

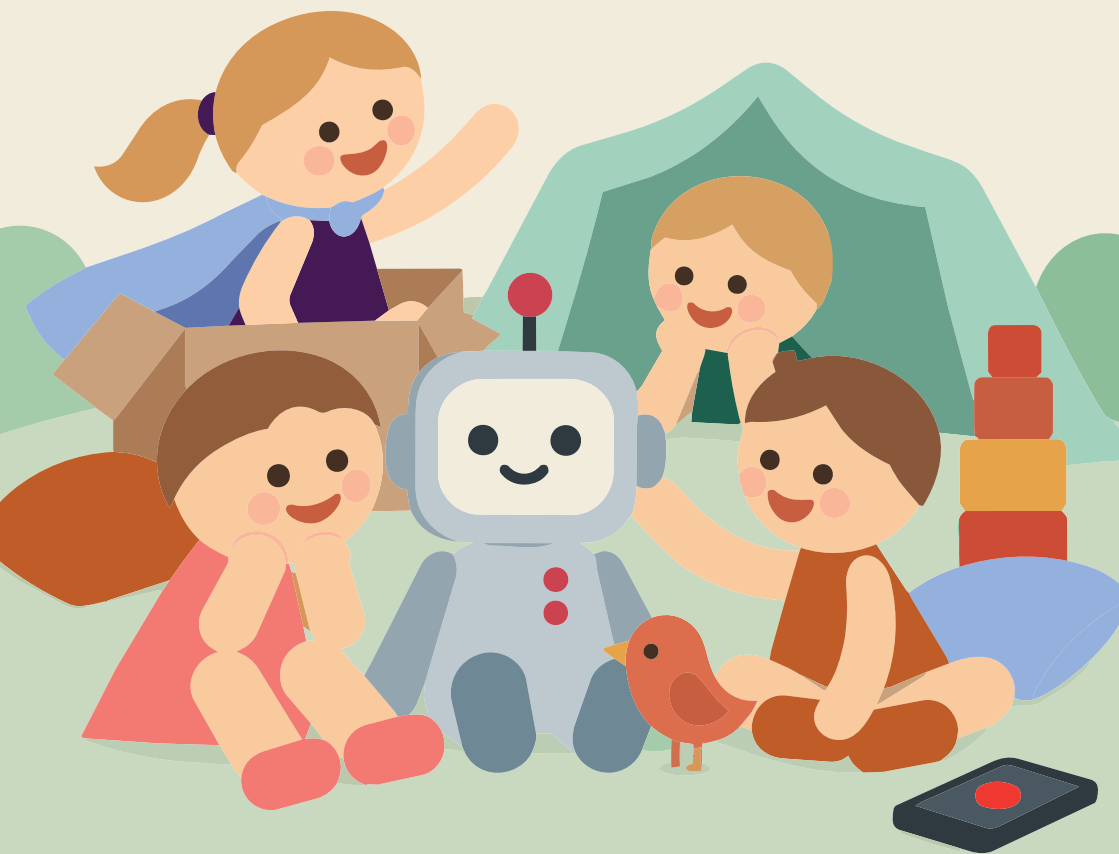


VIBORG
KOMMUNE

CENTER FOR
DIGITAL
SUNDHED

Fem historier

Historier rammer dér, hvor regler preller af



Historier til at læse selv eller højt. Bagefter er der spørgsmål - ikke for at finde det rigtige svar, men for at tale om sig selv.

Hæftet bruger gode fortællinger til at åbne svære samtaler om skærm, venskab og fri. Efter hver historie er der tre spørgsmål uden facit. Læs højt eller lad barnet læse selv - og brug spørgsmålene som en blid indgang til at tale om sig selv.

1

Da robotten fik fri

Om hvorfor selv en maskine har brug for pauser

2

Den usynlige ven

Hvornår er man egentlig sammen?

3

Verdens bedste kedsomhed

Det vildeste, der kan ske, når skærmen er væk

4

Stjernen i Vilmas lomme

Om at tro, at alle andre har det sjovere

5

Knappen, der sagde stop

Om selv at kunne slukke



Da robotten fik fri

Robotten Bip havde aldrig holdt pause. Ikke ét sekund, ikke en eneste gang. Den vaskede gulv, talte stjerner og svarede på spørgsmål - hele dagen, hele natten, året rundt. "Pauser er spild af tid," sagde Bip og blinkede med sine to grønne lys.

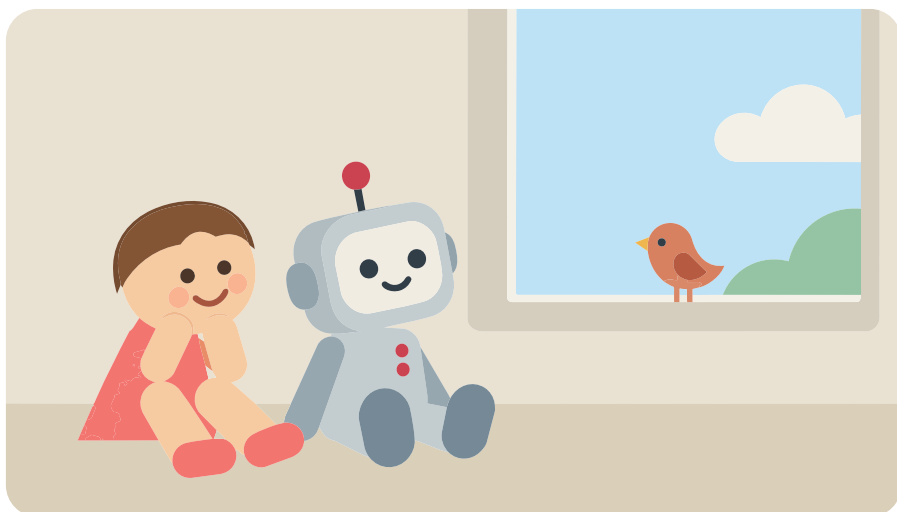
En morgen gik der noget i stykker. Ikke et tandhjul, ikke en ledning. Bip kunne bare ikke huske, hvorfor den lavede alt det, den lavede. Tallene flød sammen. Gulvet så ud som altid. Alt var ens.

"Du har brug for fri," sagde den lille pige, der boede i huset. Hun trykkede forsigtigt på en knap, Bip ikke vidste, den havde. Og pludselig blev der helt stille inde i robotten.

Først var stilheden mærkelig. Så blev den dejlig. Bip kiggede ud ad vinduet - rigtigt kiggede - og opdagede, at himlen ikke bare var blå. Den havde tusind forskellige blå. En fugl satte sig på karmen og så på Bip, som om de var venner.

Da pigen kom hjem, summede Bip helt anderledes. "Jeg så en fugl," sagde robotten. "Og jeg lavede ingenting. Det var det bedste, jeg har gjort hele ugen."

Fra den dag holdt Bip fri hver eftermiddag. Ikke fordi den skulle. Men fordi den havde opdaget, at man først kan se verden, når man holder op med at lave noget hele tiden.



Da robotten fik fri

Der er ingen rigtige svar. Tænk efter, og fortæl, hvad du selv synes.

Spørgsmål

1. Har du nogensinde haft det som Bip - at alt bare flyder sammen, fordi du har lavet det samme længe?
2. Hvad opdagede Bip, da den holdt fri? Har du selv opdaget noget, mens du kedede dig?
3. Hvornår på dagen kunne du holde "Bip-pause" - uden skærm og uden at skulle noget?

Prøv det

Hold en Bip-pause på fem minutter i dag. Bare kig ud ad vinduet. Hvad ser du, som du plejer at overse?

Den usynlige ven

Aksel og Noah var bedste venner. De var altid sammen. Efter skole gik de hjem til Aksel, satte sig på sengen ved siden af hinanden - og tog hver sin telefon frem.

“Hvad laver du?” spurgte Aksel uden at kigge op. “Spiller,” sagde Noah uden at kigge op. Så sad de der. Side om side. Helt tæt. Og alligevel hver for sig, i hver sin verden bag hver sin skærm.

En dag gik strømmen. Begge telefoner blev sorte på samme tid. “Åh nej,” sagde Noah. De kiggede op. Og pludselig så de hinanden - rigtigt - for første gang den eftermiddag.

“Du har fået nyt hår,” sagde Aksel overrasket. “Det fik jeg for to uger siden,” lo Noah. De begyndte at snakke. Om en kamp i frikvarteret. Om en lærer, der havde sagt noget mærkeligt. Om ingenting og om alt muligt.

De byggede en hule af dyner. De fandt på et hemmeligt håndtryk. De grinede så højt, at Aksels mor kiggede ind for at se, hvad der foregik.

Da strømmen kom tilbage, blev telefonerne liggende. “Var vi egentlig sammen før i dag?” spurgte Noah stille. Aksel tænkte sig om. “Vi var i samme rum,” sagde han. “Men jeg tror først, vi blev sammen, da skærmen gik ud.”



Den usynlige ven

Der er ingen rigtige svar. Tænk efter, og fortæl, hvad du selv synes.

Spørgsmål

1. Aksel og Noah sad helt tæt - men var de sammen? Hvad betyder det egentlig at være sammen med nogen?
2. Har du prøvet at sidde ved siden af en ven, hvor I begge to var på hver jeres skærm?
3. Hvad fandt de på, da telefonerne gik ud? Hvad kunne du og din ven finde på uden skærm?

Prøv det

Aftal med en ven, at I leger en hel time uden skærm. Bagefter: var det svært? Var det sjovt? Hvad lavede I?

Verdens bedste kedsomhed

“Jeg keder mig,” stønnede Liv og lod sig falde om på gulvet. Det regnede. Tabletten var løbet tør for strøm, og opladeren var væk. “Så må du jo finde på noget,” sagde far og smilede irriterende.

Liv kedede sig i præcis fire minutter. Det føltes som en evighed. Så kiggede hun på en papkasse, der stod i hjørnet. Hun kiggede længe. Og så skete der noget inde i hovedet på hende.

Kassen blev til et rumskib. Sofapuderne blev til måner, man kunne lande på. Tæppet blev til en kappe, og Liv blev til kaptajn Liv, den modigste rumfarer i hele galaksen. Hun fløj forbi en planet af snørebånd og en sol lavet af en lommelygte.

Da mor kom hjem, lå hele stuen i ruiner - og midt i det hele sad en strålende rumkaptajn. “Hvad er der dog sket her?” spurgte mor. “Jeg kedede mig,” sagde Liv stolt. “Det var det bedste, der er sket hele dagen.”

For det er en hemmelighed, de færreste kender: Kedsomhed er ikke et hul, man falder i. Det er en dør. Og bag den dør venter alt det, man kan finde på, når ingen skærm har fundet på det for én.



Verdens bedste kedsomhed

Der er ingen rigtige svar. Tænk efter, og fortæl, hvad du selv synes.

Spørgsmål

1. Liv kedede sig først - og fandt så på den vildeste leg. Hvad er det vildeste, du har fundet på, da du kedede dig?
2. Historien siger, at kedsomhed er “en dør, ikke et hul”. Hvad tror du, der menes med det?
3. Hvad sker der med din fantasi, når en skærm finder på det hele for dig?

Prøv det

Næste gang du keder dig, så vent fem minutter, før du tager en skærm. Se, hvad dit hoved finder på i mellemtiden.

Stjernen i Vilmas lomme

Vilma havde en lille skærm i lommen, og på den boede alle de andre. Når hun kiggede ind i den, så hun Sofie til den fedeste fødselsdag, Malik på den hvideste strand og Emma med den nye hund, alle ville klappe.

“Alle andre har det sjovere end mig,” tænkte Vilma og blev tung om hjertet. Hun sad jo bare hjemme i sofaen i en helt almindelig trøje på en helt almindelig tirsdag.

Men en dag mødte hun Sofie i Brugsen. “Din fødselsdag så så fed ud,” sagde Vilma. Sofie lo lidt trist. “Det billede tog vi om. Fem gange. Bagefter skændtes vi alle sammen. Det var faktisk ret kedeligt.”

Vilma blev helt stille. Hun havde troet, at billedet var hele dagen. Men det var kun ét lille sekund - det pæneste sekund - klippet ud og hængt op, så det lignede en hel verden.

Den aften kiggede Vilma ud ad sit eget vindue. Månen var fremme. Hendes lillebror byggede en tårnhøj klodsby på gulvet og grinede. Ingen tog et billede af det. Og alligevel, tænkte Vilma, var det her faktisk en ret god tirsdag.

Stjernen i hendes lomme lyste stadig. Men nu vidste hun, at den kun viste de pæneste sekunder - aldrig hele historien. Og hendes egen historie, den var der jo lige nu. Hele tiden. Også når ingen kiggede.



Stjernen i Vilmas lomme

Der er ingen rigtige svar. Tænk efter, og fortæl, hvad du selv synes.

Spørgsmål

1. Vilma troede, at alle andre havde det sjovere. Har du nogensinde haft det sådan, når du kiggede på en skærm?
2. Sofies billede var kun “det pæneste sekund”. Hvorfor tror du, folk kun lægger de allerbedste øjeblikke ud?
3. Hvad fik Vilma øje på, da hun kiggede ud ad sit eget vindue?

Prøv det

Et billede viser ét sekund - ikke en hel dag. Bag de pæneste billeder er der helt almindelige tirsdage, ligesom dine.

Knappen, der sagde stop

Storm elskede sit spil. Et level mere, tænkte han altid. Bare ét. Men spillet var lavet snedigt: lige når han var ved at stoppe, dukkede der en ny banan, en ny ø, en ny grund til at blive ved.

“Storm, aftensmad!” råbte mor. “Lige om lidt!” råbte Storm. Men “lidt” blev til længe, og maden blev kold, og bagefter havde han ondt i hovedet og var i dårligt humør, uden helt at vide hvorfor.

En dag fandt Storm en mærkelig knap i spillet. Den var rød og lidt støvet, som om ingen havde trykket på den længe. Der stod ét ord: STOP.

Storm turde ikke trykke. For hvad nu, hvis han gik glip af noget? Men hovedpinen bankede, og maden ventede. Så lukkede han øjnene og trykkede.

Der skete... ingenting. Spillet slukkede bare. Og udenfor knappen var der en hel verden: varm mad, en mor, der smilede, en lillesøster med en vittighed. Storm opdagede, at han ikke gik glip af noget. Det vigtigste havde været her hele tiden - bare på den anden side af skærmen.

Den røde knap fandtes ikke kun i spillet, fandt Storm ud af. Den fandtes også inde i ham selv. Og hver gang han turde trykke på den, blev verden lidt større.



Knappen, der sagde stop

Der er ingen rigtige svar. Tænk efter, og fortæl, hvad du selv synes.

Spørgsmål

1. Storm ville altid spille “ét level mere”. Kender du den følelse? Hvad gør det svært at stoppe?
2. Spillet var “lavet snedigt”, så det blev ved. Hvorfor tror du, det er bygget sådan?
3. Til sidst fandt Storm en stop-knap inde i sig selv. Hvad kunne din stop-knap være?

Så er bogen slut

Tak fordi du læste med. Måske kender du selv en historie om skærm, venskab eller fri? Den må du meget gerne fortælle videre.