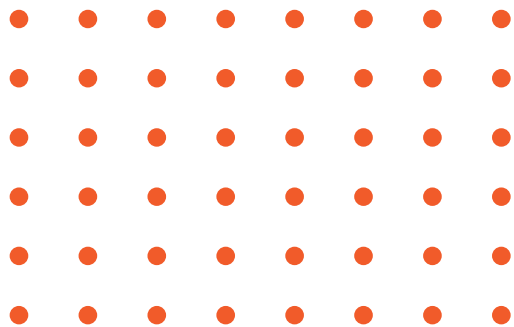


Udvikling af

Kvalitetsstærke legemiljøer – sammen med børnene



DANSK CENTER FOR
UNDERVISNINGSMILJØ
Viden til praksis



Forord

Legens værdi og vigtigheden af gode legemiljøer er højt profilerede temaer på såvel den politiske som pædagogiske dagsorden. Alligevel viser flere undersøgelser, at rigtig mange danske børnehavebørn tilbringer hver dag i uinspirerende legemiljøer. Ifølge EVA's nationale undersøgelse fra 2020 er det kun en fjerdedel af landets dagtilbud, som har 'god kvalitet' i forhold til indretningen af de fysiske miljøer, mens ingen dagtilbud opnår vurderingen 'fremragende kvalitet'.

Noget kunne tyde på, at de fysiske rammer til leg ikke er fulgt med hverken de politiske eller pædagogiske ambitioner på området i danske dagtilbud. Det kan skyldes, at viden om legemiljøer og metoder til at designe dem er en mangelvare i pædagogisk sammenhæng.

Med dette materiale håber DCUM og LEGO Foundation derfor at bidrage til udbredelse af viden om og metoder til, hvordan børn og pædagogisk personale i fællesskab kan designe kvalitetsstærke legemiljøer. Materialet henvender sig til pædagogisk personale og ledere i dagtilbud på 3-6-års området.



Inspirationsmaterialets opbygning

Materialet består af tre dele:

Del 1, hvor vi giver 10 konkrete praksiseksempler på kvalitetsstærke legemiljøer. Eksemplerne illustrerer forskellige tilgange og metode, og giver inspiration til, hvordan man kan arbejde med at udvikle og designe dagtilbuddets legemiljøer.

Del 2, hvor vi udfolder de teoretiske og metodiske principper i en række kapitler, der uddyber de forskellige trin og processer i materialets designguide (del 3).

Del 3, indeholder en konkret designguide til fysiske legemiljøer. Designguiden er en trin-for-trin-vejledning til processen med at udvikle og designe kvalitetsstærke fysiske legemiljøer i dagtilbud.

Materialet kan læses i sammenhæng, eller man kan bevæge sig frem og tilbage mellem de tre dele. Første gang designguiden i del 3 anvendes, anbefaler vi at læse hele materialet i sammenhæng.



Se også inspirationsfilmen, der giver indblik i tre institutioners proces med at udvikle kvalitetsstærke, fysiske legemiljøer.



Indholdsfortegnelse

	Indledning.	6
	Guide til ledelsen	8
<hr/>		
Del 1	Ti eksempler på kvalitetsstærke legemiljøer	11
<hr/>		
Del 2	Teorien bag	33
	Leg og legeforståelse	34
	Børneperspektivet	36
	Voksendeltagelse	40
	Det fysiske rum	42
	Samskabelse	46
	Kobling til Den Styrkede Pædagogiske Læreplan	48
	Litteratur	50
<hr/>		
Del 3	Designguide	53



Indledning – Legemiljøer af høj kvalitet

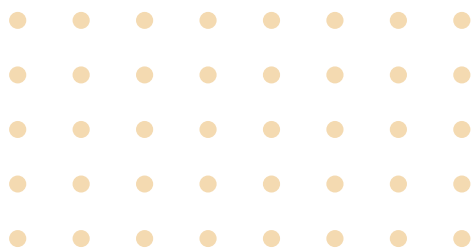
Indledning

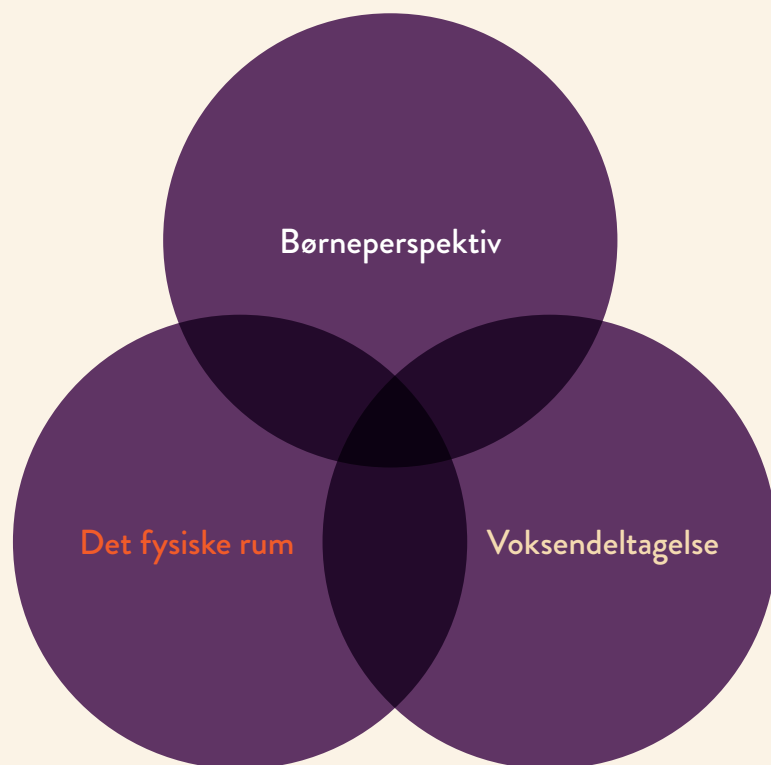
Leg er afgørende for børns sociale og personlige læring og udvikling, og et godt legemiljø er derfor forbundet med alt det, vi gerne vil opnå i vores dagtilbud. Et godt legemiljø giver børnene mulighed for at fordybe sig og deltage i leg med andre børn og voksne. Samtidig skal legemiljøet også give den voksne mulighed for at tiltrække og fastholde en god kontakt gennem legeaktiviteterne og dermed være medskaber af et godt fundament for børnenes læring og udvikling.

Rum og pædagogik hænger uløseligt sammen og udgør en helhed om børns leg, læring og trivsel, og det stiller store krav til både det pædagogiske personales legende kompetencer og de fysiske rammer, når der skal udvikles gode legemiljøer. Den fysiske indretning kan begrænse og befordre samspillet mellem adfærd, rum og pædagogik. Rammernes design understøtter f.eks. de sociale regler for, hvad børn og voksne kan og må i et rum, men designet afgør også, hvordan rummet inviterer til og udfordrer legeaktiviteter. Legemiljøets kvalitet afhænger også af det pædagogiske personales kompetencer til at facilitere leg i rummet. Et kvalitetsstærkt legemiljø kendetegnes

således ved et samspil mellem børnenes leg, pædagogers legende kompetencer og den fysiske indretning.

Børn skal være medskabere af egen læring. Det stiller krav til det pædagogiske personale i forhold til at organisere og rammesætte gode og udviklende lege- og læringsmiljøer for børnene og sammen med børnene. Design af legemiljøer skal således tage afsæt i børnenes perspektiv, og børnene skal inddrages i en samskabende proces, hvor indretning af de fysiske rammer opfylder relevante kvalitetskriterier, og hvor de voksne understøtter og bidrager positivt til legen.





Legemiljøets tre ingredienser

I dette materiale arbejder vi med tre primære ingredienser i udviklingen af kvalitetsstærke legemiljøer. Det er en dynamisk proces, hvor kvaliteten kan stige eller falde, alt efter hvordan de tre ingredienser spiller sammen, og i hvor høj grad man lykkes med at skabe, ibrugtage og forandre legemiljøet med børnene. De tre ingredienser er:

Børneperspektiv

Det er vigtigt at anlægge et stærkt børneperspektiv. Børnene har unik viden om, hvad der skal til for, at legen bliver god. Så hvis vi vil skabe inspirerende og stimulerende legemiljøer af høj kvalitet, er det afgørende, at børnenes egne perspektiver i form af deres input, idéer og interesser inddrages og anvendes.

Voksendeltagelse

Det er gennem samspillet med andre børn og med voksne, børn lærer at lege. Derfor er det vigtigt, at det pædagogiske personale engagerer sig i børnenes leg. Det kan øge børnenes engagement i legen, og så er det en måde at signalere over for børnene, at leg er vigtig. Det er derfor vigtigt, at den voksne har kendskab til, hvordan man understøtter legen, så den bliver meningsfuld og relevant.

Det fysiske rum som medspiller

Sammenhængen mellem rum og pædagogik handler grundlæggende om, at det fysiske miljø skal spille sammen med og understøtte den leg og pædagogiske intention, der er for legemiljøet. Et legemiljø bør være foranderligt i forhold til børns skiftende interesser og behov. Derudover skal legemiljøet indrettes med plads til, at den voksne har mulighed for at deltage aktivt i legen.

I arbejdet med at udvikle og designe kvalitetsstærke fysiske legemiljøer er det vigtigt, at du som leder er med på sidelinjen hele vejen til at guide, hjælpe og give opbakning, hvor der er brug for det.

Det er ligeledes vigtigt, at der i rammesætningen af processen afstemmes realistiske rammer i forhold til tid, ressourcer og økonomi.

Vær opmærksom på, at der i processen med at designe og udvikle legemiljøer sammen med børnene arbejdes med centrale elementer fra den styrkede pædagogiske læreplan. Materialet kan derfor være afsæt for det pædagogiske arbejde i en kortere eller længere periode, hvor der med fordel kan skrues ned for andre aktiviteter.

6

anbefalinger

Sæt dig ind i materialet

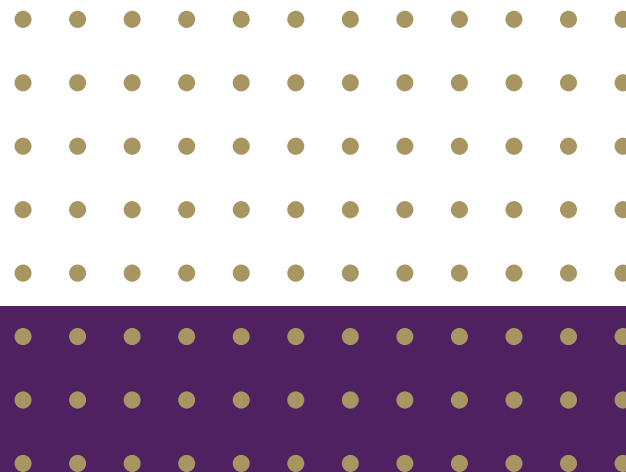
Få indsigt i, hvilke procestrin og opgaver personalet og børnene skal igennem, og hvilke opgaver personalet skal løse derudover, f.eks. i forhold til planlægning, praktik m.v. Det giver de bedste forudsætninger for at afsætte passende tid og ressourcer og for at kunne give kvalificeret sparring undervejs i forløbet.

Overvej organisering af processen

Der kan være stor forskel på, hvordan processen skal organiseres, afhængig af om der arbejdes med at designe et nyt legemiljø på den enkelte stue eller i et fællesrum, hvor børn og personale skal arbejde på tværs. For at lykkes med designprocessen er det vigtigt med en højere grad af ledelsesmæssig koordinering og opbakning ved sidstnævnte.

Sørg for sammenhængende tid

Materialets designguide forudsætter, at der afsættes sammenhængende tid til opgaverne for personalet. Hvis man skal i mål med en samskabelsesproces, kræver det tid til fordybelse i processen med børnene uden forstyrrelser. Der kan derfor være brug for, at kollegaer tager over på andre opgaver for at frigive tid til de involverede i designprocessen.



Invitér til et opstartsmøde

Drøft og aftal tid, ressourcer og økonomi. Drøft, hvordan I vil organisere jer, samt hvad der vil være brug for af sparring undervejs fra ledelsen. Det kan desuden være en god idé fra start at afsætte et maks.-beløb, I kan drømme indenfor. De ti praksiseksempler i dette materiale er realiseret for beløb imellem 5.000-25.000

Informér personalegruppe og forældrene

Fortæl hele personalegruppen om indsatsen, hvorfor I gør det, og hvordan I vil organisere det. Informér også forældrene. Jo større interesse I kan vække hos forældrene, desto større chance er der for, at I kan trække på dem, når I skal have projektet realiseret. I kan evt. i starten af processen finde ud af, hvad der er af kompetencer i forældregruppen, I kan trække på.

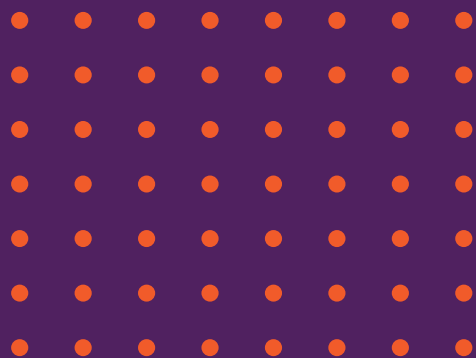
Afsæt tid til planlægning og opfølgning

Undervejs i forløbet vil der være brug for at personalet har tid til planlægning og opfølgning. Der kan også være brug for hjælp til at få fat i eksperter eller rådgivere, få indhentet håndværkertilbud, besøgt genbrugsbutikker, eller finde producenter af rekvisitter eller inventar m.v.



Del 1

Ti eksempler på kvalitetsstærke legemiljøer



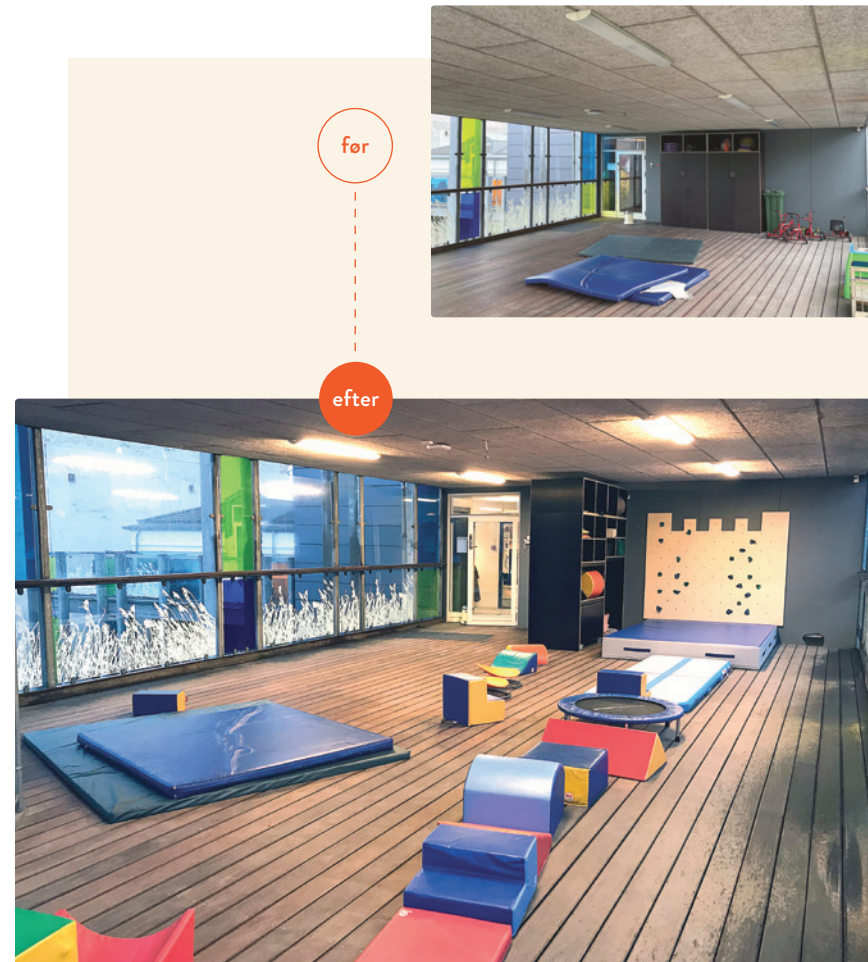
Eksempel 1

Indretning til risikofyldt leg giver sug i maven

Børneambassaden, Frederiksberg Legemiljø: Tagterrassen

I Børneambassaden var børnene optagede af vilde lege, hvor de kunne hoppe, kravle, være fysisk aktive og udfordre sig selv motorisk. På tværs af seks børnegrupper fulgte personalet børnenes legeinteresse, hvilket ændrede den uinspirerende tagterrasse til et motorikrum med plads til kropslig aktivitet og vild leg.

I samskabelsesprocessen valgte personalet at samle børnene på tagterrassen, hvor de sammen kiggede på inspirationsbilleder og tegnede deres mange idéer til det nye legemiljø. Der var forslag om trampolin, hængekøje, klatrevæg, motorikbaner, karuseller og meget andet. Personalet blev opmærksomme på, at børnene var optagede af forskellige fysiske aktiviteter – for nogen handlede det om at komme højt op, for andre handlede det om at kunne løbe stærkt eller udfordre balancen.



- Et stort skab blev flyttet, lågerne blev pillet af, så legematerialer var tilgængelige, der blev lavet hyggekrog og klatrevæg. Legemiljøet blev indrettet med store puder, trampolin, airtrack og motorikpuder.

Inspirationstur til idrætsbørnehave

De tog børnene på inspirationstur til en idrætsbørnehave. Her fik børn og personale visuel inspiration til indretning, og de forskellige ønsker blev kropsligt afprøvet i leg. På turen blev det klart for personalet, hvad det betyder for børnenes oplevelse af legen, når legemiljøet har et tydeligt tema, og at legetøj og rekvisitter understøtter den leg, som børnene er optagede af.

”Man skal kunne hoppe helt op til loftet”

Dreng, 4 år, Børneambassaden





Kvalitet i legemiljøet

I udviklingen af legemiljøet valgte personalet at fokusere på kvalitetskriterier i forhold til tydelig legematik og inspirerende indretning. Det handlede om at skabe en indretning, som børnene kunne aflæse på flere måder. Personalet havde også fokus på, at børnene fik stimuleret særligt deres grovmotoriske sanser, samt at de efter endt leg kunne lade tingene ligge, så legen kunne fortsætte senere. Med afsæt i dette og de erfaringer, som blev gjort i samskabelsesprocessen, blev tagterrassen indrettet.

Det stod efterfølgende klart, at processen med at designe det nye legemiljø havde givet børnene positive erfaringer med at deltage i nye fællesskaber, og der blev etableret venskaber på tværs af grupperne. Derfor blev den fælles pædagogiske intention med legemiljøet:

... at understøtte børnenes mulighed for vild og risikofyldt leg, og at børnene kunne eksperimentere og erfare, hvad de kropsligt formår. Legemiljøet skulle være et samlingssted, hvor børnene kunne deltage i nye fællesskaber på tværs af huset, og hvor de sammen kunne inspirere hinanden i leg.



Udvalgte læreplanstemaer:

- Krop, sanser og bevægelse
- Social udvikling

Mål for børnene

- At børnene bruger kroppen aktivt.
- At børnene eksperimenterer med deres fysik (risikofyldt leg).
- At børnene får nye venskaber på tværs af huset.

Mål for personalet

- Arbejde bevidst om sin egen rolle i legen og deltage som medleger.
- Understøtte børnenes risikofyldte leg og give plads til, at de kan eksperimentere med egen formåen.
- Sikre børnenes mulighed for deltagelse i leg på tværs af grupperne.



Scan og se
inspirationsfilmen

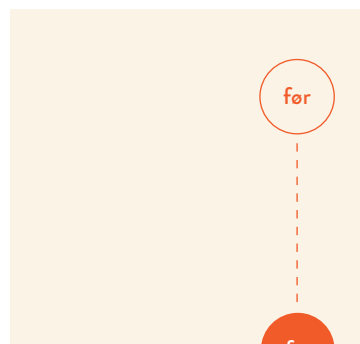


Eksempel 2

Niveauer og legezoner giver mulighed for parallel-leg

Børnehuset Solstrålen, Gjerlev Legemiljø: Køretøjer

I Børnehuset Solstrålen var de yngste børn optagede af at lege med biler og traktorer, og deres leg fyldte ofte hele rummet. Det blev afsættet for forandring af fællesrummet til et legemiljø med køretøjer.



Møbler blev flyttet for at lave frie gangarealer, der blev lavet læsekrog, flytbare legeborde i forskellige højder. Til sidst blev legemiljøet indrettet med forskellige køretøjer, bøger og store vejstykker til at bygge vejbaner med.

Fælles plantegning og tegneaktiviteter giver børnene ord

Kamilla gik 'i praktik' i børnegruppen for at indfange børnenes legeinteresse, og her blev det tydeligt, at børnene var optagede af at lege med biler, traktor og andre køretøjer. Det blev også tydeligt, at legen med bilerne krævede plads, så børnene kunne udfolde køretøjernes funktioner. F.eks. kørte brandbilerne rundt i hele rummet og slukkede brande. Fællesrummet, der fungerer som samlings- og gennemgangsrum for hele huset, blev efterfølgende valgt som det rum, hvor legeinteressen skulle udfolde sig.

Børnene lavede en stor fælles tegning, der viste, hvad der var i rummet. Efterfølgende blev tegningen suppleret med billeder og tegninger af, hvad børnene gerne ville have i rummet. Med afsæt i tegningen besluttede Kamilla og børnene sammen at lave fællesrummet om, så der var forskellige stationer med køretøjer, læsekrog med bøger om køretøjer, mobile borde til biler og lastbiler, bondegård med landbrugsmaskiner og et bord, hvor man kan lægge puslespil eller lege under. Der blev sammen med børnene produceret store stykker vejbaner, som børnene selv kunne bygge med.

Kvalitet i legemiljøet

I forbindelse med vurderingen af legemiljøets kvalitet valgte Kamilla at sætte fokus på pladsforhold, indretning i niveauer og zoner samt kriteriet om, at indretning og materialer skal inspirere børnenes fantasi. Her ved fik børnene mulighed for at lege flere parallelle og finde områder, hvor de kunne lege uden at blive forstyrret. Ved at inddrage hele fællesrummet, bygge i niveauer og inddrage konstruktionsmaterialer som vejstykkerne udfoldede legemiljøet sig som et varieret landskab.

Det fælles afsæt i form af den pædagogiske intention var:

... at legemiljøet skulle tilrettelægges, så det inviterede og inspirerede til leg og fordybelse og gav plads til, at krop og sanser kunne bruges aktivt. Derudover skulle børnenes sociale legekompetencer understøttes gennem leg i miljøet.

”Vi har jo slet ikke noget sted, hvor man kan få benzin på”

Pige, 3 år, Solstrålen



Udvalgte læreplanstemaer:

- Krop, sanser og bevægelse
- Social udvikling
- Alsidig personlig udvikling

Mål for børnene

- At børnene kan lege uforstyrret.
- At børnene bruger krop og sanser aktivt.
- At børnene udvikler legekompetencer til f.eks. rollelege.
- At udvikle deltagelseskompetence.

Mål for personalet

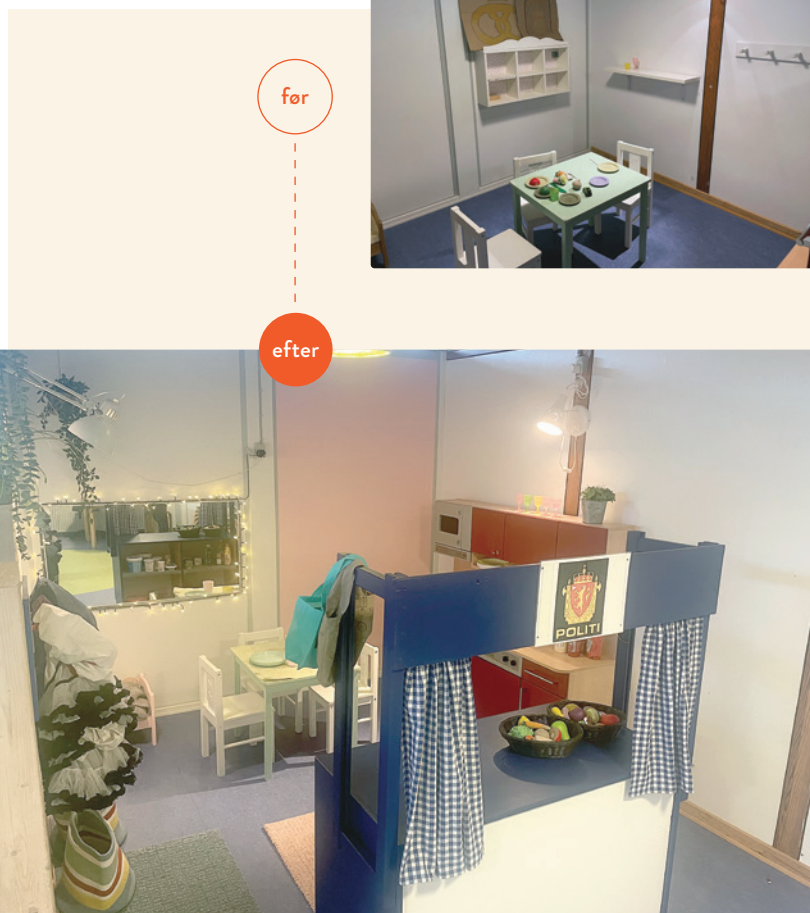
- At sikre børnenes mulighed for fordybelse.
- At understøtte børnenes mulighed for at bruge krop og sanser aktivt.
- At hjælpe legen på vej ved at indtage forskellige legepositioner.
- Sikre børnenes mulighed for deltagelse i legen.

Eksempel 3

Genbrug inspirerer børnenes fantasi og stimulerer deres sanser

Børnehuset Sneglehuset, Frederiksberg Legemiljø: Legekøkkenet

I Børnehuset Sneglehuset leger børnene ofte i et legeskøkken, hvor de manglede materialer og rekvisitter til familielege. Ved at bygge modeller med børnene og bruge genbrugsmaterialer tog legeskøkkenet form efter børnenes idéer og tanker. Pædagogerne Annette og Tine observerede børnenes leg i legeskøkkenet og faciliterede derefter aktiviteter, hvor børnene lavede prototyper på, hvordan legemiljøet kunne se ud.



Med hjælp fra børn og forældre blev der bygget nye møbler, malet og indsamlet legerekvisitter jf. børnenes legeinteresse.

At male og tapetsere vægge blev en sjov og lærerig samskabelsesproces

Anette og Tine prioriterede de håndgribelige og kreative aktiviteter højt og lavede sammen med børnene prototyper af, hvordan rummet kunne komme til at se ud. Hvert barn designede det nye legeskøkken i en skotøjsæske, som de malede og fyldte med genbrugsmaterialer. Herefter så børnene hinandens idéer, og der blev afholdt en demokratisk afstemning om, hvilke idéer der skulle realiseres i det nye legemiljø.

Med en ambition om at anvende genbrugsmaterialer blev der i samarbejde med forældrene indsamlet rengjort mademballage og andre relevante ting. Personalet tilføjede elementer og farver, så materialerne blev sanselige, levende og eksperimenterende at lege med. Det blev prioriteret, at børnene selv skulle male og tapetsere i legeskøkkenet, og det var tydeligt for personalet, at det var af stor betydning for børnene at være medskabere af slutproduktet.

Kvalitet i legemiljøet

Anette og Tine valgte at sætte fokus på at inspirere børnenes fantasi og stimulere deres sanser gennem variation af materialer, samt at børnene kunne lade tingene ligge, hvis de ønskede at fortsætte legen senere. Ved at afskærme legemiljøet med en reol med et hul i midten blev køkkenmiljøet tydeligt afgrænset, uden at børnene mistede

udsyn til resten af rummet. Der blev lavet skilte, som børnene kunne hænge op på reolen og på den måde lave sceneskift i legen.

Den tomme emballage fra børnenes egne køkkener derhjemme havde en naturlig opfordringskraft i børnenes leg. Børnene efterlignede de handlinger, som de havde set voksne gøre. Der blev vasket op, dækket bord, smurt madpakke m.m. Materialer og rekvisitter var på den måde en central del af legen og en understøttende faktor for børnenes leg og legekompetencer. Anette og Tine formulerede i forlængelse heraf en fælles pædagogisk intention for rummet:

... Legemiljøet skulle inspirere til leg og børnenes fantasi og understøtte forskellige legemuligheder. Legemiljøet skulle understøtte børnenes deltagelse i nye legerelationer og fællesskaber.



”Ih, jeg maler en lyserød væg, det er jo ligesom en jordbær!”

Pige, 4 år, Sneglehuset



Udvalgte læreplanstemaer:

- Social udvikling
- Kultur, æstetik og fællesskab
- Kommunikation og sprog

Mål for børnene

- At børnene udvider deres legerelationer og fællesskaber
- At børnene øver sig i at forhandle, indgå kompromisser og løse konflikter

Mål for personalet

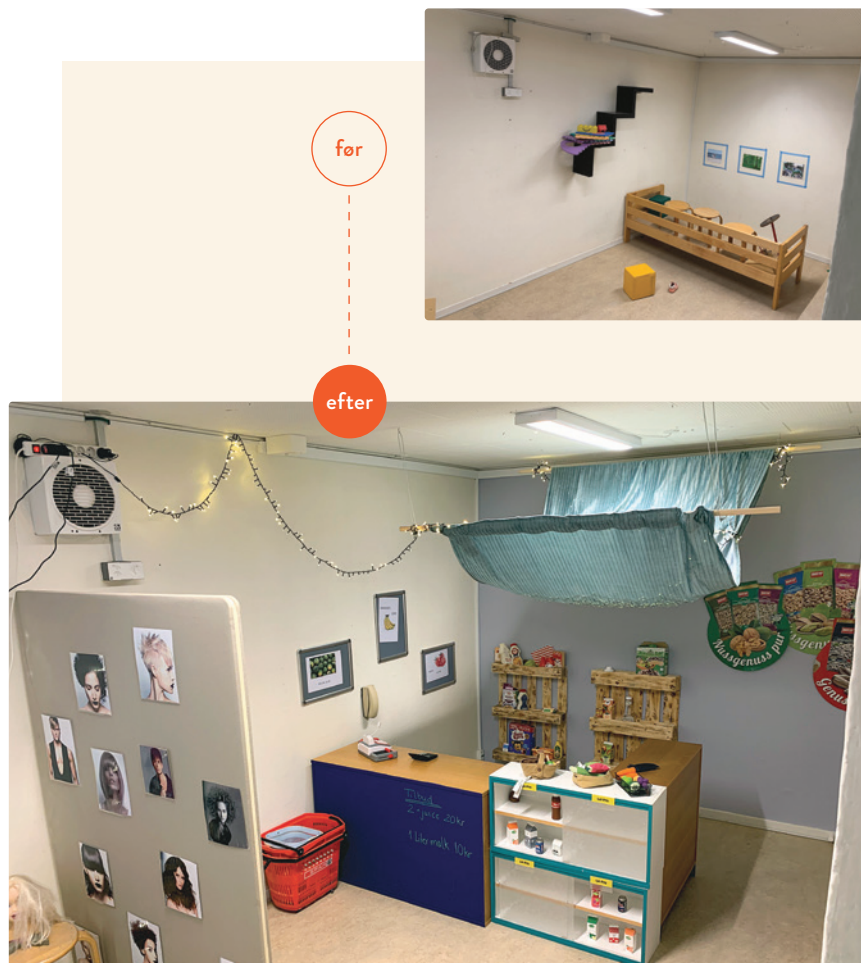
- Sikre børnenes mulighed for at kunne fordybe sig
- Understøtte børnenes leg ved at indtage forskellige positioner
- Være nærværende og opmærksomme på børnene – understøtter deres konflikt-håndtering

Eksempel 4

Lyssætning, farver og akustik – tre veje til fordybet leg

Børnehuset Hørhaven, Randers Legemiljø: Butikkerne

I Børnehuset Hørhaven var børnene optagede af at lege forskellige butikkelege. Pædagogen Tanja observerede, talte og legede med børnene for at spore sig ind på legeinteresserne. En efterfølgende samskabelsesproces med forskellige aktiviteter, som at kigge på billeder, tegne og afprøve 1:1, blev afsættet for at udvikle et afsides ubestemmeligt rum til en gade med forskellige butikker. Der blev malet, dekoreret og indsamlet genbrugsmøbler og legeremedier, jf. børnenes legeinteresse.



Ved at observere og følge børnenes legeinteresse og aktivt indtage lokalområdet blev et ubestemmeligt rum med få lege-materialer og møbler, til et legemiljø med frisørsalon, dyrlæge og købmandsbutik.

På inspirationstur

I samskabelsesprocessen kiggede Tanja og børnene sammen på billeder af butikker, frisørsaloner og dyrlægeklinikker og fik idéer til, hvad rummet potentielt kunne indeholde. Tanja erfarede, at billederne gjorde det meget konkret for børnene, fordi de kunne pege på de ting, som de kunne lide. Ikke alle børn havde ord til at beskrive deres egne erfaringer, eller hvad de fandt spændende og sjovt. F.eks. erfarede Tanja, at ikke alle børn havde prøvet at blive klippet ved en frisør eller vidste, hvad en disk i en butik var.

Børnene og Tanja tog også ud og besøgte en lokal købmandsbutik, hvor de, ud over at se hvad en disk var, også fik indkøbskurve og forskellige andre købmandsting med hjem til deres egen butik. De besøgte også en genbrugsbutik, hvor børnene fandt ting og materialer, som kunne bruges til deres nye legemiljø. Inden de lavede den endelige indretning af rummet, eksperimenterede de med at flytte ting rundt i det nye legemiljø for at få fornemmelsen af, om deres idéer gav mening.

Kvalitet i legemiljøet

Tanja valgte at sætte fokus på kvalitetskriterierne vedrørende: en klar identitet i legemiljøet, at legemiljøet stimulerer børnenes fantasi, samt at legemiljøet er æstetisk og sanseligt indrettet i forhold til lyssætning, farver og akustik. Ved at indrette legemiljøet i tre tydeligt afgrænsede områder – butik, frisør og dyrlæge – opstod der en natur-

lig orden i forhold til indretningen af de tre områder. Overskueligheden og tydeligheden i legemiljøerne gjorde det nemmere for børnene at aflæse og bruge det enkelte miljø.

Arbejdet med lys, akustik og farver bidrog til at skabe en rolig og fordybet stemning i legemiljøerne. Et lysstofrør i loftet blev udskiftet med tre afdæmpede lyskilder – én i hvert af de tre områder. En akustikplade blev opsat som skillevæg, stof blev hængt op i loftet, og vægfarver blev valgt af børnene selv og afstemt til legemiljøerne.

På baggrund af Tanjas samlede erfaringer formulerede hun den pædagogiske intention for legemiljøet:

... at legemiljøet skulle understøtte børnenes lyst til at lege og inspirere deres fantasi og begejstring. Legemiljøet skulle understøtte, at børnene kan være en del af et mindre fællesskab, og give mulighed for, at børnene kunne skabe erfaringer med lege og legerelationer. Legemiljøet skulle understøtte børnenes sproglige udvikling – udvide ordforråd og deltagelsesmuligheder.



Scan og se
inspirationsfilmen



”Hvad er en disk?”

Pige, 4 år, Hørhaven



Udvalgte læreplanstemaer:

- Social udvikling
- Alsidig personlig udvikling
- Kommunikation og sprog

Mål for børnene

- At børnene kan fordybe sig i legen uden at blive forstyrret.
- At børnene øver sig i at udtrykke sig sprogligt i legen – f.eks. ved at bidrage med inputs til legen og dens udvikling.

Mål for personalet

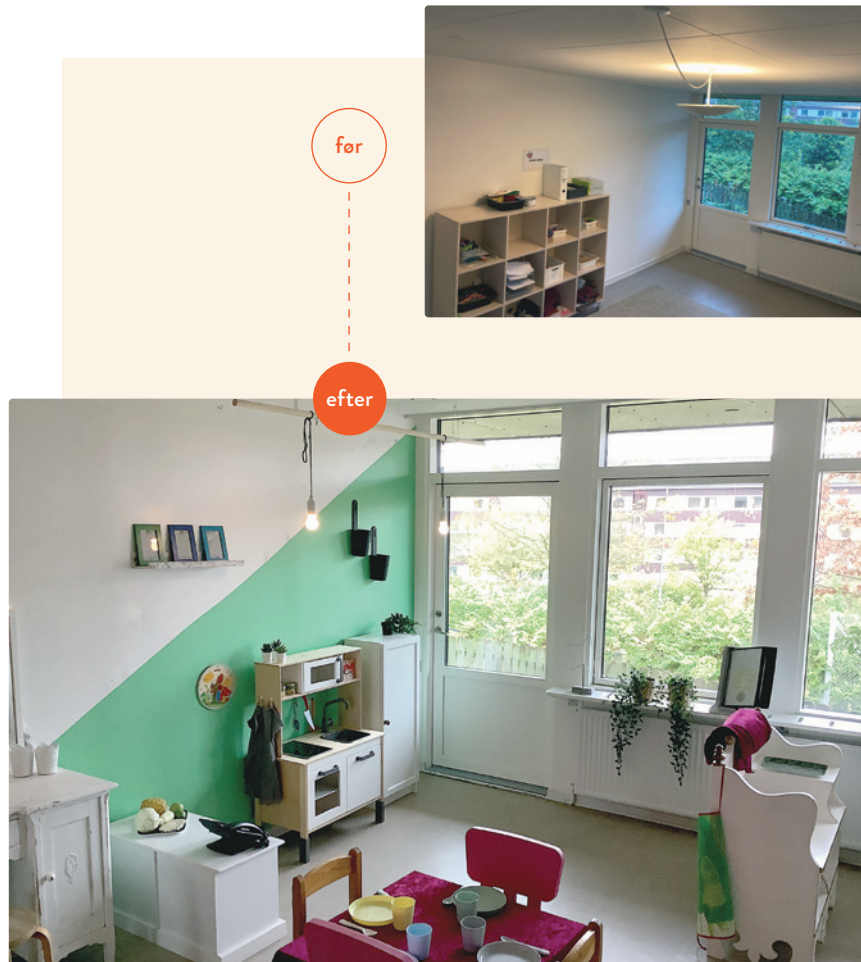
- At give flere af børnene mulighed for at kunne deltage i mindre børnefællesskaber (øve sig i de afgrænsede miljøer).
- At skabe mulighed for fordybelseslege, så børnene bliver i legen og derved har mulighed for at udvikle og skabe nye idéer og tanker.
- At understøtte børnenes udvikling af sproglige kompetencer i legen.

Eksempel 5

Tydelige legezoner understøtter legekompetencer

Børnehuset Hørhaven, Randers Legemiljø: Restaurant Bøllebob

I Børnehuset Hørhaven var en gruppe piger optagede af rollelege med afsæt i restaurantleg. Ved at følge børnenes legeinteresse blev det eksisterende legeskøkken flyttet til et relativt tomt grupperum og suppleret med en restaurant, et sminkesbord og hjemlige omgivelser.



Et grupperum blev inddelt i legezoner med køkken, restaurant, sminkesbord, spiseplads og pusleplads til dukkerne.

At komme i praktik som barn viser legens mangfoldighed

Anja kom i praktik i børnegruppen og blev opmærksom på, hvad børnene var optagede af, hvilke børn der legede med hvem, og hvad de gav udtryk for at mangle i legene. Børnenes legeinteresse involverede leg med dukker, men det var også vigtigt for dem, at de kunne sminke sig ved et sminkesbord, lave mad i et legeskøkken, tage på restaurant og lege omkring et spisebord. På baggrund af Anjas observationer og dialog med børnene stod det klart, at legemiljøet skulle rumme forskellige legezoner.

I samskabelsesprocessen havde børnene hver sin egen skotøjsæske, hvor de kunne konkretisere deres idéer. Undervejs talte Anja og børnene, om hvad der var vigtigt i rummet, hvilket førte til gode dialoger og en masse nye refleksioner hos Anja. I samskabelsesprocessen var børnene begejstrede for, at deres input blev hørt og taget med i udformningen af legemiljøet.

Kvalitet i legemiljøet

Anja valgte at sætte fokus på kvalitetskriterier i forhold til pladsforhold, en klar identitet i legemiljøet, samt at børnene kunne lege uforstyrret. Derfor blev det nye legemiljø indrettet i et stort rum med god plads til forskellige aktiviteter og forskellige legezoner, som hver især havde en tydelig tematik. Legezonerne anviste tydelige roller og aktiviteter, som understøttede børnenes legekompetencer.



Legemiljøets indretning med tydeligt tematiserede legezone viste sig at have en stor betydning for legens varighed og fordybelse. I miljøet blev børnene hele tiden inspireret til nye handlinger, som udvidede og udviklede den fælles legefotælling, hvor børnene byggede oven på hinandens idéer. Der var samtidig mulighed for, at alle de deltagende børn kunne deltage legitimt og afstemt, til trods for at ikke alle havde lige stærke legekompetencer, og nogen deltog mere perifært i legefællesskabet. Derfor blev Anjas pædagogiske intention for legemiljøet:

... at understøtte børnenes samspil og tilknytning børnene imellem, hvor alle børn deltager i fællesskabet, og hvor legemiljøet understøtter børnenes lyst til at lege. Legemiljøet skulle ligeledes understøtte børnenes sproglige udvikling.

”Hvorfor står der et træ i vores køkken?”

Pige, 5 år, Hørhaven



Udvalgte læreplanstemaer:

- Social udvikling
- Alsidig personlig udvikling
- Kommunikation og sprog

Mål for børnene

- At udvikle deltageleskompetence, hvor der dannes nye legerelationer på tværs af alder og køn.
- At børnene øver sig i at aflæse og bygge oven på hinandens intentioner i legen.
- At børnene i legen indgår i dialoger og samtaler med hinanden og voksne.

Mål for personalet

- At sikre børnenes muligheder for deltagelse i leg på tværs af alder og køn.
- At øve forskellige legepositioner for at understøtte børnenes udvikling.
- At kommunikere med børnene i legen (lytte, fortælle, stille spørgsmål etc).

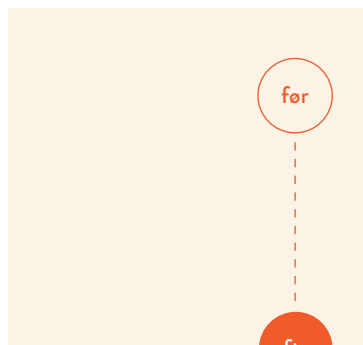


Eksempel 6

Fra ekko-rum til attraktivt legeområde

Børnehuset Andedammen, Vorbasse Legemiljø: Borgen

I Børnehuset Andedammen var børnene optagede af rollelege med feer, prinsesser og dyr. Pædagogerne Anja og Kristinna observerede børnene, indsamlede børnenes egne idéer, tegninger og billeder som afsæt for en samskabelsesproces, der forvandlede det tomme legehuse til en ridderborg. Der blev malet dekorationer på væggene, savet ny hule-indgang og etableret udkigshuller. Endelig blev borgen fyldt op med legerekvisitter i form af udklædning, og andre ting jf. børnenes legeinteresse.



● Et tomt 'rum i rummet' blev til ridderborg med drager og prinser/prinsesser.

Hånddukken Aage fangede børnenes interesser

Anja og Kristinna prioriterede processen med udvælgelsen af legemiljøet og indfangning af børnenes legeinteresser højt. De observerede, hvordan børnene legede dyr, dinoer, hekse, feer, prinsesser i forskellige rollelege. Derefter snakkede de med børnene om, hvor det var godt at lege. Børnene tog billeder af de rum, hvor de legede tit, men også de rum, de sjældent brugte. Billederne blev brugt i en efterfølgende demokratisk proces, hvor børnene stemte om, i hvilket rum det nye legemiljø skulle udfoldes.

I samskabelsesprocessen opstod idéen om hånddukken Aage. Anja og Kristinna brugte hånddukken Aage til på en legende måde at fange børnenes opmærksomhed. Aage kom både med skøre og skæve forslag og stillede spørgsmål til børnenes perspektiver. Undervejs blev det tydeligt, hvad børnenes interesser var, og hvordan børnenes idéer begyndte at blive til en samlet idé om indretningen.

Kvalitet i legemiljøet

I forbindelse med vurderingen af legemiljøets kvalitet valgte Anja og Kristinna at sætte fokus på akustik og minimering af støj samt tilgængelige, rigelige og varierende materialer, som kunne stimulere børnenes sanser og fantasi. Afmontering af plexiglas og store vægstykker forbedrede akustikken i legemiljøet og gav udsyn til resten af



fællesrummet. Ved at tilføje små figurer, udklædningsstøj, rekvisitter og materialer udfoldede legemiljøet sig som et sted med fordybet rolleleg, hvor børnenes sanser og fantasi var i centrum.

Under realiseringen af legemiljøet blev det tydeligt, hvordan de voksne kunne understøtte børnenes leg og udvikling. Børnene indtog i legen forskellige roller, hvor de

sammen udvekslede idéer og tanker, som blev til en fælles legeforsøg. Derfor blev det fælles afsæt i form af den pædagogiske intention:

... at legemiljøet skulle give mulighed for at understøtte børnenes fantasi og være et sted for fordybelse. Legemiljøet skulle understøtte børnenes sproglige udvikling og give plads til inputs og erfaringer med rollelege.



”Aage er lidt skør”

Dreng, 4 år, Andedammen



Scan og se
inspirationsfilmen



Udvalgte læreplanstemaer:

- Social udvikling
- Kommunikation og sprog

Mål for børnene

- At børnene fordyber sig i legen.
- At børnene udfolder deres legeinteresse, og deres fantasi stimuleres.
- At børnene kan få erfaring med rollelege.

Mål for personalet

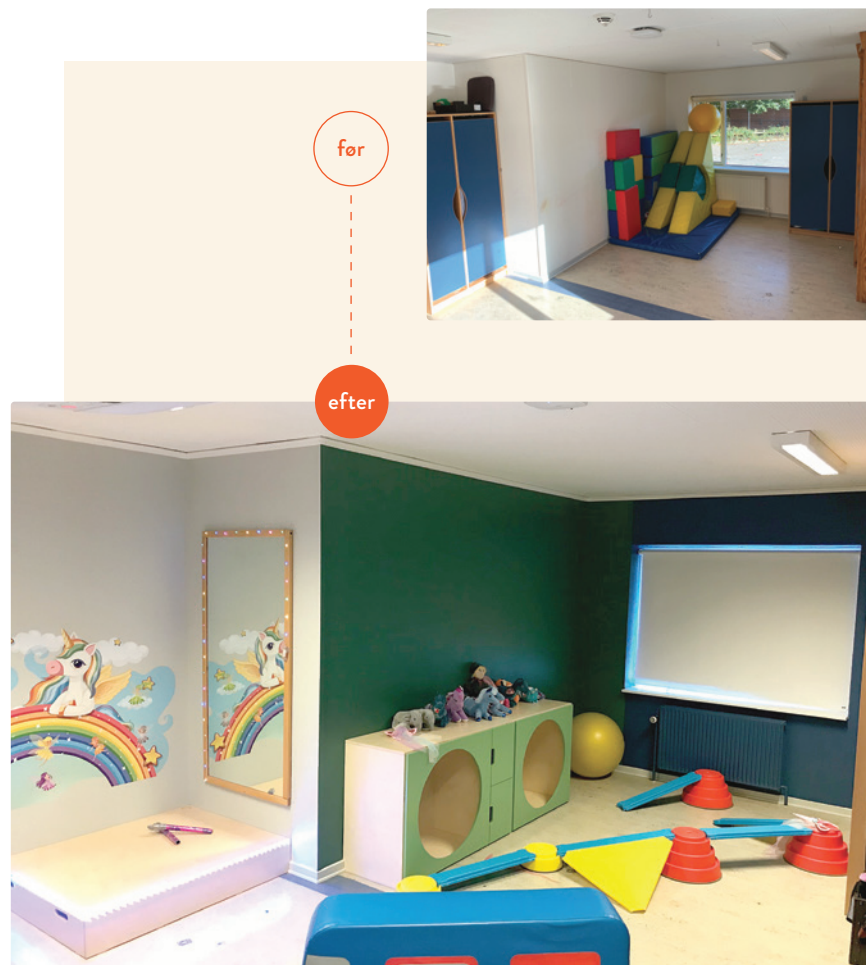
- Være medleger.
- At udfolde og understøtte børnenes legeinteresse.
- Være opmærksom på, at børnene har mulighed for at deltage og komme med inputs i rollelege.

Eksempel 7

Farvevalg og lyssætning understøtter legestemning

Børnehaven Stenderup, Billund Legemiljø: Fantasirummet

I Børnehaven Stenderup var børnene optagede af fantasilege. De byggede fehuler, hvor de legede forskellige rollelege. Ved at følge børnenes legeinteresse og kombinere konstruktions- og rolleleg blev et tumlerum forvandlet til et attraktivt fantasirum med huler, udklædningsstøj, en scene og dæmpet lyssætning. Pædagogerne Heidi og Anette startede med at observere og udforske børnenes legeinteresse ved at deltage som medlegere. Da børn og personale sammen havde undersøgt, hvor det var sjovt at lege, begyndte en samskabelsesproces, hvor børnene modellerede deres idéer i skotøjsæsker og afprøvede idéer 1:1. På denne måde blev et eksisterende tumlerum til fantasirum.



Der blev malet, bygget, opsat rettet lys, dekoreret og indkøbt legeremedier, som kunne understøtte børnenes legeinteresse.

Legefortælling gav idéer

Anette og Heidi begyndte samskabelsesprocessen med at undersøge, hvor børnene syntes, det var sjovt at lege. Børnene tog billeder af de steder, hvor de bedst kunne lide at lege, og efter en demokratisk afstemning blev tumlerummet valgt. Tumlerummet var i forvejen et attraktivt legeområde, og for at blive inspireret til, hvordan rummet skulle ændres, skabte Heidi og Anette en fælles legefortælling med børnene. De hentede forskellige rekvisitter ind i rummet og legede de lege, som børnene var optagede af. Legefortællingen blev afsæt for den videre proces, hvor børn og voksne lavede modeller af deres nye legemiljø. Her kunne Heidi og Anette se, at elementer fra legefortællingen blev bygget med. Børnene fremlagde og fortalte om deres idéer for hinanden, og efter fremlæggelsen talte børn og personale om, hvilke idéer der så skulle realiseres.

Ved at indrette legemiljøet med huler, en scene, projektor rettet mod den ene væg samt flytbare store puder kan legemiljøet forandres alt efter legens udvikling. Der kan leges fe-leg i hulerne og bygges et hus på scenen. Scenen kan indtages med mikrofoner, sang og historiefortælling. Projektoren understøtter legemiljøets scenografi og er foranderlig, i forhold til hvilket univers børnene foretrækker.

Kvalitet i legemiljøet

I forbindelse med vurderingen af legemiljøets kvalitet valgte Anette og Heidi at sætte fokus på tilgængelige, rigelige rekvisitter, og at legemiljøet skulle kunne forandres over tid alt efter, hvordan legen udviklede sig. De var også optagede af farvevalg og lyssætning, tilpasset legeaktiviteter og stemning. Derfor blev den fælles pædagogiske intention:

... at børnene skulle have mulighed for at fordybe sig i rollelege og tilbydes flere legemuligheder. De pædagogiske rammer skulle tilgodese samspillet mellem alle børn og understøtte børns opbygning af relationer til andre børn.



”Wow, må vi lege nu?”

Dreng, 5 år, da han så det færdige rum



Udvalgte læreplanstemaer:

- Social udvikling
- Alsidig personlig udvikling
- Kultur, æstetik og fællesskab

Mål for børnene

- At børnene udvikler evner til fordybelse i legen.
- At børnene udvikler legekompetence og deltager i rollelege.
- At børnene udvikler deltagelseskompetence i legen.

Mål for personalet

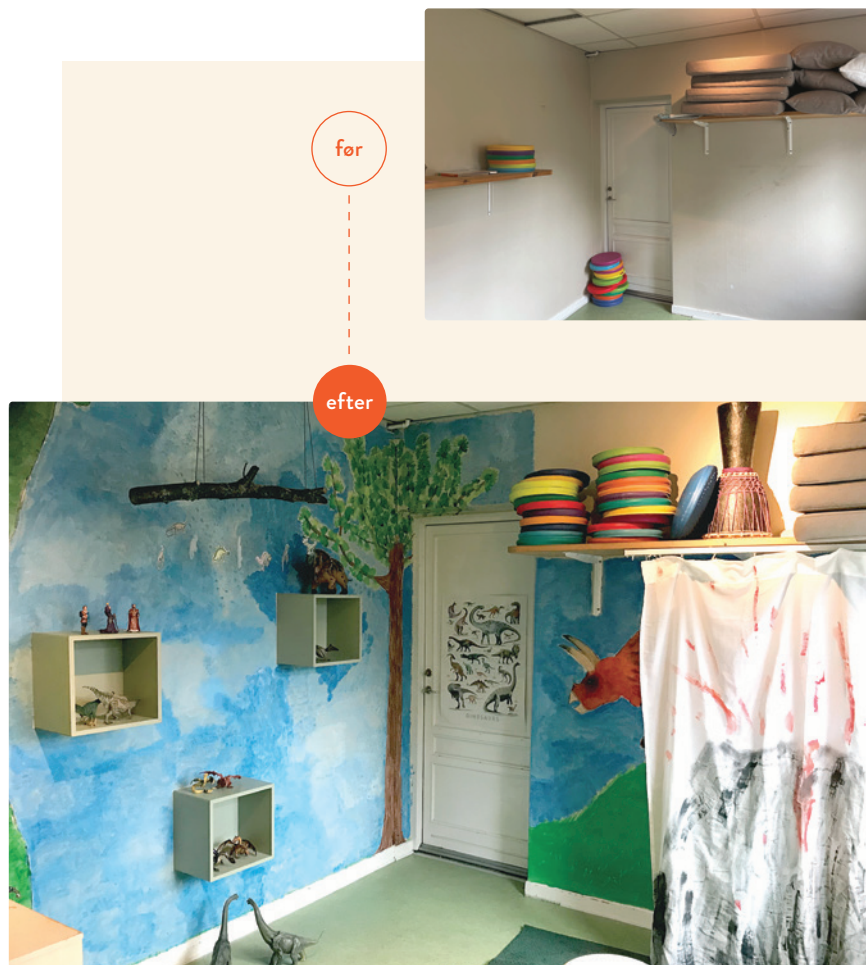
- At deltage i legen (forskellige legepositioner).
- At fordybe sig i og understøtte børnenes legeinteresser.
- At være særligt opmærksom på børnenes mulighed for at kunne fordybe sig og få forskellige deltagelsesmuligheder i rollelege.

Eksempel 8

Tilgængelige materialer pirrer børnenes nysgerrighed

Sankt Markus Sogns Børnehus, Frederiksberg Legemiljø: Dinojungen

I Sankt Markus Sogns Børnehus var en gruppe af drenge optagede af dinosaurer. Ved at følge børnenes legeinteresse gennem observation, inspirationstur, læsning og indsamling af børnenes idéer og tegninger skabtes afsættet for en samskabelsesproces, der ændrede det hvide grupperum til en dinojungle. Vægge blev malet fra gulv til loft, og rummet blev fyldt op med legerekvisitter i form af konstruktions- og naturmaterialer og forskellige dinosaurerfigurer.



●
Et neutralt grupperum bliver til dinojungle.

Fra børnetegning til vægmaleri

I samskabelsesprocessen gik Hanne sammen med kollegaerne Annette, Susanne og Mette om at tage på inspirationstur for sammen med børnene at få gode idéer til det fysiske legemiljø. To gange gik turen til Zoologisk Have, hvor der var en udstilling om dinosaurer. Efter inspirationsturene blev der talt med børnene om deres oplevelser, hvad de syntes, der var spændende, og hvilke dinosaurer de bedst kunne lide. Det ledte videre til idéudvikling, hvor børnene sammen med personalet tegnede en stor tegning med alle børnenes idéer.

I forlængelse af tegneprocessen opstod idéen om at male væggene i rummet fra gulv til loft. Børnene var optagede af både plante- og kødædende dinosaurer og deres forskellige størrelser og funktioner. Hanne og børnene blev på demokratisk vis enige om, hvilke dinosaurer der skulle på væggene, og det var højt prioriteret, at børnene skulle være med til at male væggene. Hanne oplevede her, at drengene var meget optagede af realiseringen, og at det var betydningsfuldt for dem at blive inddraget i denne del af processen.

Kvalitet i legemiljøet

I forbindelse med vurderingen af legemiljøets kvalitet valgte Hanne og hendes kollegaer at sætte fokus på rigelige og tilgængelige materialer i legemiljøet, både for at inspirere børnene, og for at de tydeligt kunne aflæse tematikker i rummet. Rummet blev således indrettet med en tydelig identitet, hvor materialer og vægdekorationer tydeliggjorde, hvilke lege miljøet indbød til.

På gulvet udgjorde et tæppe med puder under landskab til dinosaurerne, hvor konstruktionsmaterialer kunne bruges til at eksperimentere og bygge huler til figurerne. De mange forskellige dinosaurer gjorde det muligt, at flere børn kunne lege samtidig. Legemiljøets tydelige identitet og indretning med konstruktionsmaterialer understøttede på denne måde personalets pædagogiske intention om:

... at legemiljøet skulle understøtte børnenes legekompetencer og deltagelse i legefællesskabet. Legemiljøet skulle også understøtte børnenes lyst til at eksperimentere, udforske og fordybe sig i leg.



”Må vi virkelig male på væggen?”

Dreng, 5 år, Sankt Markus Børnehus



Udvalgte læreplanstemaer:

- Alsidig personlig udvikling
- Natur, udeliv og science

Mål for børnene

- Udvikle deltagelseskompetence i leg.
- Udvide legerelationer og etablere nye fællesskaber.
- At børnene eksperimenterer og udforsker (får erfaring med årsag/virkning – sammenhænge).

Mål for personalet

- Deltage i leg – indgå i forskellige legepositioner.
- Sikre, at børnene får forskellige deltagelsesmuligheder i leg.
- Sætte ord på og udvide børnenes forståelse af sammenhænge; deres evne til at kategorisere og systematisere.

Eksempel 9

Faste legezoner med fleksibel indretning kombinerer legeinteresser

Hejnsvig Børnehave, Billund Legemiljø: Hulerne

I Hejnsvig Børnehave var børnene optagede af forskellige rollelege, og de byggede huler ved brug af tæpper, stole og møbler. Ved at deltage som medleger og teste børnenes idéer, blev et pædagogisk planlægningsområde til et legeområde med fem forskellige huler. På tværs af grupperne gik det pædagogiske personale, Gitte, Annette og Malene, sammen om at observere børnenes leg i fællesrummet. 1:1 test af børnenes idéer og skala-modeller af legeområdet forvandlede det pædagogiske planlægningsområde til et legeområde med huler og plads til mere vilde lege. Afslutningsvis tilføjedes rekvisitter ud fra børnenes legeinteresser.



Fem huler blev bygget, malet, og der blev syet madrasser til det nye legeområde, hvor der både kan leges indeni og ovenpå.

1:1 test inspirerede til fælles beslutning

Gennem Gitte, Annette og Malenes observation af børnenes leg blev det tydeligt, at børnene var optagede af rollelege og vilde lege, hvor de f.eks. kunne kravle op og hoppe ud i rummet. Børnene brugte også stole, tæpper og møbler til at gemme sig og afskærme deres leg i fællesrummet. Sammen med børnene lavede personalet idéudvikling, hvor det kom frem, at børnene både ønskede sig huler og en rutsjebane til himlen.

Sammen med børnene valgte Gitte, Annette og Malene at teste og afprøve deres idéer i skala 1:1. Et bord blev placeret dér, hvor børn og voksne havde snakket om, at det nye legemiljø skulle være, og en konstruktionsleg blev sat i gang. Derefter byggede de en stor legebane med huler i husets multirum. Personalet deltog som medlegere, og der blev løbende hentet rekvisitter til at udbygge legen. Undervejs snakkede personalet med børnene og observerede, hvordan legene fungerede. Ved at afprøve i skala 1:1 blev det tydeligt, at det var nødvendigt med flere huler af forskellig karakter, som børnene både kunne lege indeni og ovenpå.

Kvalitet i legemiljøet

I forbindelse med vurderingen af legemiljøets kvalitet valgte personalet at sætte fokus på pladsforhold samt rigelige og varierende materialer. Derudover et fokus på, at legemiljøet skulle kunne forandres over tid i overens-



stemmelse med legens udvikling. Hulerne blev konstrueret så store, at de voksne kunne lege med, og de blev indrettet med forskellige tematikker i tråd med børnenes legeinteresser. Herefter blev tilført rigeligt med rekvisitter, så indretningen i hulerne kunne tage form i takt med børnenes leg. Den fleksible indretning gav børnene mulighed for at kombinere deres legeinteresser på tværs af hulernes tematikker, hvilket inspirerede deres leg og deltagelsesmuligheder. Hulerne blev placeret, så de dannede et afgrænset legeområde, hvilket gav mulighed for fordybet leg i og omkring hulerne.

Personalet observerede, at børnene havde gang i flere forskellige lege i det nye miljø. Monsterleg fandt sted parallelt med familieleg og blev sågar mixet i nogle af hulerne. Gennem de forskellige lege fik flere børn nye bekendtskaber på tværs af grupperne, hvilket personalet ønskede at understøtte. Den pædagogiske intention blev således:

... at legemiljøet skulle give børnene mulighed for at fordybe sig i rollelege og tilbyde børnene flere lege-muligheder. De pædagogiske rammer skulle tilgodese samspillet mellem alle børn og understøtte børns opbygning af relationer til andre børn.

”I en god, far, mor og børn,-hule skal der være en drømmefanger?”

Pige, 5 år, Hejnsvig



Udvalgte læreplanstemaer:

- Krop, sanser og bevægelse
- Alsidig personlig udvikling
- Social udvikling

Mål for børnene

- At børnene udvikler evner til fordybelse i legen.
- At børnene udvikler legekompetencer.
- At børnene udvikler deltagelseskompetencer i legen.

Mål for personalet

- At deltage i legen (forskellige legepositioner).
- At fordybe sig i og understøtte børnenes legeinteresser.
- At være særligt opmærksom på børnenes mulighed for at kunne fordybe sig og få forskellige deltagelsesmuligheder i rollelege.

Eksempel 10

Uforstyrret leg skaber fordybelse

Børnehuset Planeten, Frederiksberg Legemiljø: Himmelhuset

I Børnehuset Planeten søgte børnene ofte ud i det store fællesrum, hvor de syntes, det var godt at lege, og hvor de kunne bygge huler i krogene. Ved at følge børnenes legeinteresser og idéer til den fysiske indretning blev et stort fællesrum med begrænset plads til fordybet leg til et stort himmelhus, hvor børnene kunne lege uforstyrret.

Gennem observation og tegneaktivitet indsamlede personalet børnenes idéer og tanker til det nye legemiljø. Ved at bygge huler og afprøve idéer i skala 1:1 fulgt af en demokratisk afstemning var der afsat for at skabe et rum til fordybelse i det store åbne fællesrum.



Et indendørs rummeligt legehus blev bygget, malet og indrettet med lys, materialer og rekvisitter.

Tegninger, diskokugler og demokrati

I forbindelse med indretning af det nye legemiljø valgte personalet at blande børnene på tværs af tre stuer. Samskabelsesprocessen startede derfor med, at børnene blev introduceret for hinanden. Derefter blev børnene sat i gang med en tegneaktivitet, hvor de tegnede huler. Et barn tegnede en stige, som man kunne bruge til at kravle op i en hule, der var så høj, at man kunne kigge ud fra den. Under tegneaktiviteten blev personalet opmærksomt på, at der var noget, der gik igen på børnenes tegninger. Dette var f.eks. trapper, stuer og vinduer samt ting, som pædagogerne ikke selv havde tænkt over.

Efter tegneaktiviteten samlede pædagogerne en masse materialer som tæpper, hynder/plader m.v. for at afprøve børnenes idéer 1:1. Personalet observerede, at børnene undervejs i processen var meget koncentrerede, engagerede og kreative. En dialog med børnene tydeliggjorde deres ønsker til inventar. De ville f.eks. gerne have vinduer, diskokugle, gardiner og særlige farver. En demokratisk proces, hvor pædagogerne f.eks. stillede børnene spørgsmål som "hvor mange vil gerne have den her farve?", bandede vejen for at gøre nogle af ønskerne til virkelighed.

Et to-etagers legehus blev efterfølgende konstrueret. Rundt om skulle der være flytbare kasser med forskellige konstruktionsmaterialer, som børnene kunne bringe ind i huset afhængigt af legens udvikling. På toppen blev der lagt en stor blød madras og monteret stjerneklipper, så børnene kunne udforske himmelrummet. For at pirre

børnenes interesse var der bøger om universet, og der blev hængt små stjernebilleder på væggene rundt om i fællesrummet, som børnene kunne kigge efter i deres kikkerter.

Kvalitet i legemiljøet

I forbindelse med vurderingen af legemiljøets kvalitet valgte personalet at sætte fokus på, at børnene kunne lege uforstyrret, samt at de kunne udforske legen med tilgængelige, stimulerende og rigelige materialer. Det var vigtigt, at legmiljøet dannede en rummelig afskærmning, så børnene kunne fordybe sig uden at blive forstyrret af andre aktiviteter i fællesrummet. Legehuset skulle være stort nok til, at både børn og voksne kunne være der, og så skulle det have to etager. Den pædagogiske intention blev derfor:

... at legemiljøet skulle understøtte fællesskab på tværs af stuerne og være et sted for fordybet og fantasifuld leg. Organiseringen af legemiljøet skulle understøtte, at voksne kunne tiltrække og fastholde en god kontakt gennem legeaktiviteterne samt være medskabere af et godt fundament for børnenes leg.



Udvalgte læreplanstemaer:

- Social udvikling
- Alsidig personlig udvikling
- Sproglig udvikling

Mål for børnene

- Få nye relationer på tværs af stuer.
- Have mulighed for fordybelse i leg.
- Bruge deres fantasi i legen.

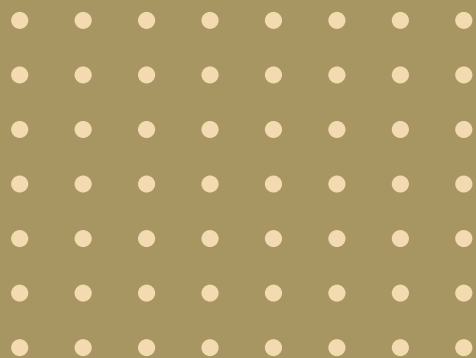
Mål for personalet

- Organisere, så børnene kan få relationer på tværs af stuerne.
- Give mulighed for, at børnene kan fordybe sig i leg.
- Understøtte børnenes fantasi i legen ved at deltage aktivt.



Del 2

Teorien bag



Leg og legeforståelse

I dette materiale har vi taget afsæt i en rummelig legeforståelse. Her forstås leg som barnets naturlige måde at lære på, skabe mening og forsøge at forstå verden på. Leg er lystfyldt og har en værdi i sig selv, og samtidig hjælper legende oplevelser børn med at udvikle holistiske kompetencer, som er væsentlige for at trives og navigere i en kompleks verden.

Forskning viser, at når børn har legende oplevelser, hvor nedenstående fem kendetegn er tilstede, så er der tale om legende aktiviteter af høj kvalitet, og der sker samtidig en dybere form for læring. Med begrebet 'kvalitetsstærke legemiljøer' mener vi legemiljøer, som befordrer netop disse fem kendetegn.

- **Begejstring:** Børnene oplever at nyde en opgave, får succesoplevelser og overvinder udfordringer.
- **Aktiv deltagelse:** Børnene oplever at blive opslugt af en ting, situation eller aktivitet.
- **Mening:** Børnene oplever, at noget giver mening, at de kan knytte oplevelser til noget allerede kendt.
- **Eksperimentering:** Børnene afprøver ting, formulerer hypoteser og opdager nye spørgsmål.
- **Social involvering:** Børnene udtrykker deres tanker, udvikler forståelse for hinanden og får stærke relationer.

Legende aktiviteter af høj kvalitet

En måde at identificere, om der opstår legeaktiviteter af høj kvalitet, er ved at observere de fem kendetegn. Alle fem behøver ikke at være til stede i samme leg, for at den kan defineres som en aktivitet af høj kvalitet. Kvaliteten handler snarere om, i hvor høj grad samt hvor konsistent kendetegnene optræder i løbet af børnenes leg. Derved hjælper kendetegnene det pædagogiske personale med at anskueliggøre, hvad og hvornår børns leg kan betegnes som værende af høj kvalitet.



Kendetegnene kan således optræde i forskellig grad, når børn indgår i legeaktiviteter af høj kvalitet, men over tid vil de opleve begejstring og overraskelser, meningsfulde sammenhænge, engagement og fordybelse til at eksperimentere og samarbejde med andre. Bemærk, de fem kendetegn skal ikke anvendes til at vurdere børnenes kompetencer, men til at gøre det pædagogiske personale fortrolig med, hvordan legende aktiviteter af høj kvalitet ser ud.



Børneperspektivet

I arbejdet med at skabe nye legemiljøer er det vigtigt at kunne anlægge et stærkt børneperspektiv. Børn besidder unik viden om, hvad der gør deres lege gode, sjove og meningsfulde. Børn ved også bedre end nogen andre, hvordan legemiljøer virker i praksis. Så når vi vil skabe inspirerende og stimulerende legemiljøer, er det afgørende, at børnenes inputs, idéer og interesser inddrages og bringes i spil.

I dagtilbud arbejder man allerede aktivt med at inddrage børns perspektiver. Både Dagtilbudsloven og Den styrkede pædagogiske læreplan slår fast, at børns perspektiver skal inddrages i tilrettelæggelsen af de pædagogiske læringsmiljøer samt i den generelle vurdering af børnemiljøet. Det handler om at anerkende børns ret til at blive set, hørt og forstået, dvs. at give børn medbestemmelse i forhold, som vedrører dem selv. Det handler også om at kunne skelne mellem børnenes egne perspektiver og voksenperspektivet på børnene. Det er en forudsætning for at kunne reflektere over, hvordan og hvornår det er muligt at følge og inddrage børnenes perspektiver, så de får reel indflydelse og værdi for den pædagogiske praksis.



Tre sæt briller

Dette materiales forståelse af begrebet 'børneperspektiv' er inspireret af professor Hanne Warmings forskning. Hanne Warming skelner mellem tre forskellige betydninger af begrebet, der også kan anskues som tre forskellige sæt briller. Alt afhængig af hvilke briller man har på, vil børneperspektivet se ud på forskellige måder. Det gælder ikke om at finde det 'rigtige' sæt briller, men om at være bevidst om, hvornår man i udviklingsarbejdet skifter imellem de forskellige briller.

1

Det første sæt briller anlægger et udefra-perspektiv. Med disse briller ser den voksne børnene gennem sin faglige forståelse af og viden om, hvad deres situation, behov og/eller

udfordringer består af. Disse briller hjælper én med at se og identificere, hvordan man kan støtte børnenes udvikling og læring bedst muligt med afsæt i generaliseret viden om børns liv.

2

Det andet sæt briller giver adgang til et tilstræbt indefra-perspektiv. Med dette perspektiv forsøger den voksne at sætte sig i det enkelte barns eller en børnegruppes situation og forstå verden med barnets øjne. Brillerne hjælper med at skabe blik for, hvordan det føles og opleves at være børnene i en bestemt situation.

3

Det tredje sæt briller anlægger et indefra-perspektiv med udgangspunkt i, hvordan børnene selv udtrykker deres perspektiver (både i form af verbal kommunikation, kropssprog, kommunikation gennem tegninger m.m.). Dette perspektiv tager afsæt i børnenes egne udtrykte oplevelser, ønsker, idéer og holdninger.

Pædagogisk personale er typisk gode til at bruge det første og andet sæt briller, fordi perspektiverne falder naturligt både i kraft af faglighed og erfaring. Men netop derfor er det vigtigt at minde sig selv (og hinanden) om også at huske det tredje sæt briller, som er nødvendigt for at kunne få børnenes egne perspektiver med i udviklingsarbejdet.

Penduleringen imellem børn og voksnes input

I designguiden i del 3 angives forskellige metoder til inddragelse af børnenes perspektiver. I udviklingsarbejdet er det vigtigt, at børnenes perspektiver betragtes og anvendes som en nødvendig modvægt til et rent voksenstyret udviklingsarbejde. Det er vigtigt at skabe en relation, hvori børn og voksne betragtes og agerer som ligeværdige medspillere (læs mere herom i kapitlet om samskabelse).

I denne relation svinger udviklingsarbejdet som et pendul frem og tilbage imellem børnenes og de voksnes inputs, hensigter og målsætninger. Denne pendulering anses som en forudsætning for et ligeværdigt samspil mellem børn og voksne.



Børneperspektivet (fortsat)

Case

På sporet af legeinteresserne

På vej hjem fra en udflugt i skoven, hvor pædagogen Maibritt og en børnegruppe har kigget på fugle, opdager Maibritt, at Ellen og Maria har samlet sig om et lille, mørkt hul i skovbunden.

Pigerne lader til at være meget optagede af hullet, og Maibritt bliver nysgerrig på, om de mon har fundet en mus i hullet. Efter at Maibritt har lyttet med i børnenes snak og spurgt ind til, hvad pigerne er i gang med, bliver hun stille og roligt opmærksom på, at pigerne ikke har fundet en mus. I stedet er pigerne midt i en livlig samtale og leg om fantasivæsener og underjordiske monstre dybt nede i hullets mørke.

Børns legeinteresser

Legeinteresser er udtryk for børns følelser, tanker og motiver og fortæller noget om, hvad børn udviklings- og læringsmæssigt er optagede af, engageret i og på vej hen mod. Det handler om, hvad der er vigtigt, betydningsfuldt og relevant for dem, hvilket gør legeinteresser til et pædagogisk interessant og vigtigt fokuspunkt i forhold til udviklingen af legemiljøer. Når legemiljøer således designes med udgangspunkt i børnenes interesser, motiveres og inspireres børnene til at igangsætte og fastholde de lege, som de er optagede af, og som derfor højner muligheden for involvering, begejstring og engagement og dermed dybere læring.

For at indfange legeinteresserne må vi bruge tid på at spore børnenes interesser. Situationen i skoven er et godt eksempel på, hvordan pædagogen Maibritt opfanger, at Ellen og Marias legeinteresse er udtryk for noget andet, end hvad hun i første omgang troede. Det var først, da hun kom helt tæt på børnenes interaktion med hinanden og hullet i skovbunden, at legeinteressen trådte frem.

Børns legeinteresser kan både være nemme og vanskelige at få øje på. F.eks. vil man som pædagogisk personale hurtigt kunne identificere legeinteressen hos en børnegruppe, som ofte leger superhelte. En legeinteresse fremtræder dog ikke altid så tydeligt. Uanset om legeinteressen er nem eller vanskelig at identificere, er det vigtigt at få undersøgt til bunds, hvad interessen indeholder. Man kan

derfor sige, at det pædagogiske personale må gå på jagt efter legeinteressens spor. Sporene kan være helt konkrete, når børnene f.eks. leger og/eller tegner. Sporene kan også komme til udtryk, når børn gentagne gange fortæller om noget med stor entusiasme (f.eks. en oplevelse, en situation eller et ønske). På næste side beskrives to måder, hvorpå det pædagogiske personale kan indfange legeinteressens spor.



○ **Observation og dialog.** Gennem observation af børns lege kan det pædagogiske personale få en fornemmelse af, hvad børnene er optagede af. Lege er som regel kendetegnet ved overraskende indhold, tids- og stedsforskydninger samt spring i legens narrativ. For at undersøge legeinteressen til bunds kan det altså være nødvendigt at observere legesituationer af flere omgange. Ved at observere kan man holde øje med, hvilke 'legemedier' (dvs. legetøj, artefakter og fortællinger) børnene bruger, hvad børnene 'gør' i deres lege (dvs. måden, der leges på), samt hvordan børnene er 'til stede' i legene (særlige stemning, fordybelse, spænding, fjollerier, vildskab etc.). Børn er fantasifulde, og deres handlinger og brug af legemedier kan betyde noget helt andet end det, man umiddelbart tror. Derfor er det vigtigt at spørge nysgerrigt og åbent ind til, hvad børnene er i gang med, når man observerer. Fordelen ved at spørge ind til børnenes leg er, at man får mulighed for at få bekræftet, afvist eller præciseret sin forståelse af, hvad man tror, legeinteressen består af.

○ **Deltagelse.** Ved at indgå i børnenes lege som 'medleger' får det pædagogiske personale adgang til børns legeinteresser på en dyb og indsigtssrig måde, idet de kommer helt tæt på legenes dynamikker og nuancer. Som medleger skal man indtage en mindre rolle i legen (f.eks. som passager i bussen, gæst i butikken etc.) og derved deltage på børnenes og legens præmisser, så børnenes interaktion og initiativer forbliver i centrum. Som medleger vil man således kunne forfølge børnenes legeinteresse og dermed opnå indsigt i, hvilke kvaliteter og karakteristika et eventuelt nyt legemiljø bør indeholde for at støtte børnenes leg bedst muligt. For mange voksne kan det være grænseoverskridende at træde ind i positionen som medleger, og det kræver øvelse og tid for at kunne slippe kontrollen og give sig hen til legen.

Undersøgelsen af børnenes legeinteresser kan kvalificeres og håndgribeliggøres gennem løbende dokumentation og fælles faglig drøftelse. Dokumentation kan være små noter eller konkrete udtalelser fra børnene, men det kan også være videooptagelser af legesituationer, hvor man afprøver medleger-tilgangen. Når observationer dokumenteres, kan det pædagogiske personale nemmere huske og vende tilbage til legeinteressens spor på et senere tidspunkt.

Med dokumentation bliver det også nemmere at drøfte sine fund med andre (f.eks. kollegaer, som selv har gjort sig erfaringer med børnenes lege og interesser). En fælles faglig drøftelse er desuden relevant, da man herigennem kan få italesat forskellige perspektiver og tolkninger, hvilket kvalificerer afdækningen af børnenes legeinteresse. Det kan også være en hjælp i vurderingen af, hvilke spor der er de mest betydningsfulde, og hvad børnene lader til at have størst interesse for.

Voksendeltagelse

Børns legende oplevelser kan sagtens finde sted uden deltagelse af det pædagogiske personale, men en god legefacilitering kan understøtte og fremme kvalitet i legeoplevelsen jf. tidligere afsnit om leg og legeforståelse.

Et godt legemiljø giver børnene mulighed for at fordybe sig og deltage i aktiviteter med andre børn og voksne. Det gælder dog for alle legemiljøer – uanset hvor gode de er – at de skal understøttes af det pædagogiske personale.

Hvorfor er det vigtigt, at voksne leger med?

Gode fysiske rammer, materialitet og legetøj m.m. kan få legesituationer til at udfolde sig, men børnene har brug for at blive hjulpet på vej. At 'lege sammen' forudsætter, at man er i stand til at afkode og forstå hinandens legesignaler, samt at man behersker at indgå i dialog, koordinere og samarbejde. Desuden kræver leg ofte abstrakt tænkning og en forudgående viden, fordi leg som regel er forbundet med et bestemt tema (f.eks. superhelte, familieformer, madlavning, dinosaurer etc.).

Det betyder, at børn har forskellige forudsætninger for at deltage i leg. Det er f.eks. ikke ualmindeligt, at nogle børn ender uden for eller i periferien af legen, ligesom andre kan have brug for hjælp til at sætte nye lege i gang. I andre situationer går legen simpelthen i stå, fordi børnene mangler inspiration og nyt indhold. Et godt legemiljø er altså betinget af, at det pædagogiske personale arbejder aktivt med at inddrage, tiltrække og fastholde god kon-

takt gennem legen. Det er derfor vigtigt, at de voksne leger med, hvis betingelserne for læring og udvikling skal fremmes i legen.

Legefaglighed

Overordnet handler legefaglighed om at rammesætte, facilitere og vejlede legen. Facilitering af legen handler meget om at skabe et pædagogisk rum for børnenes erfaringer med legende oplevelser. For at komme i gang med legefacilitering må det pædagogiske personale først og fremmest øve sig i at handle 'taktfuldt'. Det betyder, at vi som voksne medlegere skal sikre os, at børnenes følelse af ejerskab over legen ikke forsvinder, idet det vil standse den legende del af legen. Derfor må vi som voksne være opmærksomme på at:

1. **Afstemme.** Lytte aktivt til børnene og være opmærksomme på børnenes ønsker og behov og med afsæt i dette tilpasse vores handlinger.
2. **Relatere.** Være omsorgsfuld og sørge for, at børnene føler sig imødekommet og anerkendt. Det skaber tætte bånd og bidrager til, at det enkelte barn føler sig vigtigt.
3. **Støtte.** Støtte børnene ved at opmuntre og hjælpe dem med at nå deres mål. Det giver børnene en oplevelse af at være kompetente og kreative, samtidig med at de føler sig i kontrol over deres egen læring.

4. **Irettesætte nænsomt.** Guide og forklare børnene på en støttende måde, hvorfor én måde at opføre sig på er acceptabel, mens en anden ikke er.

At navigere inden for legens kontekst

I pædagogisk praksis kan det være svært at komme i gang med at arbejde med legefacilitering. Det skyldes bl.a., at der i den pædagogiske praksis hersker forskellige tilgange til leg. På den ene side har vi perspektivet om den 'frie leg', hvor legen har et formål i sig, og hvor de voksne ikke skal blande sig for meget. På den anden side ses legen som indeholdende vigtige læring- og udviklingspotentialer, som den voksne kan være med til at understøtte. Konsekvensen af disse forskellige forståelser bliver hurtigt, at man som pædagogisk personale enten holder sig uden for legen (for ikke at forstyrre børnenes flow), eller også sætter man konkrete mål for legen og styrer således legens forløb.



Det handler om at søge en balance mellem børnenes og de voksnes initiativer og deltagelse, illustreret som den grønne fællesmængde i nedenstående figur.



* Udviklet af LEGO Foundation

Som pædagogisk personale skal man samtidig balancere imellem to tilgange, kaldet hhv. 'samskabt leg' og 'guidet leg'. Begge tilgange handler om, hvordan man i en faciliterende rolle kan navigere inden for legens kontekst på aktiv og medskabende vis.

○ I **samskabt leg** sættes legen i forgrunden, hvilket vil sige, at børnene vælger, hvad de vil lege og hvordan. Her indgår den voksne som en ligeværdig partner, der ikke instruerer eller overtager styringen. I samskabt leg indtager den voksne en birolle (f.eks. som hund eller restaurantgæst), hvormed børnene kan øve sig i legens vigtige roller. Denne legedeltagelse giver også mulighed for at inddrage de børn, som befinder sig uden for eller i periferien af legen.

○ I **guidet leg** sættes læring i forgrunden. Det vil sige, at det pædagogiske personale deltager i børnenes leg for at inspirere og understøtte deres læring og udvikling, dog uden at instruere eller overtage styringen på legen. I guidet leg kan den voksne f.eks. foreslå nye temaer og/eller handlinger i legen og altså få en lidt mere fremtrædende rolle, end tilfældet er i samskabt leg.

I praksis er det ikke altid muligt at deltage aktivt som medleger i børnenes leg. Men selvom det pædagogiske personale skulle stå på sidelinjen i forhold til legen, så er det stadig muligt at indtage en aktiv og faciliterende rolle. Fra sidelinjen kan det pædagogiske personale opmuntre børnene gennem anerkendende nik og små kommentarer, der ikke

i sig selv forstyrrer legens flow. Derudover kan man hjælpe med praktiske ting, så legen ikke går i stå (f.eks. ved at finde rekvisitter eller nye legesteder).



Det fysiske rum

Rum og pædagogik hænger uløseligt sammen. Nyere undersøgelser viser, at den fysiske indretning af legemiljøer har stor betydning for børnenes udfoldelsesmuligheder, og for i hvor høj grad det pædagogiske personale kan sætte deres faglighed i spil. Det gælder både rummets funktionelle elementer, som rammesætter, hvad der er af muligheder i rummet, og de æstetiske elementer, som handler om at skabe ro og tryghed for det enkelte barn, mens det leger.

Børn møder verden med alle deres sanser, og forskellige miljøer skaber forskellige sanselige oplevelser og lege-muligheder: Farver, kontraster, lys/mørke, lyde, dufte og overflader, der er bløde, hårde, glatte, er med til at definere de kvaliteter og stemninger, rum tilbyder. Rekvisitter, materialer og legetøj, der kan løftes, tages på, puttes i, sættes på, bygges af osv., har afgørende indflydelse på, hvordan børnene leger. Derudover kan indretning og valg af rekvisitter samt regler for, hvordan børnene kropsligt må udforske rummet, være med til at hæmme eller stimulere både finmotoriske og grovmotoriske sanser.

Et foranderligt legemiljø

Indretningen, legetøjet og rekvisitterne sætter scenen for legens udvikling og barnets muligheder for at fordybe sig i legen. Jo mere rigt, mangfoldigt og foranderligt et legemiljø er, desto større er muligheden for, at børnene inspireres i deres leg, kan bygge videre på legen og derved opnå fordybet leg.



At legemiljøet kan forandres og udvikles over tid sikrer, at det udvikler sig i takt med børnenes skiftende legeinteresser. De voksne skal have øje for, hvornår et fysisk legemiljø ikke længere vækker børnenes interesse. Det ses ofte, når et legemiljø ikke længere anvendes af børnene, eller det er svært for børnene at få gang i legen.

Forskning viser, at veltilrettelagte og foranderlige legemiljøer har en positiv effekt på børnenes leg, både målt i den tid, børnene er beskæftiget med legen, og i den fordybelse, de går til legen med. Det er derfor, man bl.a. i

Reggio Emilia-pædagogikken opfatter det fysiske miljø som en integreret del af pædagogikken og didaktikken. Giver man sig tid til at indrette og sætte frem, udskifte og vedligeholde og introducere tingene for børnene, så er det en indsats, der betaler sig på flere fronter.



Legetøj og rekvisitter

Legetøjets karakter præger indholdet i børnenes leg og påvirker legens kvaliteter. Tvetydighed i legetøj (at det kan bruges til mange forskellige scenarier) stimulerer kreativitet, fantasi, forhandling og socialt samspil, mens højstruktureret legetøj mere lægger op til individuel udforskning.

Børn leger også anderledes med legetøj/rekvisitter, der har nyhedens interesse. Her bliver legen mere undersøgende og kreativ end med legetøj, de kender og har leget med før. I en fase, hvor nye legeinteresser skal opbygges, er det vigtigt at understøtte legen med nye rekvisitter, legetøj, indretning m.v.

Det er vigtigt, at legetøj og rekvisitter udvikles, udskiftes, forandres og kvalificeres over tid i forhold til børns skiftende interesser og behov. Gem legetøj og rekvisitter væk, som børnene ikke leger med, og find dét frem, som understøtter netop den leg, de er optagede af for tiden.

Det har betydning, hvordan legetøjet overleveres og præsenteres for næste legesituation. Når legen er afsluttet, er det derfor en god idé at rydde op og gøre legemiljøet inviterende for de næste, der skal lege. Muligheden for at lade tingene blive, hvor de er for at kunne fortsætte legen på et senere tidspunkt eller næste dag, bør dog også være til stede.

For de yngste børn har det vist sig at have særlig stor betydning for leg og samspil, hvordan legetøjet præsenteres for dem. Her kan man skelne imellem, om legetøjet blot er 'til rådighed', eller om det er sat frem og præsenteret på en måde, så børnene kan se, hvordan de kan gå i gang med legen. F.eks. at dukkerne sidder på stolene og ikke ligger på gulvet, at klodserne er sat frem og stablet og ikke ligger i kassen, at bilerne er sat på række i stedet for at ligge i en bunke osv.

Her spiller det pædagogiske personale en afgørende rolle i tilrettelægningsen af et kvalificeret, rigt, varieret og aldersrelevant legemiljø. Mødes barnet af et miljø, der er 'klar til brug', vil legen vare længere, og barnet vil bevæge sig dybere ind i legen.

Plads til den voksne

For at være fulgyldige medlegere skal der være plads og rum til det pædagogiske personale i legemiljøet. Der skal være plads til at være tæt på børnene i legen, og der skal også være rekvisitter (f.eks. udklædning), som den voksne kan bruge. Målet er at skabe mulighed for, at den voksne både kan være i tæt dialog med børnene i legen og samtidig interagere med legemiljøet.

For den voksne kan rekvisitterne og legemiljøet bruges til at initiere udvikling i legen. Det kan f.eks. være ved at pege eller give rekvisitter til børnene. Det kan være pengepungen, hvis man foreslår, at man skal i butikken og handle, eller skattekisten, hvis man aftaler, at nu er vi rige og vil købe et slot. Undervejs i legen kan den voksne også foreslå at lave nye rekvisitter, f.eks. selv lave penge, hvis legen udvikler sig til en købe-handleaktivitet.

Det fysiske rum (fortsat)

Niveauer, afgrænsning og afskærmning

Det er vigtigt for legen, at legemiljøet er skærmet for forstyrrelser. Overvej derfor legemiljøets placering og muligheder for at skærme og afgrænse.

I leg har børn ofte brug for at etablere sit eget sted til den rolle eller del af legen, de er optagede af. Det kan f.eks. være en hundekurv, hvis man er hund, en p-plads, hvis man har en bil, en seng, hvis man skal sove, osv. Denne form for zoneopbygning af legen er nemmere for børnene selv at foretage, når der i forvejen er niveauer eller afgrænsede flader, som børnene kan benytte. Derfor er det en god idé at etablere niveauer med højdeforskelle i rummets overflade. Det kan være trappemøbler, podier eller indbyggede huler, og det kan være mere fleksible og multifunktionelle møbler, der kan flyttes rundt, og som børnene selv kan bygge med. Små runde eller firkantede gulvtæpper eller madrasser kan også være en simpel måde at skabe afgrænsede legearealer på gulvet.



Farver

Forskning viser, at børns opmærksomhed påvirkes af det farvelandskab, der omgiver dem. Børnene er mere koncentreret om legen og oplever færre frustrationer i et visuelt afdæmpet miljø end i et visuelt stærkt miljø.

Et roligt miljø med afdæmpede farver og færre kontraster påvirker børnene positivt, så de bedre kan fordybe sig, mens en visuel overstimulering kan have en negativ effekt på børnenes opmærksomhed. Overstimulering opstår, når der indrettes med primære stærke farver og mange kontraster i forhold til vægfarver, legetøj, møblement m.v. Samlet set vil et sådant miljø opleves uroligt, hvor øjet er på overarbejde med at fange mange kontraster. Derfor er det vigtigt, at I træffer bevidste valg om farvesætningen af legemiljøet og får et samlet udtryk, der er i harmoni. Børn elsker farver, men der er stor forskel på harmonien i den enkelte farve.

Akustik

Det er børnenes og de voksnes stemmer, der frembringer størstedelen af lyden i løbet af en dag i dagtilbuddet. Et rum med hårde overflader og mange børn vil som regel altid have et for højt støjniveau pga. lang efterklangstid. Derfor handler det om at indrette med bløde overflader, som kan absorbere lyd og dermed sænke støjniveauet i legemiljøet. Bløde overflader skal have en vis dybde for at være absorberende. Lette gardiner hjælper ikke så meget i forhold til f.eks. madrasser, puder, tunge gardiner eller lydabsorbenter, man kan sætte på væggene. Det er vigtigt, at de absorberer, man vælger, er så tæt på lydkilden som muligt. I dagtilbud vil det typisk være i børnehøjde ved gulvet og der, hvor børnene leger. Husk, at når børn og voksne træder ind i rummet, er de med deres kroppe også med til at dæmpe lyden. I kan tjekke akustikken i rummet ved at klappe i hænderne, og hvis lyden er hård og skinger og 'bliver hængende' i øret, så skal der indrettes med dæmpende materialer.

Lys

I rigtig mange dagtilbud er rummenes primære belysning etableret efter kravet om lysets kvalitet ved rengøring. Det giver både et koldt og ensartet lys og samtidig oplevelsen af et overbelyst rum, som ikke nødvendigvis understøtter den givne legesituation. Et veloplyst rum er altid godt i forhold til bevægelsesaktiviteter, men hvis børnene leger huleleg eller familieleg, vil der være brug for at supplere med en mere fokuseret belysning omkring legemiljøet.

Undersøgelser viser, at et fokuseret lys skaber mere ro omkring legen. Det er derfor oplagt at supplere det etablerede lys med spotlys placeret tæt på legemiljøet samt stemningsskabende lys som lyskæder, lommelygter m.v. Det giver mulighed for at lyssætte separate dele af legemiljøet.

Det er en god idé at etablere lys så der er mulighed for at vælge et veloplyst rum, men at det også kan dæmpes eller slukkes alt efter aktiviteten. Dagslyset er også vigtigt, så forsøg gerne at etablere legemiljøer tæt på vinduer, så I får så meget dagslys og udkig som muligt.



Samskabelse

Ud over at børn ser og hører ting, som voksne ikke nødvendigvis bemærker, besidder børn en unik indsigt i, hvad der skal til, for at legemiljøer bliver gode. Børn er i særlig grad i stand til at identificere, hvilke anvendelsesmuligheder der er i et givent rum eller miljø. Det betyder, at børn ser et rums muligheder og potentialer for leg, og de skaber intuitivt et rum, der passer til deres leg. Det ses f.eks., når børn bryder ud i leg i supermarkedet, på gåturen, i skoven eller under bordet til en 60-års fødselsdag.

Pædagogisk personale oplever dette hver dag. Lange gange bliver til løbebaner, stole sat på række bliver til en bus, og den store vandpyt ude på legepladsen er en fiskesø etc. Børn er med andre ord eksperter i, hvordan et rum kan forvandles til et godt legemiljø – og blandt andet derfor giver det mening at udvikle legemiljøer i samskabelse med børnene. Det betyder i praksis, at det pædagogiske personale skal forholde sig åbent og lyttende over for, hvad børnene føler og tænker i udformningen af dagtilbuddets rammer.

Hvad er samskabelse? Og hvordan faciliteres det?

Helt overordnet henviser samskabelse til fænomenet, at nogen skaber noget sammen. I pædagogiske sammenhænge kan samskabelse minde meget om 'samarbejde', men samskabelse adskiller sig i denne sammenhæng ved, at børnene har initiativret og mulighed for at medskabe det fysiske legemiljø. Samskabelsesprocesser rækker

Roger Harts deltagelsesstige



derfor dybere end samarbejdsprocesser, fordi samskabelse kræver, at børn og voksne gøres ligeværdige. I samskabelsesprocesser befinder vi os således på de øverste trin af sociologen Roger Harts deltagelsesstige.

Selvom voksne besidder en større mængde viden og erfaring, betyder det ikke, at man ikke kan gøre børn og voksne ligeværdige i facilitering af samskabelsesprocessen. Man kan sige, at faciliteringen af samskabelse med børn begynder med en bevidsthed om, at man som pædagogisk personale må fokusere på at forstå børnenes perspektiver

jf. tidligere afsnit. Derudover er der en række forhold, der skal tages højde for, hvis børn og voksne skal kunne skabe noget i fællesskab. Det er bl.a. at:

- acceptere, at samskabelsesprocessen med børn er en åben og uforudsigelig proces, hvor slutmålet ikke nødvendigvis er kendt på forhånd. Der er altså ikke én rigtig retning at gå eller én rigtig måde at løse opgaven på. Det kan virke kaotisk – måske endda skræmmende – især hvis man som voksen har svært ved at give slip på styringen. Men det er vigtigt at kunne, fordi



selve retningen etableres i processen. Det kommer f.eks. til udtryk, når én af de deltagende børn italesætter en idé eller en tanke, der vækker genklang hos de andre børn.

- bringe børnenes perspektiver i spil. Som pædagogisk personale arbejder man aktivt med at få børnenes perspektiver i spil, f.eks. ved at stille åbne spørgsmål (Hvad nu hvis? Hvordan kan vi det? Hvorfor/hvorfor ikke?). Det handler altså om, gennem en lyttende position, at forholde sig nysgerrigt til børnene. Desuden må den voksne sørge for at motivere børnene til deltagelse, så de får lyst til at tage initiativ. Det kan man gøre ved at lytte til børnenes inputs, støtte dem i at udtrykke sig, involvere dem i beslutninger og give dem magt og ansvar på linje med de voksne.



- gøre samskabelsesprocessen til en leg. Oftest reflekterer børn ikke bevidst over, hvordan ting kan designes og/eller forbedres. En legebaseret tilgang til samskabelse kan derfor være værdifuld, fordi leg i højere grad gør det muligt for børn at eksperimentere, udforske, løse problemer og udvikle idéer. Den voksne må derfor sikre, at samskabelsesprocessen bliver en sjov og medrivende oplevelse for alle deltagende børn.
- være helt skarp på sin rolle som medskaber. Ud over at sikre inddragelse af børnenes perspektiver må den voksne selv bidrage kreativt og skabende i processen, fordi han/hun netop er medskaber på lige fod med børnene. Den voksne må derfor gerne komme med egne idéer og forslag, men det er vigtigt, at indsparkene virker inspirerende og ikke manipulerende på børnene (jf. nederste trin på Harts deltagelsesstige).

Etisk refleksion

Selvom det pædagogiske personale skal arbejde aktivt med at indtage en ligeværdig position over for børnene, må man ikke glemme, at man har et etisk ansvar over for børnene. Derfor kræver samskabelse med børn løbende etiske refleksioner som f.eks.:

- Hvad kan man forvente af børnegruppen i samskabelsesprocessen (i forhold til børnenes alder, udvikling, omgivelser samt forudsætninger og begrænsninger)?
- Oplever børnene, at processen fungerer godt? Synes børnene, at det er sjovt og lærerigt? Her er det oplagt at tage en åben snak med børnene om, hvad der evt. kan forbedres eller gøres anderledes, så processen bliver meningsfuld for alle.
- Er der balance i børn-voksenforholdet? Hvis de voksne handler alt for beskyttende over for det enkelte barn, risikerer det at skabe ubalance i det ligeværdige forhold mellem børn og voksne. Ubalancen kan medføre, at barnet bliver mere afventende over for svar og beslutninger fra de voksne, hvilket kan hæmme samskabelsens intention.

Kobling til Den Styrkede Pædagogiske Læreplan

I arbejdet med at udvikle kvalitetsstærke fysiske legemiljøer tager vi afsæt i centrale elementer fra den styrkede pædagogiske læreplan. Her er nogle af de centrale elementer netop leg, børnefællesskaber og børns nysgerrighed som styrende og retningsgivende elementer for det pædagogiske arbejde.

Udvikling og design af legemiljøer forudsætter, at det pædagogiske personale løbende gør sig faglige overvejelser og refleksioner om, hvad og hvordan de ønsker at understøtte børnenes leg, læring og udvikling i de enkelte situationer. Dermed hvilke pædagogiske intentioner og mål de har for arbejdet med legemiljøer.

Mål sætter retning for den pædagogiske intention

Det er ved at følge børnenes legeinteresse, at det pædagogiske personale finder ud af, hvad børnene udviklings- og læringsmæssigt er optagede af (jf. afsnittet om Børneperspektivet). Børnenes legeinteresse bliver dermed central for, at det pædagogiske personale er opmærksomt på, hvor de med fordel kan understøtte børnenes leg, læring og udvikling inden for og på tværs af de seks læreplanstemaer.

Er børnene for eksempel optagede af en superhelteleg, hvor det handler om at overskride egne grænser ved at løbe stærkt, kravle op eller hoppe ned, kan personalet blandt andet understøtte børnenes alsidige personlige udvikling. Er børnene optagede af butiksleg, hvor der

indtages forskellige roller med mange sproglige interaktioner, kan personalet understøtte børnenes sociale og sproglige udvikling.

Tilgangen til læreplansarbejdet bliver derfor dynamisk, idet man undervejs i designprocessen finder ud af og afstemmer, hvilke læreplanstemaer der kan realiseres i forlængelse af legeinteressen. Det bliver hermed tydeligt, hvad der er på spil i børnenes leg, hvordan de voksne kan understøtte legen og udviklingen, og dermed også hvilken pædagogisk intention der er oplagt at arbejde med i legemiljøet.

For at fastholde fokus på de pædagogiske intentioner er det vigtigt at arbejde videre med mål og målformuleringer for legemiljøet. Mål skal netop være retningsgivende for det, som det pædagogiske personale intentionelt og bevidst gerne vil fremme gennem det pædagogiske arbejde i det enkelte legemiljø.

I praksiseksemplet til højre illustreres sammenhængen mellem pædagogisk intention og mål for børn og personale i forbindelse med udvikling af et legemiljø. Bemærk, at målene er formuleret enkeltvis, i punktform og beskrivende. Det er med til at sikre, at målene fremstår retningsgivende og brugbare i hverdagen, og at de voksne har bedre forudsætninger for at huske og handle ud fra målene i dagligdagen.

Børnehuset Hørhaven, Restaurant Bøllebob

Legemiljøet er indrettet med forskellige legezoner, med restaurant, sminkebord og hjemlige omgivelser, hvor børnene kan indtage forskellige roller. I forbindelse med udviklingen af legemiljøet har det pædagogiske personale opstillet følgende pædagogiske retning (intention og mål) for den pædagogiske praksis i og omkring legen i legemiljøet.

Pædagogisk intention

At understøtte børnenes samspil og tilknytning børnene imellem, hvor alle børn deltager i fællesskabet, og hvor legemiljøet understøtter børnenes lyst til at lege. Legemiljøet skal understøtte børnenes sproglige udvikling.

Mål for børnene

- At udvikle deltagelseskompetence, hvor der dannes nye legerelationer på tværs af alder og køn.
- At børnene øver sig i at aflæse og bygge oven på hinandens intentioner i legen.
- At børnene i legen indgår i dialoger og samtaler med hinanden og voksne.

Mål for personale

- At sikre børnenes muligheder for deltagelse i leg på tværs af alder og køn.
- At øve forskellige legepositioner for at understøtte børnenes udvikling.
- At kommunikere med børnene i legen (lytte, fortælle, stille spørgsmål m.m.)

Se resten af Hørhavens eksempel i afsnittet med de ti eksempler fra praksis side 17.

Mål og målformuleringer for legemiljøet

I arbejdet med mål og målformulering er det vigtigt at være kritisk, refleksiv og børneorienteret. Søren Smidt og Suzanne Krogh (2019) beskriver det på følgende måde:

- Mål udtrykker, hvad den samlede personalegruppe ønsker at udvælge, prioritere og fremme i det enkelte legemiljø.
- Mål bestemmes af den aktuelle børnegruppes sammensætning og deres behov for deltagelse og indflydelse. Det kræver god indsigt i børnegruppen, hvad de udviklings- og læringsmæssigt er optagede af, samt forståelse af at det kan være nødvendigt at justere målene undervejs, efterhånden som børnene udvikler sig, eller børnegruppen ændrer sig.
- Mål indeholder elementer, der er særegne for det udvalgte legemiljø. Og der må reflekteres over, hvad der er oplagt at arbejde med i forhold til børnenes leg og udvikling. I eksemplet fra Hørhaven har fokus været på børnenes deltagelseskompetencer, at de danner nye legerelationer og øver sig i at aflæse og bygge oven på hinandens idéer i legen. Dette har været et oplagt udviklingsfokus for flere af børnene.

- Mål er dynamiske og skal give handlingerne retning. Det betyder, at målene gerne skal forandre sig i takt med børnegruppens legeinteresse samt give konkrete forslag til aktiviteter og handlinger. Her anbefaler Smidt og Krogh, at det pædagogiske personale formulerer ca. tre til fem mål for at sikre overskuelighed og intensitet i det pædagogiske arbejde.

Det kan være en kompliceret og vanskelig proces at formulere mål. For at gøre målformuleringen mere tilgængelig er det relevant også at formulere mål rettet mod personalets udvikling af pædagogisk praksis og deres faglige kompetencer.

Som i eksemplet fra Hørhaven rammesætter målene, hvad personalet skal sætte i spil og fremme hos sig selv. Men også hvad de vil have fokus på, for at målene for børnene bliver retningsgivende i den pædagogiske praksis. Derfor er de mål, der formuleres for børnene, også med til at definere målene for personalet.



Behnke, M. C. (2021). Medborgerskab og samskabelsesdidaktik. I M. C. Behnke, & M. Thomsen, Pædagogen som forandringsagent (s. 37-56). Akademisk Forlag.

Bork, G. B. (15. juni 2020). Pædagogens legedeltagelse er afgørende for børn i udsatte positioner. (L. Lund, Red.)

Børne- og Socialministeriet (2018). Den styrkede pædagogiske læreplan.

Cecchin, D. (2010). Med legen som inspiration. Fra børnenes spor til pædagogiske læreplaner. I G. Kragh-Müller, F. Ø. Andersen, & L. V. Hvitved, Gode læringsmiljøer for børn (s. 73-90). Hans Reitzels Forlag.

Isbell, R. (2010). Indretning af et godt lege- og læringsmiljø i børnehaven. I G. Kragh-Müller, F. Ø. Andersen, & L. V. Hvitved, Gode læringsmiljøer for børn (s. 95-114). København K: Hans Reitzels Forlag.

Jelic, A., Martin, M., Laursen, L. H., Tvedebrink, T. D. O., Fich, L. B., Oehwein's, L. I., & CoC Playful Minds. (2020). Children, play and the built environment: What can we learn from co-creation and embodied cognitive science? CoC Playful Minds & Aalborg University.

Jensen, Anders Skriver (2018). Faglig ledelse og organisering af læringsmiljøer, I T. H. Mortensen og T. Næsby (red.) Den styrkede pædagogiske læreplan: Grundbog i dagtilbudspædagogik (s. 59-71). Dafolo.

Jensen, Anders Skriver (2022). Analyse af pædagogiske læringsmiljøer i dagtilbud. Det Gode Børneliv nr. 1 - Årgang 4 (s. 17-19). Landsorganisationen Danske Daginstitutioner.

Jensen, H., Pyle, A., Zosh, J. M., Ebrahim, H. B., Zaragoza Scherman, A., Reunamo, J., & Hamre, B. K. (2019). Legefacilitering: Viden om kunsten at engagere små børn (whitepaper). LEGO Fonden, Danmark.

Jørgensen, L. S. (2019). Pædagogens deltagelse i små børns leg. I L. H. Sønnichsen, & H. H. Jørgensen, Legens magi (1 udg., s. 111-124). Akademisk Forlag.

Koch, A. B. (2020). Indledning - hvorfor interessere sig for børns perspektiver. I A. B. Koch, Hvad synes børnene? – børns perspektiver i hverdagspædagogisk praksis (s. 13-24). Akademisk Forlag.

Krogh, S., & Smidt, S. (2019). Legeobservationer. I L. H. Sønnichsen, & H. Jørgensen, Legens magi – om det professionelle arbejde med at forstå, understøtte, inspirere og rammesætte 1-6-årige børns leg (s. 63-74). Akademisk Forlag.

Jensen, H. & Jørgensen K. A. (2022) Pædagogers roller i leg med børn- en forandringsrejse. Akademisk praksisartikel. Hentet fra https://www.ucviden.dk/files/167175066/P_dagoters_roller_i_leg_med_b_rnen_forandringrejse_Hanne_Jensen.pdf.

Løw, O (2017). Hvordan lærer børn? I Kristensen, H. J & Laursen, P. F (red.). Didaktikhåndbogen, s. 397. Hans Reitzels Forlag.

Næsby, T., Okslund, H. B., Pedersen, B. S., & Skytte, K. B. (Januar 2022). Udvikling og evaluering af legebaseret pædagogik. CEPRA-striben s. 26-39.

Ringsmose og Staffeldt (2017). Rum og læring – om at skabe gode læringsmiljøer i børnehaven. Dafolo.

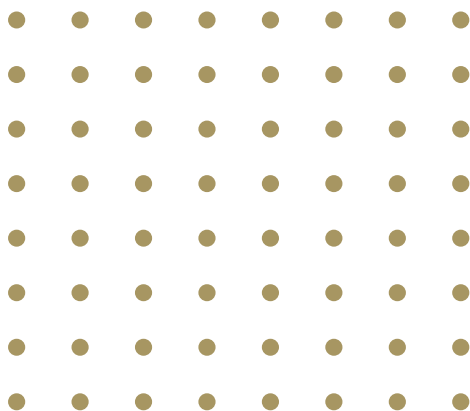
Smidt, S., & Krogh, S. (2019). Fra intention til praksis, meningsfulde mål og en styrket evalueringskultur i dagtilbud. Dafolo.

Skovbjerg, H. M. (2012). 10 tanker om leg. Dafolo.

Tanggaard, L., & Dilling, J. (2019). Co-create. Billund: COC Playful Minds. Hentet fra https://www.coc-playfulminds.org/media/ipzbvvh/playful_minds_research-journal_co-creation.pdf.

The LEGO Foundation (2018). Det vi mener med: Læring gennem leg. Version 2.1. 2018, The Lego Group.

Warming, H. (2011). Børneperspektiver – børn som ligeværdige medspillere i socialt og pædagogisk arbejde. Akademisk Forlag.



Dansk Center for Undervisningsmiljø, DCUM 2023

Tekst

Camilla Tange, Ulla Kjærvang og Mia Lønsmann Skole

Redaktion

Christian Rudbeck

Grafisk design

Vokseværk – vokseverk.dk



The **LEGO** Foundation

dcum.dk

ISBN 978-87-92007-21-6

