

Børns stemme betyder
noget, når et legemiljø
skal indrettes!



Tre børnehaver fortæller om, hvordan børnene dagligt udfolder sig i de særlige legeområder, som børn og personale sammen har udviklet og designet i en længere samskabelsesproces sat i gang af et DCUM-projekt



Af Annette Hald, dagtilbudsleder, Hejnsvig Børnehave, Søs Greve Nielsen, dagtilbudsleder, Børnehuset Andedammen, Dorthe Rohwer, viceskoleleder og afdelingsleder Stenderup.





Børnehuset Andedammen:

En ridder kommer løbende med svær og skjold igennem fællesrummet, målet er "Borgen", hvor prinsessen venter og eventyrfigurerne er fundet frem. Der kigges ind i borgen ude fra legepladsen, og smilene breder sig. "Borgen" er fyldt med børn, men roen spreder sig, og fordybelsen og legen er i gang. Før var rummet en tom dukkekrog, med dårlig akustik og uden dukker. "Det er ikke særligt sjovt at lege i dukkekrogen, når der ikke er noget legetøj" - pige 4 år, Andedammen. Nu er det en borg med riddere, prinsesser og enhjørninger.

Hejnsvig Børnehave:

Fra hulerne i fællesrummet lyder glade stemmer. To børn sidder fordybet i rolleleg i en af hulerne. De har travlt med at passe baby og lave mad til hele familien. Lige overfor eksperimenterer to andre børn med lommelygter i den meget mørke "uhyggelige" hule. En superhelt med kappe hopper højlydt og risikovilligt ned fra en af de andre huler for at flyve ud på heltetogt i fællesrummet, alt imens en dreng på madrassen over den sidste hule er opslugt af leg med de små eventyrfigurer.

Før var der ret tomt og kedeligt - nu er der altid leg i en eller anden form på og i "hulerne."



Stenderup børnehave:

To piger præsenterer det nyindrettede rum for de andre børn. ”Man må lege lige, hvad man vil i vores nye fantasirum”, fortæller de stolt. Rummet, der før var et puderrum, har pigerne været med til at forvandle til et fantasirum med huler, en scene, lys, et slot, et træ og en regnbue. Legen i rummet har fået en helt anden dimension, hvor fantasien får frit spil i forskellige legefællesskaber.



Børn og voksne skabte rummene sammen

Børnene udfolder sig stadig dagligt i de særlige legeområder i børnehaverne, som de sammen med personalet har udviklet og designet i en længere samskabelsesproces. Resultatet er i hvert dagtilbud blevet et helt unikt legemiljø, hvis udtryk netop er fremkommet gennem en proces, der konsekvent har taget afsæt i børnenes legeinteresser, tanker og idéer.

Tre dagtilbud i Billund Kommune fik mulighed for at være en del af pilotprojektet og har arbejdet med legemiljøerne i perioden juni – november 2022.

På fem workshops blev der taget afsæt i en bred legeforståelse, og der blev fx drøftet sammenhæng mellem fysisk indretning og den pædagogiske læreplan, vigtigheden af generelt at have stort fokus på LEG samt legens fem karakteristika: begejstring, aktiv deltagelse, mening, eksperimentering og social involvering.

Pilotprojektet:

- Ti dagtilbud i tre kommuner fik i 2022 mulighed for at deltage i et pilotprojekt fra DCUM (i partnerskab med LEGO-fonden) med temaet: Hvordan kan børn og personale i samskabelsesprocesser designe og skabe alsidige og kvalitetsstærke legemiljøer?
- DCUM´s Designguide til fysiske legemiljøer var omdrejningspunktet i projektet og skulle afprøves af børn og personale.
- to til fire personaler fra hvert dagtilbud deltog i fem workshops faciliteret af DCUM.
- Mellem hver workshop blev der i institutionen arbejdet efter DCUM´s Designguide.
- Afsluttende var der besøg fra DCUM med fotografering af de realiserede legemiljøer; observationer af børn i leg og interviews af børn og personale.

Pædagogerne blev undervejs bekræftet i, hvor vigtig den voksnes positionering er for understøttelse af børns leg. Begrebet børns legeinteresser blev introduceret og gav et nyt perspektiv ift. observationer af leg. Igenem de fem workshops og aktionerne hjemme i dagtilbuddene oplevede vi tydelig sammenhæng mellem designguiden, teorierne om leg og samskabelse, legens fem kendetegn og den pædagogiske læreplan.

med de 4-årige, der skulle være med til at skabe et nyt og spændende legemiljø. I opstartsfasen blev der fokuseret på børnenes begrebsforståelse, da det var betydningsfuldt, at præsentationen af projektet var konkret og forenklet. Børnene havde her mulighed for at komme med ønsker og drømme i forhold til, hvad de kunne tænke sig et nyt legemiljø skulle indeholde. Det var vigtigt i denne del af processen at opretholde en wow-effekt fra de

Designguidens fire faser i pilot-projektet ultrakort gengivet:

- **Udvælg:** Udforsk forskellige fysiske legemiljøer i institutionen og beslut, hvilket legemiljø der skal have et kvalitetsløft
- **Undersøg:** Hvordan oplever børnene legemiljøet, og hvilke legeinteresser er de optaget af? Vurdér kvaliteten af legemiljøet jf. de ti kvalitetskriterier og sammenhængen med den pædagogiske læreplan.
- **Skab:** Det nye legemiljø udvikles i kreative samskabelsesprocesser mellem personale og børn. Vær obs. på sammenhængen mellem den pædagogiske læreplan og legemiljøet og afklar jeres pædagogiske intentioner. Legemiljøet færdiggøres, afprøves og tages i brug.
- **Opfølg:** Evaluér om legemiljøet opfylder jeres mål for kvalitet jf. kriterierne; følg op og justér om nødvendigt.

Borgen i Andedammen:

I Børnehuset Andedammen blev en kedelig dukkekrog uden legetøj og med meget dårlig akustik forvandlet til en eventyrlig "Borg" med ridere, prinsesser og udklædningstøj. Vi valgte, at det skulle være gruppen



voksnes side, og det blev meget tydeligt, at stemningen i blandt de voksne var betydningsfuld ift. børnenes engagement og fastholdelse. De voksne lyttede og mødte børnene ud fra deres ønsker og perspektiv.

I undersøgelsesfasen blev børnene udstyret med en iPad for at dokumentere via billeder, hvor de kunne lide at lege, og hvor de syntes, det ikke var så sjovt at lege i børnehaven. Børnenes legeinteresser blev undersøgt og studeret via deltagelse og observationer fra de voksne. Vi oplevede, at børnene var gode til at sætte ord på, at de i nogle rum manglede inspiration, og at der ikke var tydelige legetematikker.

Da børnene havde været på opdagelse rundt i børnehaven, blev børnenes billeder hængt op i fællesrummet og delt op i: "Her kan vi lide at lege" - "Her er ikke så sjovt at lege". De satte enkeltvis sammen med en voksen gule post-it's på det rum, de syntes, det kunne være spændende at ændre. Der var stor enighed om, at det var dukkekrogen ved hemsens, der skulle ændres.

Gul Gruppe gik nu i gang med at tegne og designe deres nye legemiljø, og det blev mere og mere tydeligt at børnene ønskede sig et rum med riddere, prinsesser, enhjørninger, og hvor de kunne klæde sig ud. Der var mange ønsker.

I processen skulle vi undervejs udvælge tre kvalitetskriterier. Ud fra legeinteresser, interviews og observationer, der var foretaget, blev følgende kriterier valgt: 5) Tilgængelighed og med rigeligt materialer tilpasset til aldersgruppen, 8) Stimuli af sanser, variation af overflader og materialer, 10) Flexibilitet i forhold til at børnene kan ændre/omforme det fysiske legemiljøet efter, hvordan legen udvikler sig.

Undervejs oplevede vi at processen gik i stå. Børnene mistede koncentrationen, og det var svært for de voksne helt at spore sig ind på børnenes perspektiv og forblive i samskabelsesprocessen. Noget skulle ske - og vi stoppede op. Vi fik øje på, at voksenperspektivet måske var ved at overtage, og at børnene legeinteresser og det valgte tema ikke alle harmonerede med de valgte kvalitetskriterier. Derfor ændrede disse kriterier sig til: 3) Indretningen, materialerne og legetøjet inspirer børnenes fantasi, så rummet bliver fleksibel, 4) Tydelig tematik i rummet, 5) blev ikke ændret.

For at skubbe liv i processen igen blev hånddukken Åge også introduceret. Åge skulle begynde i børnehaven, men vidste ikke meget om det. Børnene fik til opgave at hjælpe Åge på vej, de fortal-

te ham om deres drømme i forhold til det rum, de havde valgt, og Åge stillede nogle mærkelige spørgsmål: "Hvorfor er der ikke nogen dukker, når det er en dukkekrog?", "Hvorfor er der vinduer, så jeg ikke kan tale med jer på den anden side?" Så kom der liv i processen igen; børneperspektivet skinnede igennem og samskabelsesprocessen levede.

Som nævnt var der små justeringer undervejs, og processen gik i stå, men vi har lært, at samskabelsen med børnene kræver tid, tålmodighed og mod, og at vi som voksne er bevidste om at træde i baggrunden og lader børnenes initiativer komme til udtryk. Dette gjorde, at vi fik en anden forståelse for, i hvor høj grad børneinddragelse og samskabelse har betydning for, at børnene er aktive deltagende, involverede, eksperimenterende og begejstrede.

Hulerne i Hejnsvig

I Hejnsvig Børnehaven blev fællesrummet valgt til opgradering. Børnene ville gerne være i rummet, men det var lidt uklart, hvad de egentlig kunne lege der. Fra vi voksnes perspektiv var der mange ganglinjer; mange forstyrrelser og ikke så gode muligheder for fordybelse for børnene.

I undersøgelsesfasen har vi fulgt og undersøgt børnenes legeinteresser; vi har deltaget aktivt i børnenes lege; vi har obser-



I den uhyggelige hule eksperimenteres denne dag med lommelygter

veret børn i leg og har haft mange dialoger med børnene. Vi har bygget små modeller, og vi har sammen med børnene afprøvet og testet flere forskellige legemiljøer 1:1.

Børnenes gennemgående legeinteresser var superhelte, at klatre og hoppe og at lege rollelege. Børnene søgte meget huler og at kunne afgrænse deres fysiske lege- rum.

Vi havde på et tidspunkt vilde planer om at skabe ét stort samlet legeområde, hvorpå der også skulle være en almindelige rutsjebane monteret. Nogle bygnings- og sikkerhedsregler spændte dog ben for dette, så vi måtte gentænke sammen med børnene. Vi genbesøgte de gennemgående legeinteresser, og sammen med børnene tog idéen med flere separate huler form. Vi fik en tømmer til at bygge selve hulerne ud fra vores tegninger og modeller, og har så selv og sammen med forældre malet og dekoreret hulerne og væggene.

Undervejs i processen var vores tre udvalgte kvalitetskriterier kort fortalt, at vores nye legemiljø kunne 3) være med til at inspirere børnenes fantasi, 6) gøre det muligt for børnene at lege uforstyrret og 10) være fleksibel i anvendelse.

Vi har nu haft "hulerne" i 5 måneder, og de bruges hver eneste dag - og på mange forskellige måder. Vi har fået et rigtig godt legemiljø i fællesarealet, og vi må blankt erkende, at vi aldrig ville selv ville være kommet på idéen med hulerne i hverken form, antal eller placering, hvis det ikke havde været for DCUM-projektet og børnenes uvurderlige bidrag i samskabelses- processen.

Vi blev i løbet af projektet særligt optagede af, hvor vigtigt det er at give processen tid; at lytte - lytte - lytte til børnene og virkelig være nysgerrige på børnenes gennemgående legeinteresser og følge disse over tid.

Fantasirummet i Regnbuen:

Puderummet blev det udvalgte sted for opgradering, for det var der, børnene gerne ville være. De var optaget af fantasi, forvandling, fart, hulebyggeri og magi. I starten så pædagogerne, at det var svært for børnene at være konkrete og præcise, så derfor var det vigtigt, at de voksne deltog i legen. Herefter udvalgte de voksne rekvisitter ud fra de lege, som børnene var optagede af, bl.a. tandfeleg. I undersøgelsesfasen fandt børnene ud af, at det var sjovt at tænde og slukke lyset for at kunne lave dag/nat effekt. Børnene syntes, at der i rummet også skulle være plads til hop og løb, og der skulle være flere puder til at bygge med. Børnene fandt det ligeledes sjovt, når de voksne var med i legen, og sidst med ikke mindst syntes de, at væggene skulle males.

Således gav det grundlag for udvælgelse af kvalitetskriterier, der samlet set blev, at der skulle være tilgængelige og rigelige materialer, der stimulerer børnenes sanser i et fleksibelt legemiljø.

Personalet valgte skotøjsæsker som et modelrum samt andre forskellige materialer, der kunne bygges med, så børnene via deres egen fantasi og ønsker kunne bygge deres drøm om et fantasirum. Processen forløb over flere dage, og løbende blev der blandt børn og voksne drøftet betydningen af deres materialevalg, altså hvad betød det, at man f.eks. valgte bløde materialer



kontra hårde, og det samme i forhold til farvevalg. Pædagogerne vægtede meget, at børnene reflekterede over deres valg af materialer, og hvilken funktion genstanden skulle have.

Afslutningsvis præsenterede børnene deres "rum" for hinanden. Pædagogerne opsamlede fællesnævner fra børnenes individuelle "rum". Herfra tog pædagogerne i samråd med ledelsen de endelige beslutninger om lokalets indretning, som også skulle kunne rumme sovebørn og fællessamling. I denne fase skulle der i materialevalg også tages hensyn til rengøring og brandregler.

Det pædagogiske personale drøftede herefter pædagogiske overvejelser på teammøde, hvor læreplanstemaer, der koblede sig til børnenes legeinteresse, blev udvalgt. På teammødet blev også de pædagogiske intentioner med projektet drøftet, og på den måde fik de øvrige pædagoger indblik og indsigt i projektet og dermed mulighed for at sætte præg på den bagvedliggende pædagogik. Samtidig fik alle ejerskab til de opstillede mål for børn og for voksne.

Nu fem måneder efter ses det, at børnene elsker det nye legemiljø. Legen er blevet en helt anden i rummet. Det er ikke bare at slås og tumle, men børnene har mange forskellige fordybende rollelege i gang og leger gerne på tværs af alder og køn. Det, at børnene er blevet inddraget tidligt i processen, giver proces og resultat en helt anderledes vinkel. Med os tager vi en optagethed af, hvad børnene leger. Vi følger børnenes spor i legen og finder det sjovt at have børnene med i en indretningsproces – netop det at fange deres fantasi, når de er i legen og se på nye muligheder, når vi fremover indretter rum i rum. Vi har fået lyst til mere og vil helt sikkert udvide det, vi i forvejen har – med inddragelse og samskabelse med børnene, for det giver noget til alle, små som store.

Konklusion på projekterne

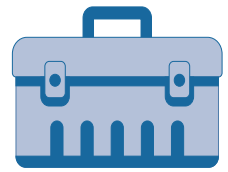
Vi kan i alle tre dagtilbud konkludere, at – ja – børns stemmer er meget betydningsfulde i samskabelsesprocesserne om designet af nye legemiljøer!

Hvad har vi særligt lært?

- Vi lærte som personale at træde mere i baggrunden og virkelig lade børnenes ideer, initiativer og interesser komme mere til udtryk og få fylde.
- Vi fik en anden forståelse for, i hvor høj grad børneinddragelse samt medbestemmelse ud fra et børneperspektiv har betydning for, at børnene er aktivt deltagende i projektet.
- En tydelig ramme betyder meget for processen.
- Et fælles tredje som fx "Aage" skabte et større fællesskab og interesse for projektet. Det skabte glæde, begejstring og stor gensynsglæde, når "Aage" kom på besøg

Og hvilke gode råd kan vi give til andre, der vil prøve metoden af?

- Afklar rådighedsrum ift. timeforbrug og økonomi til endelig realisering. Det er nyttigt at kende et max beløb, man kan drømme inden for.
- Afsæt tid til at arbejdsgruppen jævnligt kan mødes for at arbejde og justere undervejs i forløbet
- Informer/involver den øvrige personalegruppe, både før projektets opstart og ikke mindst undervejs i afprøvnings- og realiseringsfasen, for at skabe følgeskab fra alle.
- Informer forældregruppen løbende – og involver evt. i konkrete tiltag undervejs.
- Afklar mulighed for sparring/hjælp undervejs, fx ift. håndværkertilbud, rådgivningsbehov fra div. eksterne eksperter, indkøb m.m.



Værktøjskassen

Korte spørgsmål til refleksion:

1. Hvordan er jeres erfaringer med at inddrage børnene i indretning af dagtilbuddet?
2. Hvilken indflydelse har børnene på legemiljøet hos jer?
3. Hvilke rum, tror I voksne, børnene ville ønske at ændre hos jer?