

tidsskrift for børne- & ungdomskultur BUKS 58  
skrifter fra kulturprinsen nr. 8

# lege-rum og fortælle-tid

– kulturformidling i institutionelle rammer

redaktør og forfatter: herdis toft



# Indhold

Forord	5
Indledning	7
Projekt Den levende fortællings rum	13
Projektkoncept og design (s. 13)	
Den voksne styregruppe (s. 15)	
Indelukket & udelukket (s. 16)	
Dogmer (s. 17)	
Hvordan man åbner for et ejerskab (s. 19)	
Fra space til place – og videre til playce	27
Tid og rum – space og place (s. 27)	
Steder til børn og børns legesteder (s. 30)	
Places-to-play. Playces (s. 33)	
Genius loci: Stedets stemning	37
Stemning som atmosfære eller <i>mood</i> (s. 39)	
Stemning som æstetisk flerstemmighed eller <i>mode</i> (s. 40)	
Kropslig rettethed – kropslig stemthed (s. 41)	
Genius loci – trødering af stedets ånd (s. 42)	
Stedets stemning og kroppens stemthed (s. 47)	
Affordance – hvordan virker det?	65
Begrebet affordance (s. 65)	
Affordance – direkte og indirekte (s. 67)	
Legekrop	71
Dionysisk og apollinsk (s. 71)	

<b>Legerum</b>	<b>75</b>
Lydrum (s. 77)	
Allegoriske grundformer (s. 79)	
Spejlrummet: spejl, kalejdoskop, prisme (s. 80)	
Hulen (s. 82)	
Labyrinten (s. 84)	
Haven og Skoven (s. 86)	
Broen (s. 87)	
Reden (s. 87)	
Alteret (s. 88)	
Vognen og Skibet (s. 89)	
Rumsyntaks – samspillet mellem rum (s. 89)	
<b>Levende legende fortællinger</b>	<b>91</b>
Den rumlige og rummelige leg (s. 95)	
Tingfinder-fortællinger (s. 101)	
Traderings-fortællinger (s. 104)	
Transfer-fortællinger (s. 107)	
En lang lommelygte-leg (s. 111)	
<b>Lege- og fortællekultur i institutionelle rammer</b>	<b>123</b>
Inklusion – medejerskab (s. 123)	
Kulturarv – dannelse til social ansvarlighed (s. 124)	
Legerum – hjemlighed og funktionalitet (s. 125)	
Stedets stemning, kroppens stemthed og affordance (s. 126)	
Legekroppens udtryksregister (s. 127)	
Allegoriske grundformer og rumsyntaks (s. 127)	
Tingfinder-, traderings- og transferfortællinger (s. 128)	
<b>Appendix: Et rum i fem perspektiver</b>	<b>131</b>
<b>Litteratur</b>	<b>135</b>
<b>English Summary</b>	<b>139</b>

# Forord

Forsidebilledet viser *Carolines støvle*, der forsvandt i et mudderhul på de store børnehavebørns tingfindertur til *Verdens Ende* – som ligger på en lille revle i Skive Fjord, hvis man ikke lige ved dét. Her støder *Lortehavet* og *Stillehavet* sammen. Herfra kan man sende flaskepost af sted og få svar fra det mystiske *Frankfurt*. Og herfra kan Caroline og de andre børn vende hjem igen til deres børnehave i Viborg og glæde sig til indvielsen af *Den levende fortællings rum* – i daglig tale kaldet *Den hemmelige klub* eller *Den hemmelige hule*. Når Caroline går derind, ser hun *Carolines støvle* dukke op igen i spejlrummet *Verdens Ende*. *Verdens Ende* er et sluserum ind til dét lege- og fortællerum, der skridt for skridt folder sig ud for børnene i al sin mangfoldige og underfulde herlighed som en sansemættet kontrast til de almindelige daginstitutionsrum, man kender så godt, så godt landet rundt.

Omslaget rummer flapper, som man kan åbne op for eller lukke af for undervejs i læsningen. Dermed skulle man gerne kunne få et lille indtryk af mangfoldigheden. Men vi kan ikke folde hele rummet ud på én gang, dertil indeholder det alt for mange små indbyggede hulrum og miljøer i flere niveauer. Rummet er uendeligt stort, selv om det med sine 24 m<sup>2</sup> er på størrelse med mange typiske danske institutionsrum eller børneværelser. Det er nemlig ikke kun *Carolines støvle*, der er blevet plads til, men også mange andre forskelligartede hjembringelser fra tingfinderture »verden« rundt.

Den historie, vi her vil fortælle om rummet, folder sig ligeledes ud som en historie med indbyggede »hulrum« og »miljøer« gennem brug af forskelligartet tekst- og billedmateriale. Og den folder sig ud i flere niveauer spændende fra konkrete situationsbeskrivelser til teoretiske begrebsliggørelser. Det er en historie om et projekt, som stadig er under udvikling selv efter flere års forløb. Men det er også en historie om, hvordan man kan arbejde med rum, leg og fortælling i børns hverdagslige institutionsliv i vuggestue, børnehave og skole.

Tak til deltagerne i dette u-afsluttelige projekt. Først og fremmest tak til børnene i de to børnehaver, som lukkede mig med ind i deres lege- og fortælleverden. Tak til »de voksne«: kulturelt, kunstnerisk og pædagogisk arbejdende Birgit, Susanne, Thomas, Sara, Solvejg, Mette og Anne Line og Anna Marie og Pia. Tak til Kulturprinsen. Og tak også til de, der tog alle de fotos, vi gengiver: Thomas & Anne Mette, Susanne, Bo Amstrup og Take One.

Herdis Toft

*Tilegnet mindet om Birgit Krøjer*

# Indledning

Kulturprinsen er et udviklingscenter for børnekultur, beliggende i Viborg. *»Centret skal udvikle kulturtilbud, indsamle viden og arbejde med nye formidlingsmetoder i forhold til børn, unge og kultur«.* (Kulturprinsen 2009: 4) Centret skal virke for vidensbaserede eksperimenter for kultur med børn og unge både regionalt, nationalt og internationalt. I den efterhånden klassiske tredeling af børnekulturbegrebet som hhv. kultur *for, med og af* børn, (Mouritsen 1996) placerer Kulturprinsen sig i en midterposition og betragter børn som handlende individer, der interagerer med kunst og kultur. Centret vægtlægger derfor projekter, der medinddrager børn i planlægning og styring af de aktiviteter, som de selv deltager i.

Centret ser desuden en opgave i at medinddrage alle de personer og professioner, der er engageret i formidling af kulturtilbud til børn. *»Kulturprinsen arbejder med at forny børnekulturen på to planer. Dels ved at give børn og unge nyskabende møder mellem kunst og kultur, hvor formålet er at finde nye veje til at inddrage deltagernes kompetencer. Dels ved at arbejde med personer og faggrupper som kunstnere, formidlere, lærere og pædagoger, der formidler kultur til børnene, så de opnår nye færdigheder og ser nye muligheder, der udvikler deres praktiske arbejde med børnene«.* (Kulturprinsen 2009: 8)

I årene 2007-2010 forestod Kulturprinsen udviklingen af et projekt ved navn *Den levende fortællings rum*, som blev iværksat i to børnehaver i hhv. Viborg og Aarhus. Vi har valgt at sætte fokus på dette projekt, fordi det integrerer så væsentlige temaer i børnekulturforskningen som *rum, krop, leg, fortælling og trading* – dels i et formidlingsmæssigt, dels i et legekulturelt perspektiv – og fordi det bringer personer fra de kunstneriske og pædagogiske faggrupper sammen i en usædvanligt langvarig proces. Vi mener, at en undersøgelse af projektet kan belyse, hvad der sker, når man i et kulturperspektiv arbejder med at ændre institutionsrum. I projektet her sker ændringerne i både fysisk og æstetisk henseende for at fremme børnenes og pædagogernes reelle og symbolske *medejerskab* til de rum, de dagligt befinder sig i.

I det følgende undersøger vi projektet ud fra en nysgerrighed efter at vide, hvordan de voksne gør det, og hvordan børnene gør det – hver for sig og sammen. Vi har en pragmatisk tilgang til kulturbegrebet, idet vi forstår kultur som *noget, nogen gør med noget over for nogen*. (Scott Sørensen et al. 2008: 31). Kultur er hele tiden under tilblivelse, og bliver hele tiden ændret gennem menneskelig praksis. Det er projektet en tydelig illustration af. Vi søger samtidig at revurdere den klassiske tredeling mellem begreberne børnekultur for og med børn samt af børn (børns legekultur), hvor man anskuer børnekultur i et voksent formidlingsperspektiv, mens legekultur ses i et børne-udøvelsesperspektiv. En skarp skelnen er ikke på sigt hverken holdbar eller frugtbar. Projekt *Den levende fortællings rum* kan gennem sin undersøgelse af traderingsformer i børns legekultur medvirke til at revurdere formidlingsbegrebet og dermed også denne klassiske tredeling.

Vi præsenterer desuden en række teoretiske forståelsesrammer og begreber, som er relevante ikke alene for dette projekt, men også for andre projekter og tiltag, der iværksættes rundt omkring i landet i disse år. Vi lader de involverede voksne og børn komme til orde og til syne, og vi uddrager en række erfaringer, som kan være nyttige for vores videre arbejde i det børnekulturelle felt, især hvis vi relaterer dette til daginstitutioner og skoler. *Den levende fortællings rum* kan ses som et pilotprojekt, hvis udfordringer, problemer og løsningsstrategier er lærerige.

Fremstillingen er båret af et dobbelt sigte. Vi fortæller den konkrete historie om *Den levende fortællings rum* som pilotprojekt for nytænkning inden for institutionsområdet, og her har vi for overskuelighedens skyld stærkest fokus på Viborg-delen, eftersom denne har gennemløbet flere faser end den senere tilkomne Aarhus-del. Vi fortæller imidlertid også den mere abstrakte historie om, hvilke begreber og forståelsesrammer man med fordel kan benytte, hvis man ønsker at undersøge, hvilken rolle udformningen af tid og rum spiller i børns legekultur i både førskole- og skolealderen.

Da der i sin tid blev fremstillet en projektfolder, blev de forskningsmæssige perspektiver beskrevet således:

#### *Forskningsperspektiver*

*Den levende fortællings rum er et pionerprojekt, ikke mindst i forsøget på at opbygge et sanseligt rum, der understøtter børns legekultur, så de med brug af stemme og krop kan få fortalt nye sider af sig selv frem. Det kræver børne-mod at gå ind i et magisk rum – og blive der,*



også hvis mørket samler sig om én. Det giver livsmød at gøre det.

Projekt Den levende fortællings rum rejser en række interessante forskningsspørgsmål. Fx: Hvordan kan sådan et projekt spille op til læreplanstækningen inden for daginstitutionsområdet ved både at opfylde og udfordre den? Hvordan udtænker, planlægger og opbygger voksne kunstnere og pædagoger i et tæt samarbejde rummet? Hvilket rum forestiller de sig, børn ønsker, og hvad tror de, børnene vil bruge det til? Svarer børnenes brug til de voksnes forventninger og ønsker? Hvordan spiller de voksnes fortællinger om og i rummet sammen med børnenes? Bruger alle børn – piger som drenge – rummet på samme måde? Hvordan søger de voksne at give børnene ejerskab til rummet? Og hvilket ejerskab føler børnene så? Hvordan overdrager børnene rummet til »næste generation« af børnebrugere?

Syddansk Universitet undersøger dette ved at jeg deltager som både forsker og sparringspartner i de voksnes møder før, under og efter projektet, og ved at jeg observerer børnene før de går ind i rummet, mens de er i rummet, og efter at de har forladt det. Jeg bruger alle mine sanser, lige som der er lagt op til, at børnene skal kunne det. Jeg bruger mine øjne, mine ører, min næse, min smagssans og føler efter på huden. Jeg optager samtidig i rummet med et videokamera for at fastholde øjeblikkene. Efterfølgende skriver jeg så en beretning om projektet. En sådan beretning skulle gerne være interessant læsning for andre, der ønsker at arbejde med rammerne for børns liv i daginstitutioner over det ganske land.

(Kilde: Projektfolder, Herdis Toft)

Undervejs rejste der sig endnu flere spørgsmål, og som det fremgår af det følgende, har det ikke været muligt at besvare dem alle lige fyldestgørende. Læseren opfordres derfor til selv at besøge Den levende fortællings rum, danne sig sit eget indtryk og søge sine egne svar i forhold til den interesse, man har for området børnekultur – institutionskultur.

*Den levende fortællings rum i børnehaven Prinsen*

Døren ind til Den levende fortællings rum er altid lukket og må ikke åbnes, hvis der er andre end »medlemmer« tilstede – medmindre de er inviteret!

På døren hænger et lille skab, som kun pædagogen Susanne kan nå. Der ligger »de magiske øjne« (glasprismer), som man skal tage om halsen, inden man går ind. De der skal ind i rummet (maks. fire ad gangen), stiller sig i en lille cirkel og hvisker den hemmelige kode:

*Vippedi vappedi vum jippedi jappedi jalsen. Nu skal vi ind i det hemmelige rum med et magisk øje om halsen. Så må de åbne døren.*

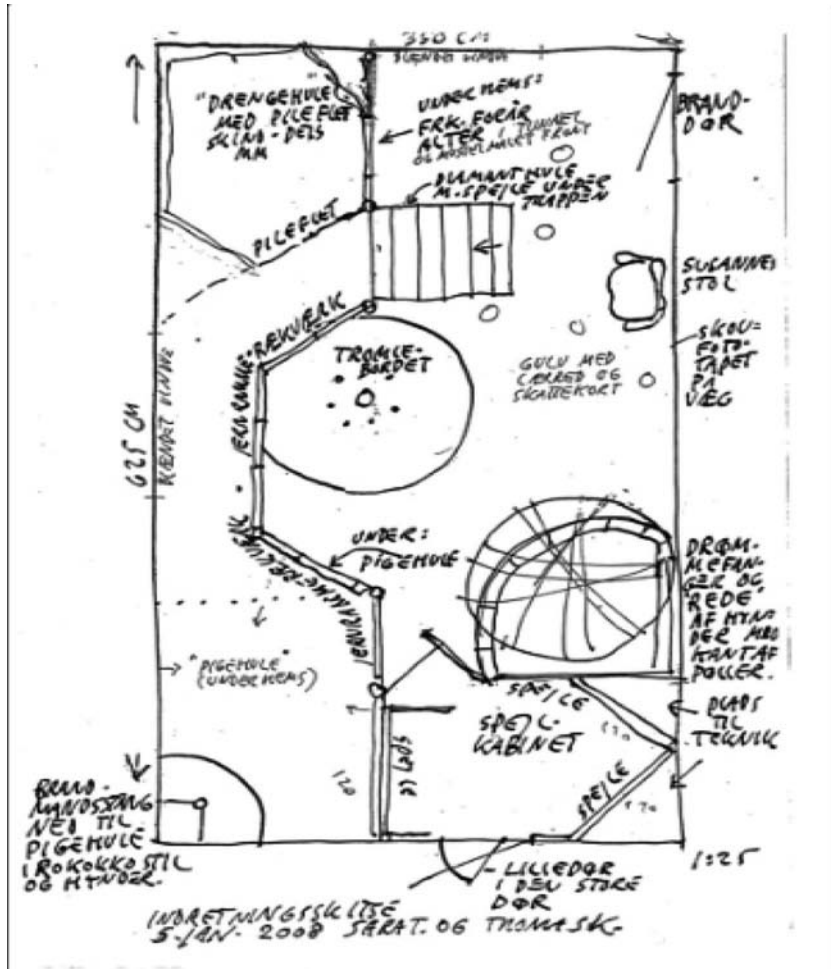
*Først kommer de ind i et lille sluserum dækket af spejle på vægge, gulv og loft. Der er lyd af hav og mågeskrig. I et hjørne ligger muslingeskaller og en flaskepost. Ovenover svæver en flok måger i hvidt papir. De spejler sig som alt andet i det lille rum, der synes uendeligt. Dette er »Verdens ende«. En spejldør fører videre, og man kommer ind i et større rum domineret af en »skov«. Der er birkestammer, tåge og mos – og fuglene synger. Til højre kan man lægge sig i en lun rede under den store drømmefanger og lyse med en lommelygte gennem grenene. Og i midten af rummet ligger et kæmpe kabeltromlebord. Man kan kravle ind i det, og der står en nissestol. Bagerst i rummet bor fr. Forår i en lille græstunnel med blomsterdufte og klokkeklang.*

*Ved siden af fører en trappe op til hemsens, hvor der er en pilehytte. Her lugter der af dyr, og der er blød pels på gulvet. Under trappen kan man kigge ind til diamantlandet gennem tre glughuller. Alt er lavet af diamanter (glasstumper fra et smadret buskskur), der skinner og blinker.*

*For enden af hemsens kan man kigge ind i et sort mørke og nogle gange skimte de to UFO'er, som svæver rundt derinde. Ved siden af er der en glidestang, der fører ned i en blød lyserød silkehule. Her lander man blødt på fine puder. Når man træder ud af silkehulen er man nede ved drømmefangeren igen.*

*(Kilde: Projektfolder)*

Skitsetegning over scenografi for 24m<sup>2</sup> Den levende fortællings rum i Viborg:



(Kilde: Thomas Kruse)