

Månehistorierne - undervisningsforløb

Samtale, forståelse og refleksion efter højtlesning

Idé, tekst og pædagogisk koncept:

Magdalena Maduaka

CVR: 34148198

Dette materiale er beskyttet af ophavsret.

Alle rettigheder forbeholdes.

© 2025 Magdalena Maduaka, Jazzowanki

Lærere, pædagoger og terapeuter er velkomne til at bruge materialet i dagtilbud, skoler og lignende – så længe:

- indholdet anvendes i sin helhed og uden ændringer
- det ikke bruges kommercielt uden forudgående aftale

INTRODUKTION

Børn lærer gennem fortællinger.
Det har de altid gjort - overalt i verden.

I Afrika, før der fandtes skoler, fik børnene faktisk fortalt en særlig type lærende fortællinger - de blev kaldt *månehistorier*, fordi man ofte fortalte dem, når månen var fremme.

I dag kan det være svært at finde ældre, som stadig kan fortælle månehistorier - men heldigvis kan man stadig lytte til dem, for eksempel på en lydbog, som vi har indtalt sammen som familie på tre sprog: dansk, engelsk og polsk.

Men - hvis målet er virkelig at lære noget af dem, er det måske ikke nok bare at lytte.

Derfor foreslår jeg to enkle måder at arbejde med historierne på - så børnene får mest muligt ud af dem.

1. Spørgsmål før og efter historien

Børn svarer tit rigtigt efter en historie. Men vi ved ikke altid, om det er fordi, de har forstået - eller bare gentager ord, de har hørt. Derfor stiller vi også nogle enkle spørgsmål, før vi lytter til historien - så kan vi høre, hvad børnene allerede ved eller tror. Når vi stiller de samme spørgsmål igen bagefter, kan vi se, hvad de har forstået, eller hvad der har sat gang i nye tanker.

2. Samtale efter historien

Efter hver fortælling finder I her i materialet nogle åbne spørgsmål, der lægger op til en god snak. Der er ikke ét rigtigt svar - spørgsmålene handler mere om følelser, valg og hvad man tror der kunne ske.

I Trin 2 i hver historie finder I direkte links til lydfiler på Spotify, YouTube eller iTunes.

"DET KLOGESTE OG DET ÆLDSTE DYR"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Start med nogle enkle og åbne spørgsmål.

Det er ikke vigtigt at gætte rigtigt - det er tankerne bag svaret, der tæller.

Eksempler på spørgsmål:

- Hvad tror I kom først i verden - vand eller land?
- Hvilket dyr tror I blev skabt først?
- Kender I et dyr, der går så langsomt, at det ikke synker ned i sandet?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Det klogeste og ældste dyr" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Spørg børnene de samme spørgsmål igen.

Læg mærke til, om nogle af svarene har ændret sig - det viser, hvad de har hørt, forstået og tænkt over.

- Hvad kom først - vand eller land?
- Hvilket dyr blev skabt først?
- Hvilket dyr går så langsomt, at det ikke synker i blød jord?

Når børn ændrer deres svar til noget, der passer med historien, betyder det, at de har lært noget.

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

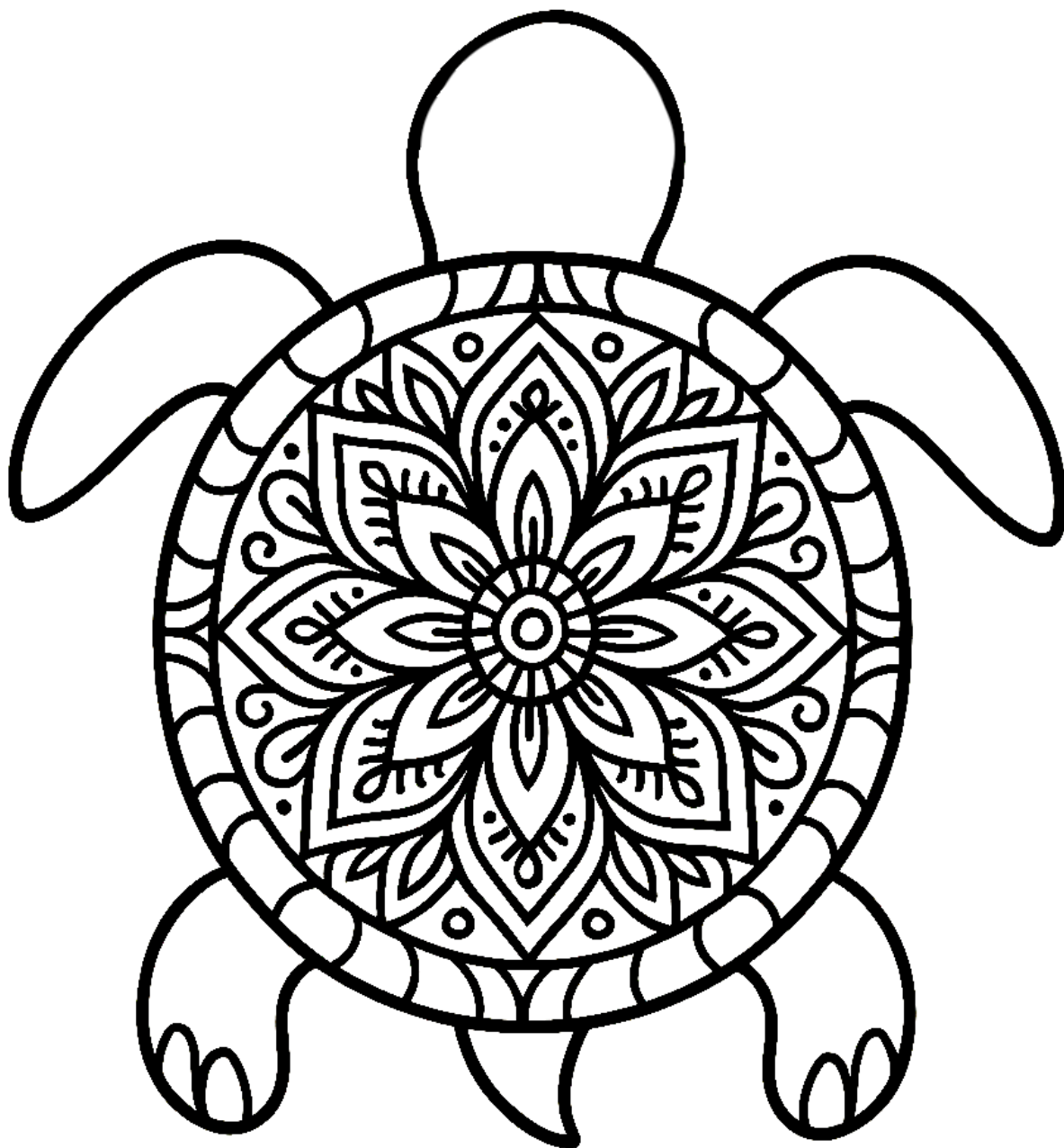
Brug tid på en god snak:

- Hvorfor synes de andre dyr, at skildpadden er klog?
- Hvad er det, der gør den klog?
- Bliver man altid klogere, bare fordi man er ældre?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

Nu kan børnene farvelægge en mandala med temaet "Skildpaddens visdom" (næste side).

Hver del kan få en farve, som de synes passer til visdom! Måske noget roligt, varmt eller mystisk...



"SKILDPADDEN OG KAMÆLEONEN"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Før I hører historien, stil børnene nogle spørgsmål. Formålet er at finde ud af, hvad børnene allerede tænker - og vække deres nysgerrighed.

Eksempler på spørgsmål:

- Kender I et dyr, der kan skifte farve?
- Er en skildpadde hurtig eller langsom?
- Hvis man gemmer sig i sand eller jord - bliver man så ren eller beskidt?
- Kan man stole på nogen, bare fordi de lover noget?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Skildpadden og Kamæleonen" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Stil nu de samme spørgsmål som i starten. Er der noget, børnene har ændret mening om?

- Kender I et dyr, der kan skifte farve?
- Er skildpadden hurtig eller langsom?
- Hvis man gemmer sig i jorden, bliver man så ren eller beskidt?
- Er det nok bare at love noget for at man kan stole på nogen?

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

Tal med børnene om, hvad historien handler om - og hvad den kan lære os. Formålet er ikke at finde ét rigtigt svar, men at få børnene til at tænke, forklare og høre hinandens synspunkter. Start med nogle åbne spørgsmål. Lyt til svarene uden at vurdere dem.

Spørgsmål til samtale:

- Hvorfor prøvede skildpadden at snyde kamæleonen?
- Er det altid klogt at være snu?
- Gjorde kamæleonen noget forkert?
- Hvad ville du have gjort, hvis du var kamæleonen?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

På næste side finder I tegningen. Nu kan børnene farvelægge en dyre-tegning. Udfordringen: én del skal gemme sig - og én del skal være tydelig og i fokus. Det kan være med skygger, lyse og mørke farver, eller mønstre.

Hvordan ville en kamæleon se ud, hvis halvdelen af den gemte sig i skyggen?



"SKILDPADDEN OG DEN KONGELIGE FEST"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Før I lytter til historien, kan I stille børnene nogle enkle spørgsmål. Formålet er at høre, hvad børnene allerede tænker.

Eksempler på spørgsmål:

- Kan man selv vælge sit navn - helt frit?
- Hvad betyder det, når noget er "til alle"?
- Tror I, man kan snyde andre bare ved at sige noget på en smart måde?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Skildpadden og den kongelige fest" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Spørg børnene de samme spørgsmål igen.

Lyt til, om noget har ændret sig i deres svar - det viser, hvad de har lagt mærke til og tænkt over.

- Kan man selv finde på sit navn?
- Hvad betyder det egentlig, at noget er "for alle"?
- Kan man narre nogen bare ved at bruge sprog på en snedig måde?

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

Spørg for at få gang i samtalen - ikke for at finde rigtige svar:

- Hvorfor tror I, at skildpadden brugte navnet "Alle"?
- Synes I, det var okay det, han gjorde?
- Hvorfor mon kongen handlede som han gjorde?
- Hvad kunne der være sket, hvis de andre dyr havde sagt noget før?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

Efter samtalen er der en kreativ udfordring: hvert barn finder på sit eget "andenavn" - ligesom skildpadden gjorde. Ved siden af navnet skal de tegne, hvad det navn giver dem mulighed for at gøre. Det kan være noget sejt, noget sjovt, eller noget klogt...

Mit "andenavn" er:

.....

Med det navn kan jeg... *(Tegn det!)*

"HVORFOR HUNDEN LEVER SAMMEN MED MENNESKER"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Start med at stille børnene nogle enkle spørgsmål, der peger ind i historien. Det handler ikke om at svare "rigtigt", men om at få gang i tanker.

- Bor hunde som regel sammen med mennesker - eller i skoven med vilde dyr?
- Er det let for en hund at blive distraheret?
- Hvad kan der ske, hvis man ikke holder fokus på det, man skal?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Hvorfor Hunden lever sammen med mennesker" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Spørg nu de samme spørgsmål som i starten. Se, om nogle svar har ændret sig - det viser, at børnene har lyttet, tænkt og lært noget.

- Bor hunde typisk sammen med mennesker eller ude i naturen?
- Bliver hunde let distraherede?
- Hvad kan der ske, når man glemmer, hvad man skulle?

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

Tag en snak om, hvad historien handler om.

- Hvorfor tog Hunden ikke med de andre dyr?
- Hvilke følelser tror I, han havde bagefter?
- Hvad kunne der være sket, hvis Hunden havde været mere opmærksom?
- Er du selv nogensinde kommet for sent eller gået glip af noget - fordi du blev fanget af noget andet?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

Lad børnene tegne små skyer, hvor Hunden blev distraheret.

Sæt en sky ved hvert sted, hvor Hunden blev for optaget af noget andet.



"MYGGEN OG EGERNET"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Før I hører historien, så stil børnene spørgsmål, der får dem til at tænke. Det handler ikke om rigtige svar - bare om, hvad de tror eller mærker.

- Hvad kan der ske, hvis man griner ad en ven?
- Kan én lille ting starte en kædereaktion?
- Hvorfor tror I, nogle gemmer sig, når de har gjort noget galt?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Myggen og Egernet" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Spørg igen de samme spørgsmål som i starten:

- Hvad kan der ske, hvis man griner ad nogen, man kender?
- Kan én lille ting føre til noget stort?
- Hvorfor gemte Myggen sig?

Sammenlign svarene - er der noget, de ser anderledes på nu?

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

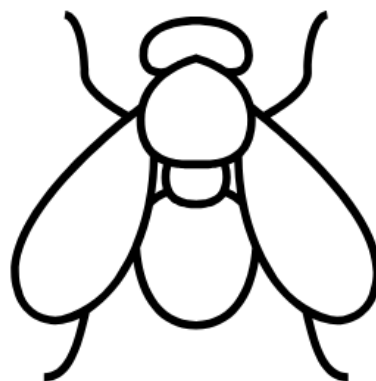
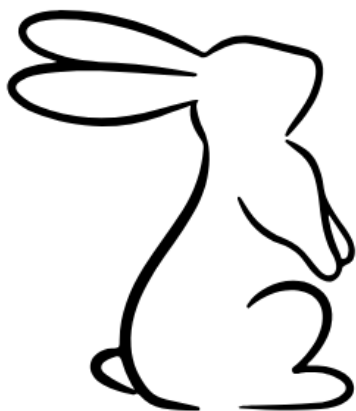
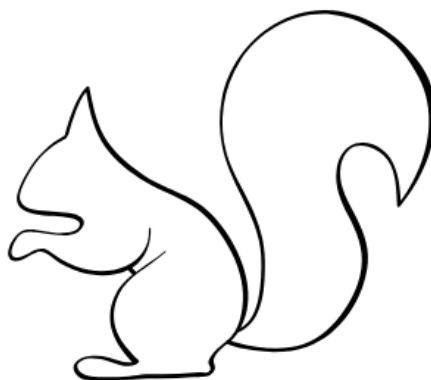
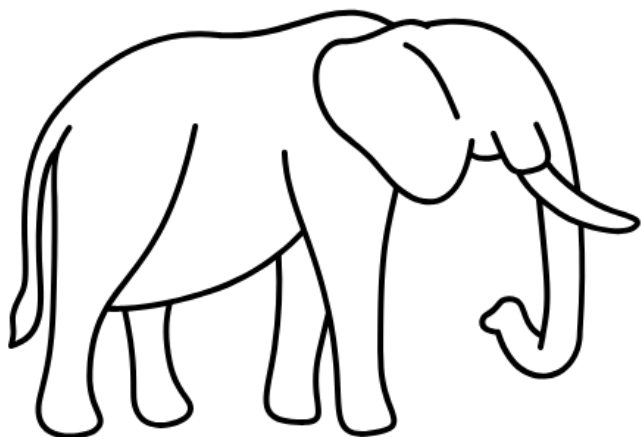
Lad børnene tænke højt sammen:

- Hvorfor gemte Myggen sig i stedet for at forklare sig?
- Ville nogen det ondt - eller var det hele bare et uheld?
- Kunne det her ske i virkeligheden?
- Hvad ville du sige til Egernet, hvis hun var din ven?
- Hvad kunne Myggen have gjort for at rydde op i det?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

I den her opgave skal børnene tegne ansigter og udtryk til dyrene fra historien - alt efter, hvad de tror, hvert dyr følte.

Hvad følte dyrene undervejs? Tegn dyrenes ansigter, så man kan se deres følelser.



"HØNEN OG GEDEN"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Stil børnene korte, åbne spørgsmål, der peger ind i fortællingens temaer. Her handler det om at sætte tanker i gang, ikke om at finde rigtige svar.

- Reagerer alle dyr ens, når det regner?
- Hvad gør I, når I fryser rigtig meget?
- Er det let at misforstå, hvad andre mener?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Hønen og Geden" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Stil nu igen de samme spørgsmål som i starten. Tal med børnene om, hvad der har ændret sig i deres svar.

- Reagerer alle dyr ens på regn?
- Hvad gør man, når man er meget kold?
- Kan man let komme til at misforstå nogen?

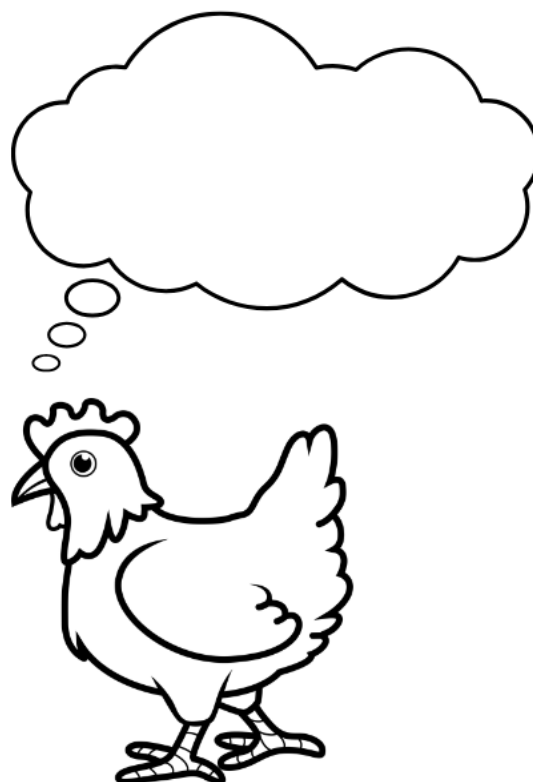
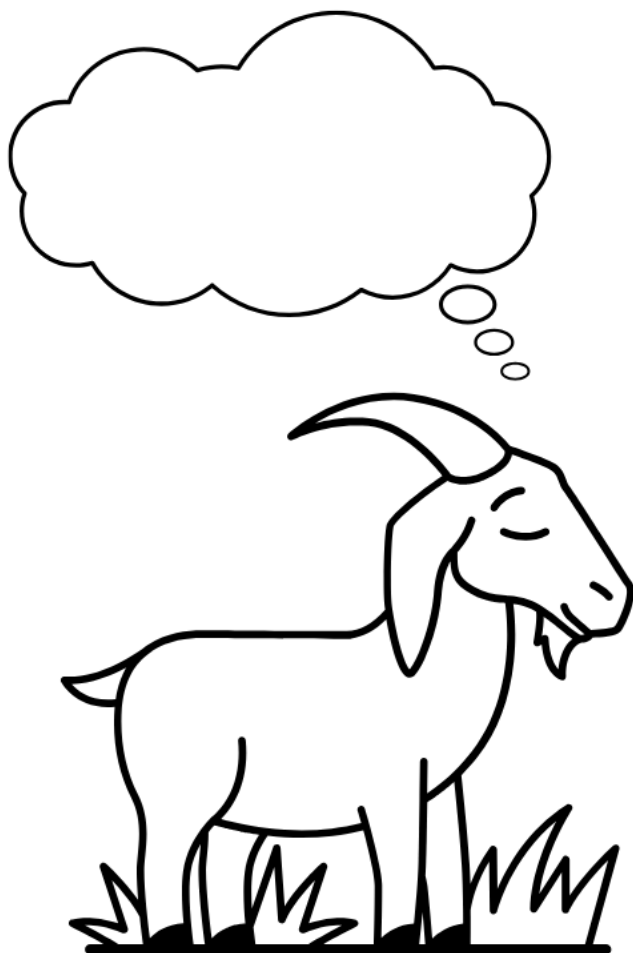
TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

- Hvorfor bad Geden om ild?
- Hvorfor blev Hønen bange?
- Hvordan tror I, de hver især havde det?
- Hvad sker der, hvis vi ikke spørger, hvad den anden egentlig mener?
- Hvorfor er det vigtigt at tale om sine følelser?
- Hvad ville du sige til Hønen eller Geden for at hjælpe dem?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

Brug tegningen af Hønen og Geden. Over deres hoveder tegner børn, hvad de måske tænkte og følte. Tegnearket findes på næste side.

Tegn, hvad Hønen og Geden tænkte. Fx: “Jeg har brug for varme” eller “Hun vil gøre mig noget”



"KANOMAGER"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Start med nogle enkle spørgsmål. De handler ikke om fakta, men om hvad børnene forestiller sig.

- Tror I, at fugle kan bygge ting af træ?
- Er det en god idé at love noget, man ikke er sikker på, man kan holde?
- Hvad ville I gøre, hvis I havde givet et løfte - og så ikke kunne holde det?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Kanomager" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Spørg børnene igen om de samme ting som i starten.

- Kan fugle bygge ting af træ?
- Er det godt at love noget, hvis man ikke er helt sikker?
- Hvad kan man gøre, hvis man ikke kan holde sit løfte?

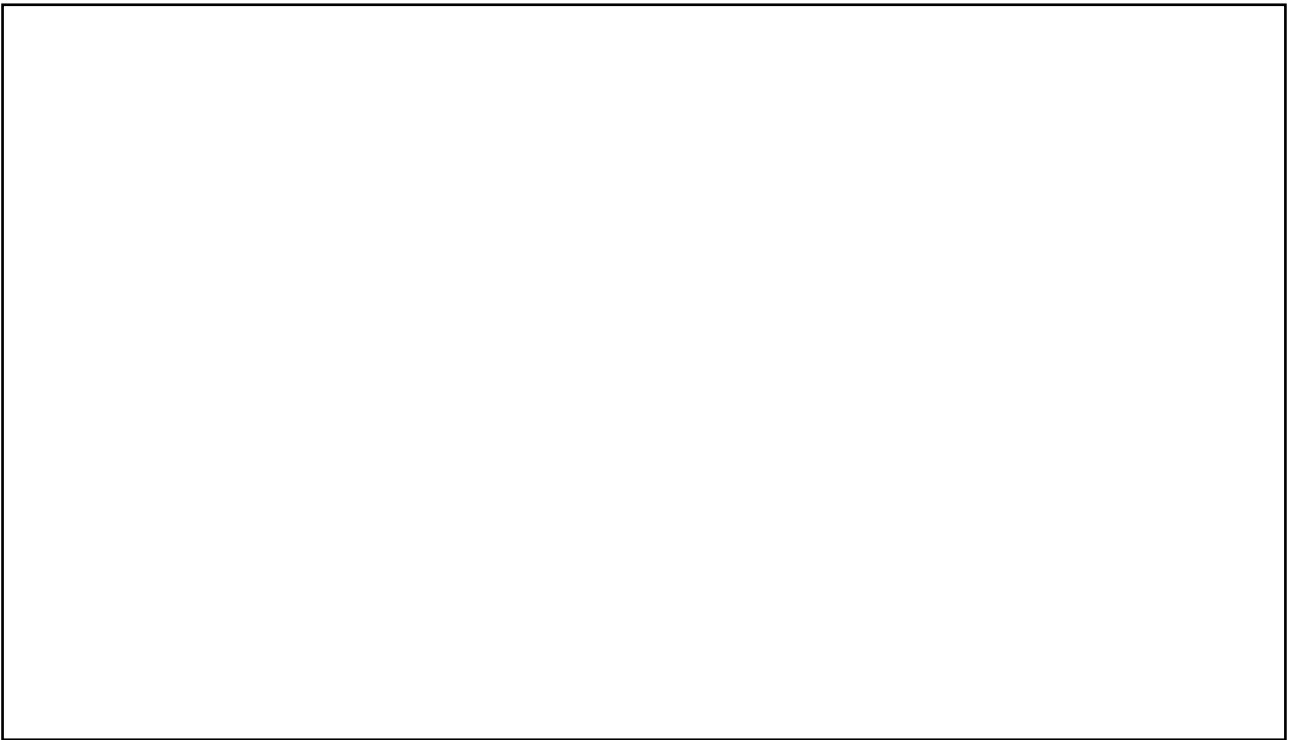
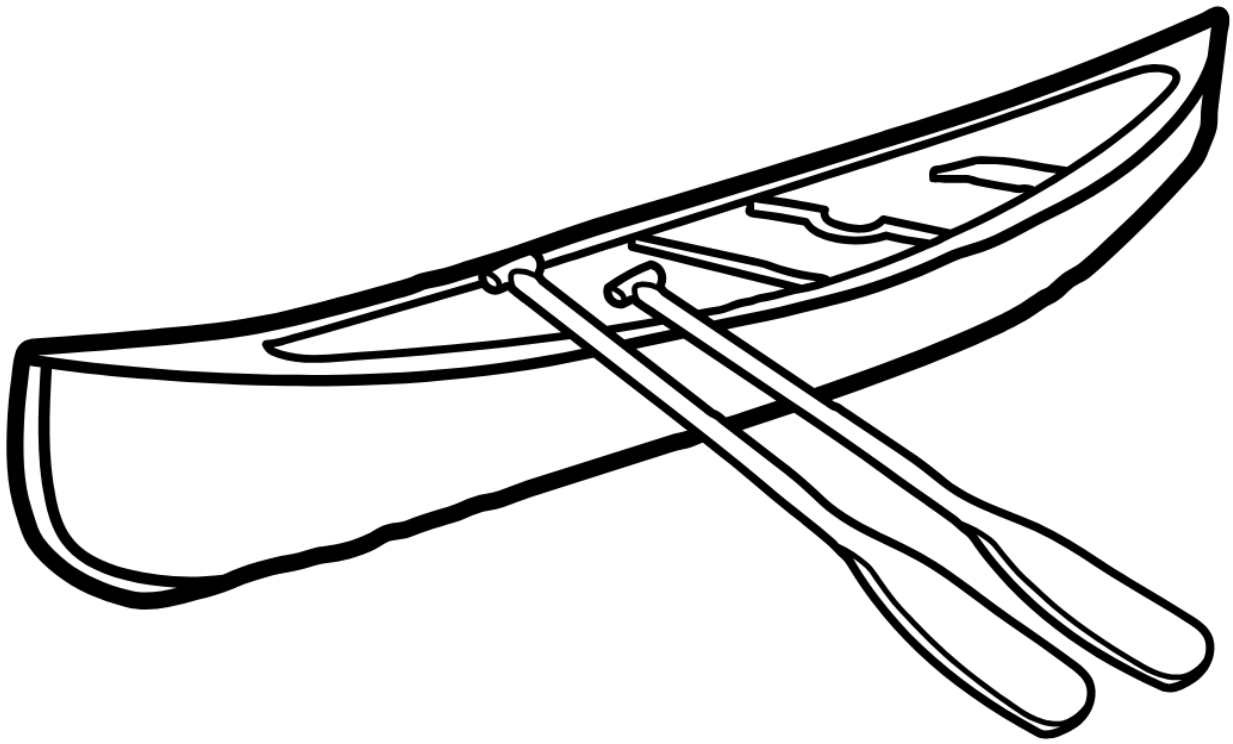
TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

Tal sammen om, hvad historien handler om - ikke kun hvad der skete, men hvorfor.

- Hvorfor arbejdede Spætten videre med kanoerne?
- Hvad kan der ske, når man lover noget i følelsernes hede?
- Hvad ville du sige til Spætten?
- Kender du nogen, der holdt et løfte, selv om det var svært?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

Børnene får et ark med en tegning af en kano (næste side). De skal farvelægge den og tegne, hvor kanoen fører dem hen.



"STILHEDENS MAGT"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Start med nogle spørgsmål, der vækker nysgerrighed:

- Hvem tror I, er mest farlig - én der råber, eller én der er helt stille?
- Kan stilhed betyde noget?
- Skal man være bange for dem, der ikke siger noget?

Husk, at der er ingen rigtige svar.

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "Stilhedens magt" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Spørg de samme spørgsmål igen som i starten.

Se, om børnenes synspunkter har ændret sig.

- Hvem virker farligst - den der råber, eller den der tier?
- Kan stilhed være et tegn på noget?
- Er det nogen gange dem, der ikke siger noget, man skal tage alvorligt?

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

Tal sammen om det, der ligger mellem ordene - og om det, stilheden kan betyde.

- Hvorfor var den tavse andemor mere skræmmende end den høne, der skældte ud?
- Hvad prøvede høgemoren at lære sin søn?
- Kan stilhed være en strategi? En måde at sige noget uden ord?
- Har I mødt nogen i virkeligheden, der reagerede med stilhed - i stedet for at blive vrede?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

Nu leger vi "stilhedslegen". Alle lukker øjnene og er helt stille, indtil læreren siger "nu" (max 1 minut). Lad dem mærke, hvordan det føles at være stille sammen.

Bagefter kan børnene tegne i stilhed - hvis der er tid og ro til det.

"EN FRØ OG EN FISK"

TRIN 1: FØR HISTORIEN

Start med spørgsmål. Lyt til børnenes tanker uden at vurdere. Det er deres egne erfaringer og forestillinger, der er i centrum.

- Hvad bør man gøre, før man beskylder nogen for noget?
- Kan man blive straffet, selv om man ikke har gjort noget forkert?
- Hvordan føles det, når ingen tror på én?

TRIN 2: HØR HISTORIEN

Afspil fortællingen "En Frø og en Fisk" for børnene:

[Spotify](#)

[YouTube](#)

[iTunes](#)

TRIN 3: EFTER HISTORIEN

Gentag de samme spørgsmål som i starten - og se, om børnenes svar har ændret sig.

- Hvad bør man gøre, før man kommer med en beskyldning?
- Kan man blive uretfærdigt straffet?
- Hvordan føles det, når ingen tror én?

TRIN 4: SAMTALE & EFTERTANKE

Tal sammen om historiens budskab. Giv plads til tanker og egne oplevelser.

- Hvorfor sagde Fiskemor ikke undskyld til Frøen?
- Hvorfor blev hun ved med at spise haletudser - selv efter alt det?
- Har du hørt om nogen, der blev dømt - men måske uretfærdigt?

TRIN 5: KREATIVE AKTIVITETER

I sidder i en rundkreds og synge "[En Lille Grøn Frø](#)". Ét barn spiller Fisken. Resten af gruppen klapper, griner, hepper og leger med. Det må gerne være sjovt, fjollet og dramatisk - jo mere levende, jo bedre!

Afslutning

Jeg håber, at I har haft det sjovt og fået talt om nogle spændende ting undervejs.

Jeg håber også, at materialet har været en inspiration i jeres videre arbejde med børn. Det vigtigste at huske er i al sin enkelhed, at børn lærer mere og bedre, når vi spørger dem, hvad de tænker, og når vi sammenligner deres tanker før og efter. Og måske vigtigst af alt: når de ved, at nogen lytter.

I er meget velkomne til at dele dette materiale med jeres kolleger.

Og hvis I har lyst til at følge med og få besked om nye udgivelser eller børnevenlige musikalske arrangementer, som jeg/ vi afholder, så kan I tilmelde jer nyhedsbrevet [her](#).

Bibliografi

Bruner, J. S. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Mercer, N., Dawes, L., Wegerif, R., & Sams, C. (2004). Reasoning as a scientist: Ways of helping children to use language to learn science. *British Educational Research Journal*, 30(3), 359–377. <https://doi.org/10.1080/01411920410001689689>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 69(3), 848–872. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06247.x>

Whitehurst, G. J., Arnold, D. S., Epstein, J. N., Angell, A. L., Smith, M., & Fischel, J. E. (1994). A picture book reading intervention in day care and home for children from low-income families. *Developmental Psychology*, 30(5), 679–689. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.30.5.679>