

Mennesker

Find ud af det! DEL 3



VEJLEDNING OG AKTIVITETER

AF LIS PØHLER



Indhold

INTRODUKTION TIL BOGEN	3
AKTIVITETER	4
1. Spørgecirklen.....	6
2. Tipskupon.....	7
3. Et spørgsmål – tre svar.....	8
Spørgsmålskort.....	8
Svarkort	9
4. Hvem er jeg?.....	11
5. Gæt og grimasser	11
6. Dagens spørgsmål	12
6. Dilemmakort	13
Dilemmaplakat	14
8. Observationsskema.....	15
9. Praksisfaglige aktiviteter.....	17
Hukommelsen på prøve.....	17
Ordliste.....	18
Hukommelsen på prøve – forsøgsnotater.....	19
Gæt humøret	20
Hukommelsen på prøve – forsøgsnotater.....	22
FACITLISTER	23
Tipskupon	23
Et spørgsmål – tre svar	24
CODE SPØRGSMÅL STARTER HER	26

Introduktion til bogen

Mennesker er den tredje bog i *Find ud af det*-serien. Den fører eleverne ind i spørgsmålenes verden – den verden, som hele serien bygger på. *Mennesker* handler om, hvordan vi lever, tænker og arbejder – og hvordan vi er sammen. Eleverne møder temaer som familie, kultur, følelser, fællesskab og identitet.

Bogen inviterer til undersøgelser af menneskers liv og til refleksioner over forskelle og ligheder.

Serien er skrevet til de 9–12-årige. I arbejdet med bogen og aktivitetsarkene kommer eleverne bl.a. rundt om disse kompetenceområder:

- at formulere spørgsmål og hypoteser.
- at afprøve undersøgelsesformer (spørge, kigge, prøve, tænke, søge).
- at arbejde undersøgende, eksperimenterende og reflekterende.
- at dele viden skriftligt, mundtligt og multimodalt.

Bogen er bygget op om syv dele:

1. Familie og fællesskab.
2. Kultur og forskellighed.
3. Arbejde og hverdag.
4. Følelser og relationer.
5. Identitet: Hvem er jeg?
6. Eksempler på menneskers liv i forskellige lande.
7. Derfor er det vigtigt at stille spørgsmål om mennesker.



Aktiviteter

Der er forslag til 9 forskellige aktiviteter i tilknytning til *Mennesker!-*bogen. Det er ikke meningen, at alle aktiviteter skal i brug i din klasse. Den brede vifte er udarbejdet for, at du kan vælge den eller de aktiviteter, som passer bedst til *din* undervisning i *din* klasse på netop *dette* tidspunkt.

Nogle aktiviteter kan bruges både i undervisningen og i frikvartererne: *Spørgecirklen*, som i hvert fald de første gange kræver en del lærerstyring, kan med tiden udvikle sig til en sjov leg i frikvarteret.

Andre aktiviteter egner sig godt til arbejdet i stationsundervisningen, samt i gruppe- og makkersamarbejdet, som fx *Tipskupon*, *Et spørgsmål – tre svar*, *Gæt og grimasser* og *Hvem er jeg?*

Vær også opmærksom på, at der især til de praksisfaglige aktiviteter kan være noget forberedelse, som fx indsamling af materialer til undersøgelsen eller forsøget, og at de ofte kræver en del styring fra din side.

Oversigt over de 9 forslag til aktiviteter

1. Spørgecirklen (samme plakat til alle 4 bøger)
2. Tipskupon med facit
3. Et spørgsmål – tre svar
4. Hvem er jeg?
5. Gæt og grimasser
6. Dagens spørgsmål (samme skema til alle 4 bøger)
7. Dilemmakort
8. Observationsskema (samme skema til alle 4 bøger)
9. Praksisfaglige aktiviteter

Til *Find ud af det*-serien er udarbejdet en **generel vejledning** med tilknytning til alle fire bøger. Her finder du også spilleregler og introduktion til de aktivitetsark, som du finder i denne vejledning. Herunder kan du se en skematisk oversigt over hvilke kompetencer og færdigheder, der primært er i spil i de enkelte aktiviteter.



	• At formulere spørgsmål og hypoteser.	• At afprøve undersøgelsesformer (spørge, kigge, prøve, tænke, søge).	• At arbejde under-søgende, eksperimenterende og reflekterende.	• At dele viden skriftligt, mundtligt og multimodalt.
1. Spørgecirklen	Eleverne øver sig i at stille åbne, undersøgende spørgsmål – og i at lytte til andre med forståelse.			
2. Tipskupon			Elevernes kritiske tænkning fremmes, og de får blik for, at viden ikke altid er entydig.	
3. Et spørgsmål – tre svar				Eleverne trænes i at argumentere mundtligt, lytte til argumenter og tage stilling.
4. Hvem er jeg?		Eleverne udforsker på en legende måde bogens ord og begreber.		
5. Gæt og grimasser		Eleverne udforsker på en legende måde bogens ord og begreber.		
6. Dagens spørgsmål	Eleverne motiveres til at reflektere over livet og dagligdagen.			
7. Dilemmakort				Elevernes færdigheder i at begrunde og diskutere og vise respekt for andres holdninger styrkes.
8. Observations-skema		Eleverne lærer systematisk at forberede fx en observation, et interview eller et forsøg – og vælge en hensigtsmæssig metode.		
9. Praksisfaglige aktiviteter		Eleverne får erfaringer med at gennemføre konkrete undersøgelser og dataindsamling.		



SPØRGECIRKLEN



GODE REGLER I CIRKLEN

- **Lyt** til hinanden.
- **Byg** videre på hinandens ideer.
- **Vær nysgerrig:** stil spørgsmål, der *ikke* kan besvares med ja/nej (åbne spørgsmål).
- **Vis respekt:** Man må gerne være uenig, men man skal forklare hvorfor.
- **Alle skal med:** Husk at give plads, så alle får taletid.



👉 Målet er ikke at blive færdige
– men at opdage nye tanker sammen!

2. TIPSKUPON

Her er 10 spørgsmål fra bogen. Nogle kan besvares med Sandt/Falsk, men der er også spørgsmål, som ikke har et klart svar, og spørgsmål, som slet ikke kan besvares.

Sæt kryds ud for det, du tror er rigtigt.

Tipskupon

	Sandt	Falsk	Både sandt og falsk	Kan ikke besvares
1. Et spørgsmål leder ofte til flere spørgsmål.				
2. Psykologer prøver at forstå, hvorfor vi tænker, føler og handler, som vi gør.				
3. Det er spændende at finde ud af, hvad andre tænker.				
4. Når hjertet pumper blod rundt i kroppen, rødmer man.				
5. Man kan komme til at grine af et spørgsmål.				
6. Det er forkert at lyve.				
7. En filosof stiller kun spørgsmål, som er nemme at besvare.				
8. Når vi oplever noget uhyggeligt om dagen, så kan vi ikke drømme om natten.				
9. Økonomer prøver at finde ud af, hvordan mennesker levede før i tiden.				
10. Børn bestemmer alt for lidt – både i skolen og derhjemme.				

Svaret på nogle af spørgsmålene kan være både sandt og falsk.

Skriv nummeret på spørgsmålene og forklar, hvorfor svarene kan være både/og.

Nogle af spørgsmålene kan ikke besvares.

Skriv nummeret på spørgsmålene og forklar, hvorfor de ikke kan besvares.

3. ET SPØRGSMÅL – TRE SVAR

SPØRGSMÅLSKORT

Hvad handler psykologi om?	Hvad kaldes det, når mennesker behandler andre forskelligt på grund af fx hudfarve eller religion?	Hvilket fag undersøger, hvordan mennesker fungerer i grupper og samfund?
Hvad kan filosoffer finde på at spørge om?	Hvad betyder økonomi ifølge bogen?	Hvad har arkæologer gravet frem for at lære om børn i fx vikingetiden?
Hvad er en fobi?	Hvilken farve var for lidt over 100 år siden mest populær til små drenge?	Hvad viste Rosenthal-effekten?
Hvor mange gange om dagen lyver de fleste mennesker ifølge bogen?	Hvorfor leger børn ifølge forskningen?	Hvad gjorde Arnfinn H. Midtbøen, da han var lille?
Hvad kan man lære af at observere menneskers adfærd?	Hvad viste et forsøg om børn og slik?	Hvorfor synes Lene Drange, at penge er spændende?

At udforske, hvordan vi mennesker oplever verden	At finde ud af, hvordan man bygger huse	At tælle hvor mange gange en panda ruller rundt	Diskriminering
Demokrati	Diskodans	Sociologi	Zoologi
Sokkelogi – læren om sokker	Hvad meningen med livet er	Hvordan man vinder i fodboldkampe	Hvorfor det ikke kan regne med pizzaer fra himlen
Hvordan vi bruger og fordeler ressourcer som penge, mad og ting	At regne hvor mange pandekager man kan spise på tid	At gemme penge under hoved-puden, så de bliver til flere	Brætspil og legetøj
Computerspil fra vikingetiden	En kæmpe gummibjørn	En ekstrem frygt for noget	En superkraft, der gør dig usynlig
En ny slags sodavand	Rosa	Lyseblå	Regnbuestribet neon
At elever klarer sig bedre, når læreren tror på dem	At lærere kan læse tanker	At alle lærere elsker rosenkål	Flere gange

Aldrig nogensinde	Hver gang de spiser is	Fordi de lærer at forhandle, løse problemer og opføre sig på nye måder	Fordi voksne siger, de skal
Fordi de træner til OL i gemmeleg	Han lagde mærke til, hvordan folk var forskellige	Han byggede en raket	Han samlede på skoletasker
Hvordan de handler i forskellige situationer	Hvorfor de altid har de samme tanker	Om de i virkeligheden er hemmelige robotter	At nogle børn hellere ville give afkald på deres slik end at få mere end andre
At alle børn spiser slik på 5 sekunder	At slik kan plantes i haven	Fordi man kan bestemme, hvem der får dem, og påvirke verden	Fordi pengesedler er smukke
Fordi mønter kan forvandle sig til chokolade, når det er koldt			



4. HVEM ER JEG? OG
5. GÆT OG GRIMASSER

ARNFINN H. MIDTBØEN Hint: Jeg er en sociolog, der forsker i forskelle mellem mennesker.	LENE DRANGE Hint: Jeg er en økonom, der synes penge er spændende.	DAVID A. TØRRE Hint: Jeg er quizforfatter og har været med til VM i quiz.
PSYKOLOGI Hint: Jeg er et fag, der handler om, hvordan mennesker tænker og føler.	SOCIOLOGI Hint: Jeg er et fag, der handler om, hvordan mennesker fungerer i grupper.	ØKONOMI Hint: Jeg er et fag, hvor man undersøger, hvordan vi bruger penge og ressourcer.
ARKÆOLOGI Hint: Jeg er et fag, hvor man graver i fortiden for at finde spor fra tidligere mennesker.	DISKRIMINERING Hint: Jeg betyder, at nogle behandles uretfærdigt pga. fx hudfarve eller religion.	ROSENTHAL-EFFEKTEN Hint: Jeg viser, at elever klarer sig bedre, når læreren tror på dem.
FOBI Hint: Jeg betyder en ekstrem frygt for noget, fx edderkopper eller vand.	SPEKTROFOBI Hint: Jeg betyder frygt for spejle.	ROSA FARVE Hint: Jeg var den mest populære farve til små drenge for lidt over 100 år siden.
QUIZ Hint: Jeg er en leg med spørgsmål og svar, som både børn og voksne kan spille.	BRÆTSPIL Hint: Jeg blev spillet af både vikingebørn og børn i det gamle Egypten.	KRAMMEDYR Hint: Jeg er noget børn har haft i lang tid som tryghed og hygge.
TYGGEGUMMI Hint: Jeg er noget, børn spiser, og der er forsket i, hvorfor vi har lavet mig.	HUKOMMELSE Hint: Jeg er noget, hjernen bruger til at gemme minder – men jeg kan tage fejl.	LOMMEPENGE Hint: Jeg er penge, som børn får af deres forældre og kan spare op eller bruge.

6. DAGENS SPØRGSMÅL

Navn: _____ Dato: _____

Mit spørgsmål i dag:

Hvordan vil jeg undersøge det? (sæt kryds)

- ☐ spørge nogen
- ☐ kigge/observere
- ☐ prøve/eksperimentere
- ☐ tænke/gruble
- ☐ søge information



Mine resultater/notater:

Nye spørgsmål, som opstod i dag

6. DILEMMAKORT

Vil du helst have en kiste fuld af guldmønter hjemme hos dig selv eller bo på et superflot slot med mange tjenere?	Vil du helst altid blive valgt først til hold eller altid være dommer?	Vil du helst kunne fortælle verdens bedste jokes eller være den bedste til at danse?
Vil du helst altid vinde i spil, men ingen gider spille med dig, eller altid tabe, men alle vil spille med dig?	Vil du helst kunne snakke med dyr eller forstå alle sprog i verden?	Vil du helst altid være den hurtigste i sport eller altid være den sjoveste i klassen?
Vil du helst altid skulle hjælpe andre eller altid selv få hjælp?	Vil du helst altid være midtpunkt eller altid stå i baggrunden?	Vil du helst kunne læse andres tanker eller kunne styre, hvad andre tænker om dig?
Vil du helst når som helst kunne ændre din hårfarve eller ændre længden på dit hår?	Vil du helst altid ligne dig selv eller kunne skifte udseende, som du vil?	Vil du helst altid sige, hvad du føler, eller altid skjule dine følelser?
Vil du helst være meget berømt, men ikke have tætte venner, eller ukendt, men have gode venner?	Vil du helst altid blive rost, selv når du ikke har gjort dig umage, eller kun blive rost, når du virkelig fortjener det?	Vil du helst have en magisk cykel, der kan flyve, eller en seng, der kan køre dig hvorhen du vil?
Vil du helst have en drage som kæledyr eller en robotven, der hjælper med alt?	Vil du helst være den der bestemmer alt derhjemme, eller være den, der slet ikke bestemmer noget?	Vil du helst være én, der ikke er bange for noget som helst, eller være én som bliver bange for næsten alt?



SÅDAN SKAL I GØRE

1. Træk et dilemmakort

- læs det højt
- vælg den mulighed, du synes bedst om.

2. Fortæl, hvorfor du har valgt, som du har.

3. Lyt til de andre

- der kan være mange gode grunde til at vælge forskelligt.

Husk: Der er ingen forkerte svar



8. OBSERVATIONSSKEMA

Navn: _____ Dato: _____

Hvad vil du undersøge?

Hvordan vil du undersøge det?

- ☐ spørge nogen
- ☐ kigge/observere
- ☐ prøve/eksperimentere
- ☐ tænke/gruble
- ☐ søge information



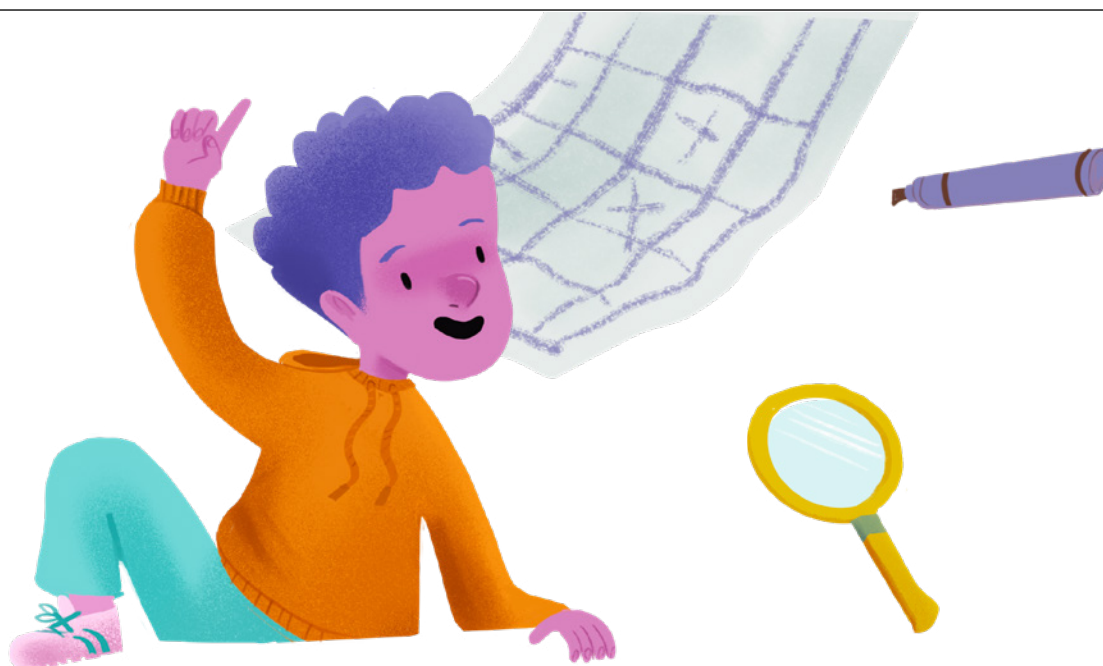
Hvor vil du undersøge det?

Hvornår vil du undersøge det?

Skriv stikord mens du undersøger

Hvad lagde du særligt mærke til?

Hvilke nye spørgsmål kom ud af din undersøgelse?



9. PRAKSISFAGLIGE AKTIVITETER

HUKOMMELSEN PÅ PRØVE

Formål

At erfare, at hukommelsen kan spille os et puds.

Materialer

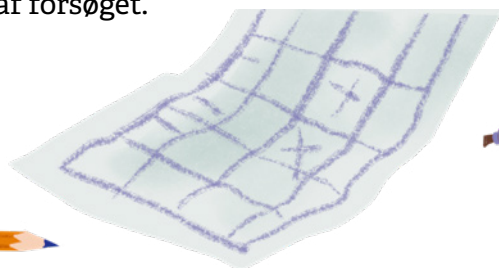
- Ordliste
- Papir og blyant
- Timer

Forsøget kan med fordel laves i grupper á 5-6 elever, hvor den ene er forsøgsleder og de andre forsøgsdeltagere. Eleverne skal sidde ved borde sådan, at alle kan se forsøgslederens papir. Læreren fungerer som tidtager og instruktør.

Forsøget kan også gennemføres med hele klassen, hvor læreren er forsøgsleder og viser ordlisten på smartboardet. Læreren fungerer også her som tidtager og instruktør.

Trin for trin

- Forsøgslederne får hvert et ark med de 12 ord. Hverken forsøgslederne eller andre må i første omgang se, hvad der er på arket.
- Forsøgsdeltagerne sidder klar med notatark og blyant.
- Forsøgslederen viser listen med de 12 ord for forsøgsdeltagerne i 30 sekunder (læreren styrer tiden). Forsøgslederen må meget gerne læse ordene højt – det er jo ikke en læsetest!
- Forsøgslederen lægger arket helt væk – afleverer det fx til læreren.
- Læreren afbryder kort (bevidst indlagt distraktion): *Nu skal I lukke øjnene og tænke på jeres yndlingsdyr.* Efter 1 minut skal eleverne åbne øjnene igen.
- Alle forsøgsdeltagerne skal nu skrive så mange ord fra listen, som de kan huske. Fortæl, at det ikke handler om at stave rigtigt – kun om at huske så mange ord som muligt.
- Forsøgslederen viser nu listen til hele gruppen.
- Hver elev tæller antal rigtige ord. Det er ikke en stavetest, så det gør ikke noget, at ordene ikke er stavet rigtigt.
- Måske var der nogen, som skrev ord, der ikke stod på listen?
Fx seng eller sove?
Hvor kom de ord mon fra?
- Eleverne skriver på arket, hvad de synes, de har lært af forsøget.





pude

dyne

tandbørste

sovedyr

nattøj

mørke

lagen

natlampe

vækkeur

drøm

gardin

godnat

HUKOMMELSEN PÅ PRØVE – FORSØGSNOTATER

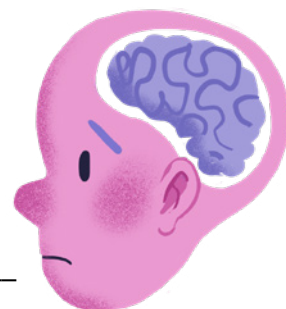
Forsøgsnotater for

Navn: _____ Dato: _____

Ord, jeg kan huske fra listen

Antal rigtige:

Hvis du skrev ord, som ikke stod på listen, så skriv dem her:



Det har jeg lært af forsøget

GÆT HUMØRET

Formål

At øve sig i at aflæse mimik og kropssprog

Materialer

- Kort med følelsesord (et sæt til hver gruppe)
- Forsøgsskema og blyant

Forsøget kan med fordel laves i grupper á 3-4 elever, hvor den ene trækker et kort og mimer eller viser følelsen med kropssprog. De andre skal gætte ordet.

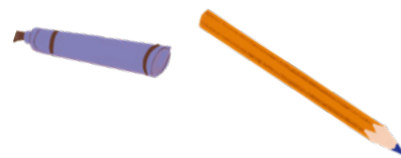
Trin for trin

- En elev trækker et kort og giver med ansigtsudtryk og kropssprog udtryk for følelsen i 10 sekunder.
- De andre gætter følelsen og forklarer, hvilke tegn de så (øjne, skuldre, mund ...)
- Lad turen på omgang, så alle prøver at spille mindst 2 følelser.
- Gruppen udfylder forsøgsskemaet sammen



glad	tålmodig	utålmodig	omsorgsfuld	venlig
forstår ingenting	kærlig	vred	keder sig	nysgerrig
skuffet	såret	trist	bange	selvsikker
forvirret	flov	ophidset	jaloux	tankefuld
overrasket	bekymret	spændt	rasende	hidsig

HUKOMMELSEN PÅ PRØVE – FORSØGSNOTATER



Forsøgsnotater for _____

Dato: _____

Navne: _____, _____, _____ og _____,

Vi nåede at spille disse følelser:

Vi kiggede efter disse tegn:

Vi synes, det var svært at vise eller gætte:

Næste gang vi taler med nogen, vil vi især lægge mærke til disse tre ting:

Facitlister

TIPSKUPON

1. Et spørgsmål leder ofte til flere spørgsmål. (Sandt)
2. Psykologer prøver at forstå, hvorfor vi tænker, føler og handler, som vi gør. (Sandt)
3. Det er spændende at finde ud af, hvad andre tænker. (Alle svar mulige – det er argumentet, der tæller!)
4. Når hjertet pumper blod rundt i kroppen, rødmer man. (Både Sandt og Falsk)
5. Man kan komme til at grine af et spørgsmål. (Sandt)
6. Det er forkert at lyve. (Alle svar mulige – det er argumentet, der tæller!)
7. En filosof stiller kun spørgsmål, som er nemme at besvare. (Falsk)
8. Når vi oplever noget uhyggeligt om dagen, så kan vi ikke drømme om natten (Falsk)
9. Økonomer prøver at finde ud af, hvordan mennesker levede før i tiden. (Falsk)
10. Børn bestemmer alt for lidt – både i skolen og derhjemme. (Alle svar mulige – det er argumentet, der tæller!)

ET SPØRGSMÅL – TRE SVAR

Herunder er en oversigt over en mulig sammenhæng mellem de 15 spørgsmål og de 45 svar. Men med gode argumenter kan der jo være mange andre kombinationsmuligheder.

1. Hvad handler psykologi om?
 - A. At udforske, hvordan vi mennesker oplever verden. ✓
 - B. At finde ud af, hvordan man bygger huse. (Plausibelt men forkert – det handler om arkitektur, ikke psykologi)
 - C. At tælle hvor mange gange en panda ruller rundt. (Fjøllet)
2. Hvad kaldes det, når mennesker behandler andre forskelligt på grund af fx hudfarve eller religion?
 - A. Diskriminering. ✓
 - B. Demokrati. (Plausibelt men forkert – demokrati handler om folkestyre, ikke forskelsbehandling)
 - C. Diskodans. (Fjøllet)
3. Hvilket fag undersøger, hvordan mennesker fungerer i grupper og samfund?
 - A. Sociologi. ✓
 - B. Zoologi. (Plausibelt men forkert – zoologi handler om dyr, ikke mennesker i samfund)
 - C. Sokkelogi – læren om sokker. (Fjøllet)
4. Hvad kan filosoffer finde på at spørge om?
 - A. Hvad meningen med livet er. ✓
 - B. Hvordan man vinder i fodboldkampe. (Plausibelt men forkert – det er taktik, ikke filosofi)
 - C. Hvorfor det ikke kan regne med pizzaer fra himlen. (Fjøllet)
5. Hvad betyder økonomi ifølge bogen?
 - A. Hvordan vi bruger og fordeler ressourcer som penge, mad og ting. ✓
 - B. At regne hvor mange pandekager man kan spise på tid. (Plausibelt men forkert – det handler om konkurrence, ikke økonomi)
 - C. At gemme penge under hovedpuden, så de bliver til flere. (Fjøllet)
6. Hvad har arkæologer gravet frem for at lære om børn i fx vikingetiden?
 - A. Brætspil og legetøj. ✓
 - B. Computerspil fra vikingetiden. (Plausibelt men forkert – de fandtes ikke dengang)
 - C. En kæmpe gummibjørn. (Fjøllet)
7. Hvad er en fobi?
 - A. En ekstrem frygt for noget. ✓
 - B. En superkraft, der gør dig usynlig. (Plausibelt men forkert – men fobier handler om frygt, ikke kræfter)
 - C. En ny slags sodavand. (Fjøllet)

8. Hvilken farve var for lidt over 100 år siden mest populær til små drenge?
- A. Rosa. ✓
 - B. Lyseblå. (Plausibelt men forkert – lyseblå var mest brugt til piger dengang)
 - C. Regnbuestribet neon. (Fjøllet)
9. Hvad viste Rosenthal-effekten?
- A. At elever klarer sig bedre, når læreren tror på dem. ✓
 - B. At lærere kan læse tanker. (Plausibelt men forkert – lærere kan påvirke, men ikke læse tanker)
 - C. At alle lærere elsker rosenkål. (Fjøllet)
10. Hvor mange gange om dagen lyver de fleste mennesker ifølge bogen?
- A. Flere gange. ✓
 - B. Aldrig nogensinde. (Plausibelt men forkert – næsten alle lyver lidt hver dag)
 - C. Hver gang de spiser is. (Fjøllet)
11. Hvorfor leger børn ifølge forskningen?
- A. Fordi de lærer at forhandle, løse problemer og opføre sig på nye måder. ✓
 - B. Fordi voksne siger, de skal. (Plausibelt men forkert – voksne bestemmer ikke al leg)
 - C. Fordi de træner til OL i gemmeleg. (Fjøllet)
12. Hvad gjorde Arnfinn H. Midtbøen, da han var lille?
- A. Han lagde mærke til, hvordan folk var forskellige. ✓
 - B. Han byggede en raket. (Plausibelt men forkert – det står ikke i bogen)
 - C. Han samlede på skoletasker. (Fjøllet)
13. Hvad kan man lære af at observere menneskers adfærd?
- A. Hvordan de handler i forskellige situationer. ✓
 - B. Hvorfor de altid har de samme tanker. (Plausibelt men forkert – mennesker tænker forskelligt)
 - C. Om de i virkeligheden er hemmelige robotter. (Fjøllet)
14. Hvad viste et forsøg om børn og slik?
- A. At nogle børn hellere ville give afkald på deres slik end at få mere end andre. ✓
 - B. At alle børn spiser slik på 5 sekunder. (Plausibelt men forkert – det er en overdrivelse, ikke forskning)
 - C. At slik kan plantes i haven. (Fjøllet)
15. Hvorfor synes Lene Drange, at penge er spændende?
- A. Fordi man kan bestemme, hvem der får dem, og påvirke verden. ✓
 - B. Fordi pengesedler er smukke. (Plausibelt men forkert – de kan være smukke at se på, men der fortælles ikke om, at Lene tænker over det.)
 - C. Fordi mønter kan forvandle sig til chokolade, når det er koldt. (Fjøllet)

GODE SPØRGSMÅL STARTER HER

Vælg et hv-ord
og stil dit spørgsmål

Hvordan Hvornår

Hvad Hvilke Hvilket

Hvor Hvem

Hvilken Hvorfor

Hvis

Find ud
af det!

