

S O L S I D A N



Dagligverksamhet i Tranås

Förord

Förord

Mors på dig!

I detta nummer av Solsidan behandlas en innerlig artikel om dinkel, även kallat spelt, en av mänsklighetens äldsta kulturväxt. Vi gör även ett visuellt besök i rymden, många gånger om faktiskt. Vi kan även följa med till Stalburg, ett spel i ett påhittat land i Baltikum där man åtar sig att fixa och trixa, att helt enkelt bygga upp en förfallen och åldrande infrastruktur.

Även om du ibland kan ha ett högt tempo manar vi dig att aldrig glömma bort dig själv.

Och så har vi det här med Aliens, och frågan kvarstår- Varför vill de ha våra kossor?

Joakim Becker & Redaktionen

INNEHÅLLS FÖRTECKNING

Ansvarig utgivare:

John Persson-Liljenberg

072-084 02 30

mediagruppen@tranas.se

02	Dikter av Joakim Becker	14	Quiz svar
03	Falla spelt & bagarbod	15	Kvargsås
05	IXION	17	Norrsken över Tranås
08	Quiz	18	Tatueringar
09	Dragträning med hund	19	Helenas Hörna
11	Svenssons Dikter	21	Glöm inte bort dig själv
12	Pengaparasiten i din mobil	23	Aliens
13	Infra	27	Psykologiska experiment



Kebnekaise

**Halvägs upp
för branten
får jag ett
rejält
adrenalinpåslag**

**Så jag joggar lite
lugnt på
stället**

Kurragömma

**"Är det någon
som vet
vart tiden
tog vägen?"**

**Jag undviker
helst speglar
eftersom jag är
rädd att jag inte
är mig lik i
någon**

... men ...

**Ett men kan
verkligen grusa
förhoppningarna**

- Joakim Becker

Falla spelt & bagarbod

Falla ligger utanför Tranås 8 kilometer söder om Tranås. Man åker från Tranås på Bordsjövägen till det står Falla spelt bord. Annika och Sven-Olof Wahlström har Falla spelt och bagarbod. Gården som de bor på heter Klippa. Erik och Emma har falla skog & trädgård. Dom har sommarservering



med mat och fika och eko café. Dom har entreprenad, körning inom lant och skogsbruk. Dom har lämnat över arbetet som lantbrukare till nästa generation. De har bara café, bageriet och catering samt entreprenad. Dom säljer bröd, bullar, kakor och ostkaka med spelt mjöl och ekologiska varor och ekologiska grönsaker och sommar blommor på självplock. Dom säljer på torget på fredagar. De säljer honung från Klosterås i Tranås och krav Ägg från Lindåsen i Torpa. Dom säljer från rekoringar vid Tranås, Ydre och Aneby. Man måste vara medlem i rekoringens Facebook. Man måste förbeställa så att de vet hur mycket dom ska ta med och vad. I Tranås är det på Stigas parkering nära Granngården på onsdagar varje ojämn vecka. Ydre vid Rydsnäs handel varje jämn vecka. Aneby på torget varje ojämn vecka. Dom säljer bröd på Coop, Tranås Bikupan, Tändsticksområdet i Jönköping. Man kan fika på deras produkter på Wiredaholm Golf och konferens och restaurang, Uppgrennanaturhus och Linderås Café. Det går att få levererat till företag med personal café eller Restaurang. Dom är med på några

julmarknader i november och december. I mån av tid tar de emot bokade sällskap i lusthuset eller på övervåningen. Dom tillhandahåller ingen serveringspersonal. Dom serverar under november och december ekologisk julgröt med bröd, julskinka och ost samt lite annat smått o gott eller buffé eller soppa. Man kan baka i Falla två dagar i veckan om man är 5-8 personer, 10 om man är goda vänner. Man får testa deras recept och metoder och få med sig en rejäl kasse. Man bakar samma mängd så att ju mindre antal man är desto mer bröd får man med sig hem. Man startar på fredags eller lördags kvällen cirka klockan 18. Om man vill äta middag på kvällen börjar man någon timme innan. Man bakar och dricker lite te, kaffe och macka. Man säter surdegar och andra degar som ska jäsa under natten bland annat kalljästa surdegar. Man fortsätter ca klockan 8 på dagen efter och bakar ut degarna som kalljäst. Man äter frukost bakar igen och fikar som avslutning på bullar vid 13 tiden. Om man har långt hem kan man bo i Mormors hus. Annika köper en del grönsaker och frukt av rekokollegor till sommar luncher eller en grossist i Järna som har eko varor. Annikas ostkaka innehåller mjölk från traktens kravcertifierade kor enligt Astrid i lilla fallas bästa recept. Mjölk, grädde, ägg, sötmandel, socker, Spelt och ostlöpe allt är krav. Föreningen ostkakans vänner utsåg Annikas ostkaka till näst bäst av de deltagande finalisterna 15 november 2008. Tävlingen avgjordes på Astrid Lindgrens näs i Vimmerby där 16 finalister deltog. I juryn för ostkakans vänner finns respektive landshövding från Jönköpings, Kronobergs och Kalmar län, Representanter från Näringsliv och organisationer med mat som en viktig ingrediens i verksamheten. Dom säljer ostkaka i storlekarna 300 gram, 600 gram och 1000 gram. Man kan beställa ostkaka i stengodsform. Varje form är unik vilket innebär att det varierar något i storlek. Annika och

keramikern Anneli Wagnström tagit fram ett erbjudande som tillgodoser både smaklökar-
na och estetiken. Stengodsformarna är speci-
ellt framtagna för Falla. Man måste beställa
med ostkaka i. Dom säljer inte utan ostkaka
eller separat. Formarna tål att värmas i vanlig
mikro och ugn. Formarna tål diskmaskin.
Formarna finns i en mängd olika färger. Man
kan köpa presentkorgar eller kassar i fair
trade som är flätade med mat i. Man kan få
packat i kartong. Man kan köpa olika rättvi-
semärkta varor och ekologiska varor i buti-
ken. Dom säljer fårskin. Det står om Falla
spelt och bagarbod i boken "Bröd för alla sin-
nen baka hemma med tradition och känsla".
Boken är skriven av Stina Algotson och Fred-
rik Karlsson och Foto Janne Hansson. På
morsdag har de alltid lite extra aktiviteter
som husarer som rider. Dom invigde en
boulebana.

Spelt

Dinkel även kallat Spelt är ett sädesslag som
tillhör mänsklighetens allra äldsta kulturväx-
ter. Det kallas ibland urvete, men den går inte
att jämföra med den vetetyp som finns idag. I
Sverige har fynd visat att dinkel odlats sedan
stenåldern. Under vikingatiden upphörde od-
lingen på det svenska fastlandet, men på Got-
land fortsatte dinkel att odlas ända fram till
1960-talet. I början av 1990-talet återupptogs
odlingen av dinkel i Sverige. Främst på Got-
land. I Europa har dinkel odlats kontinuerligt
utan uppehåll. Det speciella med dinkel är att
ingen förädling skett och därigenom finns de
ursprungliga egenskaperna kvar. Vitaminer
och mineraler finns i huvudsak i frövitans till
skillnad från vete där de i högre grad sitter i
skalet. Det kan vara en anledning till att
dinkel oftast har högre halter av vitaminer
och mineraler än vete. En annan skillnad är
att dinkel har större andel vattenlösliga pro-
teiner och därför är mer lättsmält. Dinkelkor-



net består av 30 % skal och därmed är avkast-
ningen lägre än för vanligt vete och därför är
dinkel också dyrare. Skalet innehåller mycket
kisel och används till att fylla kuddar och
madrasser. Det anses vara bra mot migrän
och smärtor i muskler och leder. Dinkel läm-
par sig väl för ekologisk odling. Dinkel finns i
många former t ex helkorn som används som
ris, fulkornsmjöl, mjöl, flingor mannagryn
och pasta. Dinkelmjöl kan ersätta vetemjöl i
såväl bakverk som i matlagning. Vilken pro-
dukt som tillverkas beror på hur hög kvalitet
skörden har. Den allra högsta kvaliteten an-
vänds till mjöl.

-Erik Hagman



RYMDEN, ett område som både i modern forskning och science fiction beskrivs som den sista nya fronten i mänsklighetens historia. Det vida okända där ute som är ännu outforskat och till en stor del helt oförstått även i dagens samhälle, vi vet att vår framtid finns där ute, speciellt då vi lever på en planet med begränsade resurser och ännu mer begränsat utrymme för en befolkning som inte slutat växa ännu. I klimatförändringarnas spår så har vi börjat känna smaken av en sakta döende värld, vi lever i konsekvenserna av de drag som har utförts än så länge, men det finns obegränsade resurser bortom vår planet, och även obegränsad plats att flytta ut i. Detta är ditt mål här, du som administratör för ett ordentligt pionjärprojekt ska ta det första steget ut mot stjärnorna i IXION.

Du har ansvaret för den största mobila rymdstationen som någonsin byggts, TIQQUN, denna prototyp byggd av en privat rymdfarts korporation, DOLOS AEC är ditt ansvar.



Du ska flyga detta skepp ut till en stjärna för att testa dess system och upptäcka de första bitarna av data från ett annat stjärnsystem. En resa på denna magnitud är ju flera ljusår bort, men skeppet har konstruerats för att använda en ny sorts motor, som kan färdas mellan stjärnorna genom att åka mellan tid och rymd, VOHLE motorn, ett riktigt under-

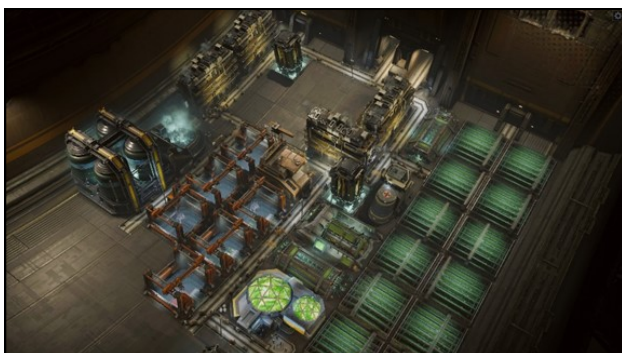
verk. En till stor del oprövad teknik som ska visas upp till hela planeten på sin start.



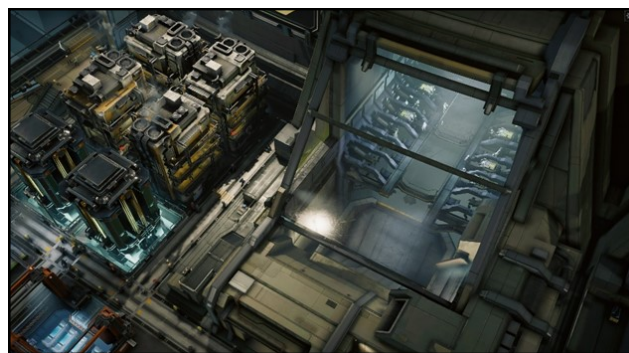
Tyvärr går någonting allvarligt fel på denna jungfruresa, du återvänder till solsystemet efter att en okänd tid har passerat och Jorden är nu en övergiven och ödlig mark med ingen möjlighet att stödja mänskligt liv, månen är en skugga av sitt forna jag och du kan inte spåra ett enda livstecken bland alla himlakroppar. Stationen var inte byggd för detta, men nu kan du vara mänsklighetens första och sista chans att bygga om. Någonstans där ute måste det finnas en ny planet att bosättas, frågan är om du kan hålla ihop skeppet och dess besättning länge nog för att hitta denna plats...

Skeppet var byggt för att fungera som en mobil bas för forskning och upptäckter, att bygga om den som mänsklighetens sista tillhåll kommer inte vara lätt. Utrymme är begränsat, pansarplåten som skyddar skeppet blev allvarligt skadat under det första testet av motorn och din besättning är djupt oroad över mänsklighetens öde. För att se till att ditt folk lever länge nog för att hitta en ny framtid bland stjärnorna, måste du driva upp olika industrier ombord. Legeringar för att bygga ut de olika hushållen och behoven ombord. Variabla kol baserade plaster för solpaneler och rymdskepp. Lokalproducerade former av mat, allt från insektuppfödning till

enkla gårdar och algodlingar. Du behöver en allt större bemanning för att driva allt detta. Men du kan inte lita på människors vanliga fortplantning då denna tar för lång tid, istället måste du söka upp folk som har överlevt nerfrysta ute i rymden sen Jorden gick under. Du behöver mer arbetare såklart, speciellt då brist på arbetskraft betyder att besättningen måste jobba hårdare under flera arbetstimmar för att hålla produktionen igång. Något som kan snabbt leda till allvarigare olyckor på arbetsplatserna. Desto mer folk du har väckt upp ombord, desto mer husrum, resurser och förnödenheter behöver du. Bygget av TIQQUN är en balansakt som aldrig tar en paus, du måste därför planera utbyggnader i förväg och överväga hur mycket byggtid du har innan resurserna måste rulla in.

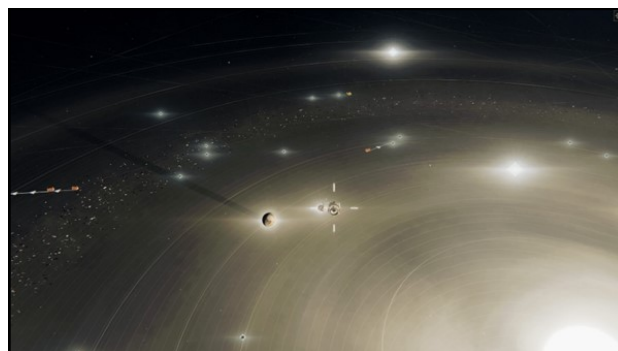


Hela stationen är byggd som en ring i konstant rotation, mestadels för att simulera en sorts gravitation ombord. Du måste utnyttja denna konstruktion som extra utrymme, varje sektor av skeppet är som en sjättedel av en gigantisk munk, som då ger mer utrymme för dig att bygga i. Tyvärr så var skeppet byggt under vissa protokoll som nu inte gäller i din nya situation, för att öppna upp nya sektorer så måste du kringgå dessa och varje sektor du öppnar gör skeppets pansar konstant svagare. Tyvärr är detta ett pris du måste betala. För att jämna ut det hela så är det bäst om du fokuserar olika sektorer att utföra olika behov, om du har en hel avdelning som har en specialisering inom matproduktion så



börjar sektorn utöva detta mer effektivt. Samma sak gäller inom industri, befolkning, rymdfart eller återvinning. Varje sektor blir effektivt sin egen lilla stad med egna importer, exporter och lokal befolkning. Det betyder också att varje sektor får sina egna problem, något du måste sköta bit för bit.

Rymden är en farlig plats, men det är också din konstanta källa för råvaror som järn, kol, silikon, vanlig is och vätgas. Alla dessa resurser tar tid och personal att utvinna, men varenda en kan vara skillnaden på liv och död. Så länge du har utrymme att förvara allt på såklart. Dessutom måste du göra nya upptäckter inom konstruktion, industri och vetenskap för att ha en chans i havet att hålla skeppet och besättningen vid liv. Du får skicka ut forskarlag till andra okända planeter och oförklarade händelser ute i rymden på jakt efter data och information som du kan då analysera efter nya sätt att hjälpa skeppets design och utbyggnad. Dessa lag lägger tyvärr sina liv i dina händer, då du har sista ordet i vad som ska utföras. Tar du den säkra vägen som saktar ner din framfart och leder till mer begränsad vinning? Eller tar du den mer riskabla ruten som kan äventyra besättningens



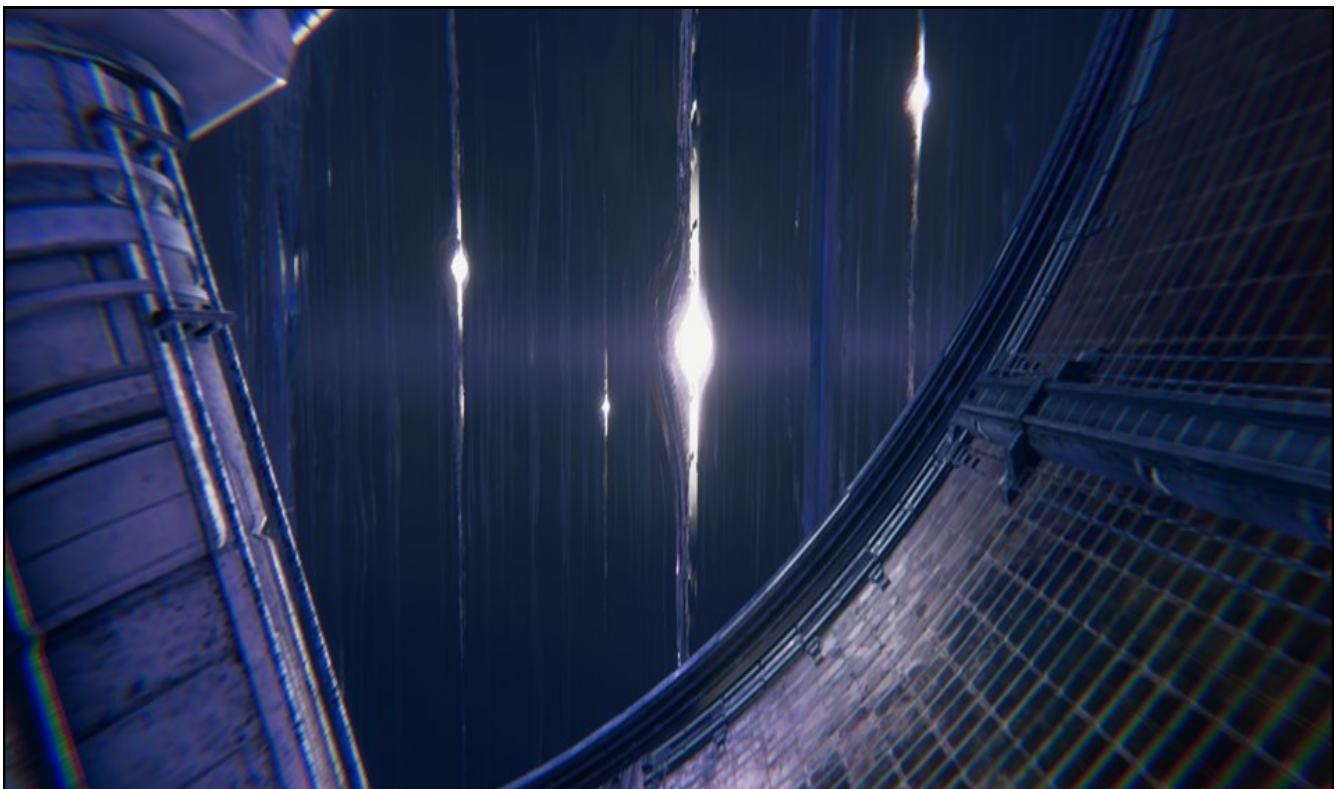
liv och hälsa?

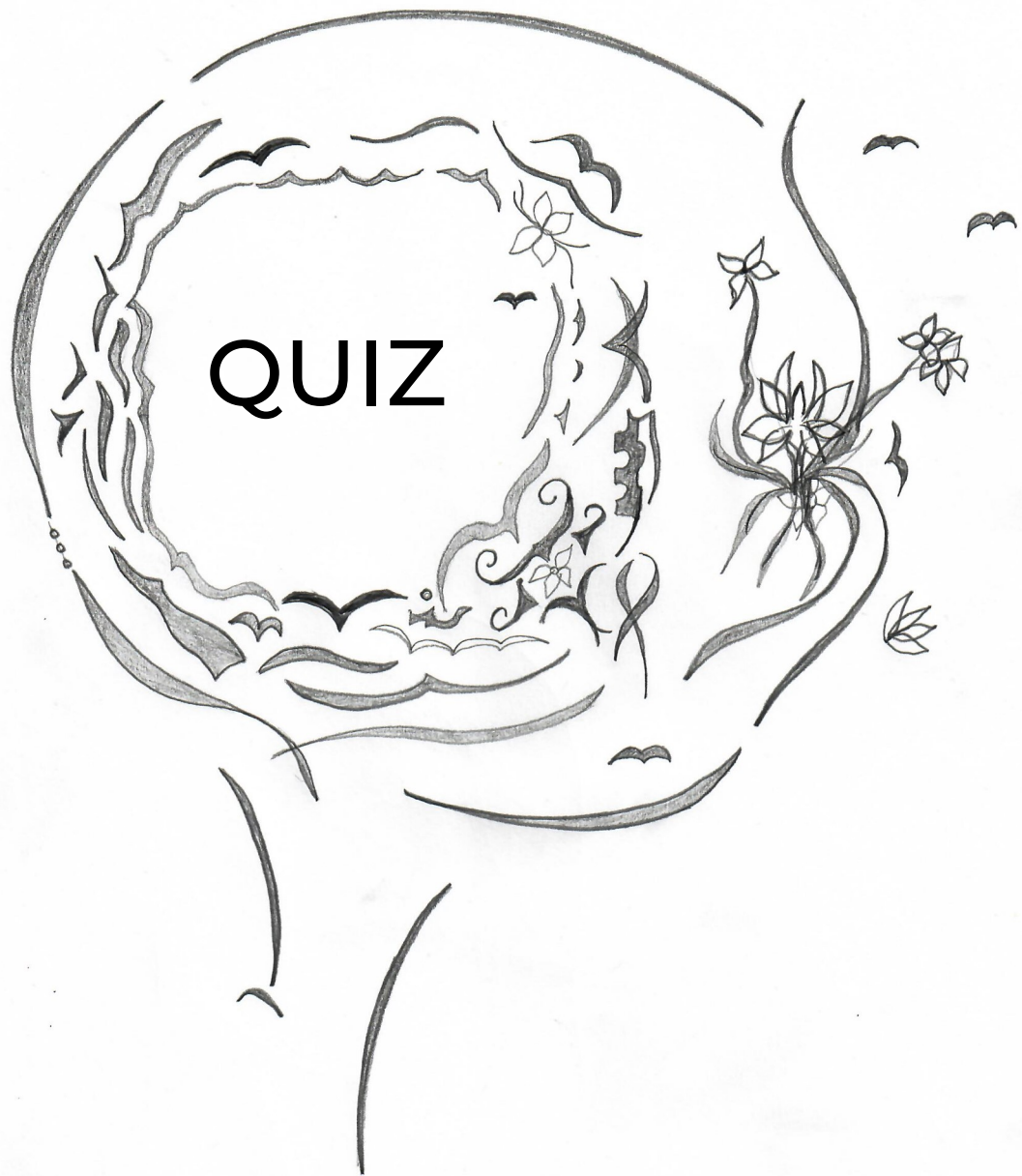
Du har som regel två saker som avgör om du kan hålla skeppet igång. Jag har redan nämnt skadorna på pansaret, varje sektor du öppnar upp, varje skadad byggnad och varenda gång du utför ett till hopp mellan tid och rymd så sliter du ut skeppets skal mer och mer. Detta betyder fler reparationer och resurser behövs, du kan inte låta skeppets struktur nå en kritisk nivå då det då bara krävs en smäll till för att hela skeppets atmosfär ska sugas ut i rymden. Du kommer aldrig kunna laga hela skeppet, men du kan förhindra det värsta med jämna mellanrum. Dessutom måste du se till att befolkningen ombord behåller sin tillit i dig som administratör. Om de börjar förlora hoppet eller anser att du inte gör rätt ombord, så kan det leda till strejker, upplopp eller i värsta fall rent myteri. Alla dessa kan sluta i ren katastrof för ditt uppdrag.

Rymden är en stor plats, men då din motor inte var byggd för att agera på egen hand, så har du inget annat val än att följa spåren efter mänskligheten som flydde Jorden före du återvände till den. Framåt är den ända ruten du kan ta, då TIQQUN inte kan bevara folket

ombord för evigt. Du styr nu denna mänsklighetens sista ark mot en osäker framtid. Vad kommer du att upptäcka därute? Vilka uppoffringar kommer du att tvingas göra på vägen? Kan du rädda mänskligheten eventuellt eller kommer du bara sluta som en till av vraken du konstant kolliderar med under resan? Project IXION är din enda vägledare, samma maskin som startade mänsklighetens fall är nu ditt sista hopp...

-Ulrik Hallefjord





1. Hur många människor finns på jorden?
 2. Vilken lön borde man minst ha i Sverige för att kunna leva ett gott liv?
 3. Hur många djur finns det på jorden?
 4. Hur många landskap finns det i Sverige?
 5. Vad är Ekologi?
 6. När är den internationella pizza dagen?
 7. Varför firar vi nationaldagen den 6 juni?
- Svaren finns på sidan 14 😊

Dragträning med hund

De flesta hundar brukar uppskatta fysisk aktivitet och behöver även få chansen till att få röra på sig för att må bra. Det finns många olika sätt att som man kan aktivera sin hund på. Att träna drag är en träningsform som många hundar brukar tycka om. Det finns då två olika typer av drag som man kan köra. Med hög dragpunkt eller med låg dragpunkt. Tänkte här förklara lite lätt om de olika typerna och även vilken utrustning som man behöver.

Hög dragpunkt

Den här typen brukar användas när man exempelvis kör hundspann eller joggar. När man kör den typen av drag så brukar man använda sig av en så kallad nomelesele. Den bör vara väl anpassad för hunden. Därför är det bra att investera i en måttsydd sele. Det är viktigt att trycket hamnar på hundens bröstben när hunden drar, så det inte trycker upp emot hundens hals. Sedan är det också viktigt att hundens ben kan röra sig fritt, utan att på



emot mjukdelarna vid hundens midja. Vilket kan ge skador.

Är man ute och joggar/åker skidor med sin hund så brukar man ha en draglina som löper emellan hundens sele och ett bälte som man har fastsatt om ens midja/höft. Hundförarbälten finns i lite olika utföranden. En bra variant är ett som sitter nere i höftnivå. För att den ska sitta kvar runt höften och inte glida uppåt så behöver bältet ha remmar som spänner åt runt benen. Det brukar kännas mer bekvämt med den typen av bälte. När draget blir i höftnivå. Man kan annars använda sig av ett bälte som sitter i midjehöjd om man föredrar det, men det kan kännas lite mindre säkert för ryggen om man har en tyngre hund och det blir något hastigt ryck.



något sätt hindras av selens band. En nomelesele har en fästpunkt som brukar vara ungefär vid hundens svansrot när hunden ligger på och drar. Är selen för lång är det lätt att banden som går längs sidorna av hunden trycker

Att ha en god kommunikation med sin hund är en stor fördel. Det är bra att kunna få upp hunden i hastighet, men minst lika viktigt (om inte viktigare) att kunna bromsa upp farten. Sedan måste man även kunna styra hunden genom olika miljöer. Kunna få hunden att välja en viss riktning om det finns flera håll att välja på. Att kunna passera människor och andra hundar är också viktigt förstås. För vissa kan just det momentet vara särskilt svårt. En del kanske är nyfikna och vill hälsa på de man möter och andra individer kanske istället har svårt för hundmöten. Det kan



också vara så att ens egen hund har lätt för att passera andra hundar, men att de man möter reagerar kraftigt med skall eller ryck i kopplet. Därför kan det vara bra att man tänker på att hålla avstånd när man joggar förbi. Om det är trångt att passera kan man bromsa upp farten och sedan få in sin hund nära sig för att ha mer kontroll vid mötet. Har man möjlighet så kan man annars välja att ta en annan väg. Man får anpassa sig lite efter hur varje situation ser ut och även efter hur ens egen hund fungerar. Att utöva den här typen av drag ger inte bara fysisk stimulans utan ger även en hel del mental träning. Det kan vara ganska krävande för en hund att fokusera på vad den ska göra samtidigt som det finns flera olika saker runt omkring som kan distrahera.

Låg dragpunkt

Används när man kör drag weight eller weight pull. Drag weight innebär att hunden släpar något längs marken. Man brukar normalt sett använda sig utav kedjor fastsatta på en lina som är åtminstone en meter lång. Lina är i sin tur fäst i hundens sele med en karbinhake. Karbinhake är smidigt att använda för att man lätt kan både haka på eller haka av kedjor för att anpassa dragvikten. Att man föredrar just kedjor är för att de brukar glida ganska smidigt på olika typer av underlag och brukar inte fastna om man är ute i lite tuffare terräng. Låter man hunden släpa på andra saker är risken stor att det fastnar/hakar i stenar och rötter. Vilket gör att det blir stötigt för hunden. När man kör weight pull brukar hunden dra en vagn med vikter efter sig. Weight pull är inte bara en typ av träning, utan är även en sport där hundar in-

delade i olika viktklasser får tävla emot varandra. När man utövar den här typen av drag så är det viktigt att använda en måttsydd dw-/wp-sele. Det är en typ av sele som är anpassad för drag med låg tyngdpunkt. Fästpunkten för lina finns långt bak på selen. En bit bakom hundens bakben. När man är ute och kör dw (drag weight/kedjedrag) bör man inte låta hunden dra på asfalt, men annars funkar det bra på de flesta underlag. Man bör inte ha något koppel fäst i dragselen, utan man får istället ha det fastsatt i ett hundhalsband.

Hur man lägger upp ett drag weight-pass kan vara lite olika. Ofta brukar man köra en runda på mellan 2-4 km. Man vill att hunden ska hålla ett lugnt och jämnt tempo. Att låta hunden trava i högt tempo eller galoppa är inte att föredra. Vikten måste anpassas både till hundens fysiska kapacitet och även till viss del till underlaget. Att dra kedjor på en grusig landsväg känns ju betydligt lättare än att dra kedjor på exempelvis stigar över rötter



och stenar eller genom sand. Viktigt att tänka på är att man värmer upp med promenad i kanske 15 minuter innan hunden börjar att dra. Sedan när man gått dragrundan så bör man haka av vikterna och låta hunden "varva ner" genom att promenera ungefär lika länge som vid uppvärmningen. Som riktlinje brukar man som nybörjare låta hunden börja dra 10 % av hundens egen vikt. Man får anpassa dragträningen utefter individen. Bästa är att börja lite försiktigt och sedan långsamt trappa upp träningen. Man kan ofta hitta mycket information på nätet/facebookforum om hur man kan göra. Annars kan det vara en god idé att kontakta Svenska Weightpullklubben om man känner sig lite osäker. När

man utövar dragträning på ett förnuftigt sätt så är det en väldigt skonsam typ av träning. Skaderisken är inte särskilt hög som om man jämför med exempelvis bollkastning. Att kasta boll med sin hund är ju inte särskilt ovanligt att folk gör och ibland kan det ske utan att hunden har värmt upp innan. När en hund går ifrån stilstående till att rusa fram i full fart för att sedan hastigt bromsa in när den är framme vid bollen så blir det en enorm påfrestning på hundens leder och muskulatur. Dragträning är en mer kontrollerad typ av aktivitet och den ger även en del mental träning för hunden när den har en uppgift att utföra.

Alla möjliga hundar kan köra dragträning. Både större och mindre raser. Man behöver inte ha en viss typ av hund för att utöva drag (på hobbynivå). Förstås så har troligen en Siberian Husky mer arbetslust än somliga hundraser. Sedan är den säkert lättare att motivera till drag eftersom att hundrasen är avlad för just det ändamålet, men dragträning brukar även vara uppskattat hos flera andra typer av

hundar. Det finns till och med små chihuahua-hundar som tycker om att köra drag. Så länge man alltid tänker på att anpassa träningen utefter individen så brukar man kunna finna sin egen väg framåt.

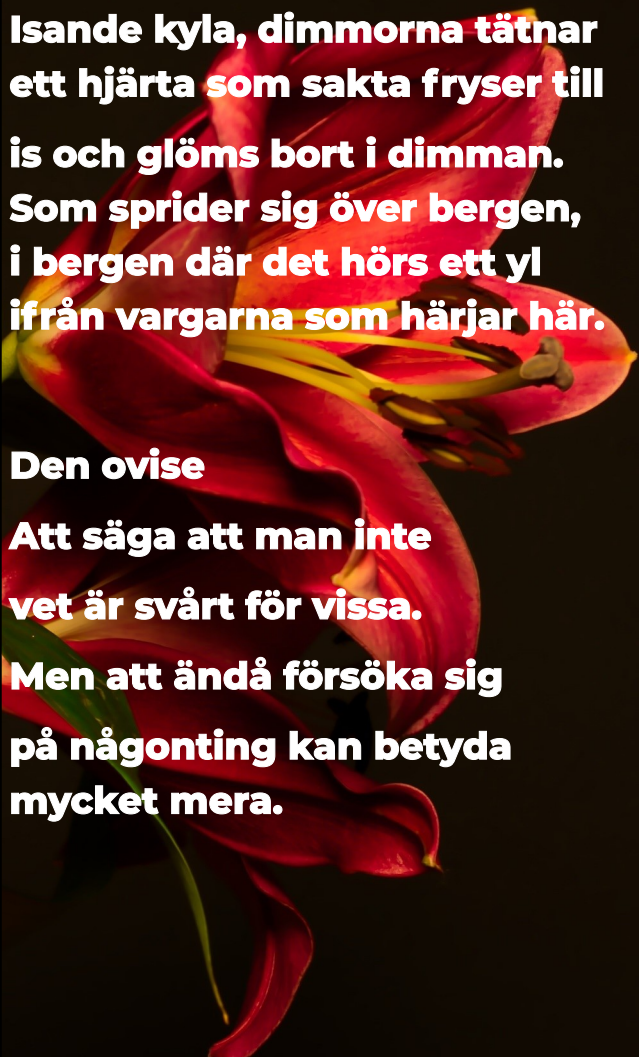
Är man intresserad av mer information gällande weight pull/ drag weight så kan man besöka sidorna:

<https://weightpulls-verige.wordpress.com/vad-ar-dw/>
www.swk.nu (Svenska Weightpullklubben)

- Petra

Svenssons Dikter

Fruset hjärta



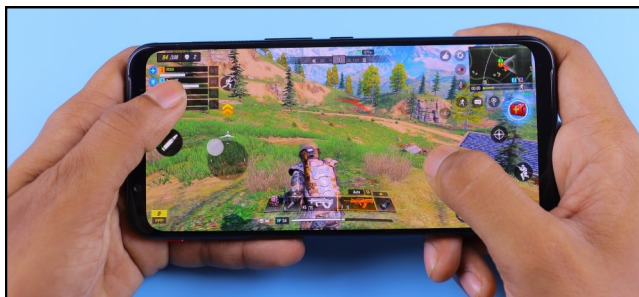
**Isande kyla, dimmorna tätnar
ett hjärta som sakta fryser till
is och glöms bort i dimman.
Som sprider sig över bergen,
i bergen där det hörs ett yl
ifrån vargarna som härjar här.**

Den ovise

**Att säga att man inte
vet är svårt för vissa.
Men att ändå försöka sig
på någonting kan betyda
mycket mera.**

Pengaparasiten i din mobil

Många av er har säkert spelat ett digitalt spel någon gång. Det kan vara allt ifrån spel på en PC, laptop eller en mobiltelefon. Men visste du att en allt större del av spel inte längre



görs endast för att vara kul?

Digitalspelsindustrins omsättning 2022 var runt 1970 MILJARDER kronor, astronomiska summor som endast verkar växa från år till år. Och av den summan kom mer än hälften från mobilspel. Hur kan de fäniga små spelen i din mobil tjäna så mycket pengar kanske du frågar dig? Det är för att huvudsyftet är just det, att tjäna pengar, istället för att göra ett roligt spel.

Om du någon gång har spelat mobilspel, har du säkert märkt att de flesta är helt gratis. "Så himla bra!" tänker många, men spelföretagen har knappast ont om pengar. Deras strategi är att få så många som möjligt att ladda ner och spela spelet, och att först då börja tjäna in pengarna.

Det första sättet är nog många av er bekanta med; reklam, otroliga mängder reklam. Dog du i spelet? Kolla en på en kort reklamvideo och börja spela där du slutade! Tog tiden slut innan du hann lösa pusslet? Inga problem, pusslet ligger bara en reklampaus bort! Tog energin slut? Lite reklam så löser sig allt! Spelet är designade så att du kommer in i en situation där du behöver kolla på reklam för att ta dig ur dem. Många spel ger också bonusar till dem som frivilligt kollar på en reklamfilm, allt för att få dig att spendera mer tid med att kolla reklam, för det är så spelföretagen får sina pengar. Låter inte så kul va?

Det andra, och mer värdefulla sättet för spel-

företagen att få pengar ur sina spelare är genom köp inuti spelet. Det finns många sätt att få dig att spendera pengar i ett spel, det kan vara så att du kan köpa energi eller "liv" för att få fortsätta att spela. Det kan vara ett spel där du spelar emot andra men där spelet är designat så att det är näst-intill omöjligt att vinna utan att köpa saker som ger dig fördelar. Det kan vara så att byggnaden du bygger skulle ta flera dagar att bygga klart utan hjälp, men självklart kan du spendera pengar och vips så är byggnaden klar. Det kan till och med vara så att du kan köpa dig ifrån reklamen! Alla dessa sätt kräver att spelet i sig görs värre för att kunna sälja dig lösningen på problemet! Spelen är alltså designade för dem som spenderar pengar, inte för dem som vill spela gratis. Så man kan säga att dessa typer av spel har en gömd kostnad som framkommer först när man väl har börjat spela.

Vill spelet att du delar eller länkar spelet till dina vänner för bonusar eller liknande i spelet? Dem vill bara lura in fler personer som kan spendera tid och pengar i spelet!

Många vet inte hur mycket dem spenderar i mobilspel eftersom att många bara spenderar små summor åt gången. Det gör det lättare att det blir en vana, "äsch, 30kr för en bonus? Det låter ju inte som så mycket" är precis vad företagen vill att du ska tänka, eftersom att du då inte är lika uppmärksam när du spenderar.

Tyvärr är det så att allt fler mobilspel är produkter främre än spel, de är designade för att tjäna pengar, inte för att någon hade någon bra idé som de ville göra till ett spel.

Jag skulle uppmana till att inte spela spel som passar beskrivningarna ovan då för att du ej ska känna dig frestad att spendera pengar när spelet gör allt i sin kraft för att du ska utveckla en spenderingsvana.

-Ludwig Friberg

Infra recensio

Infra är vad man får om man tar Half-life men ändrar så att Gordon Freeman jobbade med strukturanalys istället för att vara vetenskapsman.



Spelet utspelar sig i Stalburg, som befinner sig i ett påhittat land i Baltikum. Man spelar som Mark, i vad som börjar som en helt vanlig dag på jobbet. Men då byggnaderna han inspekterar är i ett så dåligt skick att de redan har börjat kollapsa, drivs han djupt ner i de olika delarna av Stalburgs förfallna och åldrande infrastruktur. Han måste vara både försiktig och smart för att hitta vägar framåt så att han kan hitta tillbaka till sitt kontor och visa upp allt han har upptäckt. I sitt äventyr dit så gräver han upp fejder från årtionden tillbaka och upptäcker att mycket av problemen han möter på vägen till kontoret har att göra med inkompetens och korrruption när det gällde stadens infrastruktur. Valen du gör i spelet bestämmer vilket slut du får. Är du hjälten som fixar allt trasigt i din väg, eller är du den som istället har sönder mer än vad du hjälper till? Eller så kanske du är någonstans mittemellan, och struntar i allt som inte känns livsviktigt.



Själva spelet går ut på att ta kort på allt som har förfallit med en digitalkamera, men också att ta kort på dokument av olika slag. Det kan vara allt från underhållsprotokoll till mutor.

Om man riktar kameran mot något som passar en av beskrivningarna, så krymper "siktet" på kameran. När man sen tar kortet hörs en liten ljudeffekt, och då vet man att man tog kort på något av intresse.

Man har också med sig en ficklampa, något som ofta behövs nere i de mörka tunnarna. Men båda av dessa apparater behöver batterier som man kan hitta då och då. Under spelets gång besöker du många olika delar av Stalburg, ställen som skogar, dammar, skyskrapor, vattenkraftverk, bunkrar, tunnelbanor med mera.

Utmaningen i spelet är att kunna ta sig vidare



från ställe till ställe genom att lösa pussel av olika slag. Det kan vara allt ifrån enkla saker, som att hitta en nyckel till dörren som blockerar vägen framåt. Till komplexa saker, som att fixa vattenflödet i ett reningsverk. Faror finns också, men bara av den livlösa varianten. Man måste till exempel se upp för elektrifierat vatten, djupt vatten, höga fall, giftgas, kollapsande allt-möjligt, explosioner, bland mycket annat. Det finns även geocaches att hitta för dem gillar att kika i varenda vrå.

Spelet lockade mig personligen med sin charm och atmosfär, man blir nästan lite paranoid när man har varit nere i tunnarna att tag, även fast det inte är ett skräckspel. Grafiken må inte vara den bästa, men vad utvecklarna har skapat med den ser faktiskt väldigt bra ut. Speciellt naturdelarna av spelet tycker

jag är mycket vackra.

I stora delar av spelet är man helt själv, och endast i början och emot slutet av spelet träffar man sina kollegor. Men man har också telefonkontakt med sin chef periodvis för att ge uppdateringar om läget.

Personligen skulle jag starkt rekommendera spelet ifall man gillar pussel och utforskning. Det finns dock mindre starka delar, vissa pussel kan vara rätt så svåra att lösa och spelet kan ibland kännas lite utdraget.

-Ludwig Friberg

Quiz Svar

1.Hur många människor finns på jorden?

Idag (2023) lever det omkring 8 miljarder människor på jorden, men forskarna räknar med att befolkningen kommer närma sig 10 miljarder i mitten av århundradet, för att i slutet av 2000-talet passera 11 miljarder.

2.Vilken lön borde man minst ha i Sverige för att kunna leva ett gott liv?

15 000 - 18 000

3.Hur många djur finns det på jorden?

Man tror att det kan finnas mellan 9 och 10 miljoner djurarter på jorden, men många arter är ännu okända. Djuren varierar i storlek från ett fåtal celler till sådana som kan väga flera ton, till exempel blåval. Läran om djur kallas zoologi. Med djur menar man organismer som är flercelliga och som äter andra organismer.

4.Hur många landskap finns det Sverige?

Antal landskap i Sverige är 25. Det är alltså aningen fler än vad det finns län eller landsting. Varje landskap har flera symboler som skapar identitet för landskapet. Bland annat landskapsvapen, landskapsblomma och landskapsdjur.

5.Vad är Ekologi?

Ekologi handlar om samspelet i naturen. Det är läran om hur organismer, såsom djur, växter och mikroorganismer, lever och fungerar i sina livsmiljöer och hur de är beroende av varandra och av miljön runt omkring.

6.När är den internationella pizza dagen?

Internationella pizzadagen infaller den 1 januari varje år. Pizzan kommer ursprungligen från Italien och har funnits i Sverige sen slutet av 1940-talet.

7.Varför firar vi nationaldagen den 6 juni?

Nationaldagen firas dels till minne av att Gustav Vasa valdes till Sveriges kung den 6 juni 1523, dels till minne av att 1809 års regeringsform (som gällde fram till 1974 års regeringsform) skrevs under den 6 juni 1809.

Kvargsås

Protein behövs för att kroppen ska fungera. Är man en person som tränar så är det extra viktigt att få i sig protein för att kunna få en god muskelutveckling. Några livsmedel med högt proteininnehåll är exempelvis kött, fågel och ägg, men det finns även en del protein i mejeriprodukter. I somliga mer än i andra. Tittar man exempelvis på vanlig naturlig yoghurt så kan proteininnehållet ligga runt 4 %, men om man istället läser på innehållsförteckningen för kvarg så brukar det oftast innehålla 10-12 % protein. Därför kan det vara ett bra alternativ att välja för att få in lite extra protein i sin kost. Att äta kvarg rakt av kan vara lite tråkigt, men blandar man det med saft (exempelvis Fun Light Wild Berries) så blir det nästan som en smaksatt yoghurt. Det går också att använda kvarg som tillbehör till en måltid. Här kommer några tips på kalla såser baserade på kvarg:



Paprikasås

Kvarg 250 g

Ajvar 1-3 msk

Majonnäs 1 msk



Ajvar är en röra baserad på paprika som brukar finnas att köpa i de flesta matbutiker. Det finns både i en stark och mild variant. Självt gillar jag när det finns lite sting i såsen, så jag brukar därför köra med den starka. Skulle man råka ta lite för mycket ajvar så kan man balansera ut hettan med hjälp av lite mer majonnäs. Måtten i receptet är bara ungefärliga. Man får själv testa sig fram för att hitta en smak som man själv föredrar. Den här såsen passar bra till exempelvis grillat eller stekt kött och man kan även använda den som en dipsås till fredagsmyset.

Vitlökssås

Kvarg 250 g

Vatten 1/2-1/4 dl

Majonnäs 1 msk

Vitlökspulver

Salt

Svartpeppar



En sås som kan passa till lite allt möjligt. Exempelvis kött, fisk eller fågel. Eftersom kvarg är i en ganska fast form så behöver man blanda ut den med lite vätska. Hur man vill ha smaksättningen kan ju skilja sig åt från person till person. Man får därför krydda lite efter sitt eget tycke och sedan smaka av emellan varven.

Senapssås

Kvarg 250 g
Vatten ¼ dl
Senap ca. 1-2 msk
Salt
Svartpeppar
Timjan



Den här såsen är god till exempelvis korv eller kyckling. Blanda ut kvargen med som högst ¼ dl vätska. När du tycker konsistensen är bra så lägger du i senap. Rör ihop och smaka av för att se om det blev en tillräcklig mängd. När du känner dig nöjd med mängden senap så kryddar du sedan upp såsen med salt, svartpeppar och timjan. Var lite extra försiktig när du tar i timjan. Det kan lätt ta över smaken annars.

Dillsås

Kvarg 250 g
Dill
Citronjuice
Majonnäs 1-2 msk
Salt



En kall sås som passar bra till fiskrätter. Färsk dill är godast, men det fungerar annars rätt bra att använda torkad ifrån en kryddbuk. Jag använde mig inte av äkta citron utan körde på citronjuice som man kan köpa på flaska. Har inga ungefärliga mått när det gäller smaksättningen. Utan man får testa sig fram lite för att hitta en god balans emellan de olika ingredienserna i receptet.

Hoppas på att något säsrecept kan falla någon i smaken eller kanske inspirera någon person till att skapa något eget. Smaklig måltid!

-Petra

Bildkällor:

1. By SKopp - Own work, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=34658243>

2. By Off-shell - Own work, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=41383845>

Resterande bilder från
Pixabay.

Norrskan över Tranås



Foto av Olivia Brandt



Foto av Olivia Brandt

Fakta om Norrsken

Norrskan uppstår när elektroner från solen, så kallade solvindar, kolliderar med jordens magnetfält.

Vid kollisionen uppstår extra energi som ses som ljussken på himlen.

Norrskan ses oftast i närheten av jordens nord- och sydpol men kan ses även på andra ställen när solen är extra aktiv.

Källa: <https://sv.wikipedia.org/wiki/Polarsken>

Bilderna är tagna på Höganloft i Tranås den 27 februari 2023 av Olivia Brandt.

TATUERINGAR

Många vill tatuera sig men det är viktigt att



man tänker igenom det först eftersom man har dem hela livet. Jag har många tatueringar och dem betyder mycket för mig. Att de har ett budskap tycker jag är viktigt. Varje tatuering på min kropp har ett budskap. Det är en smärta

att tatuera sig men den smärtan omvandlar jag till något positivt. Sammanhållningen jag har med min tatuering är jätteviktig, förståelsen är viktig och både resultatet och vistelsen har blivit en positiv upplevelse för mig i mitt liv. Jag har tatueringar på 188 timmar på kroppen, mycket smärta men ett budskap som är viktigt.

Jag sitter i rullstol och har ett handikapp och då är budskapet ännu viktigare; allt går även om man är handikappad bara man gör det bästa av det.

Det är många känslor som spelar in av som stärkande och givande känslor till livet.

Jag har många drakar tatueringar. Draken betyder mycket styrka och ondska men mest positiv energi som är viktigt i dom flesta sammanhang i mitt liv.

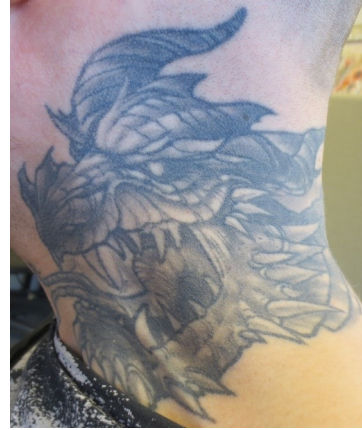
Jag har en ängel på ryggen till minne av min mamma som dog för cirka 14 år sedan.



Jag har två varulvar en på halsen och en på benet. Varulven har den betydelsen för mig att ondska är mitt handikapp och styrkan gör mig starkare.

På högra benet har jag Freddy Kruger, Frankensteins monster, Dracula och en varulv. Det betyder väldigt mycket det som både är

skrämmande, otäckt och stärkande för det jag blir rädd av stärker mig. På vänsterbenet har jag bara en draksvans till en jätte stor drake på magen.



På högerarm och hand har jag olika riddare som visar styrka och mod. Det är bland annat Gladiator, 300 och Spartan. På handen har jag en riddare på häst och en kunglig riddare på en tron samt en drake och lite

dödsallar.

På vänsterarm har jag en jättestor drake med en vinge som går ner på ryggen och ner på revbenen. På vänster handen har jag en dödsalle riddare.

Jag har riddare på hästar över revbenen. Riddarna besegrar drakarna med innebörden



det goda besegrar det onda som jag och mitt handikapp.

Alla mina tatueringar betyder mycket för mig. Därför har jag många tatueringar på min kropp. Jag har också tatueringar på huvudet. Över vänster öra har jag skorpion från Mortalkombat och över höger öra har jag Sub Zero från Mortalkombat. I mitten har jag en drake från Skyrim som heter Alduin.

Mortalkombat finns både som film och ett spel från år 1992. Jag har både filmen och spelet som favoriter och älskar dem.

Skyrim är ett dator rollspel från år 2011.

-Patrik

**Helenas Hörna
Krönikör 2023**



Ekorren vid
Wigéns huset



Tranås översvämning

År 2022 på västra sidan Järnvägen.



FOTOGRAF: Lars Sahlsten ca. År 1948



Tranås. „Strida-Bron“.



**ENSAM
ÄR STARK**



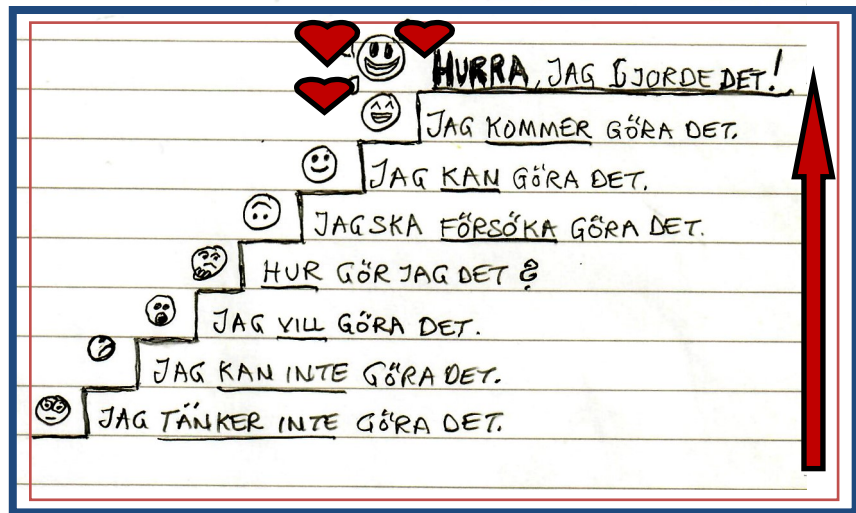
AV **GRAN** BLIR DET **GROP**
I STUBBEN



AV **TALL** BLIR DET **TOPP**
AV STUBBEN



Foto Helena M



ALVARLIGT TALAT!

Om promenader är sunt, så skulle brevbäraren praktiskt taget vara odödlig.

Valen simmar hela dagarna och äter bara fisk och tjock är den.

Kaninen springer och hoppar, men lever ca. 10år.

Sköldpaddan springer inte, hoppar inte, kommer alltid sist, rör sig nästan inte och lever i 100 år.

ÄR ÄGGEN FÄRSKA?



● För smakens skull är det viktigare att äggen är färska än bruna. Om du knäcker ägget, och slår upp det på ett fat, är det lätt att se om det är färskt. Då ligger gulan hög och kupig på den tjockflytande delen av vitan. Är ägget gammalt, är vitan tunn och gulan platt.

ETT KNÄCKT ÄGG SOM LUKTAR ILLA ÄR RUTTET / STINKBOMB

VAD KAN BARNEN HJÄLPA TILL MED?

En barnpsykolog uppställer följande lista över barnens förmåga att hjälpa sig själva och hjälpa till hemma:

En tvååring bör kunna:

Äta själv. Hämta och bära bort smärre saker. Plocka ihop sina leksaker.

En treåring bör kunna:

Hänga upp sina kläder på låga hängare. Klä av och på sig med undantag för besvärliga knäppningar och skobandsknytningar.

En fyraåring bör kunna:

Duka av bordet. Torka disken. Bära in ved. Tvätta händer och ansikte.

En femåring bör kunna:

Borsta tänder och hår. Gå mindre ärenden. Hjälpa till med enklare städning.

En sexåring bör kunna:

Hålla sitt rum i ordning. Borsta och sköta sina kläder. Borsta skorna. Värma vatten, soppor o. dyl. Polera silver.

En sjuåring bör kunna:

Bädda sin säng. Använda dammsugaren. Koka kaffe. Anrätta enkla maträtter.

Källa: Icalendern 1945

Om ägget sjunker till botten i ett glas med vatten är det färskt, om det börjar flyta så är ägget äldre.

SNURRA RUNT PÅ ÄGGET PÅ BORDET

SNURRAR DET FORT SÅ ÄR DET KOKT

SNURRAR ÄGGET SAKTA SÅ ÄR DET RÅTT

Glöm inte bort dig själv

Vardagen kan ibland ha ett väldigt högt tempo. Man har tider att passa. Arbete som måste göras samt olika vardagssysslor som man måste styra med. Ofta finns det dessutom ett flertal personer omkring en som man måste ta hänsyn till och anpassa sitt liv efter. Det kan därför vara lätt att glömma bort att ta hand om sig själv. Tänkte därför ge lite tips om olika saker som man kan välja att spendera lite av sin tid på.

Är man en person som tycker om att vara kreativ så kanske rita eller måla kan kännas lockande. Har man gott om fantasi kan det räcka gott med papper och färgpennor eller duk, penslar och akrylfärger. Tycker man det är svårt att skapa några motiv på egen hand så finns det målarböcker för vuxna att köpa. Där man istället färglägger färdiga motiv. Många finner det väldigt avslappnande att sitta och fylla olika fält med färg. Det finns även "måla efter nummer"-motiv att köpa. Där man inte väljer färgerna själv. Utan istället är en bestämd siffra en viss färg. Keramiklera kan också vara en idé att testa om man tycker om att skapa.

Är man stadig på hand/fingerfärdig så finns det något som kallas diamond painting. Då använder man sig av verktyg för att placera ut små pärlor med olika färger. Man brukar kunna köpa färdiga kit som innehåller ett visst motiv, kanvas, verktyg och de pärlor som man behöver.

Vill man ha något för att stimulera hjärnverksamheten så kan exempelvis korsord eller sudoku kännas givande. Sedan finns det ju en hel del olika mobilappar som man kan hämta ner. Bland annat "escape room"-spel. Där

man ska försöka klura ut hur man ska ta sig ut ur rum. Ofta med hjälp av olika ledtrådar/koder.



Gillar man fysisk aktivitet så kanske stavgång kan vara något. Det är inte särskilt kostsamt att investera i ett par gästavar. Köper man stavar i fast längd så är det bäst att besöka en butik för att prova ut. Det finns annars teleskopstavar att beställa via nätet så behöver man inte oroa sig för att man ska köpa stavar i fel längd. Korrekt längd på gästavar är när armarna har en vinkel på 90° när man sätter ner stavarna intill sig.



Att ta sig ner till badhuset för att motions-simma några rundor och kanske även slappna av en stund i bastun är det många människor som kan uppskatta.

Vanliga promenader är inte att förringa. Exempelvis att under våren/sommaren strosa runt i en park och titta på all växtlighet. Kanske höra av sig till någon nära och planera in några datum för att gå en sväng tillsammans. Det kan göra det lättare att ta sig

iväg om man får lite draghjälp av någon.



Musik brukar många älska. Att sätta igång något rytmiskt och bara dansa loss är ett bra sätt att frigöra lite endorfiner (kroppens ”må bra”-hormoner). Gillar man att sjunga så finns det karaoke-musik som man kan hitta om man söker på exempelvis YouTube. Karaoke är japanska och betyder ordagrant ”tom orkester”. Vilket betyder att låten bara är instrumental. Det finns alltså ingen person som sjunger. Klippen som visas på YouTube brukar ofta visa låtens text undertiden melodin spelas, så man slipper oroa sig för att man ska tappa bort orden.

Är man ute efter att gå ner lite i varv så kan läsning vara ett alternativ. Kanske kura ihop sig i en soffa med en filt om sig och något varmt och dricka. Biblioteket har en mobilapp som kallas Biblio. Där kan man låna både e-böcker och ljudböcker. För att kunna logga in på appen så behöver man ha ett lånekort och en kod. Det går enkelt att fixa om man besöker stadsbiblioteket. Det finns ljudböcker som specifikt är till för just avslappning. Vissa böcker innehåller avslappningsövningar och andra är mer som korta berättel-



ser som är till för att man ska ha något att fokusera på. För att skingra sina tankar och lugna sinnet.

Man kanske kan känna att man inte har möjlighet till att avsätta så mycket tid till sig själv. Vissa personer kan även känna att de får dåligt samvete ifall de ser till sitt egna före andras. Är man en person som ständigt har större fokus på andra personers välbefinnande så finns det dock en risk för att ens energi tar slut. Därför kan det vara väldigt nyttigt att lära sig att prioritera sig själv. Det kan öka både ens fysiska och psykiska välbefinnande. Ge ny energi. Vilket sedan i sin tur kan ”smitta av sig” till de personer som man har i sin närhet. -

-Petra

Aliens

Nu kommer vi in på det roligaste och mitt specialområde: ALIENS! Gröna små intergalaktiska pervingar ute efter att stjäla kossor, förvara sonder i våra rumpor och att i maskopi med nya världsordningens flortanter förgifta vårt dricksvatten så att de kan kлона oss. Byggde de pyramiderna i antikens Egypten? Varför är de ute efter vårt boskap? Varför lämnar de sina ägg ute på fälten under sensommaren? När en människa befinner sig på månen, är denne då själv en alien?

Dagen före halloween 1938 framförde skådespelaren Orson Welles en nyhetsliknande radiopjäsa baserad på H.G. Wells *Världarnas Krig*. Novellen, som handlar om skjutglada marsmänniskors invandring på flykt från ondskefullt expansiva maneter, orsakade stor panik bland amerikanerna som trodde att utomjordningar attackerade på riktigt. I början av radioprogrammet underrättades lyssnarna självklart om att det var en pjäs men de kanalsurfare som rattat in frekvensen senare missade detta. Polisens telefoner ringde tills de nästan nådde smältpunkten. Kyrkor fylldes av människor ute efter en sista chans att fjäska inför gudarna. Forskare skickades ut för att undersöka de meteoriter som utomjordningarna skulle ha landat i. Politiker och statstjänstemän gjorde upp planer inför att evakuera New York samt New Jersey. Hysterin var ett faktum: ett dussintal människor var tvungna att få lugnande medel och en man hann precis stoppa sin hustru som var i full färd med att dricka råttgift för att slippa bli skjuten av laserstrålar.

Det var första och än så länge sista gången New York Times rubricerade en artikel med "GAS RAID FROM MARS". När det visade sig att marsmänniskor faktiskt *inte* hade bombat loss gick skamsna amerikaner genom sorgens fem faser på det mest amerikanska sätt möjligt – genom att stämna skiten ur någon.

Uvar som bovar

Även om amerikanerna lugnade ner sig efteråt gjorde inte utomjordningarna det. Runt om i världen dök de upp för att hälsa på eller bara kolla en grej. Ett känt intergalaktiskt möte skedde i staden Flatwoods 1952 då två bröder och deras kompis såg ett pulserande rött ljus över en kulle. När de lös ficklampan mot ljuset såg de någon slags monstruös korsblandning av ett stort löv och en nunna. Varelserna hade stora klor och då den ficklampan pades i ansiktet väste den argt mot pojkarna, följt av en figas som orsakade illamående. Typiskt nog hittade de tråkiga utredarna varken någon lukt eller ljus men några mystiska sladdmärken i leran anses enligt vissa vara nog med bevis för att UFO:n buskörte i området. Flera utredare inom paranormala fenomen, bland annat amerikanska flygvapnet, har dragit slutsatsen att ungdomarna såg en kombination av en meteor, en uggla och något slags varningsljus. Men vem vet? Detta var 1952, bara tre år efter att Sovjet testat en atombomb.

Ugglor (eller ja rättare sagt uvar) fick även skulden i Kentucky tre år senare. Familjen Sutton hade gäster på besök när de plötsligt blev belägrade av utomjordningar. En av gästerna vid det otroligt stereotypiska namnet Billy Ray Taylor hade gått ut för att hämta sig ett glas vatten vid familjens brunn när ett UFO kom sladdandes några hundra meter bort. Billy, som med nöd och näppe klarat sig från vad som hade kunnat bli en scen ur *Den sista färden* sprang omgående in för att varna resten av sällskapet. Kanske trodde de att han slickat i sig för mycket crystal meth och hembränt, för ingen förutom familjens hund tog hans berättelse på allvar. En timme senare började den UFO-sökande hunden ursinnigt skälla till den grad att människorna var tvungna att kolla vad som hände. Ovanligt nog för amerikanare hade de lämnat sina



pickadoller i huset, så när de anade ugglor i mossen fick de springa in för att beväpna sig. Från skogen gled det fram små grå troll med oproportionerligt stora öron och eftersom detta utspelade sig på amerikanska landsbygden reagerade männen rent instinktivt med att skjuta. Varelsens kropp gav ifrån sig ett metalliskt "kling" i gensvar – en amerikaners mardröm – men sattes på flykt efter att ha stått upp igen. Familjen Sutton samt gäster blev sedan hållna gisslan i sitt eget hem av dessa ondskefulla små gubbar. Med sina långa äckliga klor rev de inte bara på fönsterna utan försökte även sno med sig Billy Ray Taylor, som drogs tillbaka av sin fru. Men när polisen kom nästa dag fanns det inga spår av utomjordingar. För att vara intergalaktiska ligister var dessa små grå varelser tämligen prydliga av sig! Inte ens en burk UFO-öl eller en krossad busskur hade de lämnat. Vad de däremot lämnade var ett kulturarv av små gröna alternativt grå varelser som åker runt i flygande tefat.

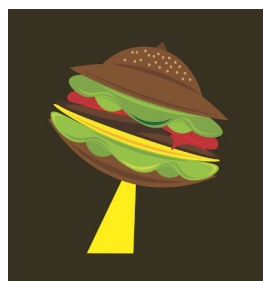
Fallet i Kelly Hopkinsville blev en mediasensation som har undersökts av allt från amerikanska luftvapnet till professionella ufologer (skratta ni bara tills ni sitter där med en sond där solen inte skiner!) men ingen har riktigt hittat en förklaring. Sutton och deras gäster beskrevs som normala trots att de bodde i en omålad bajshyddan utan el, vatten eller ens böcker mitt ute i Tjotahejti. Inte heller var det troligt att två hela familjer med barn skulle ha drabbats av masshallucinationer. Däremot stämmer det att andra i området sett ljus i himlen i form av meteoror. Dessutom huserade bondgården sedan tidigare en aggressiv koloni av virginiauar, en stor fågel som kan bli drygt 60 cm stor med ett vingspann på nästan 1½ meter.

Även här i Sverige anfölls vi av utomjordingar via raketer. Dessa utomjordiska raketer bombarderade landet under sensommaren 1946 till den grad att en egen kommitté sattes in av försvaret för att undersöka fenomenet. Räddslan för att ryssen skulle ha återbyggt någon gammal tysk raketbas var påtaglig men trots att många sjöar undersöktes med metalldektor fanns det inga spår av missiler. Eftersom detta var på fyrtioalet innan begrep-

pet UFO (oidentifierat flygande objekt) var allmänt känt fick de namnet *spökflygare* vilket låter mer som någon bortgången pianist än ryska dödsraketer. Liknande fenomen skedde över hela Europa, bland annat startade Grekland en egen undersökning av de utomjordiska alienraketerna.

Utomjordingar som borde bli av med körkortet

Året senare 1947 hade utomjordingarna tröttnat på att resa runt i Europa och vände sig mot Roswell, New Mexico. Amerikanska flygvapnet hade hävat in ett fritt flygande tefat men pudlade direkt för att istället påstå att det var en luftballong – bara för att vilseleda



Ett amerikanskt UFO!

befolkningen! Fast nej, det var bara lite förvirring mellan källorna. Ranchägaren "Mac" Branzel hade hört om de där jädrans UFO:na så han ringde sheriffen, som i sin tur kontaktade arméns flygfält. Väderballongerna var försedda med

mikrofoner för att känna av ljudvågor som del av Project Mogul, amerikanska försvarets topphemliga tjuvlyssning av Sovjetiska atombombstester.

Under tiden som byråkratin sölade sig så hann sensationsmedia snappa upp händelsen om att ett flygande tefat kraschat och fick sedan ändra sig efter att det bara visade sig vara ett gäng väderballonger på vift. En viktig läxa om varför källkritik är viktigt... eller så var det en superondskefull mörkläggning av amerikanska myndigheter! 1978, hela 31 år senare, hade National Enquirer lite nyhetstorka så de tog upp originalartikeln från Roswellincidenten. UFO-entusiaster ramlade nästan av stolen i ren upphetsning och intervjuade alla inblandade bara för att komma fram till samma sak som 1947 – det var en luftballong. Den stora skillnaden var att Major Marcel, som tog emot Branzels anmälan, höll med att om att det kanske typ kunde vara en stor konspiration där de försöker mörklägga en ufoinvasion eller så. Trots detta kom det inte fram något nytt bevis eller information om att det faktiskt kunde vara möjligt så folk tröttnade

åter till en obducent reagerade på ett inslag i tv-serien *Unsolved Mysteries*. Glenn Dennis vittnade om allt det pladder våra öron är offer för idag: flera olycksplatser fulla med alla möjliga UFO, alienkroppar som obducerats, människor som rövats bort efter att de vetat för mycket. Tyvärr verkade inte Dennis minne vara på topp, vissa detaljer som titlar eller mörkhyade luftvärnssoldater fanns inte ens 1947.

Utomjordingar hade redan då länge varit ett populärt ämne inom science fiction, redan 1835 spreds vad som idag skulle kallas för falska nyheter om att månen skulle vara befolkad av några slags mystiska, bevingade fladdermusmänniskor som levde vid sidan av intelligenta bävvar som kunde använda bävereld samt bygga bäverhus. Hundra år senare hakade flera författare, bland annat Isaac Asimov och Arthur C. Clarke, på trenden med lite mognare, välskriven science fiction – det vill säga inte bara rymdoperor med lite vetenskapligt hokus pokus som publicerades i tidskrifter. Det som följde var en slags guldålder för science fiction, i alla fall inom litteraturen... På filmsidan var det väl lite sisådär, de flesta filmerna var de typiska lågbudgets hjältefilmer som vi ofta förknippar med gamla alienfilmer. Roligt nog finns det även en svensk kalkonfilm inom genren, *Rymdinvasjon i Lappland*.

Ofta handlade dessa om superhjältar som räddade stackars oskyldiga amerikanska damer från kommunistiska utomjordingar men den nittonde september 1961 ändrades detta. Barney och Betty Hill var två helt vanliga amerikaner som under en helt vanlig biltur plötsligt blev bortförda av utomjordingar. Efter att ha blivit experimenterade på lite här och var släpptes de vid sitt hem två timmar senare – men inget var som förut. Deras klockor hade stannat. Barneys skor var besudlade, Bettys klänning trasig. Vad hade hänt? Paret gick till en psykiatriker där de under tidsenlig flumhypnos avslöjade sina hemligheter: små grå varelser hade "givit dem en guidad tur på ett runt, metalliskt skepp". Under ett experiment hade de blivit exalterade över att Barneys tänder gick att plocka ut. Han hade nämligen löständer. Sedan hade varelserna försökt

radera dessa minnen men de glömde trycka in skift så de hamnade bara i papperskorgen, något som ett hypnosproffs lätt kan återställa.

En utrednings startades ifall att paret inte bara var knasbollar uppmuntrade av en kvacksalvande psykiatriker. De hade kört långt sent på natten utan att ha sovit ordentligt. Om utomjordingar hade framtidsteknologi borde de ju kunnat ha raderat minnen lite mer utförligt via förslagsvis lobotomi. Fallet lapades självklart upp av media. Kunde vem som helst bli bortförd? Har våra minnen blivit raderade? Jag känner mig lite småkonstig idag och har ont i ländryggen. Har jag blivit bortförd?! Ska jag limma ihop skinkorna för att slippa bli experimenterad på? HJÄLP!

Teorierna om dessa små rymdmän har sen dess skvätt ur galenpannor från alla håll. Vissa framför idén att det finns olika utomjordingar med egna rättssystem samt ideal som utför strider på en kosmologisk nivå. Andra påstår att de kommer från framtiden för att besöka oss. Kanske för att kolla läget, kanske som en busig vadslagning UFO-förare mellan.

Varför vill de ha våra kossor?

Det är ingen tvekan om att det finns ett paranormalt samband mellan utomjordingarna och våra boskap. Kossorna betar runt i sina hagar i jakt på mumsiga grästuvor på samma sätt som utomjordingar betar runt på jorden efter mumsiga människor. Efter att bönder i Colorado hittade under över två hundra sönderutomjordade kossor under



mindre än ett år var FBI tvungna att lägga sig i. Åsikterna om vad som hänt gick isär. Bland de misstänkta fanns allt från lokala monster, djävulsdyrkande sekter samt amerikanska regeringen själva. Nebraskas Nationalgarde fick flyga sina helikoptrar på dubbel höjd över Utah eftersom nervösa bönder utan vapendisciplin sköt på allt som rörde sig i luften. Under denna tid fanns ett växande missnöje bland amerikanska lantbrukare, inte bara blev köttindustrin mer

kontrollerad av myndigheter utan USA skickade även spannmål till fattiga länder, vilket höjde priset på foder.

Veterinärer har ofta naturliga (d.v.s. tråkiga) anledningar till vad som hänt. Rovdjur eller asätare äter ofta de mjuka delarna först vilket leder till att det ser ut som djuren fått sina yttre organ stympade. De tar även gärna tillfället i akt och dödar fler bytesdjur än de kanske behöver, för att kunna återvända och äta upp senare. Experiment där döda boskap observerades under 48 timmar visade samma slags insnitt i köttet, vilket hade uppkommit från gaser och insekter.

Kontrolleras vi av rymdödlor?

Visste ni att det finns ett uråldrigt och superavancerat ödlefolk som bor i labrynter under Los Angeles? Sen att de kanske *tillber* ödlorna istället för att *själva vara* ödlor är en annan fråga... 1933 fick geofysikern G. Warren Shufelt höra historien om ödlefolket från en lokal Hopiindian. Naturkatastrofer av sjudundrande proportioner skulle ha drivit dem under jord där de tvingades leva likt mullvadsmänniskor men det var inte tragedin bakom deras utdöd som var intressant utan nämligen deras blingbling gömt under jorden. Precis som sina avlägsna släktingar drakarna var ödlefolket nämligen mycket förtjusta i blingbling. Det var också G.



Warren Shufelt.

Omedelbums bestämde sig Shufelt för att börja gräva galet åt vänster, höger, nedåt och uppåt. Diagonalt, vertikalt, horisontellt och möjligen även hexagonalt intravenöst. "GULD!!" rasslade de dreglande fram i ren frenesi. Efter att ha grävt ut ca 80 meter av de 300 planerade började det bli dålig stämning. De hade nått under grundvattennivån så det plaskade ner lera från alla håll. Inga tunnlar hade heller upptäckts. Guldjakten fall pladask efter att pengarna sinat.

Men även om Shufelt själv inte hittade några rymdödlor så finns det fortfarande andra som antingen tror helhjärtat eller åtminstone till-

räckligt för att tjäna pengar på det. Enligt vissa så är rymdödlorna grå aliens svurnas fiender och därmed människornas sista hopp ifall de grå anfäller, det finns tydligen ingen övervägande risk att de anfäller även oss. Enligt andra är det vi som är rymdödlorna men inte vem som helst utan de gamla godingarna: kändisar, politiker, alla som är snyggare eller rikare än oss själva. De som har makt vi inte har. De som får oss att känna oss som små värdelösa på apvarelser utan varken grevskap eller tjänstehjon. Men oroa er inte, det visar sig att journalisterna på *The Atlantic* har trålat igenom diverse labila forum efter tydliga tecken på vad som utmärker en rymdödlor! Även om många av dessa saker passar in på mig...?!

Gröna, grönbruna eller i vissa fall blå ögon
som kan skifta färg likt en kameleont
Rött eller rödaktigt hår
Lågt blodtryck
God hörsel eller syn
Intresse för rymden eller vetenskap
Kontakt med UFO eller utomjordingar
Oförklarade ärr på kroppen

Känner du någon som passar in på detta?
Ring en myndighet som ännu inte blivit över-
tagna av rymdödlor!

Källor:

<https://www.history.com/news/first-alien-abduction-account-barney-betty-hill>

<https://mcccagora.com/2021/02/24/cryptid-corner-the-hopkinsville-goblins/>

<https://diaboliquemagazine.com/conspiracy-usa-cattle-mutilation-in-popular-media-pt-1/>

<https://www.lamag.com/citythinkblog/citydig-the-underground-catacombs-of-las-lizard-people/>

<https://skeptoid.com/episodes/4046>

<https://skeptoid.com/episodes/4079>

* Detta är en dramatisering.

-Emelie B.

Några intressanta psykologiska experiment

Asch's konformitets-experiment

Salomon Asch levde emellan åren 1907 och 1996. Han är mest känd för sitt forskningsarbete inom social påverkan och utförde en serie konformitetsexperiment på 1950-talet. Han var intresserad av att se hur människor påverkades av gruppsytryck. I ett av hans mest kända konformitetsexperiment ville han undersöka om man kunde påverka en individ till att välja ett övertydligt inkorrekt svar. 50 manliga försöksdeltagare deltog i experimentet. Varje deltagare placerades i en grupp tillsammans med 5-7 medhjälpare till Asch. Medhjälparna skulle se ut som om de var vanliga deltagare, men de hade på förhand blivit instruerade om vad de skulle göra för olika val. Så det var alltså bara en enskild individ i varje grupp som var den verkliga deltagaren.

Två bilder visades upp för en grupp. På ena bilden fanns ett sträck och på den andra bilden fanns tre sträck med olika längd. De tre sträckorna var märkta med A, B och C. Gruppens uppgift var att ange vilket alternativ av sträckorna som hade samma längd som det på den första bilden. Varje deltagare fick uppge sitt svarsalternativ och den verkliga försöksdeltagaren var alltid bland de sista att få ange sitt svar. Efter några omgångar där medhjälparna angett de korrekta svarsalternativen så började de istället att ange ett och samma felaktiga svarsalternativ. Asch ville se hur försöksdeltagaren skulle förhålla sig till situationen. Skulle personen påverkas av det sociala trycket och ange det uppenbart felaktiga alternativet? I resultatet av hans experiment visade det sig att 75 % av försöksdeltagarna uppgav felaktigt svar minst en gång och 5 % av försöksdeltagarna svarade felaktigt vid varje tillfälle.

Forskningen inom socialpsykologin som Asch utförde fick stort inflytande på forskningsfältet. Salomon Asch influerade flera av sina forskarkollegor. En man som blev influerad och dessutom även handledd av Asch var Stanley Milgram.

Milgrams auktoritetsexperiment

Stanley Milgram var en amerikansk socialpsykolog och forskare som levde emellan åren 1933-1984. Hans mest kända experiment handlar om auktoritet och lydnad. Milgram ville undersöka hur långt en försöksperson var villig att gå för att följa handlingsorder ifrån en auktoritet. Även fast ordern gick rakt emot försökspersonens eget samvete.

Efter andra världskriget var många människor i västvärlden väldigt frågande över den grymheten som till synes "vanliga och socialt välanpassade" personer kunnat uppvisa. Mord, tortyr och övergrepp gentemot civila människor under förintelsen. Tre månader efter att rättegången inletts emot Adolf Eichmann startade Milgram sitt experiment. Experimentet hade utformats för att besvara frågan "Kan det vara så att Eichmann och hans miljoner medbrottslingar bara lydde order? Borde vi kalla dem alla medbrottslingar?"

Försökspersoner rekryterades. Deltagarna var män i åldern 20-50 år. De hade olika typer av utbildningsbakgrund. Det fanns män som inte fullföljt grundskolan och även män som avlagt doktorsexamen vid universitet eller högskola. Experimentet hade uppgetts ta en timme och betalning till försökspersonerna skulle ske oavsett om de fullföljde experimentet eller valde att avbryta. Milgram hade ett par medhjälpare som var med under experimentet. En av personerna skulle spela rollen som experimentledare och var klädd i en vit labbrock. Den andra personen skulle istället spela rollen som "offret". Offret och experimentledaren hade båda fått instruktioner på förhand om hur de skulle bete sig under experimentets gång. Det skulle se ut som att försökspersonen och offret hade samma status och att det inte var bestämt i förväg om vem som skulle ha vilken roll. För att ge det intrycket fick de därför dra lott om vem som skulle få rollen som lärare eller som elev. Det stod dock lärare på båda lapparna, men medhjälparen låtsades som att denne fått lappen där det stod elev.

Experimentet gick ut på att läraren (alltså

försökspersonen) skulle ge eleven elektriska stötar när denne svarade fel. Läraren fick prova på en elchock på 45 volt, för att denne skulle få en idé om hur den styrkan kunde upplevas. Läraren och eleven blev avskilda ifrån varandra med en vägg. Sedan blev läraren tilldelad en lista med par av ord som denne skulle lära eleven. Läraren läste upp listan för eleven. Därefter skulle läraren läsa upp första ordet i vardera par, samt fyra olika svarsalternativ. Sedan skulle eleven välja ett svar genom att trycka på en knapp. Var svaret felaktigt skulle läraren utdela en elchock via en knapptryckning. Styrkan på elstöterna skulle öka i styrka för varje felsvar som angavs.

Försökspersonen var övertygad om att eleven fick kraftiga elektriska stötar, men i själva verket så utdelades det inga riktiga elchocker. En bandspelare hade blivit kopplad till elchocksgeneratoren och den spelade upp förin spelade elchocksljud för varje chocknivå. "Eleven" var skådespelare och reagerade alltmer högljutt allteftersom att spänningen ökade. Han kunde banka i väggen, nämna sina hjärtproblem. Sedan efter ett flertal höjningar av styrkan av elchockerna så tystnade eleven och slutade att ge ifrån sig både svar och klagande läten. När det gått så långt ville flera av försökspersonerna som deltog i experimentet avbryta och kolla hur eleven mätte. När elchockerna kommit upp i en styrka på 135 volt ifrågasatte några försökspersoner experimentets syfte. Flera av försökspersonerna fortsatte dock efter att de hade blivit försäkrade om att de inte skulle hållas ansvariga. Vissa försökspersoner uppvisade tydlig stress genom att exempelvis börja skratta nervöst när de hörde elevens starka smärtrop. Om en försöksperson ville avbryta experimentet skulle denne övertalas av experimentledaren till att fortsätta. Fyra olika argument användes och de sades i en och samma turordning:

Please continue (var snäll och fortsätt)

The experiment requires that you continue (experimentet kräver att du fortsätter)

It is absolutely essential that you continue (det är av yttersta vikt att du fortsätter)

You have no choice, you must go on (du har inget val, du måste fortsätta)

Om försökspersonen ville avbryta efter att ha hört alla 4 argumenten så stoppades experimentet. Annars avbröts experimentet först efter att den maximala elchocken på 450 volt hade utdelats tre gånger i följd.

Resultat

Psykologistudenter vid Yale deltog i en undersökning innan experimentet genomfördes. Det genomgående svaret löd att en mycket liten andel sadister (omkring 1,2 %) skulle vara beredda att utdela den maximala elektriska chocken. Milgrams kollegor var även de övertygade om att endast ett fåtal försökspersoner skulle vara villiga att gå längre än till att utdela en stark stöt.

Även fast det var många försökspersoner som var mycket illa till mods och visade tydliga signaler på stress, så var det dock hela 65 % (26 av 40) som valde att utdela den maximala elchocken på 450 volt. Samtliga försöksdeltagare avbröt vid något tillfälle och ifrågasatte också experimentet. Vissa personer lovade att inte ta emot pengar för sin medverkan. Samtliga av försökspersonerna gick så långt att de utdelade stötar åtminstone förbi 300-voltsnivån. Varianter av experimentet eller upprepningar av samma experiment har även senare givit ett liknande resultat. Både när det utförts av Stanley Milgram själv eller av andra kollegor världen runt.

Experimentet som framkallade en extrem känslolöstress hos deltagarna väckte frågor om etik inom vetenskapliga experiment. 84 % av tillfrågade tidigare deltagare ska i efterhand ha uttryckt att de var glada eller mycket glada över att ha deltagit, medan 15 % hade valt ett neutralt alternativ (av de tidigare deltagarna så var det 92 % som svarade på enkäten). Försökspersonerna fick ingen riktig information efter experimentet och utifrån intervjuer som gjorts i efterhand verkade det som att många fortfarande inte hade förstått innebörden av försöket efter att de lämnat det.

Bobo doll Experimentet

Albert Bandura levde emellan åren 1925-2021. Han är mest känd för sitt arbete med social inlärning, social kognitiv teori och sina studier av aggressivitet hos barn och unga. År 1961 till 1965 utförde Bandura de så kallade Bobo doll experimenten som handlar om social inlärning/observationsinlärning.



I experimentet ifrån 1961 deltog 72 barn i åldrarna 3-6 år. Barnen delades in i tre olika grupper med 24 barn i varje grupp (12 flickor och 12 pojkar). Varje barn (försöksperson) deltog enskilt i experimentet. Så att individen inte skulle kunna påverkas av andra barn. I experimentet placerades ett barn i ett rum som innehöll diverse leksaker. Hen fick sitta i ett hörn av rummet där det fanns rolig aktivitet i form av klistermärken och stämplor. För två av barngrupperna fanns det en vuxen hjälpredd till Bandura med i rummet. Denne satte sig i ett annat hörn av rummet med lite olika leksaker, bland annat en slägga och en uppblåsbar Bobo doll (Bobo-docka). Barnet fick instruktioner om att leksakerna i det andra hörnet (där den vuxna satt) enbart var till för den vuxna personen. I ett scenario skulle den vuxna hjälpreddan först leka med Bobo-dockan för att sedan börja agera aggressivt emot dockan. Exempelvis skulle personen slå dockan i ansiktet med leksakssläggan. Aggressiva utrop skulle också förekomma gentemot Bobo-dockan. "Slå ner honom", "sparka honom", "pow" och "kasta honom" var några uttryck som kunde användas. Efter 10 minuter kom experimentledaren in i rummet igen och ledde ut den vuxna personen och tog med barnet till ett annat lekrum. I ett annat

scenario skulle den vuxna personen sitta i sitt hörn av rummet och leka med andra leksaker och inte visa något intresse för Bobo dockan. Efter tiden på 10 minuter gått ut så togs barnet ut ur rummet. I ett tredje scenario som var den så kallade kontrollgruppen så fanns det ingen annan vuxen medhjälpare närvarande i lekrummet, utan då fanns det endast en experimentledare som observerade hur de olika barnen lekte.

I nästa steget av experimentet fick försökspersonen vara i ett annat rum som var fyllt med spännande leksaker som var till för att väcka barnets intresse. Barnet fick leka med leksakerna i ett par minuter och blev sedan tillsagd att hen inte längre fick leka med leksakerna, eftersom att de var reserverade för några andra barn. Detta gjordes för att bygga upp en frustration hos barnet. Försökspersonen blev därefter tillsagd att denne istället fick leka med sakerna som fanns inne i det första lekrummet (rummet där Bobo-dockan fanns). Barnet fick sitta i lekrummet i 20 minuter och undertiden så observerade medhjälpare hur barnet lekte. MAN antecknade hur ofta fysisk aggression användes emot Bobo-dockan. Exempelvis: sparkar, slag med släggan, att kasta omkring dockan eller att sätta sig på den. Man antecknade också om barnet använde sig av verbal aggression. Man räknade hur många gånger barnet imiterade det aggressiva beteendet som den vuxna personen hade uppvisat under det första steget av experimentet. Sedan observerade man också hur många gånger släggan användes för annan typ av aggression (som alltså inte var riktad emot Bobo-dockan). Det sista som man även hade koll på var olika former av aggressiva beteenden som inte var en direkt efterhärming av hur den vuxna medhjälparen hade agerat.

Resultat

Bandura kom fram till att barnen ifrån gruppen som blivit exponerade för en vuxen person som agerat aggressivt uppvisade mer fysisk aggression än de barn som hade deltagit ifrån de andra grupperna. Albert Bandura fann även att barnen hade lättare för att influeras om den vuxna personen var utav samma biologiska kön som barnet själv var. Resultatet visade på att pojkar uppvisade mer

aggression när de hade exponerats för en aggressiv medhjälpare av manligt kön än när de hade spenderat tid med en kvinna som uppvisade samma typ av aggressivt beteende. När det gällde flickornas beteende så var resultatet liknande när det gällde att det var lättare att ta efter beteenden ifrån en vuxen person av samma kön som de själva, men skillnaden var inte lika dramatisk som det var när det gällde pojkarna. När det gällde verbal aggression så fann man att barnen som varit exponerade för en aggressiv medhjälpare var mer benägna att ta till den typen av beteende jämfört med de barnen som tillhört de andra grupperna (där medhjälparen agerat passiv eller där barnen inte exponerats för någon medhjälpare alls). Pojkarna hade en betydligt större fallenhet för att ta efter verbal aggression än vad flickorna hade. Resultatet påvisade också att barnen som hade exponerats för den passiva vuxna medhjälparen uppvisade mycket mindre generell aggression än vad barnen som tillhörde kontrollgruppen hade gjort. Kontrollgruppen var barngruppen som inte hade haft någon vuxen medhjälpare med i lekrummet. Det slutgiltiga resultatet av experimentet ifrån 1961 visade att pojkarna hade haft en tendens att vara aggressiva i en betydligt större utsträckning än flickorna. När alla typer av hätskt agerande hade räknats samman (398 tillfällen) så stod pojkarna för 270 av dessa tillfällen. Medan flickorna hade haft 128 tillfällen då de uppvisat ett aggressivt beteende. Bandura gjorde även 2 likartade experiment 1963 och 1965. I experimentet ifrån 1963 delade han i barnen i olika grupper. Varje individ fick delta enskilt för att inte beteendet skulle påverkas av några andra barn. För en av grupperna valde han att spela upp film där en medhjälpare uppvisade aggressivt beteende emot en Bobo-docka. För en annan grupp barn visade han istället upp en tecknad film som innehöll hätskt beteende emot en tecknad Bobo-docka. Utfallet ifrån det experimentet påvisade att barn även påverkas i hög grad till att imitera tecknade figurers beteende. I experimentet ifrån 1965 valde Albert Bandura att använda sig av vuxna medhjälpare igen när det gällde att demonstrera ett hätskt beteende. Barnen delades på nytt in i olika grupper där varje barn fick delta enskilt.

Efter att en vuxen medhjälpare hade uppvisat ett aggressivt beteende emot Bobo-dockan så fanns där en annan vuxen på plats som (beroende på vilken grupp det gällde) antingen berömde eller kritiserade medhjälparens beteende. I resultaten ifrån den studien visade det sig att barnen som tillhörde gruppen där medhjälparen hade fått kritik för sin aggression, uppvisade aggressiva beteenden i en mycket lägre grad än vad barnen ifrån de andra grupperna hade gjort. Framförallt så var det tydligast hos flickorna. De uppvisade en betydligt lägre grad av aggressiva beteenden än vad pojkarna hade gjort.

Social inlärningsteori

Resultaten ifrån experimenten ifrån 1961, 1963 och 1965 stödde Banduras teori gällande social inlärning. Att man influeras till att imitera beteenden genom att observera hur andra människor agerar. Centralt i teorin är idén att fallenheten till att imitera beteenden ökar när människan som utför beteendet är en person som man ser upp till. Det ligger en stor vikt vid vem det är som agerar för att influera till nya beteenden och för få till en förändring som slår brett.

När det gäller behaviorismen så påverkas ju en persons lärande direkt av positiv eller negativ förstärkning. Medan man vid social inlärning istället indirekt påverkas av att någon annan människas agerande ger den personen positiv eller negativ feedback. Om folk upplever att någon de ser upp till får mycket beröm för sitt beteende så ökar därför sannolikheten för imitering. Man hyser en förhoppning om att få uppleva samma positiva feedback. Människan är ju i grunden en väldigt social varelse som strävar efter att få passa in. Där av kan trender lätt komma att skapas genom att vissa personer lyckas nyttja slagkraften ifrån dagens sociala medier. På både gott och ont.

Bildkälla: (bilden är efter redigerad) By Okhanm - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=49086701>

Källa: https://en.wikipedia.org/wiki/Bobo_doll_experiment

-Petra

