

A photograph of a woman with dark hair tied back, smiling warmly at the camera. She is surrounded by two young children. One child is leaning over her shoulder from the top right, and another child is in the foreground on the left, looking towards the camera. The scene is brightly lit and captures a moment of joyful interaction.

Kreativ barndom og gode liv

Udfordringer og muligheder

Rapport udarbejdet på baggrund af
møderække i Nordea-fonden i 2017.
Udarbejdet af Lars Geer Hammershøj

**NORDEA
FONDEN**
Vi støtter gode liv

Indhold

- 3 Forord
- 4 Sammenfatning
 - 5 Hvordan skal mulighederne virkeliggøres?
 - 8 Hvem skal håndtere udfordringerne?
- 10 Gennemgående temaer
 - 10 Tema 1: Traditionelle og nye former for leg
 - 14 Tema 2: Viden om og måling af leg
 - 15 Tema 3: Fremme af leg, kreativitet og fællesskaber
- 16 Bilag: Om møderækken
- 19 Bilag: Deltagerne på møderækken
- 20 Bilag: Referater fra møderækken

Kontakt

Vil du høre mere om Nordea-fondens støtte til projekter om kreativ barndom – eller har du en god idé til et projekt, så kontakt:

Niels Olsen
Projektchef Kultur
no@nordeafonden.dk
4070 3785



Inspiration

Få mere inspiration på nordeafonden.dk/kreativbarndom

Følg med på

[Nordeafonden.dk](https://www.nordeafonden.dk)

[LinkedIn](#)

[Nyhedsbrev](#)

Forord

v/Niels Olsen, projektchef for kultur i Nordea-fonden

Denne rapport formidler forslag og idéer fra en møderække om børn, leg og kreativitet, som blev afholdt i Nordea-fonden i 2017. Formålet med møderækken var tredelt:

- 1) At samle ny, faglig viden om børn, leg og kreativitet.
- 2) At få fagfolk fra forskellige institutioner til at udveksle idéer og udvide deres faglige netværk.
- 3) At omsætte faglig viden til konkrete, handlingsrettede anbefalinger.

I dag er der ofte fokus på leg og kreativitet som instrumenter til at sikre innovation og nye arbejdspladser – et fokus, som repræsenterer en vigtig samfundsøkonomisk dagsorden. Formålet med Nordea-fondens møderække var snarere et forsøg på at indkredse, hvad vi skal forstå ved kreativitet ud fra en gode-liv-tankegang, som er åben for fortolkning, og hvor aktiviteter, livslyst, sanselighed og fællesskaber er i højsædet – og fokus er på børn.

Vi håber, at rapporten kan inspirere forskere og praktikere, frivillige og ildsjæle, embedsfolk og beslutningstagere til nye aktiviteter og initiativer på tværs af fagområder, institutioner og sektorer. Som fond vil vi kunne bakke op på flere måder – med almennyttige midler, tværgående netværk og projektfaglig viden.

Nordea-fonden er en almennyttig fond, som støtter aktiviteter, der fremmer gode liv. I Nordea-fonden har vi ingen færdig opskrift på, hvad gode liv er, men vi tror på, at de vokser ud af fællesskaber. Tilgangen er at undersøge og forstå, hvordan gode liv bedst kan fremmes og fastholdes på en mangfoldighed af måder. Barndommen er en åben og formativ livsfase, hvor børn udvikler sig gennem leg, får tillid til andre, opnår anerkendelse og dannes som mennesker.

Nordea-fonden støtter mange projekter, hvor børn er målgruppe for aktiviteterne. Det gælder inden for alle fondens strategiske fokusområder: Sundhed, Motion, Natur og Kultur. Uanset om de støttede projekter handler om at synge, danse, lege, spille bold, lave mad eller finde planter og dyr i naturen, er det børns udvikling og muligheder for at realisere gode liv hele livet, der er i fokus.

Samtidig oplever vi et stigende behov for, at viden om børn, leg og kreativitet bliver delt på tværs af fagområder, institutioner og sektorer. Vi ser også et behov for at koble teoretisk og praktisk viden med henblik på at identificere idéer og nye projekter, der kan fremme børns kreative aktiviteter, leg og dannelse.

Tak til deltagerne – og god læselyst!

Rapporten er udarbejdet af lektor Lars Geer Hammershøj, Aarhus Universitet, der også har været tovholder på og faciliteret møderækken, med hjælp fra studentermedhjælper Katrine Grønvall.

Sammenfatning

I løbet af 2017 gennemførte Nordea-fonden en møderække med temaet 'Kreativ barndom og gode liv' med deltagelse af forskere og praktikere inden for området. Møderækken stillede skarpt på leg og kreativ barndom ved at bringe viden og erfaringer fra praksis og forskning sammen:

Hvad siger forskningen om sammenhængen mellem gode børneliv og robuste fællesskaber – og så leg og kreativitet? Hvilke erfaringer har vi fra praksis med at fremme leg og kreativitet gennem konkrete projekter og aktiviteter? Hvordan leger børn i dag, og hvad er de centrale problemer og udfordringer, muligheder og potentialer i forhold til fremme af leg og kreativ barndom?

Denne rapport giver bud på, hvordan udfordringer og muligheder i forhold til leg og kreativ barndom kan håndteres og realiseres, og sammenfatter de gennemgående temaer fra møderækken.

Håbet er, at mødeaktiviteterne kan danne grundlag for nye værdiskabende samarbejder, der kan løfte feltet og resultere i stærke, fokuserede ansøgninger og projekter, der gør en forskel.

Udgangspunktet har været, at leg og kreativitet har afgørende betydning for gode børneliv. I fysiske lege udvikles motorik og sanser; i sociale lege skabes venskaber; og i fantasilege udfoldes kreativitet. Leg er dermed afgørende for, at børn dannes som kropslige, sociale og tænkende væsener.

Møderækken har bestået af tre møder: Først mødtes forskere, så mødtes praktikere og til sidst samledes forskere og praktikere med yderligere fag- og ressourcepersoner inden for feltet. Møderne bestod af korte indlæg, runder blandt deltagerne, gruppearbejder, plenumdiskussioner og – selvfølgelig! – legende aktiviteter.

Rapporten afspejler de gennemgående diskussioner, oplæg og holdninger, som mødedeltagerne formulerede dem. Debatterne kom dog meget vidt omkring, og ikke alle faglige budskaber og nuancer har fundet vej til rapporten. Særlige pointer fremhæves i teksten, som også rummer citater fra møderne. Rapportens første del formidler udfordringer og muligheder med anbefalinger til relevante aktører på området. Rapportens anden del gennemgår møderækkens temaer. Som bilag findes beskrivelser af møderækkens form og indhold, deltagerliste og link til referater fra de tre møder.



Den tredje workshop i møderækken bød på udendørs konstruktionslege med hammer og de forhåndenværende søms princip. Deltagerne var en blanding af forskere, praktikere samt fag- og ressourcepersoner inden for feltet.

Hvordan skal mulighederne virkeliggøres?

Med afsæt i møderækkens oplæg og debatter gives her en række konkrete bud på muligheder, der springer i øjnene ift. at fremme leg, kreativitet og fællesskaber:

Legeaktiviteter kan have mange former

- Det afgørende er ikke, om legen ligner traditionelle eller nye former for leg, men *om det, der foregår, er leg*. Fysisk leg kan have mange udtryk og foregå mange steder, ligesom den kan foregå udendørs på mange måder i naturen eller i byrum. Musikalske aktiviteter kan også have form af, at børn fx komponerer musik på en computer, leger DJs eller MCs, eller udvikler danse til en musical-app.
- Ved digitalisering er det afgørende, *hvordan* børn bruger de digitale medier. Det handler om at have blik for, hvordan børn selv leger med og skaber fællesskaber omkring digitale medier og at inspirere børn til at bruge digitale medier på måder, så det *tænder* deres kreativitet og sætter gang i legen.

Forbedring af rammerne for børns leg var et vigtigt tema på møderækken. Det blev også fremhævet, at pædagoger og voksne skal huske at lege med, inspirere til leg og 'pakke sig selv ud' i legen med børnene.



- Det gælder også struktureret legetøj og de designede legeuniverser. Kommer legetøjet blot op på hylden, efter det er samlet, eller leger børnene med det, bygger de det om, indgår det i andre lege, *åbner legetøj for anderledes måder at lege på?* Eller hvordan kunne det indgå i og åbne for sådanne lege?

Gode betingelser og rammer for legen

- Kun mennesker kan inspirere til leg. Derfor er det *vigtigt at lære voksne at lege*. Det bør være en central del af pædagoguddannelsen. Alle, der arbejder med børn bør lære/genopfriske det og på denne måde fremme børns leg, kreativitet og fællesskaber. Det handler om at lære at forholde sig åbent for nye muligheder og indspil til leg, lære at gå med på legen, *bruge sig selv og glemme sig selv* i legen.
- Leg og læring er ikke modsætninger, men leg og læring er heller ikke det samme. Det afgørende er at være opmærksom på, at der er forskel på leg og læring. Navnlig er det vigtigt at være klar over, *hvornår legen er middel* til sjovere og mere effektiv læring, og *hvornår legen er mål i sig selv*. Det første handler om at udvikle børns *kompetencer*, det andet om at *danne* dem til mennesker.
- Tid og rum til leg er alfa og omega. Der er mange gode grunde til at planlægge børns dag og lave strukturerede aktiviteter. Men vil man fremme legen, er det vigtigt, at *planer og strukturer er åbne og kan suspenderes*, hvis der opstår en god anledning for leg, eller hvis børnene er i gang med og fordybe sig i en god leg.
- De samfundsmæssige og institutionelle vilkår har stor betydning for leg og kreativ barndom. Der bør være opmærksomhed på, at disse *vilkår*

er forskellige i forskellige samfundsgrupper og i forskellige dele af landet. Imidlertid bør der også være fokus på, hvorvidt og på hvilken måde disse forskelle giver forskellige muligheder for at fremme leg, kreativitet og fællesskaber. Fx kunne man vælge at se ikke blot 'hele byen som en legeplads', men også se hele landsbyen, hele forstaden og hele boligområdet som en legeplads.

Forskning i og måling af leg

- Der er brug for mere forskning i leg og kreativ barndom. Der mangler grundlæggende viden om, hvad leg er i dag, og hvordan legen ændrer sig med digitaliseringen mv. Der er også *brug for viden om, hvordan børn faktisk leger i dagens Danmark*. Denne viden er forudsætning for fx at vurdere, hvordan børn kan bruge digitale medier i deres leg, og om hvordan leg og kreativitet bør fremmes forskellige steder i landet. Viden om leg er også afgørende for at kunne måle leg. Ellers kan vi ikke bestemme, om det er leg, vi måler, eller hvad vi skal måle på.
- Det er vigtigt at kunne måle leg. Ellers er det ikke muligt at afgøre, om initiativer og indsatser for at fremme leg og kreativ barndom har en virkning eller ej. Måling af leg kan også give forskere en bedre forståelse af legeprocesser og give praktikere et bedre blik for legen. *Det man forstår bedre, kan man bedre fremme*. Udover at gøre det muligt at skabe bedre rammer for leg, kan måling af leg også give bedre forståelse for betydningen af tid og rum til leg, gøre det nemmere at legitimere, at tid og ressourcer bruges til leg og muliggøre et bedre design af projekter og uddannelser, så de i højere grad fremmer leg, kreativitet og fællesskaber.



Samarbejde på tværs af institutioner var en vigtig anbefaling fra deltagerne på de tre møder. Et vigtigt formål med møderækken var netop at bringe folk fra forskellige faglige miljøer sammen.

Fremme leg gennem samarbejde

- Det har været en gennemgående anbefaling på møderækken, at forskere, praktikere, uddannelsesinstitutioner, fonde og andre interessenter i langt højere grad skal arbejde sammen om at fremme leg og kreativ barndom. De forskellige parter har forskellig viden, erfaringer, kompetencer og ressourcer, som der synes at være et kæmpe potentiale i at bringe sammen. At etablere sådanne samarbejder, kræver imidlertid en ekstra indsats. Derfor vil en anbefaling være, at det skal være et krav fra fonde og andre bevilligende institutioner, at der i forbindelse med projekter etableres sådanne samarbejder mellem forskere, praktikere, uddannelser og andre interessenter, og at både fonde og andre institutioner stiller deres ressourcer til rådighed for at etablere sådanne samarbejder.

Hvem skal håndtere udfordringerne?

Med udgangspunkt i tredje mødes opsamling følger her en række forslag til, hvor budskaber og anbefalinger kan placeres, og hvem der bedst kan løfte disse. Der var generel enighed om, at forskere, praktikere, uddannelser, fonde og politikere skal blive bedre til at mødes og samarbejde, fx ved at gennemføre tværgående aktiviteter og bringe dokumentation i spil i nye fora. Der blev også efterspurgt bedre relationer og flere møder mellem praktikere i institutionerne og aktører udefra.



Forskere

- Der er brug for forskning i, hvad leg og legekultur er i dag
- Der er brug for forskning i, hvordan legen ændrer sig med digitaliseringen, struktureringen af legetøj og den øgede hastighed i hverdagen
- I forskning skal der fokus på børns stemmer, fx ved at inddrage børnekonventionen
- Forskeres stemmer mangler i debatten – fx kan forskere i højere grad pointere 'det nyttige i det unyttige'
- Forskerne må hinsides romantikken og de mange myter om, hvordan børn leger og i stedet prøve at 'komme bag om det, man tror, man ser'



Praktikere

- Praktikere bør fokusere mere på, hvad det egentlig er, børn leger
- 'Just do it' – praktikere skal være bedre til at lege og kaste sig ud i lege. De skal vise de gode eksempler på leg og vise, hvad de vil med leg
- Skal tage sig tid til fordybelse i leg og fokusere mere på legekompeterencer
- Skal skabe sig rum til leg og kontroltab og give det legende menneske mere plads
- Skal have mere fokus på græsrodder og ildsjæle



Politikere

- Bør mere direkte inddrages i forskeres og praktikers diskussioner
- Skal have større tro på praktikere og på brug af eksemplets magt
- Skal også sætte leg og kreativitet i forhold til fremtidens jobs
- Skal have større fokus på æstetik og praktisk-musiske aktiviteter i dagtilbud
- Skal have større fokus på den oplevede effekt af leg og ikke kun på dens sideeffekter
- Skal have større forståelse for, at leg er andet og mere end krymmel på lagkagen



Leg og læring griber ind i hinanden og kan foregå overalt. Her leger børnehavebørn biologer på insektjagt med en engageret naturformidler.



Uddannelser

- Pædagoguddannelsen skal være mindre akademisk og mere faglig praktisk
- Studerende skal i højere grad kunne lege og være rollemodeller
- Kreativ og kropslig efteruddannelse til pædagoger, så de kan inspirere til leg
- Fokus på at skabe en større forståelse af, hvad det egentlig er, børn leger
- Fokus på at leg og læring ikke er modsætninger – og på synergi mellem dem
- Åbenhed over for lokalsamfund, kunst og kultur



Fonde

- Fonde bør i højere grad støtte samarbejder mellem forskning, praksis og uddannelser – herunder etablering af fælles platforme og forskning i praksis
- Fonde kan være med til at give ro til at udvikle idéer og projekter – sikre fokus på momentum og på, hvorledes man i legens mange forskellige delasppekter kan udvikle aktiviteter og erkendelser, der består af andet og mere end legens enkelte dele
- Skal have fokus på handlingsbaseret evidens og praktikeres erfaringer
- Skal bidrage til at evaluere støttede projekter, identificere fejl, lære af dem – og sprede viden
- Skal sætte flere frie midler i spil

Leg er andet og mere end krymmel på lagkagen og kan finde sted overalt – også i skolekøkkenet.



Gennemgående temaer

På møderækken har tre temaer været gennemgående: Traditionelle og nye former for leg; viden om og måling af leg; og fremme af leg, kreativitet og fællesskaber. Disse temaer blev identificeret på de to første møder og dannede grundlag for det tredje

mødes aktiviteter og diskussioner. I det følgende præsenteres de tre temaer, der er udarbejdet på baggrund af mødereferaterne og suppleret med direkte citater fra deltagerne.



TEMA 1:

Traditionelle og nye former for leg

Det første gennemgående tema var forholdet mellem traditionelle og nye former for leg. Der kunne på møderækken spores en udbredt bekymring for, at børn ikke leger, som de tidligere gjorde. Spørgsmålet er, om børn leger mindre i dag, eller om børn blot leger på andre måder end tidligere. Kan børns aktiviteter omkring digitale medier karakteriseres som leg, eller truer iPad, computerspil og lege-apps den kreativitet og det fællesskab, der gør legen så vigtig? Er det nødvendigt at gøre en ekstra indsats for at sikre de traditionelle former for leg i naturen, gennem musikken og med kroppen? Hvad sker der med legen, når den spændes for læring i skole og daginstitutioner?

De tre gennemgående temaer dannede grundlag for aktiviteterne og diskussionerne på det tredje møde. Her præsenterer den æstetiske gruppe deres version af kollektiv kunst.



De klassiske lege fungerer stadigvæk. Mødedeltagerne fremhævede især udendørs leg og leg i naturen som vigtige arenaer.



Digitaliseringen ændrer vores hverdagsliv og måden, vi leger på. Mødedeltagerne ser både muligheder og udfordringer i samspejlet mellem leg og digitalisering.

Traditionelle leges værdi

I denne diskussion var et gennemgående fokuspunkt fremhævelsen af de traditionelle leges værdi. For det første blev udendørs leg og leg i naturen fremhævet. Naturen er et godt legested, for i naturen kan børnene udfordre sig selv, fx ved at klatre og hoppe, og man kan igangsætte mange kreative aktiviteter i naturen. Derudover har naturen en god påvirkning på mennesker, for **"i naturen opfører vi os naturligt"**, som en af deltagerne udtrykte det. Sikre tegn på godt børneliv er derfor røde kinder, skrabede knæ og mudret tøj, hvorfor **"den største revolution i det moderne barns tilværelse er flyverdragten og vaskemaskinen"**. Imidlertid blev der udtrykt bekymring for, at børn bruger mindre tid ude og i mindre grad leger udendørs, da det nye børneliv i højere grad leves indendørs. Dertil kommer, at udelivet i dag i højere grad er struktureret, iscenesat og mediebåret.

I forlængelse heraf var et andet fokuspunkt, at leg som fysisk og kropslig aktivitet er vigtig. Børns lege har traditionelt været karakteriseret ved sansemotoriske lege, fysiske lege og bevægelseslege, lege i naturen, i gården eller på legepladsen. Disse lege er vigtige, fordi barnet herigennem gør erfaringer af at være en krop og at forholde sig kropsligt til den

fysiske verden. Det synes vigtigt med en legende tilgang til fysisk aktivitet. Spørgsmålet er derfor, hvad konsekvenserne er af, at vi i dag **"socialiserer os til et kropsligt passivt liv"**. Vil det gøre børn mindre kreative, og hvad er konsekvenserne for børns kropslige og fysiske udvikling og tilstand? Vi ser allerede, at voksne og unge har fysiske og kropslige problemer, som de ikke havde tidligere.

Endelig var et tredje fokuspunkt, at musik og musikalske aktiviteter er et naturligt udgangspunkt for kreativitet såvel som for fællesskab. Musik handler om leg med lyde i form af fx improvisation, rytmer og fagter. **"Små børn er naturfødte komponister og sangskrivere"**, som en deltager udtrykte det, for de kan pludre og lave spontane rim og remser. Musikken og kunsten har i det hele taget noget vigtigt at sige os og **"kan sætte gang i vores indre verden"**. Derudover er musik en af de mest effektive måder at danne fællesskaber på, fordi musikken hensætter os i den samme stemning. Af samme grund har musik traditionelt spillet en stor rolle i form af fx morgensang, salmer og nationalhymner, men også helt små børn kan bryde ud i fællessang og fx etablere et 'råbekor'.

Digitalisering og legetøj

Ændringer af børns hverdagsliv og måderne, børn leger på, skyldes ikke mindst digitaliseringen og børns brug af digitale medier. Det gav på den ene side anledning til stor bekymring for, om det fører til mindre fællesskab og kreativitet. Der synes således ikke at være meget, der kan aktivere børns kreativitet og leg med de iPads, man fx har i daginstitutioner. I digitaliserede medier er reglerne også i forvejen givet, så der er ikke meget rum for leg og kreativitet. På den anden side var der dem, der mente, at man ikke på forhånd skulle fordømme digitale medier. Selvom det ikke sker alle steder, så er der faktisk eksempler på, at iPads bruges til leg og kreative aktiviteter i daginstitutioner. Der er også mange eksempler på, at der skabes legefællesskaber omkring digitale medier, fx computerspil eller apps som Musical.ly, ligesom internettet kan opløse barrierer og muliggøre fællesskaber på tværs af tid og rum. Der er heller ikke en modsætning mellem digitalisering og æstetik, natur og sanselighed. Det afgørende er derfor at have blik for, hvordan børn selv bruger digitale medier til leg og fællesskaber, og hvilke muligheder der er for at aktivere børns kreativitet med digitale medier og skabe rum for, at børn selv kan skabe legen gennem disse medier. Som en deltager udtrykte det: **”Teknologi er ikke noget, der gør noget ved os, men noget vi kan gøre noget ved”**.

Børns leg er også ændret ved, at legetøj i højere grad er struktureret og legeuniverser er designede. Tidligere var leg med fx Legoklodser noget, der involverede børns fantasi, fordi de selv skulle finde på, hvad de skulle samle. I dag kommer Legoklodser som regel som samlesæt med en detaljeret anvisning af, hvordan klodserne skal sættes sammen, ligesom samlesættene hører til på forhånd designede legeuniverser (som Lego-Friends og Star Wars). Bekymringen er, at struktureret legetøj og designede legeuniverser kan hæmme børns kreativitet og fantasi. På den anden side kan de strukturerede Lego-modeller også bruges til udvikle lege og give anledning til andre typer af lege.

Uddannelse og den voksnes rolle

Et andet sted, hvor betingelserne for leg og kreativitet har ændret sig, er i skole og daginstitution. I skolen har der de seneste år været et voksende fokus på ’leg og læring’. Tanken har været, at hvis læring kobles med leg, så gør det både læringen sjovere og mere effektiv. Bekymringen er, at legen herved underlægges skolens logik og bliver et middel til at nå skolens læringsmål. **”Legen skal smøre læringen”**, som en deltager udtrykte det. Herved er der fare for, at legen ikke tages alvorligt, og at det overses, at legen har en værdi i sig selv. Leg er ikke blot middel til læring, men også er et mål i sig selv. På den anden side blev det pointeret, at leg og

Leg er ikke blot middel til læring, og leg har en værdi i sig selv. Omvendt er leg og læring ikke nødvendigvis hinandens modsætninger, og aktiviteter kan sagtens rumme begge dele.



læring nok er forskellige, men ikke er modsætnin-
ger, og at aktiviteter sagtens kan være både legende
og lærende.

En anden bekymring for legen var skolens opdeling
af børn efter årgange. I effektivitetens navn lader
vi børn være sammen med jævnaldrende, fremfor
at blande dem på tværs af årgangene. Det gør det
sværere for mindre børn at have rollemodeller – og
for større børn at være rollemodeller. Også kønsop-
delingen i daginstitutioner i pigelege og drengelege
kan potentielt indskrænke børns rum for leg. Pippi
Langstrømpe er en 'helt' her, da hun er kønsneutral
og både leger drenge- og pigelege. Endelig er det en
bekymring, at humor, som er større børns primære
måde at være kreative på, ofte overses som kilde
til kreative aktiviteter og i stedet opfattes som et
forstyrrende element i skolen.

Et gennemgående fokuspunkt var voksnes rolle i
legen. Voksne har en vigtig rolle i at rammesætte,
facilitere og inspirere til leg. Voksne skal **"turde
være legende og kreative i samspil med børnene"**.
Erfaringen er imidlertid, at det kan være et problem
for pædagoger **"at pakke sig selv ud"** og bruge sig
selv til at være en aktiv medspiller i børns leg. Af
samme grund vækker den nye pædagoguddannelse
og dens akademisering af pædagogerne bekym-
ring. Den nye pædagoguddannelse lægger ikke så
meget vægt på de kreative, praktiske og musiske
fag som før. Generelt er erfaringen, at pædagoger
i mindre grad end tidligere beskæftiger sig med fx
musik og udeliv. Lærere i skolen har også mindre
tid til at fokusere på kreativitet og praktiske-musi-
ske aktiviteter, fordi de – angiveligt – er pressede af
skolereformens implementering og den målstyrede
undervisning.

*Leg i skolegården fylder stadig rigtig meget i børns liv,
men der er stor forskel på de fysiske rum for leg forskel-
lige steder i landet.*

Tid og rum til leg

Det var også et fokuspunkt, hvordan vi får værd-
sat tiden til leg. Der er brug for tid, for at legen kan
indfinde sig og udfolde sig. Men der er generelt
mindre tid til leg i dag, fordi dagligdagen er planlagt
og struktureret både i institution, skole og hjem.
Tiden skal helst udnyttes med hensigtsmæssige
aktiviteter eller gøremål. Men denne **"herskende
effektivitetslogik er en hæmsko for leg"** og den
**"øgede hastighed og fart er blevet en trussel mod
kreativitet"**. Det er derfor vigtigt at få værdsat tiden
til leg og andre legende aktiviteter, der ikke er plan-
lagte eller har et bestemt mål. Faktisk tyder meget
på, at det netop er leg og kreativitet, der bliver brug
for i fremtiden med den fjerde industrielle revo-
lution. Der bør derfor **"vendes op og ned på det
hele"**, som en mødedeltager udtrykte det.

Endelig var der fokus på, hvordan de fysiske rum,
hvori børn leger, har forandret sig. Med den nye
urbanisering er mange større byer blevet mere bør-
nevenlige. Det er blevet **"moderne at tænke hele
byen som en legeplads"**. For eksempel har man
mange steder bygget og moderniseret legepladser
med fokus på leg og æstetiske, kreative og fælles-
skabsskabende aktiviteter. Dog er der stor forskel
på, hvor gode legemulighederne er på landet og i
byerne og mellem ressourcetsvage/-stærke områder.
Faktisk er det **"rystende, hvor forskellige børne-
virkeligheder og legeformer er i forskellige dele af
landet"**.



TEMA 2:

Viden om og måling af leg

Det andet gennemgående tema handlede om viden og leg og om måling af leg. Legen har længe været værdsat inden for pædagogikken, men der mangler generelt viden om og forskning i leg. Der mangler viden om, hvad leg grundlæggende er, og hvordan **"børn sætter sig selv i stand til at lege"**. Der mangler også viden om, hvordan børn leger i dag, og hvordan de digitale medier, den strukturerede hverdag og designet legetøj mv. påvirker og ændrer børns leg. Vi mangler endvidere viden om, hvordan børn faktisk leger derhjemme, i skolen, i institutioner og i deres fritid, og hvordan betingelserne for leg varierer forskellige steder i Danmark. Der mangler også et fælles sprog om leg og kreative aktiviteter, så pædagoger, lærere og forældre kan tale sammen om, hvordan leg foregår og fremmes, og så der kan argumenteres for vigtigheden af disse aktiviteter over for eksempelvis politiske beslutningstagere, fonde og kommunale forvaltninger.

I forlængelse heraf er der diskussionen om måling af leg. Der kan argumenteres for, at det er vigtigt at måle legen, men spørgsmålet er, hvad man skal måle på, og om det er leg, man måler. Et argument for at måle leg var, at hvis fx politikere og ledere i højere grad skal prioritere og bruge ressourcer på legen, skal man kunne dokumentere legen og indsatsernes effekt på den: **"Hvis vi vil fremme legen, må vi også måle legen, fordi samfundet i dag kræver måling, evidens og effekt"**. Et andet argument var, at måling af leg er vigtig for fondes uddelinger af midler, for hvordan kan fonde ellers vide, om projekter faktisk fremmer leg og kreative fællesskaber? I det hele taget er det vanskeligt at vide med sikkerhed, hvad der fremmer leg, hvis vi ikke formår at måle legen.

Forudsætningen for at måle på leg er imidlertid, at vi ved, hvad legen er, og hvad der skal måle på: **"Problemet med måling af leg er, at vi springer en masse mellemregninger over, for eksempel spørgsmålet om, hvornår noget er leg, og hvornår det ikke er leg"**. Det kan være vanskeligt, fordi leg er uforudsigelig og har utallige udtryk, og fordi legen er en indre tilstand, der etablerer et fælles fantasiunivers mellem de legende: **"Den, der bestemmer om legen finder sted, er først og fremmest den, som har med legen at gøre"**. Det kan derfor være vanskeligt at måle legen direkte, men det kunne være, det var muligt at måle legen indirekte gennem dens effekter og gennem tegn på legeprocesser. Fx kunne man anvende standardtests til at måle den fysiske legs sideeffekter for barnets fysiske styrke og motorik. Herved måles de afledte effekter af leg som motion og bevægelse, men ikke selve legen. Hvis man vil måle indikationer på leg i sig selv, kræver det, at man ved, hvad der karakteriserer legeprocesser og -aktiviteter.

Det peger på, at der er behov for at fokusere på erfaringer med leg. Hvilke erfaringer med børns leg gør vi konkret, og hvilke tegn på legeaktiviteter reagerer vi på i praksis? Det er fx en erfaring, at musik og kunst har noget vigtigt at sige børn, og at de kan **"sætte gang i børnenes indre verden"**. Endvidere er et tydeligt tegn på, at børn er i gang med kreative processer fx **"deres smil og energi"**. Endelig er erfaringen, at leg opleves som **"det modsatte af depression"**. Der er behov for at udvikle redskaber, der kan registrere tegn på leg, og som fanger erfaringer af leg således, at det **"rammer følelsen, smagen og stemningen ved leg"**.

TEMA 3:

Fremme af leg, kreativitet og fællesskaber

Det tredje tema handlede om fremme af leg, kreativitet og fællesskaber. Spørgsmålet er for det første, hvordan legen bedst fremmes. Er det ved at sikre de traditionelle lege, såsom at børn leger udendørs og i naturen, eller at de er kropsligt aktive og deltager i praktisk-musiske aktiviteter? Eller er det ved at sikre, at digitale medier aktiverer børns leg og gør det muligt for børn selv at skabe legen gennem digitale medier? Spørgsmålet er for det andet, hvem der skal fremme børns leg og kreative fællesskaber. Skal projekter inspirere børn til leg, eller skal de inspirere forældre, lærere og pædagoger til at blive mere kreative sammen med børnene? Og hvordan sikres det, at kommende projekter får effekt ud over de oplevelser, de umiddelbart giver børnene, så de bliver til en integreret del af børns hverdag?

Et fokuspunkt har været, hvad legen kræver, og hvad der skal til for at lege. **"Der skal mennesker til"**, som en deltager udtrykte det. Det er mennesker, der leger og inspirerer andre, og det er mennesker, der i deres leg inspireres. Det er også vigtigt at være åben, når man leger. Åben over for andre mennesker og for at tage nye ind i legen; åben for at gå med på legen og for det anderledes, eksperimenterende og vilde; og åben for at møde nye

perspektiver og rum. Tid til leg er vigtig for, at legen kan indfinde og udfolde sig. Endelig er det vigtigt at se de legende, børnene, som ressourcer for leg. Legen lever af, at deltagerne spiller ind med forslag til legen og bekræfter disse forslag ved at gentage dem – og gerne med smil og latter.

Et andet fokuspunkt har været, hvad der karakteriserer legens kreative proces. Det vigtige i legen er nemlig ikke produktet, men processen. Eller: Legen er processen forstået som **"det der sker, det man mærker"**. Det man mærker er fx, at legen begynder med ubehag, men skifter til munterhed og begejstring. Eller det man mærker er, at legen bliver vildere og mere højlydt, når den foregår udenfor. Karakteristisk for legen er også, at det er en proces, der på én gang kræver rammer og går ud over rammerne. *For det første* etableres legen ved, at der sættes nogle rammer for leg, der bryder med hverdagslivets rammer og rutiner: **"Vaner skal fejles væk"**. *For det andet* kræver legen, at der inden for disse rammer kan handles frit. *For det tredje* lever legen af, at det er muligt at gå ud over de rammer, der er sat. Leg er i ordets bredeste forstand en leg med rammer.



*Hvornår ved vi, at der er tale om leg?
Et bud er, at vi smiler, griner og glemmer tid og sted, når vi leger.*

Bilag: Om møderækken



De tre møder om leg og kreativ barndom blev faciliteret af lektor Lars Geer Hammershøj fra Aarhus Universitet og afholdt i Nordea-fondens lokaler på Christianshavn.

Møderne om leg og kreativ barndom foregik i Nordea-fondens lokaler i Heerings Gaard på Christianshavn den 15. maj, 7. juni og 4. oktober 2017.

De to første møder havde begge overskriften "Kreativ barndom og gode liv: Dialogmøde i Nordea-fonden". Møderne havde samme opbygning, og der var inviteret cirka 10 personer til hvert, men møderne adskilte sig fra hinanden i form af de deltagere, der var inviteret. Til det første møde var der inviteret forskere, der har viden om og på forskellig vis forsket teoretisk og empirisk i leg, kreativitet og gode børneliv. Til det andet møde var der inviteret praktikere, der har erfaringer med og på forskellig vis har arbejdet med i praksis at fremme leg, kreativitet og gode børneliv.

Disse møder forløb på følgende måde. Indledningsvist blev der budt velkommen og introduceret til Nordea-fonden og formålet med møderækken af direktør Henrik Lehmann Andersen og projektchef Niels Olsen. Dernæst blev der i et kort oplæg af Lars Geer Hammershøj introduceret til den forståelse af kreativ barndom, der havde været udgangspunktet for møderækken som beskrevet kort i indledningen.

Deltagere kom derefter på banen i en 'speedpræsentation' bordet rundt. Hver deltager blev bedt

at præsentere sig selv og give sit bud på, hvori udfordringer og muligheder består for leg og kreativ barndom set fra vedkommendes perspektiv. Intentionen med denne runde var at afsøge og få forskellige perspektiver og bud frem på, hvad de 'brændende platforme' er, dvs. hvad de vigtigste og mest presserende temaer og problemstillinger er i forhold til leg, kreativitet, dannelse og gode børneliv i dag. Denne afsøgning dannede så udgangspunkt for den efterfølgende debat i plenum mellem deltagerne. Her blev temaer og problemstillinger uddybet, nuanceret, diskuteret og pointeret.

Endelig blev deltagerne delt i tre grupper og bedt om at visualisere nye perspektiver på kreativitet og leg. Hertil fik hver gruppe en flipover og farvetusser at tegne, skitsere og designe med. Efter gruppearbejdet præsenterede og forklarede grupperne deres tegninger og idéer. Det blev udgangspunktet for den afsluttende debat, hvor deltagerne blev bedt om at komme med anbefalinger til, hvad Nordea-fonden skulle tage af initiativer i forhold til leg og kreativ barndom.

Det tredje møde havde overskriften "Kreativ barndom og gode liv: Workshop i Nordea-fonden". Dette sidste og afsluttende møde adskilte sig ved, at det var længere og større end de to første. Det var et heldagsmøde, der ikke blot samlede deltagende

forskere og praktikere fra de to første møder, men også havde indbudt nye deltagere, der arbejder inden for feltet som undervisere, konsulenter og embedsfolk, samt repræsentanter fra projekter som Nordea-fonden støtter.

Ligesom de to første møder blev der til det tredje møde budt velkommen og introduceret til Nordea-fonden og formålet med møderækken af direktør Henrik Lehmann Andersen og projektchef Niels Olsen. Herefter blev deltagerne inddelt i grupper og bedt om at 'speeddate' to-og-to. Hver person havde et minut til at præsentere sig selv og sit perspektiv på leg og kreativ barndom og et minut til at lytte til den anden og så videre til næste. Intentionen med speeddatingen var, at deltagerne skulle aktiveres hurtigt og fra begyndelsen af sætte scenen for, at deltagerne skulle møde hinanden og danne netværk.

Dernæst holdt Lars Geer Hammershøj et kort oplæg, hvor han præsenterede de tre temaer, der havde været gennemgående på de to første møder med hhv. forskere og praktikerne. Disse tre temaer var strukturerende for opbygningen af resten af mødet i den forstand, at de efterfølgende aktiviteter hver omhandlede ét af de tre temaer.

Det første tema 'Traditionelle og nye former for leg' blev deltagerne bedt om undersøge ved at lege en hatte-leg. Hver gruppe fik tre hatte og skulle

lade hver hat gå rundt i gruppen 10 minutter (og så på med den næste hat og så fremdeles). Hver hat repræsenterede en bestemt indstilling til leg og kreativ barndom: Med den grå 'bekymringshat' på hovedet skulle deltagerne tale om, hvorvidt vi bør være bekymrede for børns leg og hvori problemerne består. Med den blå 'nysgerrighedshat' på skulle deltagerne overveje, om der er noget positivt ved de nye måder, børn leger på i dag, og om det muliggør nye former for kreativitet og fællesskab. Med den røde 'handlingshat' på hovedet skulle deltagerne give deres bud på, hvad der så skulle gøres på baggrund af det, der var blevet talt om i gruppen. Grupperne blev endvidere bedt om at præsentere gruppens vigtigste pointe i plenum.

Hvad angår det andet tema 'viden om og måling af leg', så skulle det diskuteres i en paneldebat. Tre deltagere var på forhånd blevet bedt om at deltage i panelet og holde et kort oplæg over et spørgsmål: Henrik Hautop Lund havde fået til opgave at svare på, hvordan leg kan måles, og hvorfor det er vigtigt at måle legen; Stine Liv Johansen havde fået til opgave at svare på, hvordan legen kan genkendes som leg, og hvilket sprog for leg det kræver; og Amalie Dynnes Ørsted havde fået til opgave at svare på, hvilke erfaringer med leg hun har gjort, og hvordan børns kreativitet kommer i spil. Disse oplæg blev efterfulgt af en diskussion mellem paneldeltagerne og med salen.

Leg er noget, vi skaber sammen. Her er deltagerne på den æstetiske legestation i gang med at lave et kollektivt udtryk for fremme af leg.





Amalie Dynnes Ørsted deltog i paneldebatten og havde fået til opgave at svare på, hvilke erfaringer med leg hun har gjort, og hvordan børns kreativitet kommer i spil.

Hvad angår det tredje tema 'Fremme af leg, Kreativitet og fællesskaber', så skulle deltagerne arbejde med det ved at lege. Idéen var at deltagerne på denne måde kunne idégenerere tværfagligt ved at tale sammen på tværs, finde hinanden, og udvikle idéer sammen. Der var blevet etableret fem 'legestationer', som deltagerne blev bedt om frit at fordele sig på efter lyst. Dog måtte der højst være otte personer på hver legestation, så hvis der var for mange, måtte man forsøge at forhandle om, hvem der måtte være med. De fem legestationer var alle lavet med udgangspunkt i klassiske former for leg og med henvisning til stolte danske legetraditioner:

- 1) Konstruktionsleg: Brug Legoklodser til at demonstrere fremme af leg (det verdensberømte danske legetøj)
- 2) Fantasifortælling: Lav en fælles fantastisk fortælling om leg (i stil med Karen Blixen og H.C. Andersen)
- 3) Æstetisk udtryk: Lav et kollektivt udtryk for fremme af leg (à la Asger Jorn og kollektiv kunst)
- 4) Dramatisk leg: Lav en video om leg i dogmetradition (jf. Lars von Trier og Susanne Bier)
- 5) Udelege: Byg leg på byggelegepladsen udenfor i gården (inspireret af skrammellegepladsen i Emdrup fra 1943)

Hver gruppe skulle efterfølgende præsentere deres produkt og reflektere over deres proces og over, hvordan det kunne bidrage med indsigter til at fremme leg, kreativitet og fællesskaber.

Mødet blev rundet af med en afsluttende plenumdebat, der skulle samle op på de vigtigste pointer og forsøge at 'parkere budskaberne' på rette sted i forhold til, hvem der kan gøre noget ved dem. Derfor blev de forskellige budskaber og anbefalinger, der kom frem i plenumdebatten, noteret på fem flipovers alt efter, om de skulle parkeres hos politikere, uddannelser, forskere, praktikere eller fonde.

Til slut sagde fonden tak til alle deltagere og informerede om, at en rapport om møderækken vil blive lagt på fondens hjemmeside sammen med forskellige videostatements fra deltagerne.

Bilag: Deltagerne på møderækken

Amalie Dynnes Ørsted, Teamleder og kulinarisk underviser, Haver til Maver
 Anna Bak Larsen, Formidlingschef, Jernbanemuseet
 Anne Line Svelle, Leder, Børnekulturhuset, Aarhus
 Anne-Kristine Mortensen, Projektleder, Kulturstyrelsen
 Bjørn Petersen, Docent, Center for Music in the Brain, AU hhv. Musikkonservatoriet
 Carsten Jessen, Lektor, Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier, AU
 Ditte Winther-Lindqvist, Lektor, Pædagogisk Psykologi, AU
 Dorte Villadsen, Pædagogisk udviklingskoordinator, Skoletjenesten
 Dyveke Skov Larsen, Museumsinspektør, Odense Bys Museer
 Ebbe Høyrup, Koncertdirektør, Levende Musik i Skolen
 Einar Trie, Daglig leder, DUBAL
 Helle Marie Skovbjerg, Lektor, Institut for kommunikation, AAU
 Henrik Hautop Lund, Professor, Center for Playware, Institut for Elektroteknologi, DTU
 Irene Videbæk Bendtsen, Pædagogisk leder, Børnehuset Valhalla
 Janne Bech, Direktør, M/S BIBIANA
 Karen Wistoft, Professor MSO, Pædagogisk Sociologi, AU
 Katrine Johnsen, Projektleder, Nationalt netværk af skoletjenester
 Kent Lykke, Skoleleder, Uhre Friskole og Det Kreative Skolenetværk
 Lars Hazelton, Seniorprojektleder, Gerlev Legepark
 Lis Zacho, Matematikvejleder Pd, Lindevangskolen (og bestyrelsesmedlem i Coding Pirates)
 Lise Hostrup Sønnichsen, Lektor, Det Nationale Videnscenter KOSMOS
 Lise Specht Petersen, PostDoc, Center f. forskning Idræt/Sundhed /Civilsamfund, SDU
 Marianne Barthelemy, Institutionsleder, Kragssbjerg, Odense Kommune
 Marianne Grymer Bargemann, Formidlingschef, ARoS
 Marie Abel Hesse, Museumsleder, Muserum
 Marie Vandrup Westh, Projektleder, M/S Søfart
 Martin Exner, Formand, Coding Pirates
 Mette Storgaard Jensen, Pædagogisk medarbejder, Århus Symfoniorkester
 Mikkel Bohm, Direktør, Astra
 Morten Henriksen, Lektor, Pædagoguddannelsen, UCC
 Niels Ejbye-Ernst, Lektor, Inst. for Geovidenskab og Naturforvaltning, Skovskolen, KU

Ning de Coninck-Smith, Professor MSO, Institut for Pædagogik, AU
Ole Winther, Kontorchef, Kulturstyrelsen
Stefan Springborg, Naturvejleder, Naturstyrelsen Østsjælland
Stine Liv Johansen, Lektor, Institut for kommunikation og kultur, AU
Stine Worm Sørensen, Konsulent, Gentofte Hovedbibliotek
Stinna Toft Hald, Kunstfaglig chef, KUNSTEN
Thomas Späth, Projektleder, Sangens Hus
Ulla Voss Gjesing, Centerchef, Kulturprinsen

Facilitator

Lars Hammershøj, Lektor, Institut for Pædagogik og uddannelse, AU
Katrine Grønvald, Studentermedhjælper, Institut for Pædagogik og uddannelse, AU

Nordea-fonden

Christine Paludan-Müller, Projektchef, Sundhed, Nordea-fonden
Frans Richard Bach, Projektchef, Natur, Nordea-fonden
Henrik Lehmann Andersen, Direktør, Nordea-fonden
Jon Gerner, Projektchef, Motion, Nordea-fonden
Marianne Løth Pedersen, Kommunikationsmedarbejder, Nordea-fonden
Niels Olsen, Projektchef, Kultur, Nordea-fonden
Tine Wickers, Kommunikationschef, Nordea-fonden

Bilag: Referater fra møderækken

Læs referater fra de tre møder om kreativ barndom og gode liv på
nordeafonden.dk/kreativbarndom