014

Dansk udgivelse: 2020 ved Jensen & Dalgaard

Sidetæl: 36



# I landet med den store ordfabrik

I vil simulere bogens verden i et scenarie, hvor eleverne selv "genskaber" den litterære verdens helt særlige metafysik.

## Fremgangsmåde:

- Print materialer fra [bilag](#)
- I læser bogen højt. Formålet er at eleverne (1) forstår bogens særlige metafysik og kan omsætte den forståelse til (2) hvordan de selv kan handle og interagere i scenariet ud fra fælles skabelse af verden ([se næste side for eksempel på aktivitet](#)).
- Du har medbragt kreating såsom karton, sakse, lim, farveblyanter/tuscher, pap o.l.
- Eleverne får tid til at udvælge et tema til deres butik og skabe deres ordbutik (i makkerpar eller trekløver).
- Du åbner ordmarkedet (scenariet).
- Elever handler med hinanden (en passer butik, den anden handler).
- Ordmarkedet lukker. Eleverne udvælger 2 ord, som de medbringer til *Ordfabrikkens ordhjælpere-tribunalet* - se [filosofisk dialog](#). Her bevæger I jer fra handlerum til refleksionsrum i scenariet.

# Fra fordybelse til handling

1

**Nærlæs billedet ud fra spørgsmål til bogens særlige metafysiske scenarie:**

Hvilke ord sælger man mon i butikken *Store ord*?

Hvordan kan manden med den røde hat købe et ord uden at sige noget?

Hvilke ord kunne monokeldamen have i sine tasker?

Hvad betaler de mon med, når de køber et ord?

Hvilke ord er der helt sikkert i butikken *Søde ord*?

Hvilken butikker sælger mon ordet? Fx 'dreng/pige', 'grøn', 'strømper'?

Hvordan kan man se, hvad butikken sælger af ord?

Hvad laver pigen på ordmarkedet, hvis hun ingen penge har?



Billede brugt med tilladelse fra forlaget Jensen & Dalgaard

# Fra fordybelse til handling

## 2

### Nærlæs billedet ud fra handleperspektiver i scenariet:

Hvor lang tid skal I bruge på at finde på og skrive de 20 ord, som I vil sælge?

Hvordan fordeler I tiden imellem jer, så I både kan sidde i butik og handle?

Hvad gør I, hvis kunden skal have mange penge tilbage?

Hvad skal I bruge (fra kreavognen) for at lave en ordbutik i klassen?

Hvilke ord er bedst at have i butikken – 'jeg', 'hjælp' eller 'fodboldstrømper'?

Hvordan finder I ud af, hvad ordene skal koste?

Hvordan finder du de ord, som du helst vil have med hjem?

Hvordan kan I handle med hinanden, hvis I ikke kan tale sammen?

Hvad vil I gøre, hvis I ikke kan sælge jeres ord? / hvis de sælger hurtigt?

Skal der være regler, for hvordan man køber og sælger på jeres Ordmarked?

Hvordan kan I vise, at jeres ordbutik er noget helt særligt?

I dette mærkelige land skal man  
købe ordene og sluge dem,  
for man kan sige dem.

Søde ord

STORE  
ORD

ORDGRØD

SLANGORD  
Bløde ord  
ORD TIL HJØRNET  
PÅ GENSER  
PÅ RØD  
FARVEN  
OV



Målet er at understøtte børnenes forestillinger om agens i scenariet. Det er et skifte fra at forstå på distance til at forstå sig som handlede.

# SIMULER ET FILOSOFISK SCENARIO - ET EKSEMPEL

REFLEKSIONS-  
RUMMET



## I landet med den store ordfabrik

Tekst: Agnès de Lestrade

Illustrationer: Valeria Docampo

Udgivelsesår: 2014

Dansk udgivelse: 2020 ved Jensen & Dalgaard

Sidetæl: 36

# ORDFABRIKKENS ORDHJÆLP

Inviter de handlende og sælgende elever til møde i tribunalet. Herfra fordeles ord til byens borgere gratis. Men hvem skal have dem?



## INTRODUKTION

Børnene har handlet og solgt. Ordmarkedet er ved at finde ro. Ordmarkedet lukker for aftenen og natten. Børnene får nu at vide, at de skal deltage i et **særligt tribunal på Ordfabrikken**. Her tages der beslutninger om, hvem i byen, der modtager ordhjælp. Helt gratis. Men. De ord, som kan udgøre ordhjælpen, skal vi først udvælge. Børnene skal derfor vælge 2 ord fra deres butikshylder eller fra de ord, som de har købt.

Ordene bringes til tribunalet, hvor de bliver lagt i en **lodtrækningsbeholder**.

Børnene sætter sig nu i **den sokratiske halvcirkel**.

Du forvandler dig til facilitator af dialogen. Din opgave er at give børnene mulighed for at tale, tænke og lytte sig frem til, hvem de skal tildele ordene.

I trækker 1 ord fra koppen, som alle er med til at afgøre, hvem der skal modtage, som en gave fra tribunalet. Det sker gennem dialogen før der skrides til afstemninger. Gentag proceduren med 3-4 ord. Lad slutteligt eleverne trække de sidste ord og tildele dem, så alle ord har fundet en mund at flytte ind i til morgendagens ordmåltid med mælk.



## FORBEREDELSE

- Print de **'6 personer fra landet med den store ordfabrik'**. Det er de udvalgte personer, som vi kan give ord til.



## I UNDERVISNINGEN

# 1

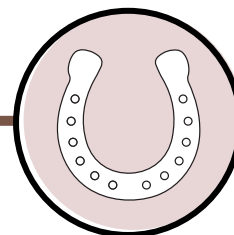


### FORTÆLLING:

I er blevet en del af et helt særligt tribunal. Hver aften, når butikkerne lukker, så mødes særligt udvalgte borgere fra byen, for at tage vigtige beslutninger. Jer! For vi giver ord, som gaver til byens indbyggere. Ikke bare til højre og venstre. Nej. For ord kan gøre en kæmpe forskel i folks liv, så vi vælger selvfølgelig med omhu. Vi vælger dem vi tænker har allermest gavn af ordet.

I aften har vi medbragt ordene, (peg på koppen), og vi har 6 personer, som vi kan vælge, at hjælpe. (Læg papirerne frem ét ad gangen i midten af cirklen. Sikr dig, at eleverne ved, hvem de repræsenterer

# 2



### DIALOG:

- Stil ankerspørgsmålet.
- Giv tid til en makkersamtale, hvor makkerparrene taler om, hvilken person, der vil have mest gavn af ordet.
- Indled den fælles dialog.
- Når en elev har ordet, starter eller slutter vedkommende taleturen, ved at placere ordet på den person, som de mener har mest gavn af ordet.
- Slut hver runde med en afstemning.
- Træk nyt ord. Og gentag fremgangsmåden.



Hvem skal vi give ordet til? (Hvorfor?)

## FILOSOFISKE BEGREBER

Dialog      Behov/gavn      Rig/fattig      Voksen/barn  
 Ord/sprog      Talehandling      Indre/ydre  
 Hensigt      Magt/status      Mening/reference  
 Værdi/funktion      Begreb/begribe



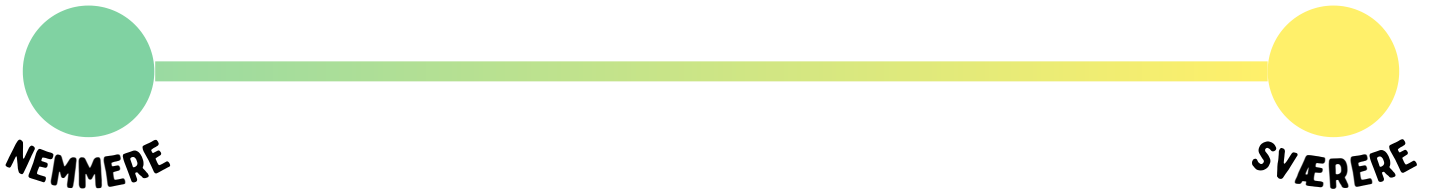
### INDLEJREDE SPØRGSMÅL (I UDVALG)

- Skal vi altid give ordet til den, der har færrest ord? (afsøgning af princip for ordtildeling)
- Hvad vil det sige, at bruge et ord godt / misbruge ordet?
- Hvordan kan man vide, om en person vil have gavn af et ord?
- Er der ord, som ikke burde sælges?
- Hvad kendetegner et dyrt ord/billigt ord?
- Hvilken værdi/gavn bringer det at have x ord?
- Hvilken funktion har ordet? (fx at udpege, at ændre noget, at skabe relationer, at udtrykke følelser / tanker)
- Kan ord erstattes af noget andet?
- Hvad er et ord?
- Hvordan ved man, at man bruger et ord rigtigt?
- Hvad er forskellen på nonsens og at sige noget meningsfuldt?
- Kan et ord ændre virkeligheden?
- Hvad er forskellen på ord i bogens verden og i vores verden?
- Har børn eller voksne mest brug for ord?
- Findes der voksenord og børneord?
- Har de ord, der bruges ofte, højere værdi?
- Hvad er forskellen på et ord og et sprog?



**LÆRER- OG  
ELEVRESSOURCER TIL  
BILLEDBOGEN: I LANDET MED  
DEN STORE ORDFABRIK**

# Scenarieskaberskalaen - planlægningsredskab



Ordmarkedet låner som scenarie fra flere domæner. Den låner fra elevernes legeuniverser, fantasileg, rolleleg og konstruktionsleg. Den låner fra samfundsdomænet, hvor vi handler og sælger i butikker og online ud fra kapitalistiske logikker, såsom udbud og efterspørgsel og pengenes værdi. Det låner fra det filosofiske domæne, hvor tankeeksperimenter er en typisk argumentatorisk form, hvor man opstiller hypotetiske scenarier for at undersøge eller argumentere for en pointe.

Hvis børnene allerede kender disse domæner og intuitivt og hjemvant forstår, hvordan man gebærder sig og hvad der er muligt, inden for scenariets fire vægge, så har de en handleskabelon. De begynder straks at bygge ordbutikker, de skaber ord som har høj værdi for andre, de skaber en facade og en skiltning, der lokker kunder til, de køber ord, som man vitterligt kan have gavn af i Ordfabrikens verden, de veksler løs, prutter om prisen, regulerer priser og opfører sig generelt respektfuldt over for de implicitte rammer og regler.

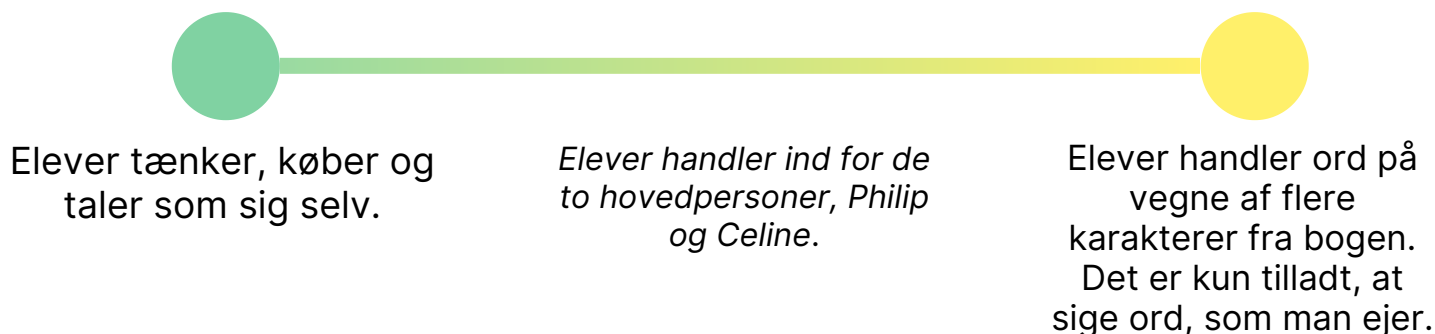
Men det kan også være svært, når der er et stort baggrundstæppe af forforståelser og en høj frihedsgrad.

Spørg dig selv med **scenarieskaberskalaen** om du kan forvente af eleverne: **(1)** Om de har let eller svært ved at leve sig ind i scenariet? **(2)** Om de selv kan bygge scenariet eller skal have skabeloner? **(3)** Om de selv kan aflure og forhandle sig frem til en adfærd og regler, der kan få scenariet til at fungere for alle? **(4)** Om de kan efterleve de implicitte krav til domæne- og fagspecifik viden eller skal have hjælpemidler?

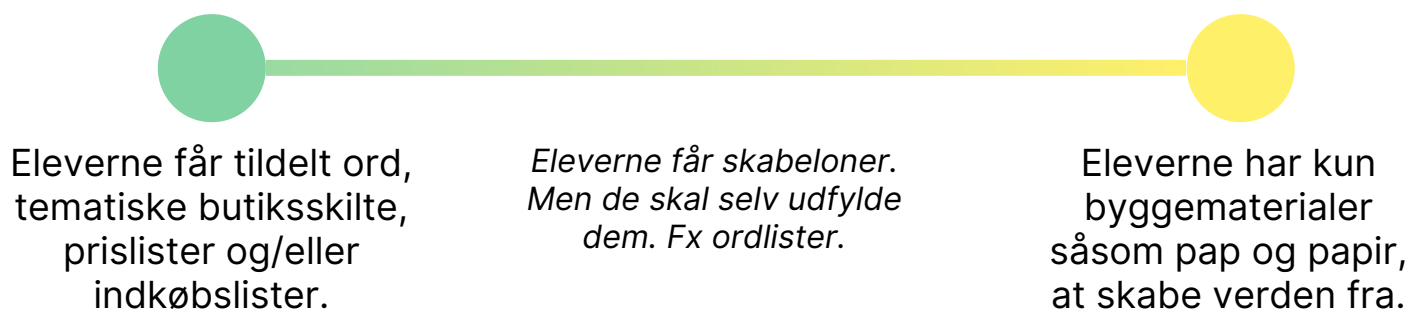
Du kan bruge scenarieskaber-skalaen til at træffe dit valg. Generelt er venstre side lettere og højre side sværere. Eksemplificeret med *I landet med den store ordfabrik*.

# Scenarieskaber- skalaen

## STILLER KRAV TIL FORTOLKNING, INDLEVELSE OG ROLLESPIL



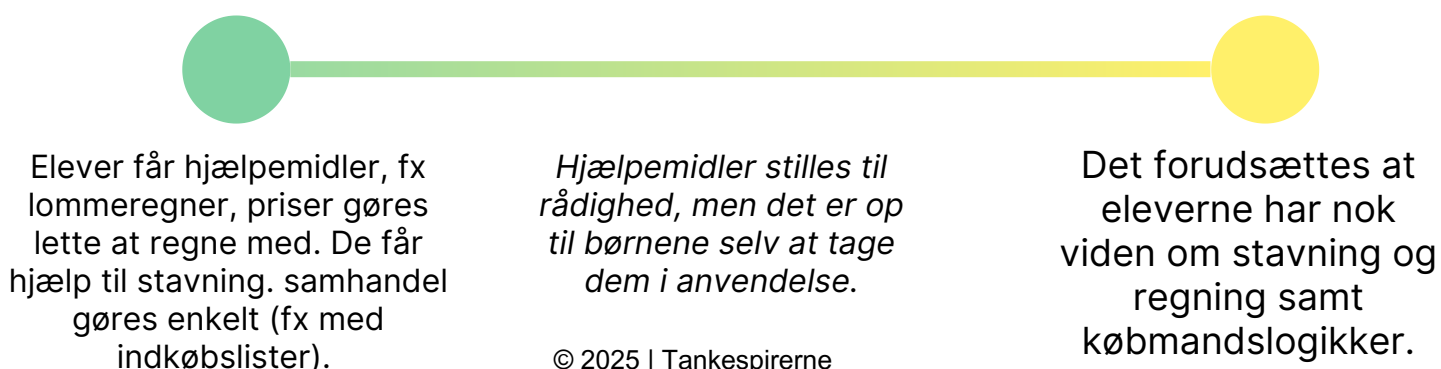
## STILLER KRAV TIL UDVIKLING AF ORDBUTIKKEN OG VERDENSBYGNING



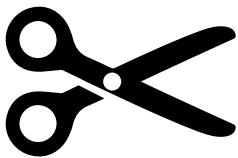
## STILLER KRAV TIL SELVREGULERING, SOCIAL PLIGT OG SITUATIONSFORNEMMELSE



## STILLER KRAV TIL DOMÆNESPECIFIK VIDEN OG SKOLEFAGLIG VIDEN



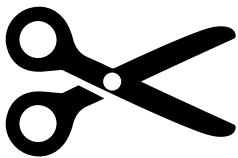
# 100 PENGE TIL EN GRUPPE



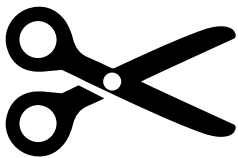
|                                                  |                                               |                                                  |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     | <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>  | <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     |
| <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     | <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>  | <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     |
| <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     | <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>  | <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     |
| <div>MONEY</div> <div>1</div> <div>ONE</div>     | <div>MONEY</div> <div>5</div> <div>FIVE</div> | <div>MONEY</div> <div>5</div> <div>FIVE</div>    |
| <div>MONEY</div> <div>5</div> <div>FIVE</div>    | <div>MONEY</div> <div>5</div> <div>FIVE</div> | <div>MONEY</div> <div>10</div> <div>TEN</div>    |
| <div>MONEY</div> <div>10</div> <div>TEN</div>    | <div>MONEY</div> <div>10</div> <div>TEN</div> | <div>MONEY</div> <div>20</div> <div>TWENTY</div> |
| <div>MONEY</div> <div>20</div> <div>TWENTY</div> |                                               |                                                  |



# 20 ORDPLANCHER TIL ORDBUTIKKEN



# 20 ORDPLANCHER TIL ORDBUTIKKEN

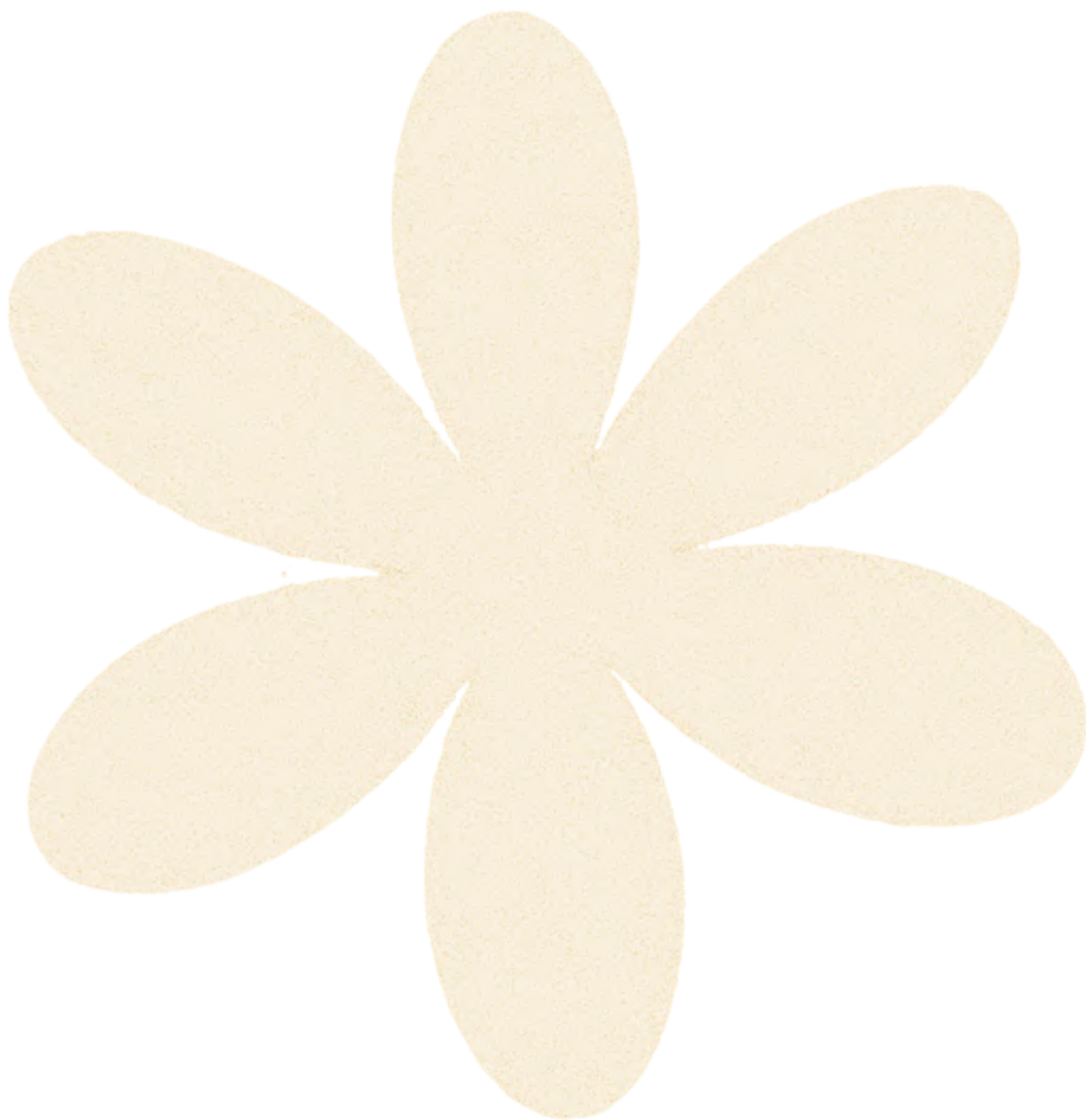


20 empty rounded rectangular boxes for writing words, arranged vertically.





# PHILIP

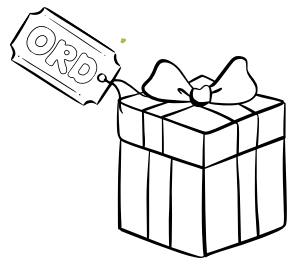


# CELINE

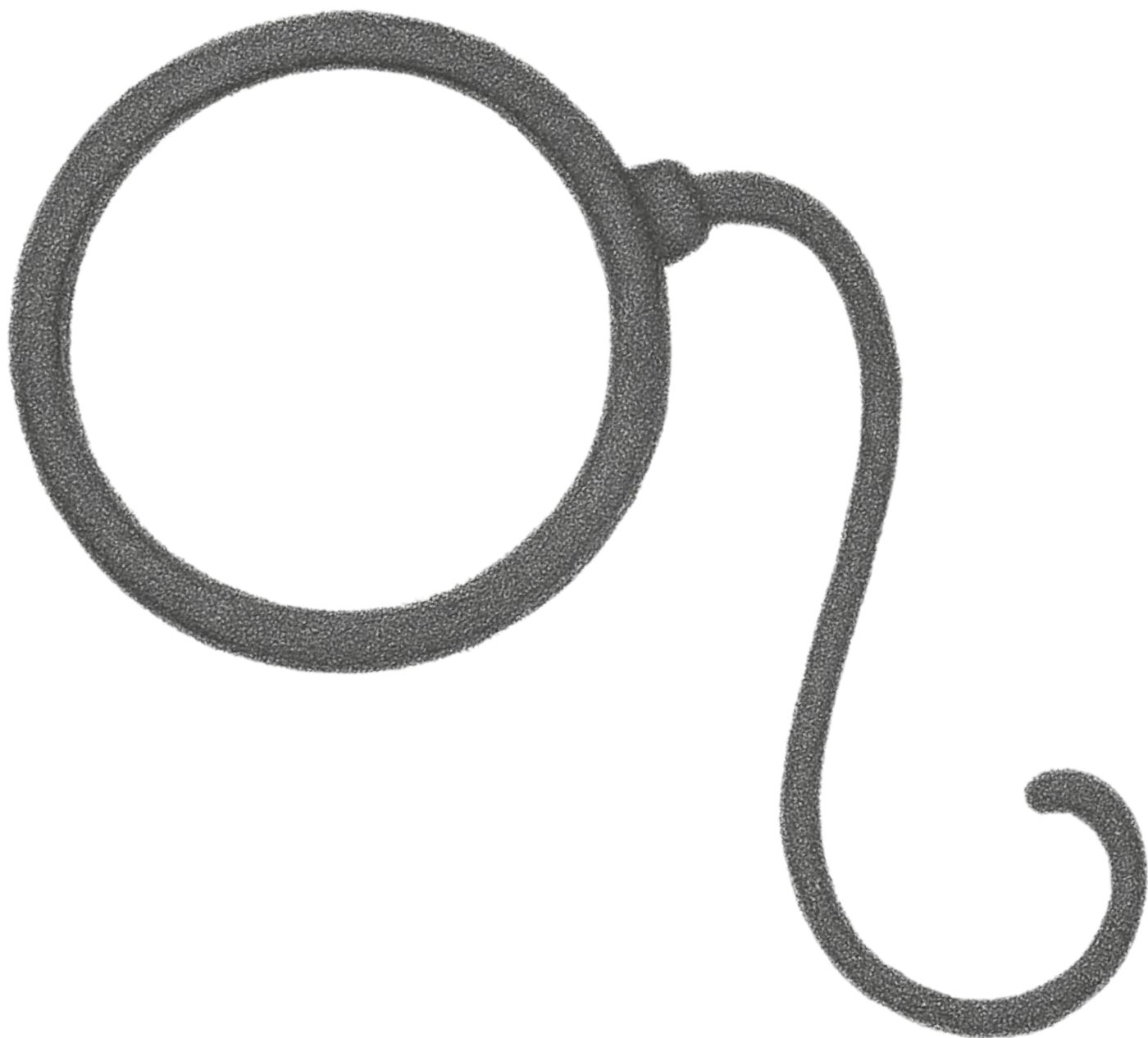


# OSCAR

AI  
MADE



**MAND MED  
GAFFEL I HAT**



**KVINDE MED  
MONOKEL**



# KVINDE VED SKRALDESPAND

Filosofisk scenariedidaktik - udlev billedbogens metafysik

Udgivelsesår: 2025

Udgiver: Tankespirerne

Redaktion og idé: Martin Kongshave

Layout og illustration: Tankespirerne

Format: E-bog

Målgruppe: indskolingen og mellemtrinnet (0.-5. klasse)

© 2025 Tankespirerne

Denne bog er beskyttet af ophavsret.

Du må gerne bruge den til privat eller undervisningsbrug – f.eks. til oplæsning, gruppearbejde eller idegenerering.

Kopiering, print og videredistribution af hele e-bogen eller større uddrag er ikke tilladt uden skriftlig tilladelse fra udgiveren.

Alle billeder og illustrationer er fra Canvas bibliotek eller skabt med Midjourney. Flere af billederne er blevet redigeret.

Billedet på s. 6 og 7 er gengivet med skriftlig tilladelse fra forlaget Jensen & Dalgaard.

Yderligere materialer og opgaver kan findes på:

[www.tankespirerne.dk/](http://www.tankespirerne.dk/)

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).

Du kan også finde os på LinkedIn:

<https://dk.linkedin.com/company/tankespirerne> eller på  
[Tankespirerne.dk](http://Tankespirerne.dk)

