

# LegeKunstprojektet

## - små børns møde med kunst og kultur

Lars Geer Hammershøj  
Forskningskoordinator for projekt *Legekunst*  
Ph.d. og lektor  
DPU, Aarhus Universitet

LARS GEER HAMMERSHØJ (RED.)

# LEgekunst

LEG, DANNEELSE, KUNST OG KULTUR  
I DAGTILBUD



Samfunds  
litteratur

# Projektet LegeKunst

- Projekt LegeKunst 2019-2023
  - Forløb med kunst og kultur i dagtilbud i 19+ kommuner
    - Kunstnere kommer til dagtilbud
    - Dagtilbud kommer til kulturinstitutioner
  - Kulturprinsen, 5 UC'er og DPU
    - 7 forskningsprojekter
    - Støttet af Nordea-fonden
- Hensigten med projektet
  - Fremme børns leg og dannelse
    - Leg er børns måde at være kreative på
    - Legen er som skabt til dannelse
  - Forankre kunst og kulturen i dagtilbud
    - Samskabelse: Alle deltager og leger med
    - 75/25-model: Skift halvvejs

# Samskabende projekt

- To typer af samskabelse i LegeKunst
  - Samskabe om forløb
    - Pædagoger, kunstnere, kulturformidlere, ledere, forskere
    - Proceshåndbogen på 44 sider
    - ”Ingen er eksperten, men alle bidrager med deres ekspertise”
    - SNIP: Hvad er pædagogerne optaget af?
  - Samskabe i legen
    - Voksne og børn leger
    - Forholde sig åbent til, hvad der sker
    - Pingpong: Grine eller gentage og så tage legen videre
    - Leg er den oprindelige form for samskabelse

# Legens første fase: Etablering

- Adskillelse fra virkeligheden
  - Indstille sig på leg
    - Bruge fantasi og indbildningskraft
    - Skabe fantasiunivers eller lave egne regler
    - Kunst: Præsentere anderledes verdener
  - Initiering af legen
    - ”Skal vi ikke lege at...”
    - ”Hov, hvad er det?”
    - Legeansigt, legeuniform, etc.
    - Kunst og kultur: Musik, skuespil, fortælling, male etc.
  - Affektiv karakter
    - Lystfuld: Befriet fra hverdagens rutiner og egne tanker

# Legens anden fase: Åbenhed

- Lege-attitude
  - Forholde sig åbent til hvad der skal ske
    - Være åben: For egne og andres idéer
    - Være lydhør: Hvilke idéer er sjovest?
    - Kunst: Anden måde at forholde sig åben på
  - Samskabende
    - "Gå forrest – følg børnene" (legekunster Yasmin)
    - "Det skal være sådan at det bliver sjovest" (Dorte)
    - Pingpong: Bekræfte og bidrage
    - Improvisation: "Ja, og..."
  - Selskabelighed
    - Munter stemning: Verden opleves som åben og større

# Legens tredje fase: Opløftelse

- Løftes op i fantasiunivers (boble)
  - Finde på eller lege ny leg
    - Få den nye idé (kreativitet)
    - Føre idéen ud i livet (innovation)
    - Kunst: Anderledes bidrag til legen (repertoire)
  - Flow
    - Intenst pingpong: Skabe sammen uden anstrengelse
    - Rives med af strømmen og ind i energien
    - Musikkens dynamik: "energi", "frys" (Yasmin)
    - På kanten: "Det må godt stikke lidt af" (legekunstner Dorte)
  - Skift i lege-stemning
    - Fra munterhed (åbenhed) til begejstring (mere er muligt)

# Legens fjerde fase: Udforskning

- Udforske ved at gentage legen
  - Gøre dannende erfaringer
    - Afprøve legen på forskellige måder
    - Erfare nye måder at forholde på
    - Erfare anderledes måder at være i verden på
  - Selskabeligt
    - Roligt pingpong: Udforske legen sammen eller selv
    - Leger smilende og indforstået
    - Kunst: Inspiration til leg
  - Skift i legestemning
    - Fra begejstring til munterhed: Hvordan er det sjovt?



# Dannelse i dagtilbud

- Blive menneske gennem samfund
  - Blive del af større verdener og fællesskaber
    - Konkrete mennesker og nære omverden
    - Fx legepladsen
  - Gøre erfaringer af at forholde sig anderledes
    - Leger man er en anden med andre et andet sted
    - Fx fantasi og regler
  - Sker i frihed
    - Legen er lyst- og viljesdrevet
    - Fx leger så længe det er sjovt eller man er optaget af legen

# Fremme leg og dannelse

- Hvorfor virker kunst og kultur?
  - Leg, kunst og dannelse: Samme processer
    - Foregår i frihed og er lyst- og viljesdrevet
    - Formål i sig selv
    - Forholde sig åbent: “Øjeblikkets intelligens” (Yasmin)
  - Inspirere til leg og anledning til dannelse
    - Blive del af større verdener
    - Repertoire for leg
    - Taler samme æstetiske sprog

# Fremme leg og dannelse

- Hvordan virker kunst og kultur?
  - Fremmer leg og dannelse
    - Ændre relationerne mellem de legende
    - Børn leger med andre og leger andre lege end de plejer
    - Voksne får et andet og bedre forhold til børnene
    - Bliver venner gennem legen
  - Kunstnerens forholdelsesmåde
    - At forholde sig radikalt åbent til verden
    - Bruge sin kunstneriske åbenhed i legen
    - Bruge sin kunst i legen (fx skuespil, fortælling, sang)
    - Bruge sin kunst på en legende måde

# Samskabe i forløb

- Forankring af kunst og kultur i dagtilbuddet
  - Følge metode nøje: Skift midtvejs
    - Skubbes ud af vanlige roller og praksis
    - Pædagoger ændrer deres praksis (sjovere)
    - Institutioner ændrer deres praksis (mindre planlagt)
  - Alle forholder sig åbent
    - Lydhør over for egne og andres idéer og impulser
    - Børn leger andre lege på anderledes måder
    - Børn leger med andre børn og på nye måder

# Kunst og kultur vigtig for børn

- Børn med særlige behov: Glemmer dem i legen
  - Legen: Enkle og tydelige regler, der åbner
  - Hverdagen: Komplekse og uklare regler, der lukker
- Problem i hverdagen
  - Planlægning, struktur og mål for hvad der skal opnås med børn
  - "kom her", "sæt jer ned" "hør efter"
  - Ikke fra et børneperspektiv
- Kunst og kultur i dagtilbud
  - Måde at følge børnenes spor på
  - Måde at fremme dagtilbuddets formål på
  - Måde at praktisere læreplanstemaer på



# https://legekunst.nu/ressourcer-og-inspiration/podcasts/

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Podcasts - LegeKunst' page. The browser's address bar shows the URL 'legekunst.nu/ressourcer-og-inspiration/podcasts/'. The website header features the 'LegeKunst' logo on the left and the 'Kulturprinsen' logo on the right. A navigation menu below the header includes links for 'Forside', 'Om', 'Det sker', 'Aktionslæring', 'Fortællinger fra praksis', 'Publikationer', 'Værktøjer og inspiration' (which is highlighted), 'Aktører', 'Kommunikation', and 'Kontakt'. The main content area has a large illustration of a stylized face wearing headphones. Below this, the section is titled 'Podcasts i LegeKunst' and contains a short introductory paragraph. A featured podcast player is shown with a play button, the title 'LegeKunst "Leg og dannelse i"', a waveform, and a duration of 00:00 / 38:38. To the right of the player, there is a detailed description of the podcast episode, including the title, host, and a summary of the content.

## Podcasts i LegeKunst

Lyt dig klogere på leg, dannelse, kunst og kultur i børns hverdag i en række inspirerende podcasts. Involverede aktører fortæller om deres perspektiver og erfaringer med LegeKunst.

**"Leg og dannelse i LegeKunst" - LegeKunst-forskningskoordinator, ph.d. og lektor Lars Geer Hammershøj (v. DPU, Aarhus Universitet) fortæller om dannelsesbegrebet, legens betydning for børns dannelsesprocesser og forskningssporet i LegeKunst**

I dette afsnit kan du lytte med, når Lars Geer Hammershøj (LegeKunst-forskningskoordinator, ph.d. og lektor v. DPU, Aarhus Universitet) i samtale med Morten Henriksen (lektor v. pædagoguddannelsen, Københavns Professionshøjskole) blandt andet stiller skarpt på, hvad dannelse egentlig er for en størrelse, hvorfor legen er central for børns dannelsesprocesser, og hvad der er spændende ved at skulle forske i et projekt som LegeKunst.

Podcasten er optaget tilbage i oktober 2019 i forbindelse med opstarten af LegeKunst og giver derfor et indblik i de indledende tanker og overvejelser omkring LegeKunsts forskningsspor.

