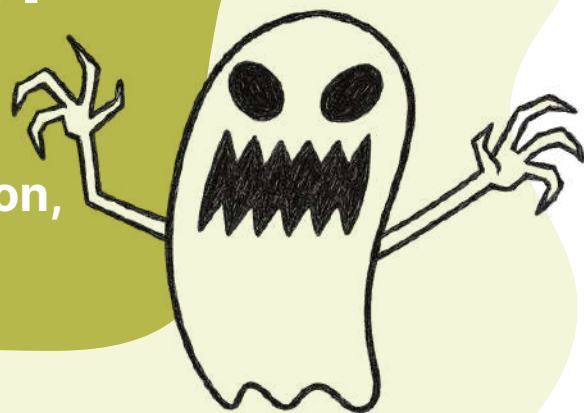


SOV! ELLER BUSSEBØH- MANDEN TAGER DIG

Skal vi bryde med tusinder års tradition,
for at få børn til at gøre det rigtige
gennem skæmmende usandheder?



INTRODUKTION

Voksne har løjet for børn, så længe der har været voksne og børn. En gennemgående motivation for svigagtigheden har været at styre børns adfærd eller moral i en retning, som voksne mente var bedst og kulturelt passende for børnene. Det kunne handle om at holde dem væk fra farlige steder, få dem til at lægge sig til at sove om aftenen eller at tage regelmæssige bade.

Uanset om de fantasifulde usandheder er blevet brugt på børn i Europa, Sydamerika eller Asien, så har strategien været, at **motivere gennem frygt for det uhyggelige** samt frygtens følgesvende; skyld, skam og angst. Det kan være frygten for at blive bortført, spist eller på andre måder mishandlet af onde overnaturlige væsner. *Du må hellere rette ind, ellers kommer bussebøhmanden og tager dig.* Handlevejledningen er blevet animeret og pakket ind i forskellige skræmmeværktøjer, såsom fortællinger eller ritualer, hvor voksne beretter om eller sågar klæder sig ud, som skræmmende overnaturlige væsner.

Hvis vi springer til nutiden, så videreføres traditionen i stadig nye former og nye fortællinger.

Moderne børneopdragelse består i højere grad i:

- Fokus på **belønning**. Fx gaver fra en *julemand* eller penge fra en *tandfe*.
- Integration af **videnskabelige landevindinger**, der forvandles til skræmme fortællinger. Fx den norske historie fra 1949 om tandtoldene, Karius og Baktus. *Husk nu at børste bisserne!*

I **nyere børnelitteratur** bliver de voksnes magtposition også udfordret. Hvad ville der ske, hvis børnene har viden, magt og beføjelser til at bruge pædagogiske skræmmeværktøjer på de uanende voksne, så det i stedet er børnenes ønsker for livet og for de voksne, som bruges til at retlede de voksne. En form for **tankeeksperiment med omvendt-verdener**.

Og så har enhver **børnefamilie med respekt for sig selv, deres egne versioner af opdragende løgnehistorier**. Spørg og du skal høre hverdagsdramaer, som er blevet løst med fantasifulde usandheder.

I filosofisessionen inviterer du børnene med ind i historier, myter og legender og udforsker deres forhold til og vurdering af de fantasifulde skræmmeekampagner. Har de en vigtig funktion? Kan det være nødvendigt at lyve for børn? Etc.

OBS: Brug fortællinger, som børnene er vokset med, så de også kan betragte dem som konstruktioner.



FORBEREDELSE

- Jeg har valgt, at starte med en fortælling om **Namahage-ritualet** (japansk skræmmeværktøj). Øv fortællingen. På Youtube kan du se ritualet. Søg blot på 'Namahage'.
- **Print bussebøhmænd og andre skræmmehistorie-billeder**, som kan bruges til at **gøre tænkningen fysisk i 5. runde**.
- Inddrag evt. andre aktiviteter og udvid til et helt undervisningsforløb. Se forslag på s. 8+9



I UNDERVISNINGEN

1



FORTÆLLING:

BESØG FRA NAMAHAGE-GUDERNE

Det er nytårsnat i Oga, en by i Japan.

Haru på seks år kan høre stamp og råb (**Brug kroppen: stamp og råb**). Det er lige uden for døren. "Det er bjergguderne", siger far. "De er kommet ned til byen. Vi inviterer dem ind". Haru synes det er en dårlig ide. Faren åbner døren og ind stormer røde ansigter med lange næser og store tænder i dragter, der er lavet af strå og hø. De trommer. De kommer helt tæt på Haru. De råber af Haru. "Har du opført dig ordentligt! Ellers tager vi dig med op i bjergene. Vi holder øje med dig". Harus far holder Haru. Han prøver at berolige Haru og guderne.

Guderne vil tjekke Harus hænder og fødder for vabler. I Oga får de dovne børn nemlig varmevabler af at sidde ved ildstedet og lave ingenting.

Er man et dovent eller ulydigt barn, så kan man ikke vide, hvad Namahage-guderne gør med en.

Haru græder: "Jeg har ikke gjort noget. Jeg gør det min far og mor siger". Faren støtter Haru. "Han er en god dreng. I behøver ikke tage ham med op i bjergene". Guderne virker ikke helt sikrer. De studerer stadig Haru. Måske tager de ham med.

Faren foreslår, at guderne kan få lidt sake (japansk alkohol) og noget at spise i stedet.

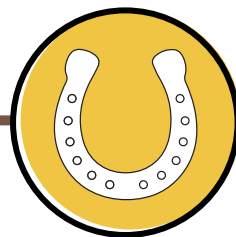
Guderne falder lidt til ro. De kan godt lide sake og mad. Da de har drukket og spist velsigner de Haru-familien, så tager de videre til næste hus i Oga, hvor Harus ven Yū bor.

Harus mor og far er glade. Haru er stadig skræmt. Far trøster ham og siger, at han jo bare skal huske at opføre sig ordentligt, så sker der ikke noget.



I UNDERVISNINGEN

2



DIALOG:

- Du har samlet eleverne i den sokratiske cirkel.
- Du stiller ankerspørgsmålet og lader først eleverne fortælle, hvad de mener, og hvorfor de mener det til deres sidemakker.
- Inviter alle til at deltage i den **fælles dialog om ankerspørgsmålet**. Fortsæt dialogen, indtil deltagerne virker til at have sagt alt de finder vigtigt, for at kunne kvalificere deres svar.



Er det godt, at guderne skræmmer Haru til at opføre sig ordentligt?



I UNDERVISNINGEN

3



FORTÆLLING:

FORTÆL OM NAMAHAGE-TRADITIONEN

Ingen ved hvornår man begyndte med Namahage. Nogle siger, at det kan være **over 2000 år siden**. Der findes gamle historier om, at dæmoner kom til Oga, og blev narret af landsbyboerne og derefter forvandlet til beskyttere.

Andre mener, at det er gamle bjergpræster eller bjergånder, som er blevet til Namahage.

I dag er traditionen så vigtig, at den er kommet på

UNESCOs liste over verdens kulturarv (=

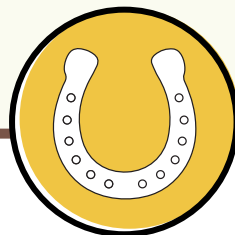
bevaringsværdig). Oga er meget kendt for traditionen.

Namahager er faktisk **unge mænd fra landsbyen**, der har klædt sig ud i den traditionelle beklædning.

Forældre bruger Namahage til at lære deres børn at gøre deres pligter og lytte til de voksne. Det er meningen, at børnene skal blive lidt forskrækket, men ikke for alvor bange. Man kan kalde det et **pædagogisk skræmmeværktøj**.

De voksne ved altså hvad der skal ske nytårsnat og de har selv valgt at deltage. Børnene ved det ikke.

4



DIALOG:

- Stil ankerspørgsmålet, giv tid til makkersamtale før du indleder fælles dialog.

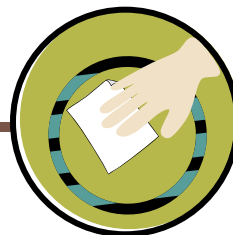


Skal de bevare traditionen med at skræmme børn?



I UNDERVISNINGEN

5



GØR TÆNKNINGEN FYSISK MED KONTINUUMS- ELLER SKILLELINJE

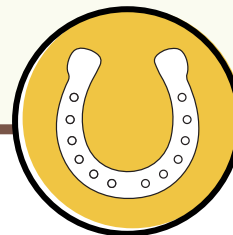
STOP ELLER FORTSÆT TRADITIONEN

- Vis de **6 fortællinger/ritualer**, som voksne bruger til at skræmme børn til at gøre det rigtige, et ad gangen.
- Fortæl kort baggrunden for “skræmmeværktøjet”.

Har de brug for flere ord at knytte til billederne, kan du blot foretage en googlesøgning.

Storebror svamp er en særlig fortælling. jeg læste om den på Facebook. En, nu voksen, pige skrev om, hvordan forældrene havde anbragt et billede af en svamp i familiens fotoalbum. Adspurgte om hvorfor svampen var der, fortalte de børnene, at det var deres storebror. De havde aldrig mødt ham, fordi han var blevet til en svamp. Årsagen? At han ikke gik i bad.

6



DIALOG:

- Stil ankerspørgsmålet, giv tid til makkersamtale før du indleder fælles dialog.
- Når eleverne svarer på spørgsmålet, kan de også rykke på A4-papiret.



Skal de voksne fortsætte eller stoppe med fortællingen? (til skillelinje)

FILOSOFISKE BEGREBER

Tradition

Viden/uvidenhed

Barn/voksen

Fantasi

Monster/overnaturlige

Tillid/mistillid

Løgn/sandhed

Frygt/skræmme

Påbud/forbud

Motivation

Belønning

Magt/kontrol



INDLEJREDE SPØRGSMÅL (I UDVALG)

- Kan en skræmmende tradition også være en kærlig handling?
- Er det klogt af guderne at skræmme i stedet for at forklare?
- Er voksne nødt til at fortælle børn skræmmende historier?
- Hvordan kan man vide, om en historie er sand eller falsk?
- Hjælper de voksne mest sig selv, børnene eller noget andet?
- Er frygt eller belønning bedst til at skabe gode vaner?
- Er en gave eller belønning en slags "pænere løgn"?
- Kan voksne bestemme over børn gennem skræmmende historier?
- Er børn mere sårbare for frygt end voksne?
- Kan børn skræmme voksne til at gøre det rette? (Hvilken metode er bedst: at plage eller snyde eller...?).
- Kan man lære noget af en løgnehistorie?
- Er det anderledes at blive skræmt af et menneske end af et overnaturligt væsen?
- Kan man både stole på nogen og vide, at de lyver for en?
- Hvis målet er, at et barn skal være artigt til jul, er det så rimeligt at sige, at man ellers bliver ført i underverden (Krampus)? (etc.)



ANDRE AKTIVITETER

OPDRAGENDE LØGNEHISTORIE TIL VOKSNE

Børnene skaber en **omvendt-verden**, hvor børn fortæller voksne opdragende løgnehistorier, for at få dem til at rette ind.

Kan både laves som mundtlig fortælling eller skriftlig fortælling (fx i BookCreator).

I kan også arbejde med at skabe billeder af de væsner, som skal skræmme de voksne til at rette ind. Det kunne fx være en uhyggelig sagsbehandler.

- Gad vide hvad der skal være anderledes i verden, for at børn kan opdrage gennem løgnehistorier (se næste side)
- Gad vide, om voksne stadig tror på noget overnaturligt?
- Gad vide, hvad voksne skal skræmmes til at gøre anderledes?
- Gad vide, hvordan man kan skræmme voksne til at rette ind?
- Gad vide, hvem eller hvad voksne er bange for?

MARIONET-AKTIVITETER:

I børns legerepertoire findes marionetlege. En klassiker er **Kongens efterfølger**. Kongen går forrest med sit følge af undersåtter, som skal efterligne alle kongens bevægelser.

Børnene har helt sikkert også leget **Alle mine kyllinger** eller lignende lege, hvor der gives en ordre, som man har at adlyde uanset konsekvenserne.

Brug evt. marionetlege som opvarmningsleg til **ideen om at adlyde andre eller noget uden for en selv såsom en skræmmende konsekvens**.

RANGORDEN-AKTIVITETER

Med vores skræmmefortællingerne, kan vi have forskellige mål for, hvad vi vil have børn til at gøre eller afholde sig fra. Spørgsmålet kan gives videre til børnene selv. Lad dem lave en **prioriteringsliste eller en skillelinje** mellem hvad der er vigtigt/ikke-vigtigt eller måske kræver en skræmmefortælling/ikke kræver skræmmende motivation. Listen kan også bruges som inspiration til nye fortællinger, som børnene selv digter.

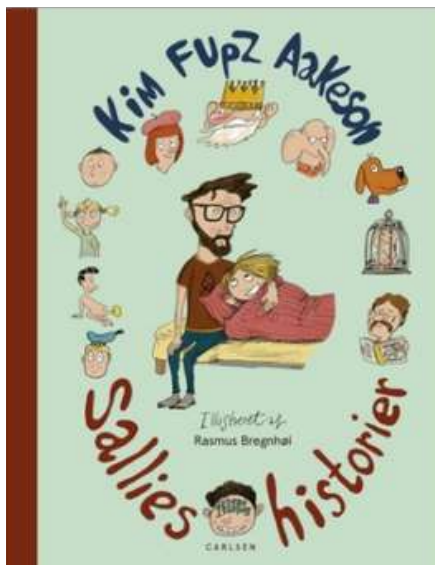
Se Skæmmelisten





ANDRE MATERIALER

Boginspiration til OPDRAGENDE LØGNEHISTORIER FOR VOKSNE



En dag vågner de voksne og har mistet hukommelsen. Stemningen er apatisk, for ingen kan svare på, hvad det nu lige er, som man plejer at gøre med undtagelse af en lille pige.

Pigen der huskede det hele (novelle).

Hun kan huske, at man altid sov længe, at man spiste varme boller med syltetøj hver morgen og drak saftvand oven på bilerne. Og børn! De måtte selvfølgelig alt muligt, såsom at hoppe i sengen og pjaske med vand.

De voksne finder pigens udsagn ganske

sandsynlige, så sådan bliver det. Ligesom det plejede at være, for den der kan "huske" og "har viden", kan forføre dem der ikke ved bedre med tilsyneladende sandheder.

Pigen der huskede det hele er en **omvendt-historie**. Pigen får de voksne til at rette sig ind efter hendes ønskeforestillinger.

Boginspiration til MARIONETAKTIVITETER



"Alt, hvad ordene siger, det skal den, der læser sige højt". I **Bogen helt uden billeder**, bliver denne kontrakt mellem bog og (op)læseren udmalet. Og så ændrer bogen ellers karakter og giver læserne de mærkeligste vrøvleord og selvudsagn at læse højt. Det er morsomt, det er grænseoverskridende og tankevækkende. En ægte marionetleg, der indirekte spørger: hvor langt vil du gå som læser, når du kan vælge at klippe snorene over til **marionetkontrakten**?

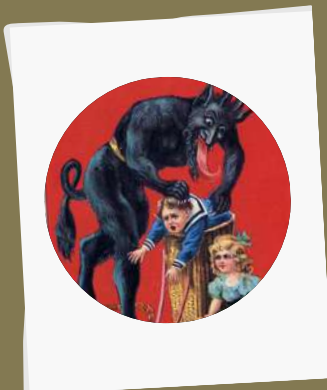
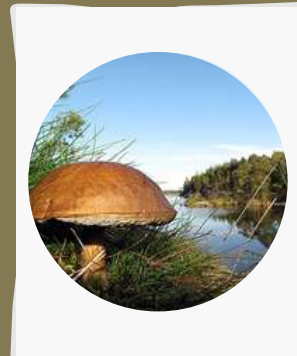
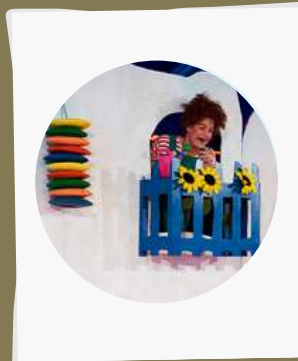
Skillelinjen

Variant 1 - skal de voksne fortsat bruge fortællingen?

Fortsæt



Eleverne
sitter i
heste-
skoformation

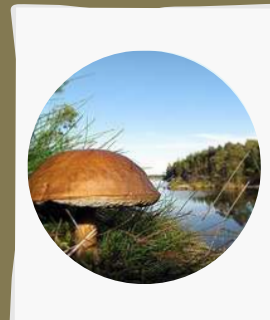
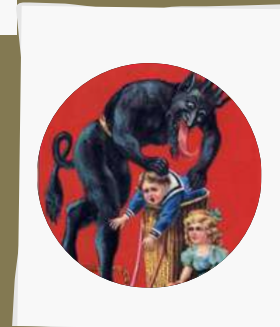


Stop

Kontinuumslinje

Variant 2 - Er fortællingen effektiv?

Kan virke godt



Kan ikke virke

Eleverne
sitter i
heste-
skoformation



SKRÆMMELISTE

- ☐ Få børn til at spise op
- ☐ Få børn til at sove tidligt
- ☐ Få børn til at blive hjemme (når det er blevet mørkt)
- ☐ Få børn til at vaske sig
- ☐ Få børn til at børste tænder
- ☐ Få børn til at lave noget (ikke være dovne)
- ☐ Få børn til at adlyde deres forældre.
- ☐ Få børn til at gøre deres værelse rent.
- ☐ Ikke drille eller mobbe andre.
- ☐ Ikke gå i vandet/langt ud i vandet.
- ☐ Ikke lege med ild, kogeplader eller andre varme ting.
- ☐ Ikke tale med fremmede.
- ☐ Ikke bande og tale grimt.
- ☐ Ikke være nærige eller nægte at dele.
- ☐ Ikke spise for meget slik og usund mad.
- ☐ Ikke at sidde for meget foran computer, tv eller med mobil.
- ☐
- ☐



SKRÆMMEFORTÆLLING



KanegenCC BY 2.0

NAMAHAGE

Hvis du er ulydig, så tager Guderne dig med op i bjergene.

Gør tænkningen fysisk

© 2025 | Tankespirene



SKRÆMMEFORTÆLLING



KRAMPUS

Hvis du er uartig, så kommer Krampus i julen. Han spiser dig eller tager dig med ned i underverden.

Gør tænkningen fysisk

© 2025 | Tankespirene



SKRÆMMEFORTÆLLING



BUSSEMANDEN

Hvis du ikke ligger dig til at sove NU, så kommer bussemanden ud af skabet/kælderen/fra loftet og tager dig.

Gør tænkningen fysisk

© 2025 | Tankespirene





SKRÆMMEFORTÆLLING



Tiril Guttorm

KARIUS OG BAKTUS

Børster du ikke bisserne, så bygger Karius og Baktus tandhuse.

Gør tænkningen fysisk

© 2025 | Tankespirene



SKRÆMMEFORTÆLLING



Petri Tapola: Share Alike 3.0

STOREBROR SVAMP

Du mødte aldrig din storebror fra familiefotoalbummet. Han blev nemlig til en svamp, da han ikke ville gå i bad.

Gør tænkningen fysisk

© 2025 | Tankespirene

SKRÆMMEFORTÆLLING



Skabt med Midjourney 7.0

ET TRE I MAVEN

Hvis du sluger kernerne fra vandmelon/en appelsin etc., så vil der gro et træ fra maven og ud af dit hoved.

Gør tænkningen fysisk

© 2025 | Tankespirene