



Det blev en sommerfugl!

Inspiration til dagtilbudsbørns møde med
kunst, kultur og kulturarv

red. Bennyé D. Austring

KULT-projektets inspirationsmateriale.
Praktiske ideer og forløb til brug for pædagoger



Det blev en sommerfulg!

Inspiration til dagtilbudsbørns møde med kunst, kultur og kulturarv

Forfattere:

Professionshøjskolen Absalon;

Bennyé D. Austring
Merete C. Sørensen
Thomas Thorsen

University College Nordjylland;

Felicia Bech Lillelund
Hanne Kusk

University College Lillebælt;

Lars Kjær Larsen
Mette Nørregaard Christensen
Lene Gutzon Münster

Kulturprinsen i Viborg:

Ulla Voss Gjesing
Karoline Rasmussen

The Animation Workshop v. VIA University College:

Flemming Bæk

Dansk Forfatterforening:

Inge Duelund Nielsen

© 2018 Alle rettigheder tilhører Slots- og Kulturstyrelsen

Fotos:

Alle fotos uden angivelse af fotograf er stillet til rådighed af KULT-projektets deltagere.
Forsidefoto: Børn fra børnehaven Kingo på besøg på Vendsyssel Kunstmuseum

Design:

Casper Bergsø, Professionshøjskolen Absalon

ISBN(13):

Digital version: 978-87-92717-57-3

Trykt version: 978-87-92717-58-0

2. oplag 2018

ABSALON

PROFESSIONS-
HØJSKOLEN
ABSALON



HISTORIE LAB
Nationalt Videncenter
for Historie- og Kulturarvsformidling

Kulturprinsen
UDVIKLINGS-CENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR



UCV

LILLEBÆLT
UNIVERSITY COLLEGE
Lillebælt

Indholdsfortegnelse

Kære læser...	5
Afsnit 1: Teoretisk og metodisk afsæt	6
Afsnit 2: Fortællinger fra praksis	16
Afsnit 3: Idékatalog	34
Afsnit 5: Samarbejde på tværs	60
Afsnit 6: Oversigter	66

Kære læser

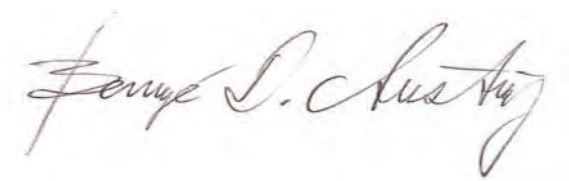
Takket være støtte fra Slots- og Kulturstyrelsen kan du læse og downloade denne e-bog ganske gratis. Den bygger på erfaringerne fra det to år lange KULT-projekt, der i styrelsens udbud oprindeligt hed "Kompetenceudvikling – læringsforløb og aktiviteter". Som titlen antyder, skyldes udbuddet antagelsen af, at anvendelsen af kunst og æstetiske læreprocesser i dagtilbud trængte til et kompetenceløft, hvilket er dokumenteret i en større kortlægning foretaget af Rambøll Management og Danmarks Evalueringsinstitut i 2015. Med denne undersøgelse og med Kulturministeriets "Strategi for børns møde med kunst og kultur" (2014) som kompas, blev KULT-projektet realiseret fra efteråret 2016 til sommeren 2018. Deltagerne er anført oven for.

Denne bogs formål er at inspirere pædagoger og andre kulturformidlere til - bedre og oftere - at udnytte de oplevelses- og læringsmæssige potentialer, der ligger i inddrage kunst og kulturarv i daginstitutionernes hverdag.

Bogen er delt op, så den først kort beskriver nogle væsentlige teoretiske og metodiske udgangspunkter, herunder ikke mindst beskrivelsen af KULT-projektets arbejdskoncept, "Sommerfuglemodellen". Herefter leverer bogens forfattere nogle repræsentative praksisfortællinger fra projektforsøg rundt om i landet, efterfulgt af en række velafprøvede aktivitetsforløb, man frit kan kopiere eller plukke af. Bogen rundes af med et par eksempler på netværkssamarbejde mellem lokale dagtilbud og kulturinstitutioner samt nogle nyttige links og litteraturhenvisninger.

Bogens forfattere, der alle har været aktive i KULT-projektet med kurser og workshops, er kort præsenteret i afsnit 5.

God fornøjelse med læsningen og med det spændende og utroligt vigtige arbejde med børn, kunst og kultur!



Benny D. Austrung
Leder af KULT-projektet

P.S.:

Stor tak til samtlige deltagende pædagoger, kommunale partnere, museumsfolk og kunstnere! I har ydet en stor og vigtig indsats, ikke mindst for de involverede børn.

Også tak til konsulent v. Slots- og Kulturstyrelsen Anne-Kristine Mortensen for engageret og kompetent samarbejde.



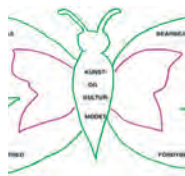
Afsnit 1:

Teoretisk og metodisk afsæt

Kort introduktion til KULT-projektets metodiske koncept kaldet "Sommerfuglemodellen" og til de bagvedliggende teorier om æstetiske læreprocesser

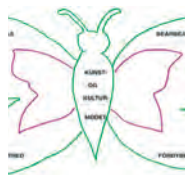
Afsnit 1:

Teoretisk og metodisk afsæt



Side 8:

Det blev en sommerfugl!
af Bennyé D. Austring



Side 12:

Æstetik, leg og læring
af Bennyé D. Austring og Merete C. Sørensen

Det blev en sommerfugl!

om Sommerfuglemodellen og pædagogen som kulturformidler

af Bennyé D. Austring

Godt begyndt ...

Økonomiprofessor James J. Heckmann fik i år 2000 Nobelprisen for sin påvisning af, at investering i små børns sundhedsmæssige, sociale og kulturelle udvikling er den bedst tænkelige investering, fordi tidlig indsats styrker samfundsøkonomien. Jo tidligere i barnets opvækst, vi investerer, jo større udbytte. Ser vi tidlig indsats i et lidt bredere perspektiv, er det imidlertid dens potentiale af bedre livskvalitet for det enkelte barn, der falder i øjnene. Her har forskere hos bl.a. Rockwoolfonden og Den Sociale Forskningsfond fastslået, at det først og fremmest er i barnets 5-6 første leveår, vi har mulighed for at bryde en eventuel negativ social arv.

Denne viden burde logisk set udløse en intensiv og flerstrengt indsats på småbørnsområdet og skabe et øget fokus på Pædagoguddannelsens kvalitet og på pædagogens kulturelle og samfundsmæssige betydning for, at de kommende generationer får den bedst mulige start på tilværelsen. Vi kan imidlertid ikke bare læne os tilbage og passivt vente på en sådan opprioritering af småbørnsområdet, vi må aktivt forberede og kvalificere den.

Gevinsten ved at lade børn opleve kunst og kulturarv er dobbelt: Barnet får i kraft af selve oplevelsen nogle stærke, sanselige indtryk, der har værdi i sig selv, men som også fremadrettet kan inspirere til nye lege, fortællinger og aktiviteter, der – støttet af pædagogen – både skaber glæde, viden, kunnen og personlig dannelse, og som kan være et værdifuldt skridt i barnets videre udvikling.

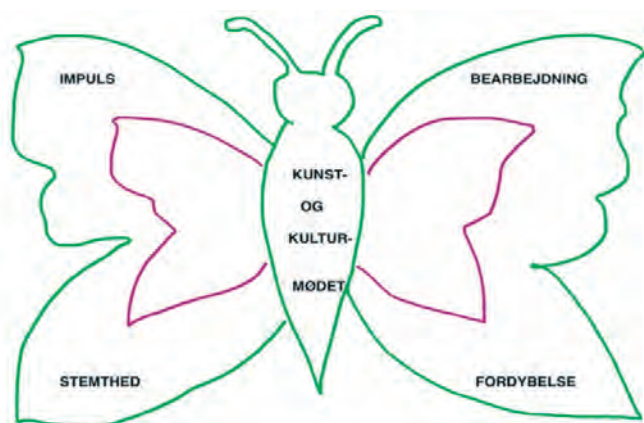
På et overordnet plan kan kunst, kultur og pædagoginitierede æstetiske læreprocesser befordre barnets socialisering og udviklingen af identitet, empati og livslyst. – Det må da siges at være en god investering!

Sommerfuglemodellen

Et bærende koncept i KULT-projektet er, at kulturformidleren, her primært pædagogen, introducerer børnene til kunst og kulturarv ved at arrangere og støtte deres direkte møde med kulturen. Dette møde kan være besøget af en kunstner i institutionen eller ture ud af huset til biblioteket, teatret, museet osv.

Pædagogen nøjes imidlertid ikke med at arrangere dette møde, hun giver det vinger! Det gør hun som illustreret neden for i Sommerfuglemodellen ved dels at forberede og inspirere børnene i forhold til kulturmødet (venstre vinge), dels ved bagefter at fastholde, uddybe og bearbejde børnenes oplevelser gennem lege og æstetiske aktiviteter (højre vinge).

På denne måde inddrages kunst, kultur og kulturarv direkte i daginstitutionens hverdag.



Mødet med kunst og kultur er en naturlig del af barnets tidlige socialisering og virker som regel umiddelbart oplivende og underholdende. Ønsker man imidlertid at lade museums- og teaterbesøg m.v. sætte sig spor ud over 'det magiske nu', kræver det, at børnene får mulighed for selv aktivt og fysisk at tilegne sig de kunstneriske formsprog.

KULT-projektets udviklingsteam satte sig i efteråret 2016 for at skabe et enkelt, praksisorienteret koncept for pædagogers og andre kulturformidlers arbejde med kunst og kultur: Det blev en sommerfugl. Sommerfuglemodellen er ganske vist udviklet til projektets specifikke formål, men tænkningen er jo universel

og anvendt i mange andre sammenhænge, idet alle kender til det at forberede og efterbehandle processer. Modellen kan altså siges at være 'ny vin på gamle flasker'.

Det nye er overordnet set, at modellen og tænkningen bag den giver pædagogen en mere aktiv og ligeværdig rolle i samspillet mellem kulturens andre aktører, kunstneren og museumsformidleren, og også et større ansvar og handlerum for kulturformidling. Endelig skaber modellen et tiltrængt øget fokus på og en styrkelse af læreplanstemaet "Kulturelle udtryksformer og værdier".

Pædagogen som hverdagens kulturformidler

Pædagogen som hverdagens kulturformidler

Pædagogens rolle og funktion varierer i faserne før, under og efter kunst- og kulturmødet, men tit også inden for de enkelte faser.

Før-rollen implicerer research i det lokale kunst- og kulturliv, planlægning og aftale med de valgte kunstnere, biblioteker eller museer. Den fordrer også, at pædagogen går 'foran' børnene med henblik på at skabe nysgerrighed, stemthed og engagement. Bedst er det, når hun eksempelvis selv fortæller historier - måske i rolle eller med hjælp af en hånddukke - forud for kunst- eller museumsoplevelsen. Forarbejdet må selvfølgelig ikke tage luften ud af sejlene på selve oplevelsen, men den må meget gerne give børnene lyst til og forudsætninger for at kunne forstå, hvad der kommer til at foregå.

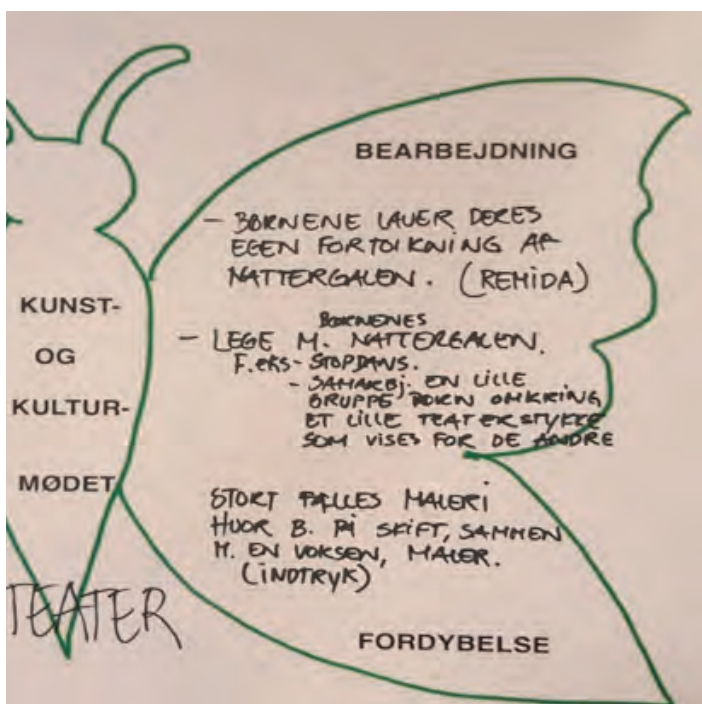
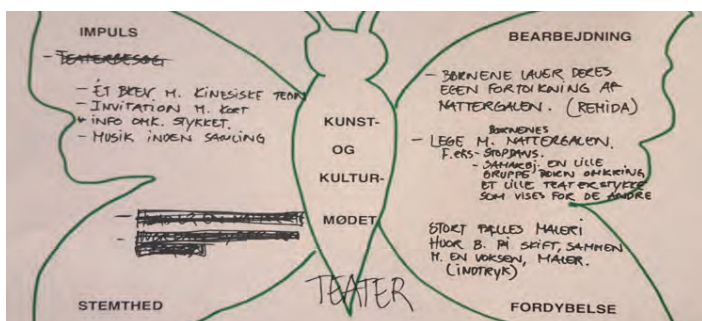
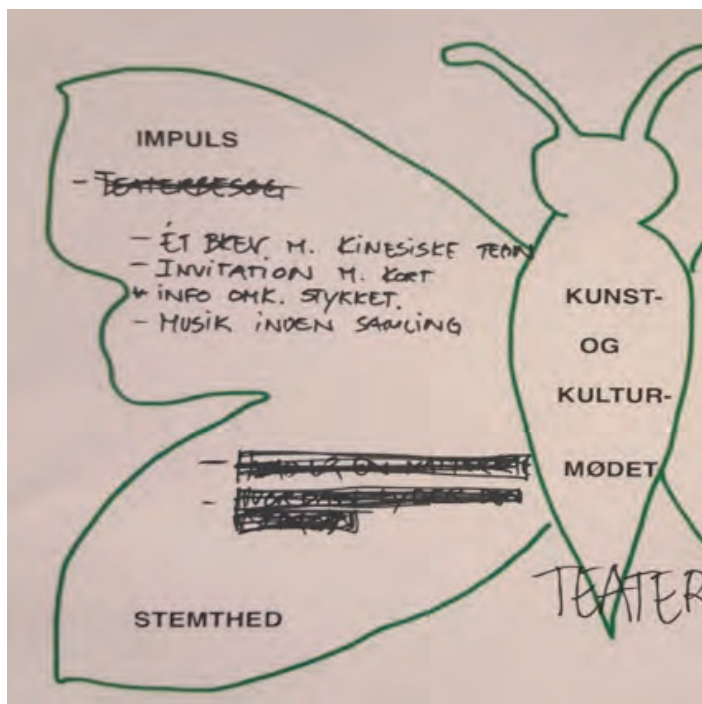
Rollen undervejs i forestillingen, koncerten mv. består typisk i at skabe trykthed for børnene, at indgå interesseret i aktiviteterne (at gå 'ved siden af' børnene), og at registrere, hvad der fascinerer dem, med tanke på de efterfølgende aktiviteter i institutionen. Kunst- og kulturmødet foregår typisk på kunstnerens eller museumsformidlerens præmisser.

Efter-rollen kan være meget varieret. Der er både brug for, at pædagogen går foran som igangsætter og leder af forskellige æstetiske aktiviteter, at hun deltager i dem på linje med børnene, og at hun herudover går 'bag ved' børnene som facilitatoren, der stiller kostumer, instrumenter eller materialer til rådighed, der stimulerer børnenes egne initiativer til at udtrykke sig om oplevelsen. Måske kalder oplevelsen på, at der skal laves vikingemad og -tøj eller -huse, eller på, at pædagogen sætter nye aktiviteter i gang, der gentager eller fornyr oplevelsen via introduktion af andre medier og formsprog.

I forløbet som helhed er det værdifuldt, at pædagogen rammesætter og selv skaber aktivitet både for, med og af børnene, så de både oplever og aktivt afprøver de æstetiske formsprog, kulturen tilbyder. Kollega- og forældreinddragelse og formidling bestyrker naturligvis børnenes nyerhvervede oplevelser og erfaringer, og det vil både lette arbejdet og inspirere i forhold til næste kulturmøde, at pædagogen eller institutionens leder etablerer og fastholder kontakten til lokale kunstnere, kunstinstitutioner, biblioteker og museer med henblik på løbende samarbejde - til gavn for både børnene og alle netværkets parter.

*Læs mere om
Sommerfuglemodellen
i afsnit 5, hvor den
præsenteres i flere versioner,
bl.a. i et planlægningsformat,
der er lige til at bruge.*





På KULT-projektets kurser for pædagoger landet over blev Sommerfuglemodellen anvendt direkte til brainstorming over mulige forløb med børnene. I dette eksempel planlægges en række aktiviteter både før og efter kunst- og kulturmødet, som i dette tilfælde er en teateroplevelse.

Æstetik, leg og læring

om teorierne bag projektet

af Benny D. Austring og Merete C. Sørensen

Som en helt central del af KULT projektet har vi arbejdet med æstetiske læreprocesser som forberedelse til og efterbearbejdning af børnenes kunst- og kulturarvsoplevelser. Det der kendetegner en æstetisk læreproces er, at man bruger et kunstnerisk medie (musik, billedkunst, fortælling...) til at bearbejde og udtrykke sine oplevelser af verden med. De æstetiske udtryksformer i dagtilbud udspringer alle af børnenes leg og kan ses som børnenes redskab til at erobre deres verden og dele denne erobring med andre. Når børn leger forældre og børn i en rolleleg eller tegner en tegning af deres familie, benytter de et æstetisk formsprog til at bearbejde, begribe og udtrykke, hvad en familie er set med deres øjne. Samtidig rummer enhver æstetisk aktivitet en skabende proces, hvori børnene bruger deres fantasi, kreativitet og æstetiske formsprogskompetencer til at skabe et æstetisk udtryk.

Det der sætter en æstetisk læreproces i gang er en impuls, som hænger sammen med nogle oplevelser børnene har haft. Det kan være noget, børnene har oplevet på egen hånd derhjemme eller i institutionen, eller det kan være en impuls, som pædagogerne har tilrettelagt for dem som inspiration. Det centrale er, at oplevelsen gør så meget indtryk, at børnene får lyst til at bearbejde disse indtryk ved hjælp af de udtryks- og refleksionsformer, som ligger dem nærmest, typisk rolleleg, tegning, musik, dans, fortælling og drama.

Bearbejdelse af følelser, tanker og oplevelser

En æstetisk læreproces er en proces, hvori man omformer indtryk til udtryk via et æstetisk medie eller formsprog. Processen tilbyder en måde at udtrykke og bearbejde følelser, tanker og konkrete oplevelser på.

Et eksempel: En gruppe børn i KULT projektet har set en teaterforestilling, der blandt andet handler om at være forskellige og at kunne forskellige ting. Dagen efter laver de tegninger på basis af deres indtryk af forestillingen og går videre til selv at fortælle små historier og lave deres egen lille forestilling, som de viser for en anden stue. I dette eksempel består den æstetiske læreproces i, at børnene har brugt tegning, fortælling og drama til at omsætte indtryk fra teaterforestillingen til egne æstetiske udtryk. Selve den skabende proces, hvor indtryk omformes til udtryk rummer stor mulighed for, at børnene kan bearbejde og dele tanker, følelser og oplevelser og herigennem konstruere forståelse af både sig selv, hinanden og deres omverden. Læringselementet skal altså forstås meget bredt.

I eksemplet med teaterforestillingen vil børnene igennem den æstetiske læreproces kunne bearbejde og dele en række oplevelser og indholdsmæssige tematikker, som henter inspiration fra deres møde med teaterforestillingen. Det kan eksempelvis være tematikker, der handler om det at være den store og den lille, om at være forskellige og kunne forskellige ting eller om at lege sammen som gode venner. Igennem de fælles skabende aktiviteter kan børnene bearbejde og dele deres indtryk og spejle sig i både egne og hinandens æstetiske udtryk og udvikle en forståelse af de tematikker som de har arbejdet med.

Udvikling af empati og identitet

Når børn påtager sig en rolle i en rolleleg, fortæller en historie, tegner en figur eller deltager i en teaterforestilling, så giver det dem mulighed for at indleve sig i de karakterer, som de afprøver. Ved at skildre verden fra en andens perspektiv øver børnene sig i at forstå, hvordan det kan føles at være som en anden. Herved udvikler de empati. Samtidig får børnene mulighed for at eksperimentere med og spejle sig i de forskellige fiktive identiteter og derved udvikle deres egen identitet. I forløbet med teaterforestillingen ses dette ved, at børnene gennem det skabende arbejde med tegninger og dramatisering får mulighed for at indleve sig i, afprøve og fortolke de forskellige rollekarakterer som indgår i både den professionelle teaterforestilling og i deres egne fortællinger og spil.

Udvikling af fantasi og kreativitet

Ud over disse kognitive, sociale og identitetsmæssige potentialer ved æstetiske læreprocesser udgør selve den skabende transformation af en oplevelse til et æstetisk udtryk en kreativ proces. Når et barn udtrykker sig gennem et æstetisk medie ved for eksempel at tegne, så foregår processen på den måde, at barnets fantasi fostrer en idé, som det ved hjælp af sin kreativitet udtrykker æstetisk. I denne skabende proces, hvor barnet omsætter indtryk til udtryk, bruger og udvikler det sin fantasi og kreativitet. Disse ideer og denne kreativitet indgår så i et dynamisk samspil med de andre børn og pædagogen, og hermed næres og udvikles såvel det enkelte barns som kollektivets samlede mængde af fantasi og kreativitet.

Formsproglig og kulturel kompetence

De formsprog, som anvendes i den æstetiske læreproces, er en del af den omgivende kulturs æstetiske udtryksformer. Når man på kreativ vis arbejder med at anvende disse udtryksformer, er det også en måde at tilegne sig dem på. Som med det talte sprog lærer man også de æstetiske formsprog, mens man anvender dem. Man lærer altså at spille musik, synge, danse, male, dramatisere eller lave en computeranimation ved at gøre det. Pædagogisk arbejde med æstetiske læreprocesser rummer således muligheden for, at børnene kan tilegne sig forskellige formsproglige udtryksformer, hvilket kan ses som en oplæring i at kunne anvende og afkode æstetiske udtryksformer i henholdsvis eget skabende arbejde og i mødet med kunsten. Overordnet set bidrager dette til barnets kulturelle socialisering

I teatereksemplet lærer børnene således gennem fortælleaktiviteterne noget om narrative fortælle måder. I dramatiseringen vil de kunne udvikle dramatisk formsprog og i tegneaktiviteten et billedkunstnerisk formsprog. Det særlige er imidlertid, at børnene i deres skabende æstetiske virksomhed ganske vist benytter sig af overleverede kulturelle udtryksformer, men at de yderligere på kreativ vis anvender og omformer disse til egne originale udtryk. Hermed bidrager børnene i deres æstetiske aktiviteter til den samlede mængde af æstetiske udtryksformer, der til enhver tid findes inden for kulturen.

Stimulering af livsglæde og livskraft

Sidst, men ikke mindst, kan deltagelse i æstetiske aktiviteter give børnene en række positive og livgivende oplevelser. Børnene leger, synger, danser og maler, fordi de synes, at aktiviteten er udfordrende, sjov og meningsfuld i sig selv, uanset hvilke lærings- og andre pædagogiske mål, voksne måtte lægge ned over aktiviteterne. Når en aktivitet har denne lystfulde og selvmotiverende karakter, kan man kalde den autotelisk. Det forhold, at beskæftigelse med aktiviteter, der opleves som umiddelbart meningsfulde og lystfulde, kan ifølge sundhedsforsker Aaron Antonovsky styrke menneskets livsduelighed, livskraft og livsglæde.

Her er det pædagogens vigtige opgave at skabe et frirum for børnene, hvor der hersker en legende, accepterende atmosfære, hvor alt i princippet er muligt. Der er således rigtig mange gode grunde til at arbejde med æstetiske læreprocesser i pædagogisk regi. Opsummeret kan æstetiske aktiviteter i dagtilbud være en måde, hvorpå man kan:

- bearbejde og kommunikere følelser, tanker og konkrete oplevelser
- udvikle empati og identitet
- udvikle fantasi og kreativitet
- udvikle æstetisk formsprog og kulturel kompetence
- stimulere livsglæde og livskraft.

*Læs mere hos
Sørensen, M.:
Æstetik og dagtilbudspædagog.*

*Cecchin, D.:
Barndomspædagogik i
dagtilbud. Akademisk Forlag
2015*





Afsnit 2:

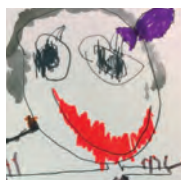
Praksis- fortællinger

I dette kapitel beskriver vi kort nogle af de mange forløb og aktiviteter, KULT-institutionerne gennemførte under KULT-projektet. Fortællingerne illustrerer mængden af de muligheder, kulturmøderne rummer.

Emnerne er bl.a. klassisk og nutidig musik, film, maleri, skulptur, dans, teater, film, grafik og leg.

Afsnit 2:

Praksisfortællinger



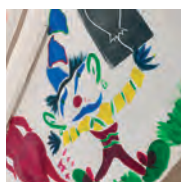
Side 18:
"Carmen" med lakridspibe
af Felicia B. Lillelund



Side 12:
Maleriet i madpakkerummet
af Lars K. Larsen og Mette N. Christensen



Side 24:
Kanaljerne i kufferten
af Karoline Rasmussen



Side 26:
Flaskepost fra H.C. Andersen
af Lene G. Münster



Side 28:
Musik og skrald
af Thomas Thorsen



Side 30:
Bagage af beton
af Hanne Kusk



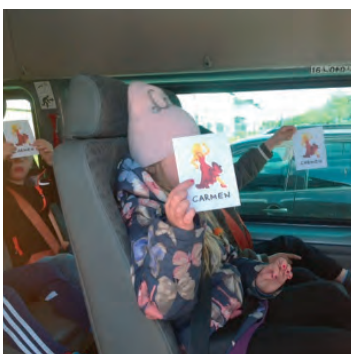
Side 32:
På tre ben
af Merete C. Sørensen



"Carmen med lakridspibe", udført af et barn i Børnehuset Lundergaard



Pædagogen med sin hånddukke



Børnene viser stolt deres billetter til filmen



"Carmen" med lakridspibe

om børnehavebørns møde med opera

af Felicia B. Lillelund

Børnehuset Lundergaard i Hjørring har valgt at arbejde med et forløb, hvor der tages udgangspunkt i operaen Carmen. Carmen er en dramatisk fortælling fra Sevilla om kærlighed, død, drama og tyrefægtning. Børnehaven har arbejdet med forløbet over en længere periode, hvor de også lavede andre ting ind imellem. Pædagogerne havde i dette forløb planlagt, at børnene skulle møde kunst og kultur ved at se en film om operaen Carmen og ved senere i processen at opleve en klassisk koncert med uddrag fra operaen. Efterfølgende bearbejdede børnene deres indtryk gennem billedkunstneriske udtryk.

Før kulturoplevelsen

Børnene står uden for døren og er spændt på, hvad der skal ske. Pædagogerne Helle, Peter og Susanne er i gang med at gøre rummet klar til at tage imod børnene. Der er tændt stearinlys, og på gulvet ligger grønne siddeunderlag, hvor børnene skal sætte sig, når de kommer ind. Forsigtigt åbner Peter døren, og børnene går helt stille og betagede ind i det 'nye' rum. Uden pædagogerne siger noget sætter børnene sig bare på underlagene rundt om stearinlysene. De er klar til at høre, hvad der skal ske. Peter har en kuffert med. I kufferten bor Sneglen Sigurd. Børnene spørger ivrigt efter, hvad der er i kufferten, men det får de ikke at vide med det samme. Peter spørger børnene om de ved, hvad opera er. Der kommer forskellige bud. Nu åbnes kufferten og Sneglen Sigurd, der er en lille forsigtig fyr, kommer ud og siger "Uha - opera, det lyder farligt" og lidt senere: "Lyder opera ikke meget højt?", og han spørger også om han må få sin mor med, når de lige om lidt skal høre opera. Børnene svarer så godt de kan på Sigurds spørgsmål, ellers hjælper pædagogerne dem. Efterhånden bliver Sigurd mere og mere modig. Sammen får de alle en rigtig god snak om opera, hvem der hører det, og hvor man kan høre det henne. Herefter finder Peter en CD i kufferten med Carmen, og de lytter sammen til musikken.

Dagen efter mødes pædagogerne og børnene igen i rummet. Denne gang er der billetter i kufferten, så de alle kan komme ind og se en film om operaen Carmen. Der er også andre ting i kufferten. - ting, som på en eller anden måde har forbindelse til operaen. Susanne og Peter skiftes til at tage ting op af kufferten og fortæller med udgangspunkt i tingene om, hvad Carmen handler om. Senere tager børnene bussen til det lokale bibliotek. Her er der sal, som man kan låne til biograf - noget helt nyt også for pædagogerne. Da de har set filmen, kommer Carmen selv på besøg. Det er Peter, der er klædt ud. Han taler med børnene om filmen, mens han er i rollen som Carmen. Han deler lakridspiber ud, fordi selve filmen udspiller sig på en tobaksfabrik.



Der males til musikken



Nogle børn var meget optagede af tyrefægteren



De færdige værker præsenteres med stolthed.

Selve kulturoplevelsen

Herefter var børnene klar til at se filmen, en udsendelse fra DR, der hedder "Sigurd og Operaen – Carmen". Operasanger Lisbeth Kjærulff lægger stemme til dukken Doremia, der synger et udsnit af "Carmen".

Se et klip af filmen her; https://www.youtube.com/watch?v=DdfHDCg_g-Q

Susanne fortæller:

"De var bare så optagede, da de så den film. Mange sad med åben mund. Det var helt fantastisk at se. Selv en af drengene, som eller har svært ved at koncentrere sig holdt fokus meget længere end normalt. Der var også et eller andet med, at vi var et andet sted end hjemme i børnehaven, og så synes de bare det var så sjovt, at Peter havde klædt sig ud".

Efter kulturoplevelsen

I den efterfølgende periode bearbejdede børnene deres oplevelse med Carmen på forskellig vis. Hver gang startede forløbet op med en samtale med ting fra kufferten og Sneglen Sigurd. Efter den kulturelle oplevelse blev indtrykkene bearbejdet på forskellig vis hjemme i børnehaven. På de følgende billeder males der til musikken fra operaen. Nogle maler på papir andre direkte på væggen.

De store stykker papir foldes bagefter til en bog, der gemmes som minde om og dokumentation af forløbet. Alle børnene fik desuden hver sin bog, hvor de kunne indsætte fotos og tegninger af det, de selv lavede i processen.

Sådan folder man en bog af et stykke papir v. Felicia Bech Lillelund.(<https://youtu.be/yAWKpXZ4PU4>)

Én af drengene finder selv på, at han vil lave en tyrefægter, men synes det er lidt svært at huske, hvordan sådan én ser ud. Helle giver ham derfor en iPad, og sammen finder de et billede, som han kan arbejde ud fra. Han sidder længe og klipper og klipper. "Det røde tørklæde er meget vigtigt", siger han.

En anden vil tegne tyren. Susanne henter en ko fra legetøjskassen, og sammen taler de om forskellen på en ko og en tyr. Hvad med horn? "Har en ko det? – En tyr har i hvert fald". Han kigger på den og tegner og bliver helt opslugt.

Evalueringen viste bagefter, at pædagogerne i Børnehuset Lundergaard følte sig godt klædt på til opgaven i kraft af KULT-projektets kursus og efterfølgende sparring. Også forældre var meget positive. Flere af dem gik med på ideen og legede med, og nogle fortalte, at børnene nu også dansede på tæerne og sang opera derhjemme.

Men det er slet ikke slut endnu!

Både børnehushets børn og voksne er blevet glade for denne måde at arbejde på, så hvorfor ikke fortsætte? Pædagogerne tog nu kontakt til Hjørring Musiske Skole for at høre, om det var muligt at få nogle musikere til at spille for børnene. Målet var at introducere dem til klassiske musikinstrumenter og levende scenekunst. De var heldige: Et 5-mands orkester fra musikskolen sagde ja til at stille op og levere en gratis koncert for børnene på Vendsyssel Teaters musikscene.

Før oplevelsen:

Som optakt til besøget viste pædagogerne børnene forskellige instrumenter og talte om dem.

Selve kunstoplevelsen:

Efter en fin koncert fik børnene mulighed for på skift at komme op på scenen og spille på celloen, mens én fra orkestret spillede "Drunken sailor". Børnene kunne på den måde opleve, hvordan det er at spille på en scene. For mange af dem var det "meget stort at stå på den scene", som én af pædagogerne udtrykker det.

Video med en dreng, der prøver at spille

De havde på forhånd fortalt orkestret, at de arbejdede med operaen Carmen, og musikerne var så godt forberedte, at de spillede "Tyrefægteren" og andre dele af operaen også. For børnene var det frivilligt om de ville op på scenen og spille eller ej. Nogle var modige, andre ville godt på scenen, hvis de måtte stå med ryggen til publikum. På den måde fandt pædagogerne et rum, så alle kunne deltage.

Efter oplevelsen:

Da børnene efterfølgende kom hjem, valgte fire piger helt impulsivt at bygge en scene i børnehaven og optræde der. De dansede og sang et uddrag fra Carmen.

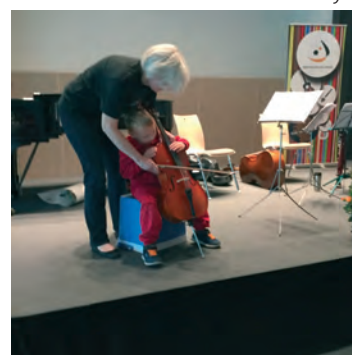
Susanne: *"Det var helt fantastisk, det er bare som om de har fået den opera ind under huden - den er på en eller anden måde deres nu".*

På et andet tidspunkt i forløbet forsøgt pædagogerne at sætte andet musik på for at se, hvordan børnene malede til det.

Susanne: *"Det var helt anderledes, og det var tydeligt, at børnene ikke helt vidste, hvordan de skulle forholde sig til det, så det er i hvert fald tydeligt for os, at det har haft stor betydning for deres billedudtryk, at de faktisk kender til baggrunden for den musik, de hører samtidig med".*



Forsiden bliver trykt



Barn fra Børnehuset Lundergaard og musiker fra Hjørring Musiske Skole



Maleriet i madpakkerummet

om hvordan et museumsbesøg tog en uventet drejning og igennem flere måneder gav stof til leg

af Lars K. Larsen og Mette N. Christensen

Artiklen er baseret på interview, samarbejde og samtaler med pædagogerne i daginstitutionen Grangård i Jelling, "Årets dagtilbud 2017". Fotos af børn: Minella Andersen og Hanne Henningsen, Grangård.

Pædagogerne Minella og Hanne fra Børnehaven fra Grangård i Jelling har været på Give Egnens Museum med en børnegruppe. Før besøget blev der arbejdet med stemthed og forventninger til besøget. Museumsoplevelsen gav efterfølgende anledning til en efterbearbejdning, der udviklede sig i en helt ny retning og blev til et flere måneder langt pædagogisk forløb.

Besøget på Give Egnens Museum

Turen til Give fra Jelling var i sig selv en oplevelse for børnene, der skulle køre i bus, og der er meget at opleve. Da de ankommer viser museumsinspektøren Mette børnene rundt i udstillingen. De ser redskaber og legetøj fra gamle dage på landet, de ser hvordan man vaskede tøj og havde landbrug, og de besøger de små lavloftede stuer og får lov at mærke på ulden fra hedebondens får. De hører om børns arbejde med at grave tørv og får lov at sidde i den store tørvevogn.

Da det bliver madpakketid slår de sig ned i museets madpakkerum. Her sker der noget, som ingen af de voksne havde forudset. I rummet er der et stort maleri, der viser krigshelten Niels Kjeldsen liggende på vejen, overmandet af fjenden. Børnene bliver meget optaget af det dramatiske maleri og Mette må tilkaldes, så hun kan fortælle mere om billedet. Legenden siger, at Niels Kjeldsen tappert forsøgte at slå for Danmark, men døde i kamp og bagefter blev efterladt på vejen af soldaterkammeraterne. Børnene er meget grebet af historien.

Før besøget på museet

Dagen før er der kommet en mystisk kasse til børnehaven. Hanne fandt den i hækken, og der stod "til Stærekassen" på låget. Børnene går i Stærekassegruppen - hvor heldigt! Det er tid til samling. Denne dag er døren lukket, og der spilles stille musik. Det er lidt mørkt i rummet, og man skal være helt stille inden man går ind. På bordet er der en sort dug og et tændt lys, og midt på bordet den mystiske kasse. Hanne har fundet den og er lidt bange for, hvad der kan være i den. De åbner den sammen, og der er hø i kassen og et meget gammelt brev, hvor der står noget: Stærekassen er inviteret på museum, og det er allerede i morgen! Da det går op for børnene, hopper de af glæde, de er opmærksomme, for de skal noget specielt.

Efter besøget

Efter besøget på museet er oplevelserne i Give temaet under Stærekassens samlinger. Tingene udvikler sig undervejs, blandt andet får maleriet af Niels Kjeldsen stor betydning for efterbearbejdningen. En samling tager fra 30-45 min., og der er 21 børn.

Samling 1

Hanne og Minella har igen indrettet samlingsrummet. Nu er der et tikkende ur i stedet for musik og der er stadig lidt mørkt i rummet. Uret har børnene også mødt på museet. Samtalen går om, hvordan det var de kom ud til museet og hvad de oplevede. Minella og Hanne får børnene til at fortælle det hele fra starten, lige fra de går fra børnehaven,





Maleri af Frants Henningsen: "En helt fra 1864". Foto: Ilse Bellamy.

hvad de ser på museet og til de sidder i den gamle stue og spiser madpakker og får øje på maleriet af Niels Kjeldsen.

Samling 2

Det lidt mørke rum og det tikkende ur går igen, men nu er der en stor gammel grøn lænestol ved bordet. Minella sidder i stolen og børnene skal nu forestille sig, at hun er en gammel bedstemor, der fortæller historier. Hun fortæller eventyret om Fyrtøjet af H. C. Andersen.



Samling 3

Børnene har lige siden besøget i Give snakket om maleriet i madpakkerummet, og nu har Hanne læst lidt op på historien om Niels Kjeldsen. Hun sidder i det halvmørke rum og fortæller om ham. Børnene er meget optagede af historien og fortørnede over, at Niels Kjeldsen bliver skudt og forladt af de andre soldater. Det er ikke i orden, at hans venner forlader ham. Samtalen udvikler sig til snak om, hvordan man er gode venner. Samtalen var slet ikke planlagt, men kom naturligt, fordi børnene stiller spørgsmål til det hele.



Samling 2

Der er mange forskellige samtaler om gamle dage, for der er mange ting børnene undrer sig over og mange samtaler at tage op. Børnene stiller spørgsmål, også til mange faktuelle ting. Hvorfor havde børn så lidt legetøj dengang? Hvorfor skulle en ung mand i krig? Hvordan skulle børnene hjælpe med at arbejde? Det bliver en fælles læreproces for børn og voksne.

Samling 4

Uret tikker stadig, men denne gang foregår samlingen i et andet rum. Som de andre gange venter børnene uden for døren. Rummet er fyldt med gamle ting. Der er en skoletavle, sivsko, et

vaskebræt og andre gamle genstande, som Hanne og Minella har fundet.

Der skal spilles skuespil om gamle dage, og snakken går om de forskellige roller. Der skal være en mormor, en mor og en far, 3 børn, og en karl, der boede ude. De børn, der har lyst, melder sig til en rolle og resten får lov at kigge på.

En pige får et tørklæde på og får rollen som bedstemor. Hanne hjælper hende med et par replikker, og så går hun ellers i gang med at fortælle eventyr. Spontant udvikler historien sig som pigen fortæller den. Hun er selv helt overrasket over, hvad hun kan. Børnene og Hanne og Minella fortsætter med skuespil, to hver dag. Rummet med de gamle genstande er til rådighed for børnenes leg resten af dagen og de næste par måneder. Børnene bruger rummet og genstandene, og legen "gamle dage" udvikler sig undervejs.

Samling 5

En morgen har en af drengene ved et tilfælde et gevær med. Han har lidt svært ved at sige farvel til mor, men Minella siger, at geværet faktisk er lige det, de har brug for i skuespillet i dag. Det viser sig at passe godt, for drengen er meget optaget af historien om Niels Kjeldsen, og det er netop den historie, der skal spilles denne dag. Drengen får nu rollen som Niels Kjeldsen.

Afsluttende samling

Samlingen er tilbage i det mørke rum med det tikkende ur. Kassen med indbydelsen står på bordet igen. Nu går snakken om, hvad det egentlig er, der er foregået de sidste 14 dage, og Hanne og Minella får rundet forløbet og deres pædagogiske rolle af. Men legen "gamle dage" fortsætter. Rummet med de gamle genstande er til fri afbenyttelse for børnenes leg og bliver brugt i de følgende 2 måneder.

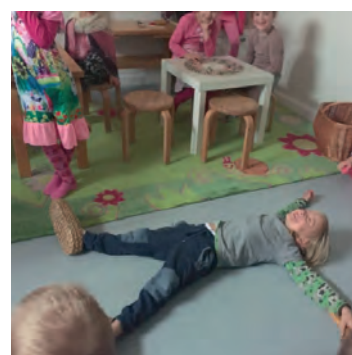
Give Egnens Museum fortæller historien om, hvordan hverdagslivet har udformet sig på heden. Her kan man komme tæt på fortidens samfund og se betydningen af hedens opdyrkning og stations-byernes opblomstring for almindelige menneskers dagligliv. Udstillingerne er bygget op i levende miljøer og som besøgende kan man opleve det historiske køkken, arbejdet i markerne, forarbejde ulden fra fårene og mange andre aktiviteter året rundt. (<https://gem.dk>)



Maleri af Frants Henningsen: "En helt fra 1864". Foto: Ilse Bellamy.



Samling 4



Samling 5

Kanaljerne i kufferten

et animationsforløb om følelser, fantasi og virkelighed

af Karoline Rasmussen

I Viborg deltog Børnehaven Søndergård i et animationsforløb i forbindelse med KULT-projektet. Forløbet blev udviklet og afviklet i samarbejde med animator Flemming Bæk, som deltog i aktiviteter i institutionen to gange inden og to gange efter forløbets kulturoplevelse: et besøg på The Animation Workshop i Viborg, som er et internationalt uddannelses- og udviklingscenter for animation, visualisering og grafisk fortælling.

Forløbet tog udgangspunkt i aktionslæringsmetoden, idet det var et centralt fokus i forløbet, at såvel børn og pædagoger som animatoren og kulturinstitutionen skulle have noget ud af forløbet; børnene skulle opleve nye måder at bruge en iPad på, pædagogerne skulle have hands on-inspiration til at arbejde med digitale medier, og animatoren samt The Animation Workshop skulle opnå styrkede kompetencer og inspiration til at udvikle tilbud til aldersgruppen. Efter hver aktivitet blev der afholdt et refleksionsmøde, hvor børnehavede, de involverede pædagoger og animatoren gennemgik dagens aktivitet og planlagde, hvad der skulle være fokus på den næste gang.

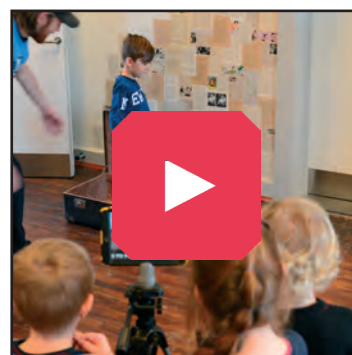
Før kulturoplevelsen: Fantasi og virkelighed

Børnehaven Søndergård havde et ønske om at bruge iPad'en mere som pædagogisk redskab i forhold til de pædagogiske læreplaner og som en naturlig del af hverdagen og børnenes nysgerrige undersøgelse af verden. Der skulle være fokus på såvel at udvikle pædagogernes kompetencer inden for digitale medier som at lade børnene undersøge, hvad man kan bruge en iPad til, ud over de apps, spil mm. de kendte i forvejen. Det primære fokus blev derfor på at arbejde med det magiske i animationsfilm, og hvordan man ved hjælp af digitale medier kan arbejde med f.eks. børns medskabelse, deltagelseskultur og udgangspunkt i det enkelte barns perspektiv og initiativ. Med en iPad kan man selv styre og skabe sin egen virkelighed.

Pædagogerne og Flemming blev enige om at arbejde med temaet 'fantasi og virkelighed' samt 'følelser og identitet': Hvem er jeg, hvem er de andre, og hvordan ville verden mon se ud, hvis man vender den på hovedet? Børnene arbejdede således med at skabe to universer, fantasi og virkelighed. De tog billeder af sig selv med iPads, tegnede på dem og gjorde dermed selvportrætterne levende i en animeret fortælling. Herefter arbejdede børnene med figuren 'Nej-manden'. En mand, der altid er sur og imod alting, men når han sover, drømmer han om, hvem og hvad han gerne vil være. Han gav ligeledes børnene opgaver, f.eks. at tage billeder af blå ting eller af ting tæt på. Der var mange snakke om, hvordan Nej-manden var – kan han mon lide is, griner han aldrig, eller har han mon en hund? På den måde var børnene selv med til at skabe Nej-manden og give ham liv, følelser og personlighed.

Kulturoplevelsen: Besøg på The Animation Workshop

Inden besøget på The Animation Workshop i Viborg blev børnene forberedt på, at de skulle ind og opleve et helt særligt sted, hvor man laver rigtige tegnefilm. De blev introduceret til de forskellige aktiviteter, de skulle igennem. Børn såvel som pædagoger var spændte, men havde også lidt svært ved at forestille sig det sted, de skulle hen, da det ikke minder om noget, de har oplevet før.



Se filmen her:
<https://youtu.be/5BdXp5bt4w8>

I løbet af de fire timer, som besøget på TAW varede, blev børnene opdelt i to grupper, som hver skulle igennem fire forskellige aktiviteter, som samlet set skulle danne materialet til børnehavens helt egen film: Lave lyd i lydstudie, se de animationsstuderende arbejde, tage billeder og lave tegninger. Til slut blev der vist en række forskellige animationsfilm, de fleste produceret på TAW.

Rammefortællingen bag filmen var den magiske kuffert, som alle børn og voksne forsvandt ned i og ned i en fantasiverden. De forskellige elementer blev efterfølgende klippet sammen til filmen 'Kanaljerne i kufferten'.

Efter kulturoplevelsen: Vi laver film!

Efter besøget på TAW blev der arbejdet videre med de redskaber og aktiviteter, børnene arbejdede med inden, bl.a. med Nej-manden. Børnene blev derudover introduceret for nye apps og programmer, lige som børnenes materiale blev samlet i en e-bog. Under forløbet blev der formidlet til forældrene gennem Børnenettet, og forældrene kunne også løbende følge processen i galleriet, som blev skabt i børnehaven.

Forløbet var en god oplevelse for såvel børn som voksne og gav institutionen mulighed for at tage udgangspunkt i og bygge oven på noget, som alle børn kender fra deres hverdag. Det gav dermed aktiv og nysgerrig deltagelse fra stort set alle børn.

Pædagogerne har fået udviklet deres kompetencer inden for digitale medier, så det ikke længere virker 'farligt', og institutionen vil i fremtiden bruge iPad'en langt mere som pædagogisk redskab. Dog er der enighed om, at arbejdet med digitale medier og animation kræver færdigheder og kompetencer, som man bedst opnår gennem et længerevarende forløb med hands on-vejledning fra en kunstnerisk 'mentor'. For de digitale færdigheder er stadig en fremmed verden for en del pædagoger.



Flaskepost fra H.C. Andersen

om eventyr, fortælling, leg, collage og billedkunst

af Lene G. Münster

I Odense besøgte en håndfuld daginstitutioner Børnekulturhuset Fyrtøjet. Daginstitutionerne, havde som led i KULT-projektet fået lov til booke et besøg. De skulle høre Den Standhaftige Tinsoldat af H.C. Andersen, som her var 'kroppen' i projektets Sommerfuglemodel.

Før besøget (impuls og stemthed)

Ulla, pædagogen, var rigtig spændt den morgen, hun tog afsted til daginstitutionen. I tasken havde hun noget slidt, laset tøj og ansigtsmaling, for kollegaen Jens havde samme morgen forvandlet et af institutionens rum om til en stemningsfuld, mørk fortællehule.



Børn fra Den Blå Planet besøger Fyrtøjet i Odense



Da børnene op ad dagen blev inviteret ind i fortællehulen af Jens, trådte Ulla frem klædt ud og med sminket ansigt. Hun var beskidt og med laset tøj på. Børnene blev helt stille. Ulla startede så med at fortælle en historie om, at hun var strandet på en øde ø, og at hun havde kastet en flaskepost ud i vandet. Så spurgte hun børnene, hvad de mon troede, der var sket forinden. Jonathan og Ethan skulle lige vide, hvad en flaskepost var, men det kunne Mille forklare dem, for hun havde lige set en film, hvor hun havde set en flaskepost. Sune var ivrig efter at fortælle, at det var sørøvere på et sørøverskib, der havde fanget ham på en tømmerflåde, og som havde efterladt ham på øen. Astrid mente, at han var faldet ud fra et stort skib, og så havde sørøverne hevet ham op af vandet. Sådan inspirerede det ene barns forestillinger og input det andet.

Som afslutning på fortælleseancen i hulen fortalte Ulla børnene, at hun for resten lige havde hørt, at der skulle ligge en flaskepost nede ved åen med et brev i. "Vil I med ned til åen for at se efter den?", spurgte hun børnene. "Ja!", svarede alle, og så drog de afsted. Nede ved åen kunne Asger pludselig se en flaske

med noget i på den modsatte bred. Det gav et sus i alle, da flasken blev trukket op! Ulla åbnede den, hev brevet ud og begyndte at læse: "Det er et brev fra Fyrtøjet!" Det var den smukkeste invitation på rosa papir med et billede af den Standhaftige Tinsoldat, hvor der stod alle børnenes navne og at Fyrtøjet glædede sig til at se dem.

Næste dag fortalte mange af forældrene, at børnene havde syntes, at det havde været så spændende at finde flaskeposten. Da flere af børnene havde spurgt, om de ikke også måtte lave flaskeposter og smide i åen, blev formiddagen afsat til, at man kunne tegne, skabe collage og legeskrive et flaskepostbrev. Her blev børnene igen inspirerede af hinanden. Nogle skrev tekst og fik hjælp af pædagogen til at skrive de bogstaver, de ville. Andre tegnede. Nogle klippede billeder ud af blade og klistrede på. Til sidst blev børnenes breve samlet i en flaskepost og smidt ud i åen igen.

Det vides endnu ikke, om flaskeposten er blevet fundet...

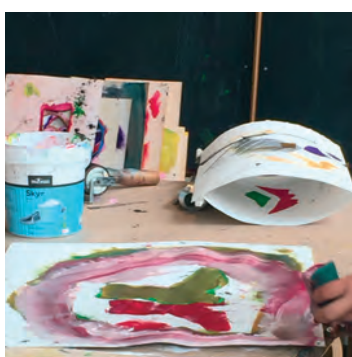


Under besøget

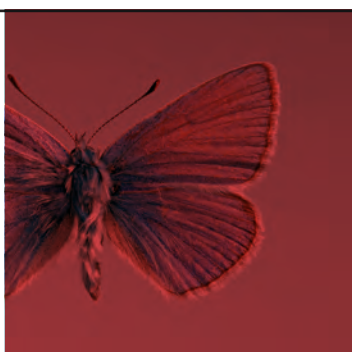
Så kom dagen, hvor børnene skulle på Fyrtøjet. Her trådte de ind i børnekulturhusets fantastiske eventyrrum, hvor kulturformidleren tager imod børnene, hvorefter selvste Den Standhaftige Tinsoldat fortæller sit eventyr. Bagefter fik de lov til at lege med alverdens skønne udklædningstøj og sminke.

Efter besøget (bearbejdning og fordybelse)

Efter besøget på Fyrtøjet fik børnene besøg af billedkunstneren Ingrid Duch. Med Inspiration fra eventyret Den standhaftige tinsoldat skabte børnene med hendes hjælp enkle grafiske tryk af elementer fra eventyret så som hjerte, bølger m.v., samt billedtryk, hvor de selv måtte skabe motivet. Her fik børnene lov til at fordybe sig, alt mens de trykte billederne på forskellig vis.



Se en mere teknisk beskrivelse af Ingrid Duchs trykmetode i artiklen "Skabelontryk" i afsnit 3.



Fotos fra Ingrid Duchs workshops:
Tim Kildeborg Jensen, Fyens Stiftidende

Musik og skrald

om musik, rytmer, dans og fremstilling af genbrugsinstrumenter

af Thomas Thorsen

I Kalundborg Kommune deltog to børnehaver og en vuggestue i KULT-projektet. De tre institutioner havde en børnekoncert med duoen Sille og Palle som "sommerfuglens krop" (kunst/kulturoplevelse), og de arbejdede alle med musik og rytmer som grundtema. Denne praksisfortælling er fra børnehaven Eventyrhuset.

Før kulturoplevelsen

Forløbet blev skudt i gang med et besøg af en ekstern musikpædagog, der lavede musiklege og rytmik med Eventyrhusets store-grupper. Efterfølgende arbejdede pædagogerne videre med rytmer og remser og videreudviklede sammen med børnene "rytmekoder", noget der var blevet præsenteret ved besøget.

"Sommerfuglens venstre vinge" bestod desuden af en fælles snak mellem pædagoger og børn om den koncert, de sammen skulle opleve. Snakken tog udgangspunkt i Sille og Palles koncertplakat og handlede også om, hvad en koncert i mere bred forstand er for en størrelse. Til sidst blev børnene præsenteret for små Youtube-klip med Sille og Palle.

Pædagogerne fortæller, at de var meget opmærksomme på ikke kun at lave taleforberedelse, men også at bruge "mærke med kroppen"-tilgange, og de oplevede, at børnene var meget optagede og engagerede.

Under kulturoplevelsen

Koncerten foregik på Musisk Skole Kalundborg – et sted børnene kendte og var trygge ved. Under koncerten skulle børnene ikke bare lytte, der var også plads til at danse, synge, ligge stille og prøve rytmeinstrumenter. Børnene deltog aktivt i alle faser og havde en rigtig god oplevelse. Pædagogerne var også begejstrede og syntes både, at Sille og Palle var dygtigt musikere ("De spiller og synger jo smadder godt") og samtidig nærværende og rigtig gode til at møde børnene i øjenhøjde.

Efter kulturoplevelsen

"Sommerfuglens højre vinge" bestod af et projekt, hvor børnene byggede egne rytmeinstrumenter af skrald. Der blev samlet en masse toiletrør, mælkekartoner, dåser og andet skrald, og herefter gik børn og pædagoger i det kreative hjørne og lavede forskellige instrumenter. Det handlede ikke så meget om udsmykning og instrumenternes visuelle finish, men om lyd. Der blev derfor eksperimenteret med forskellige lyde – hvordan lyde kan frembringes og ændres. For nogle børn var opgaven først svær, men med støtte fra pædagoger og andre (større) børn eksperimenterede alle sig frem til diverse lyde og udtryk.

"Det handlede om at blive begejstret. Børnene startede faktisk med bare at putte én perle i, og så prøvede de sig frem. De små gjorde mest det trygge, men så blev de inspireret af de store og prøvede også andre ting", fortæller en af pædagogerne. Efterfølgende blev der spillet på instrumenterne med udgangspunkt i de rytmer, remser og rytmekoder, børnene havde arbejdet med i starten af forløbet. Selv om fokus lå på bevidstheden om rytmer og lyde, og at alle mulige ting har lyde, så lavede børn og pædagoger til sidst en lille koncert for hinanden.

Oplevelsen blev også forlænget ved, at de i Eventyrhuset har gehørt noget af koncertmusikken, da Sille og Palles efter koncerten uddelte en CD med noget af deres musik.

Pædagogerne i Eventyrhuset giver udtryk for at have taget sommerfuglemodellen til sig, da de synes, den er enkel og intuitiv. "Man har bare billedet af sommerfuglen", siger én af pædagogerne og fortsætter:

"Jeg tror, vi er blevet bedre til at huske - altså det der med forberedelsen, oplevelsen og specielt efterbearbejdningen - og bruge lidt mere tid på den, end vi gjorde før i tiden. Det gør vi i hvert fald nede ved de store. Vi gør tit det nu, at vi sætter os ned og tegner eller bygger oplevelsen eller noget helt tredje".



Børn fra Eventyrhuset i Kalundborg
laver rytmik



Bagage af beton

En lille fortælling om kunst som inspiration til fortællinger, igen med Sommerfuglemodellen som ramme

af Hanne Kusk

Venstre vinge.

Sjørring Børnehus fortæller om deres forberedelse af børnene før kunstudstillingen: " Vi lod børnene komme ind i et rum i vores udendørs hytte, hvor vi havde lavet en tunnel som de kravlede igennem. Tunnelen var lavet af stole med tæpper over. Der var klassisk musik som vi lyttede til. Børnene kravlede ind i en cirkel, hvor der stod en lille kuffert med lys på. I kufferten lå invitationen til kunstudstillingen. Den læste vi for børnene. Vi viste børnene fotos af Det gamle Rådhus, hvor udstillingen skulle foregå."

Kroppen.

Udstilling: Skuffesager af Vibeke Rønsbo. Sted, Det Ny Kastet, Det Gamle Rådhus i Thisted. "Woaw et enormt hus!" - Det er Børnehavebørnenes første kommentar, da de ser Kunstforeningen Det ny Kastet, som har kunstudstilling i det gamle rådhus i Thisted. De ser op ad bygningen og ser den flotte guldkrone øverst, og de er meget imponerede.

Inspireret af "Bag-age" fortæller pædagogen Benedikte spontant om en gammel kuffert, hun selv har. Hun lover at tage den med næste dag og vise børnene, hvad der ligger i den.



*Det Ny Kastet i Thisted, tidl. rådhus, nu kunstforening
I udstillingsbygningen spilles der musik for børnene, og der er sat lys på trappen hele vejen op til udstillingen. Tre pædagogstuderende har forberedt formidling af tre værker på udstillingen, som børnene kan opleve og indgå i dialog omkring. Børnene deles i tre grupper, der hver besøger 'deres' kunstværk.*



*"Bag-age" af Vibeke Rønsbo. Foto: Iga Kuriata
Ved værket "Bag-age" ser børnene på de store tasker og kufferter og hører om, at de er støbt i beton. Lena Aarenstrup Hansen har dialog med børnene om, hvad der mon kan være i kufferterne, hvem der ejer dem, hvor man kunne rejse hen med dem osv.*

*"Skuffesager" af Vibeke Rønsbo.
Foto: Iga Kuriata*

Ved værket "Skuffesager" samles børnene i en cirkel for at tale om skuffer, hvad det er, og hvilke skuffer de selv har derhjemme og i børnehaven. Så går de rundt om værkerne. Det er svært ikke at røre ved de spændende og sarte ting i skufferne, så Tina Oddershede, der er formidleren, forslår at alle tager hænderne om på ryggen ligesom gamle mennesker og beholder dem dér. Det er børnene med på. Så de vandrer rundt som "gamle mænd" og kigger.



*"Apparater" af Vibeke Rønsbo
Foto: Iga Kuriata*

Ved værket "Apparater", har børnene dialog med Kenneth Kjeldgaard Kristensen, om hvad et apparat er, og hvilke apparater og maskiner de selv kender. Kenneth har sat en lille højtaler op bag ved skulpturerne så børnene kan høre lydene fra en symaskine, en skrivemaskine og et gammeldags filmapparat. Han opfordrer børnene til at lave skrivemaskinebevægelser med hænderne og gøre som om, der kommer et papir op af skrivemaskinen. Ved symaskinen træder de på fiktive pedaler og syr alt muligt, og ved filmapparatet drejer de på et håndtag med hænderne, imens de blinker hurtigt med øjnene, så det er ligesom at se en gammeldags film. Da børnene har set de tre udvalgte værker, går de lidt rundt på museet sammen med de voksne med åbne øjne, og åbent hjerte



Højre vinge.

Pædagogerne fra Sjørring børnehus beskriver her til sidst kort, hvordan de bearbejdede og videreførte oplevelsen fra kunstudstillingen:

"Det var fredag, dagen efter udstillingen. Der har vi fredagssamling for institutionens 60 børn. Der er børn fra både børnehave og vuggestue. Benedikte har taget den gamle kuffert med, som vi talte om på udstillingen, relateret til værket "Bag-age".

Hun har klædt sig ud som H. C. Andersen, og fortæller, at der er oplevelser og eventyr i kufferten. Så åbner hun kufferten og fortæller "Prinsessen på påskeægget", imens kollegerne, der også er udklædte, dramatiserer fortællingen.



På tre ben

om dans, teater og udvikling af sociale kompetencer

af Merete C. Sørensen

I Roskilde havde flere dagtilbud valgt at besøge det lokale danseteater, Åben Dans, og se forestillingen "Tre Ben". Denne praksisfortælling er hentet fra Børnehuset Lyngbakken, der i et 10-dages forløb havde fokus på børnenes sociale kompetencer med dans og teater som udtryksform.

Før kulturoplevelsen

Den første dag i forløbet samledes pædagoger og børn i kælderen i et lokale, som pædagogen Gry havde indrettet med dæmpet lys og stille musik. Som et gennemgående ritual samlede hun hver gang indledningsvist børnene i en rundkreds, hvor de sang en navnesang, og som afslutning lavede hun hver gang afspænding, hvor børnene lå på gulvet og lyttede til musik. Det var den samme ramme hver gang og Gry forklarer: "Det er meget vigtigt for børn med disse gentagelser, så de føler sig trygge og ved, hvad der skal ske". Efter denne optakt fortalte Gry med mimik og stor indlevelse en historie om dengang hun som lille skulle i teateret for første gang. Hun havde glædet mig meget, men også været lidt nervøs, fordi hun havde hørt at de slukkede lyset i teateret, og hun var lidt bange for mørke.

Herefter satte hun en trommestøpleg i gang, hvor børnene skulle bevæge sig, når musikken spillede, og stå stille når den stoppede. Først bevægede de sig frit til musikken, herefter de gik over til at dramatisere pædagogens lille fortælling. Det foregik som et fortællerstyret spil, hvor Gry fortalte, og hvor børnene til musikken skulle lege, at de var glade børn, der var ude og gå en tur, børn der var spændte og også lidt bange, men som til sidst blev glade igen, da de oplevede, at teateret ikke var spor farligt, men derimod rigtig sjovt.

Anden gang samledes de igen i kælderen, og Gry fortalte en historie om, hvad der skulle ske: At de skulle tage bussen, se teateret og spise madpakker. Bagefter legede børnene fortællingen i små etaper ligesom dagen før og sluttede af med at give deres bud på forestillingens titel "Tre Ben" i en stopdans, hvor de eksperimenterede med forskellige måder at danse på med tre ben. Til sidst fik børnene en personlig invitation i en kuvert og et brev til forældrene med de praktiske oplysninger om teaterturen.

Under

Børn og pædagoger tog bussen ned til teateret, hvor de aldrig havde været før, og hvor der ventede en masse andre børn. Børnene virkede trygge og glade ved det hele. Så så de forestillingen og Gry fortæller: "Den var helt fantastisk, og børnene var så optagede af det, og jeg tror at de syntes det var sjovt. Så var det jo et danseteater, så de kommunikerede jo gennem kroppen, og det handlede om, at man skulle støtte hinanden. Og det var jo også derfor jeg havde valgt det tema. Det med at det skulle have fokus på empati og sociale kompetencer. Og det var jo lige det stykket handlede om. Så der var sådan en rød tråd igennem alt, hvad vi har lavet. Det var et fantastisk stykke. Det var så man fik helt gåsehud".

Efter oplevelsen

Første dag i den efterfølgende uge talte pædagogerne med børnene om, hvad vi havde oplevet, og både børn og voksne lavede tegninger af deres oplevelser.



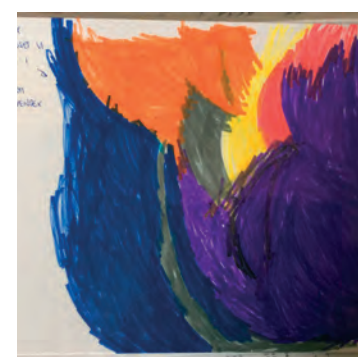
Næste dag tog pædagogerne tegningerne frem igen, og snakkede en gang til med børnene om deres tur i teateret. Børnene blev spurgt, om de havde lyst til selv at lave deres helt eget teaterstykke. Det ville børnene meget gerne. Som afsæt for denne teaterproces havde pædagogerne valgt at arbejde med eventyr, for det var børnene meget optagede af i deres egne lege. De havde på forhånd valgt at bruge eventyret om De Tre Bukke Bruse. Som en optakt fortalte og spillede Gry selv historien for børnene. Herefter spillede børnene og pædagogerne med Gry som fortæller hele eventyret delt op i små etaper som i stopdansen.

De næste dage arbejde de videre med eventyret med afsæt i Stationsmodellen (se artiklen "Teater med Stationsmodellen") og udviklede både selve historien og de enkelte roller. Handlingen blev i samarbejde med børnene ændret til, at gederne skulle hjælpes ad til sidst, og at alle skulle stange trolde bag i, så de kunne komme forbi. Rollerne blev herefter uddybet, så der blev mulighed for at arbejde mere med følelserne ud fra en pædagogisk ambition om at børnene skulle kunne genkende rollefigurernes følelser og udvikle forståelse og empati for hinanden. Konkret foregik dette dels gennem stopdansen, hvor børnene spillede forskellige følelser i rollen, dels ved at

børnene i de fortællestyrede spil skulle leve sig ind i de forskellige rollers følelser. Før de sidste to øvedage havde pædagogerne opbygget en enkel scenografi af skumgummihynder, som børnene både kunne spille og lege i. Børnene valgte nu deres endelige roller, de øvede et par gange i scenografien, og så var forestillingen klar.

Den sidste dag i forløbet havde børnene inviteret en anden stue ind for at se forestillingen. Den foregik som et fortællestyret teater, hvor Gry var fortæller, en studerende var trolde, og børnene spillede gederne med mimik og enkelte selvvalgte replikker. Forestillingen sluttede med en sang om at være gode venner. Publikum var meget optaget undervejs, og de børn der var med i forestillingen havde også haft det sjovt.

Gry fortæller: *"De var rigtig glade og stolte. Det kunne man se, og det sagde de også selv. Og bagefter så er der mange, der har leget teater, det har jeg set flere gange. Og det er ikke bare dem, der selv var med i stykket, men også de andre".*





Afsnit 3:

Idékatalog

Idékatalog bestående af 15 korte beskrivelser af forløb, man som pædagog og kulturformidler kan kopiere, kombinere, tilpasse og videreudvikle i eget regi.

Emnerne er bl.a. billedkunst, breve, børnelitteratur, dans, digitale medier, drama, dukkespil, film, fortælling, kulturarv, leg, musik, rejser i tiden, stemthed, teaterproduktion, tegning...

Afsnit 3:

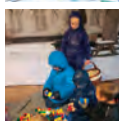
Idékatalog



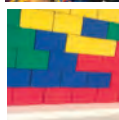
Side 36:
Musikoplevelser
af Thomas Thorsen



Side 38:
Skabelontryk
af Lene G. Münster



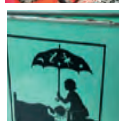
Side 39:
På det lokalhistoriske museum
af Felicia B. Lillelund



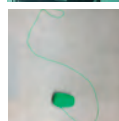
Side 40:
Digitale medier
af Flemming Bæk



Side 42:
At få et brev
af Felicia B. Lillelund



Side 44:
Når børn selv skal fortælle
af Hanne Kusk



Side 45:
At stemme og tone rummet
af Hanne Kusk



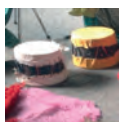
Side 46:
Dukkespil og dramaleg
af Merete C. Sørensen



Side 48:
Børns møde med kulturarv
af Inge Duelund Nielsen



Side 50:
Inspiration fra kulturinstitution til daginstitution
af Felicia B. Lillelund



Side 52:
Dans
af Hanne Kusk



Side 53:
Mundtlig fortælling og børnelitteratur
af Bennyé D. Austring



Side 54:
Lav teater med stationsmodellen
af Merete C. Sørensen



Side 56:
At stemme rummet til musik
af Ulla Voss Gjesing



Side 58:
Film
af Hanne Kusk

Musikoplevelser

om idéer til at inddrage musik i et pædagogisk forløb

af Thomas Thorsen

De fleste institutioner får jævnligt tilbud om deltagelse i koncerter eller andre musikalske aktiviteter.

Oftentimes kommer denne oplevelse til at stå isoleret – som én aktivitet ud af mange sideløbende aktiviteter og projekter, der kontinuerligt foregår i institutionen. Men med udgangspunkt i Sommerfuglemodellens "før og efter"-fokus er her lidt inspiration til brug af koncertoplevelsen som omdrejningspunkt for et større eller mindre forløb, hvor oplevelsen fastholdes ved at blive sat ind i en pædagogisk sammenhæng.

Før koncertoplevelsen

Gør noget ud af, at I skal opleve en koncert sammen. I af alle mennesker er blevet inviteret! Vis børnene invitationen eller koncertplakaten og snak om, hvad en koncert er for en størrelse. Brug i den sammenhæng musikken til at "stemme rummet" – musik kan om noget skabe stemninger og lave en lydkulisse. Stil gerne instrumenter frem og brug en lysspot eller andet, der sporer børnene ind på musik og koncertoplevelse.

Lyt til forskellig slags musik. Noget musik giver næsten uimodståelig lyst til bevægelse og dans, noget appellerer måske til at ligge på ryggen, lukke øjne eller noget helt tredje – følg musikken og børnenes spor! Lad oplevelsen stå alene eller snak efterfølgende om, hvordan I oplevede de forskellige stykker musik.

Rytmik, klappe og trampeøvelser – kan man klappe og trampe, så har man et fantastisk rytmeinstrument. Lav rytmer og sæt ord og remser sammen med rytmerne – så huskes både rytme og remse bedre.

Se for et eksempel på en øvelse, der er lige til at gå til;

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1W1OwZGVVbJ_FbtfWbAE8OaK-tF3HZ-Zy

Sang og sanglege. Alle institutioner bruger i en eller anden udstrækning sang og sanglege i hverdagen. Intensivér disse aktiviteter og undersøg eventuelt, om der er sange ved koncerten, I på forhånd kan synge/øve – undervurder aldrig genkendelsens glæde!

Instrumenter og lyd. Der er noget dragende ved musikinstrumenter. En tromme eller guitar placeret midt i rummet vil børnene nærmest være nødsaget til at udforske. Præsenter og afprøv instrumenter, som institutionen råder over – også selvom I som pædagoger ikke selv kan spille på dem. Hvis I ved hvilke instrumenter, der indgår i koncerten, kan disse præsenteres for børnene f.eks. via Youtube. Her kan man som regel også finde og lytte til kunstnerne, som skal spille ved koncerten.





*Børn fra Eventyrhuset
i Kalundborg laver
rytmeinstrumenter af
gamle mælkekatoner*

Efter koncertoplevelsen

Fortællinger om oplevelsen. Lad børnene fortælle, hvad de oplevede ved koncerten – inddrag gerne en pædagog, der ikke var med til koncerten og derfor skal have det hele forklaret grundigt. Det kan også være en hånddukke, der skal høre fortællingerne.

Lyt og bevæg. Lyt og bevæg jer som før koncerten til forskellig slags musik. Inddrag musik fra koncerten eller noget der minder om den. Er der genkendelse? Se eventuelt egne videoklip fra koncerten.

Rytmik og sang. Gentag også rytmeøvelser og remser fra tidligere. Var der mon rytmeinstrumenter eller rytmer ved koncerten, der mindende om vores rytmer? Find på nye remser, der tager udgangspunkt i koncertoplevelsen. Gentag ligeledes sange fra før-forløbet og syng sange I hørte til koncerten.

Instrumenter og lyd. Arbejd videre med lyd og instrumenter ved at afprøve, hvilke lyde forskellige ting giver. Byg sammen med børnene simple instrumenter – fx dåser med perler i, mælkekartoner med elastikker og spande med bjælder.

Remediering. Lad børnene bruge andre udtryksformer til at fortælle om deres oplevelse. De kan fx tegne koncerten, prøve at bygge instrumenter i Lego, eller I kan sammen med børnene dramatisere oplevelser fra koncertturen.

Koncert. Koncertelementet kan inddrages i forskellige afskygninger. Der kan laves en fælles koncert, hvor børnene sammen præsenterer sange og (egne) rytmer – måske endda spillet på hjemmelavede instrumenter – for en anden stue/børnegruppe eller for forældrene. Formatet kan også være mindre og bestå af små optrædener internt i børnegruppen. Under alle omstændigheder er der noget magisk i at få lov til at vise noget, man har øvet sig på.

Skabelontryk

om eksperimenter med form og farve

af Lene G. Münster

Efter en oplevelse på kunstmuseet, børnekulturhuset el. kulturhistorisk museum kan børnene kreere grafiktryk som beskrevet i praksisfortællingen "Flaskepost fra H. C. Andersen" i forbindelse med billedkunstneren Ingrid Duch's workshop.

Undervejs, mens børnene eksperimenterer med farver og skabeloner, forvandler og transformerer deres enkle former sig til nye spændende, fantasifulde udtryk gennem improvisation og eksperimenter.

Skabelontryk er højtryk. Skabelonerne skæres i pap og lakeres derefter med shellak. Pædagogen kan forme og skære skabelonerne på forhånd, eller børnene kan være med til at tegne motiver på papir til skabelonerne, som pædagogen derefter overfører på pap og skærer ud. Skabelonerne skal helst formes som enkle motiver eller elementer, for jo enklere et motiv er, desto bedre kan det kombineres på nye måder. Man kan tage afsæt i delelementer fra museets artefakter, nærmotiv fra et kunstmaleri eller en skulptur, som børnene har taget billeder af på besøget, og som de selv har valgt ud, eventuelt ved hjælp af en søgeramme af karton.

I værkstedet vælge børnene skabeloner alt efter hvilke udtryk, de ønsker at skabe. Så lægger de skabelonen papiret og 'dupper' derefter svampen på skabelonen.

Følgende materialer skal bruges:

- Pap, ca. 2 mm, som er lakeret på begge sider med schellak. De kan bruges masser af gange.
- Valse til skabelontryk.
- Gule/grønne svampe, der er klippet i små firkanter.
- Papir til tryk, fx en rulle godt 200 grams tegnepapir, 10 meter langt og 1.5 m. i højden. Papiret skal være rullet ud på forhånd. Men man kan også godt bruge, hvad man har liggende i institutionen.
- Acrylmaling til skabelonerne. Det skal være god acrylmaling, f.eks. Aart de Vos; aartdevos.dk.

Stor tak til billedkunstner Ingrid Duch for inspiration & vejledning.



På det lokalhistoriske museum

om lege og legetøj i gamle dage

af Felicia B. Lillelund

Dette kulturarvsformidlende forløb tager udgangspunkt i, at børnene skal på en tidsrejse, hvor de besøger deres forældres-, deres bedsteforældres og deres oldeforældres barndom. Forløbet forudsætter, at der er et lokalhistorisk museum i området.

Som optakt (før) til forløbet samles børnene omkring en bunke store legoklodser fra 80'erne (kun røde, gule og blå farver). Børnene skal gætte, hvem der mon har leget med disse klodser som børn. "Er det jeres oldeforældre, jeres bedsteforældre eller jeres forældre"?

Herefter (under) skal de besøge det lokalhistoriske museum. På besøget kommer de på en tidsrejse, hvor de møder 3 af pædagogerne, som er klædt ud som Heidi fra 80'erne (forældre), Bente fra 60'erne (bedsteforældre), Hr. Sørensen fra 30'erne. Hr. Sørensen har en købmandsbutik (og er dermed voksen i 30'erne). De udklædte pædagoger viser børnene, hvad deres forældre, bedsteforældre og oldeforældre har leget med, da de var børn og de viser, hvordan de var klædt på. Der sker undervejs hele tiden en vekselvirkning mellem fortælling/samtale og aktiviteter, hvor børnene selv prøver at være tilbage i tiden. De prøver f.eks. at spille på gamle spillekonsoller, lege med legoklodser, skyde med slangebøsse og hjælpe til med at stoppe strømper (pigerne) og bære tunge ting(drengene).

Besøget slutter af med, at børnene samles omkring 3 grå poser, hvor der er forskellige genstande fra de tidsaldre de har mødt på rejsen. Her gætter de på, hvilken pose der er Heidis, Bentes og Hr. Sørensens.

Tilbage i institutionen (efter) snakker børn og pædagoger om oplevelsen: Hvem var det så, der legede med Lego som børn? Hvad legede man ellers? De ting, børnene har oplevet tegnes, leges og dramatiseres.



"Købmanden",
pædagogstuderende Mads
Sørensen, betjener børn fra
Børnehuset Kingo



Digitale medier

om børn som aktivt skabende med iPads

af Flemming Bæk

Digitale medier har for længst vundet indpas i de danske daginstitutioner. Derfor er det vigtigt at forholde sig til, hvordan vi anvender iPads og tablets i daginstitutionerne. Ofte bliver de beskyldt for at gøre børnene inaktive og usociale, eller også bliver denne lille "multimaskine" degraderet til en simpel spillemaskine, en pauseknop i hverdagen, der pacificerer børnene gennem forprogrammerede (lærings)spil. Disse spil er alle sammen udtænkt velovervejede, så børnene opnår små succeser hele tiden, mens de vigtige endorfiner frigives i hjernen, så vi fastholdes.

Men multimaskinen kan så meget mere end det. Man kan gå så langt som til at sige, at den er det digitale svar på Schweizerkniven. Den kan tilpasses enhver situation og anvendes som et digitalt værktøj til at arbejde med et hvilket som helst emne i daginstitutionen. Det kræver blot, at man ikke lader sig begrænse af de forprogrammerede app's, hvor alt er bestemt på forhånd, men at man i stedet dykker ned i de mere "kedelige" app's, som ofte bare er en tom ramme, der skal udfyldes med indhold for at give mening. Her er vi nemlig selv ved styrepinden og kan inddrage ting fra børnenes hverdag eller forskellige temaer, som vi arbejder med i daginstitutionen. Her vil børnene flytte sig fra at være passive forbrugere til at blive aktive og skabende. I det følgende vil der være eksempler på, hvordan man kan opbygge et forløb, hvor børn selv kan blive digitalt skabende.

Kamera-app

Et sted, der er nemt at starte, og som rummer nærmest uendelige muligheder, er det indbyggede kamera i iPad'en. Det kan bruges til at fastholde oplevelser, gå på opdagelse, lege og skabe fokus på helt bestemte ting. Men dét at tage et billede er ikke bare at sigte og holde aftrækkeren i bund og skyde vildt omkring sig, men derimod bevidste valg og fravalg om, hvad der skal med på billedet. Denne bevidstgørelse og refleksion over, hvad der skal med på billedet, kræver lidt øvelse. En måde at styre på og igangsætte det kan være ved at lave en ramme og gerne en meget stram ramme for, hvad billedet skal indeholde. Her bestemmer vi selv, og vi kan tage temaer op som farver, former, årstider, tal, bogstaver osv. Vælger vi f.eks. at arbejde med temaet farver, kan vi godt stramme rammen så meget, at det kun er én enkelt farve, der arbejdes med ad gangen.

Når vi anvender kamera-app'en, kan legen tage mange forskellige retninger, da vi selv bestemmer indholdet. Vi kan planlægge ændringer i legen eller spontant følge børnenes spor. Vi har mulighed for at udvide legen og udforske farven blå gennem forskellige udtryk. Som f.eks.:

- Tegne – Hvordan ser Hr. Blå ud? Hvordan bor Hr. Blå? Tegn tegninger og tag efterfølgende billeder af tegningerne med iPad'en. Tegningerne også evt. også laves digitalt i en tegne-app.
- Male – Lav et stort, blåt maleri kun med blå og hvid maling, og lad alle børnene male og blande forskellige blå nuancer på en stor træplade på gulvet, f. eks. 1 x 2 meter. Hæng iPad'en op i loftet og film eller optag en timelap af maleriets udvikling.
- Lyde – Hvordan lyder blå? Er blå en kold eller varm tone? Optag f.eks. lyden af blå ting eller gå på opdagelse efter den blå lyd og optag den på iPad'en.
- E-bog – Når vi har undersøgt den blå farve gennem forskellige udtryk, har vi billeder, video, animation, timelaps, lyde osv. Alt dette kan nemt redigeres til et samlet udtryk i en E-bog. Det kunne være en app som Book Creator, der nemt importerer billeder og video. Her kan børnene selv skabe deres egen digitale bog "Den Blå bog", hvor de kan bladre, høre lyde, se billeder og filmklip, alt sammen noget de selv har skabt.

Eksempel på en digital leg

Fang farven blå: Den digitale leg går ud på at gå på jagt efter farven blå og indfange den i institutionen ved at tage billeder. Her bliver iPad'en et redskab til at dokumentere, hvilke farver/ting børnene har fundet. Den bliver et filter, de oplever deres kendte omgivelser igennem, og de vil derfor forholde sig anderledes til de kendte ting, de normalt er omgivet af, og måske få lyst til at kigge i skabe og skuffer for at finde den farve, de jagter.

Opstart: For at skabe en fælles forståelse og stemning omkring legen kan det være godt at opbygge et narrativ. Det kunne være Den blå planet, Det blå hus eller manden Hr. Blå, som kun lader sig omgive med ting i farven blå, og som næsten fik et hjertestop, dengang han fik et par røde strømper til jul... En historie, børnene kan digte videre på og tage legen nye steder hen: Hvad hedder Hr. Blås nabo? Måske Hr. Grøn? Osv.

Opdagelse: Inden børnene går på opdagelse efter farven blå med iPads under armen, er det nu, der skal tales om dét at tage billeder. Hvad sker der, hvis jeg tager et billede langt fra – hvad er der på billedet? Hvad sker der, hvis jeg tager et billede tæt på – hvad er der på billedet?

Afrunding: Når børnene kommer tilbage med alle de forskellige blå farver, de har fanget, skal de vises, gerne på en projektor, så alle kan se og være med. Mens de ses igennem, kan der spørges ind til, om de enkelte billeder passer ind i Hr. Blås verden, eller om der er nogle, der skal sorteres fra.

Udstilling: Når forløbet er afsluttet, har vi ofte en stor mængde billeder på de enkelte iPad's, som nemt bliver glemt og mister værdien. De kan f.eks. i stedet sættes sammen til et slideshow og vises på projekterne eller printes ud og laves til en stor blå collage, som afspejler Hr. Blås verden. Dette vil også give grobund for at fortælle omkring forløbet, farven blå, og måske digte videre på og udvikle legen.

Inspiration: Se filmen "Kanaljerne i kufferten" – et eksempel på, hvordan animationspædagog Flemming Bæk har arbejdet med iPads i Børnehaven Søndergård i Viborg – et forløb udviklet i samarbejde med Kulturprinsen.

<https://www.youtube.com/watch?v=5BdXp5bt4w8>



At få et brev

om at vække børns nysgerrighed og at skabe et maleværksted

af Felicia B. Lillelund

"I starten er barnet vidunderlig nysgerrigt overfor alt. En pensel, et farvekridt, noget papir - hvor er det spændende. Denne nysgerrighed er en gave, barnet har med, noget som vi har mulighed for at være med i" (Anne Marie Holm, 2007, side 5. Se litteraturlisten).

Hvis man som institution modtager en invitation til en teaterforestilling, en koncert, et besøg på kunstmuseet eller andet, så kan man bruge det som afsæt til at vække børnenes nysgerrighed. Har man ikke modtaget noget, laver man bare selv en fiktiv invitation. Pointen er, at børnene på en eller anden måde skal pirres til at blive nysgerrige på, hvad de skal ind og se eller opleve.

Inspiration – Sommerfuglemodellens venstre vinge:

Som optakt kan man eksempelvis...

- lave et skattekort over legepladsen, hvor skatten kunne være indbydelsen
- modtage en mystisk indbydelsen i en flaskepost, som børnene skal være med til at tyde. Det kan være, der er et billede af det sted, man skal besøge. Børnene skal så gætte, hvor det er man har fået et særligt brev i trylleæsken.
- En æske man kan have i institutionen til særlige lejligheder. Det at åbne en hemmelig eller særlig æske er som udgangspunkt spændende for børn. Hvad er der inden i? Måske har trylleæsken tryllet nogle mærkelige ord ind i brevet, som ikke skal være der - osv.
- have gemt brevet et sted i børnehaven, som børnene skal finde. Når de finder det, kan det være, at de får en opgave eller en udfordring. Måske skal de lave en tegning, som handler om det, de skal se. Denne tegning skal vises som adgangsbillet for at komme ind i teatret, på museet eller hvor man nu skal hen.

Efterbehandling – højre vinge:

Eksperimenterende billedarbejde

Efter at have fået en kulturel oplevelse bevæger vi os nu over i den højre vinge, hvor der bliver sat fokus på, hvordan børnene kan bruge oplevelsen som udgangspunkt for et eksperimenterende billedarbejde.

I billedværkstedet er målet at få børn til at opleve skabelsesprocessen som en leg, hvor de eksperimenterer med forskellige farver, materialer og redskaber.

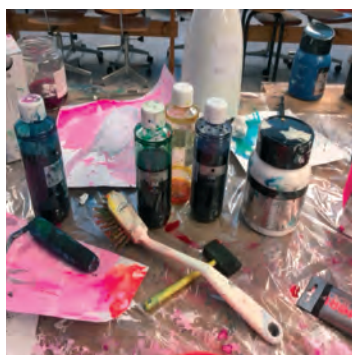
De går på opdagelse...

Pædagogernes fornemste opgave er her at gå med og i nogle tilfælde også yde mesterlære.

I billedværkstedet er målet at få børn til at opleve skabelsesprocessen som en leg, hvor de eksperimenterer med forskellige farver, materialer og redskaber. De går på opdagelse...

Pædagogernes fornemste opgave er her at gå med og i nogle tilfælde også yde mesterlære.

- På baggrund af den kulturelle oplevelse sættes fokus på et tema, som børnene selv kan huske fra oplevelsen. Ofte er der et narrativt element, en fortælling, som man kan bygge videre på, også selv om der er tale om et maleri. Hvad skete der lige før det, vi så på maleriet, og hvad skete der så lige efter? Man kan tage udgangspunkt i grundfigurer og grundstemninger – det uhyggelige, sjove, glade, triste osv.
- Indret et rum (også gerne uderum), hvor børnene må arbejde med maling. Lad så børnene eksperimentere med flydende akvarel og akrylfarver. Der skal være flere forskellige redskaber til rådighed, som børnene kan prøve at arbejde med. F.eks. opvaskebørste, svampe, malerruller, grene, pensler osv. De kan opleve, hvad der sker, når papiret er vådt, når man drysser salt på våd akvarelfarve, og hvad sand gør ved akrylmalingen? Pædagogerne må meget gerne også selv gå på opdagelse sammen med børnene. I denne fase skal de ikke være produktorienterede, men bare nysgerrigt skabende. De kan ikke gøre det forkert! Der skabes et mentalt rum, hvor børnene kan fordybe sig i deres egen maleproces, gerne understøttet af musik. Nogle af børnene vil i denne proces skabe mange billeder, mens andre kun vil arbejde med ét. Det skal der være plads til.
- Når børnene er klar, indledes en samtale omkring den kulturelle oplevelse. Hvad husker I? Var der nogle figurer med? Hvor foregik det henne, tror I? Eller kan I huske...? – Leg med på deres fantasier. Åben langsomt op for det tema, som I evt. har valgt.
- Når billederne er tørre, kan man arbejde med 2. lag. Det kan være tuscher eller farvekridt. Pædagogerne er indimellem nødt til at gå foran og vise børnene, hvordan man tegner en cirkel, eller hvordan man kan tegne en sur mand. Det er vigtigt, at børnene føler, de mestrer opgaven, så derfor skal nogle af de mindste børn måske arbejde mere abstrakt. F.eks. kan man lege, at den røde og den gule farve er to figurer fra teaterstykket, man har set. De to farver leger rundt på papiret. Pludselig kommer den blå farve, og hvad sker der så? På den måde kan børnene bruge farverne til at genskabe fortællingen visuelt, uden at de nødvendigvis kan tegne en prinsesse eller trolld.



Når børn selv skal fortælle

om at give børn redskaber til selv at fortælle historier

af Hanne Kusk

Når vi fortæller historier for børn, er de ikke bare passivt lyttende, men aktivt deltagende. Vi kan også digte fortællinger sammen på baggrund af fælles oplevelser, vi har haft.

Rammer for fortællingen

For de mindste kan 'morgen, middag, aften'-forløbet være en god ramme for fortællingen.

For de lidt større kan rammen være 'først, derefter og til sidst' eller 'begyndelse, midte og afslutning'. Rammeelementer som 'hovedperson, en konflikt og en hjælper' er også meget anvendelig. Vi kan med fordel også anvende artefakter, når vi fortæller. Det kan være genstande, der relaterer sig til den kunstneriske oplevelse, gerne genstande der pirrer nysgerrigheden: "Her er en fjer fra englens vinge".

Musik og lyde

Musik eller lyde, der minder om det, man har hørt. Man fortæller så ud fra lydene, melodierne, sangen.

Nærvær

Det vigtigste, når man er fortæller, er at man selv er nærværende og skaber et nærvær hos børnene. Vær opmærksom på dit åndedræt og din blikretning.

Børn fortæller

Når børnene selv fortæller, kan du støtte deres fortællingen ved at stille uddybende spørgsmål: Hvordan så den ud? Hvad følte du? Hvad skete der så? Og hjælpe med rammen: Hvordan sluttede fortællingen?

Andre ideer

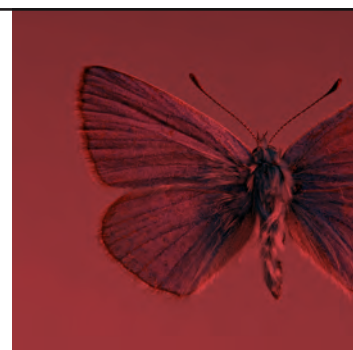
Man kan bruge små fortællekort som børn og voksne sammen fortæller ud fra. I kan lave kortene sammen. I kan fortælle ud fra tegninger af det oplevede. Hjælp hinanden med at gøre fortællingen god. Fortællingerne kan efterfølgende dramatiseres.



Når vi fortæller om det, vi har oplevet, anvender vi vores stemmer.

*Vi kan f.eks.
bruge lys og dyb stemme
hviske og råbe
tale hurtigt og langsomt
udtrykke følelser
underbygge med mimik og gestik
opbygge spænding*

Læs mere hos Austring, Bennyé D.: Fortælling hjælper børn på plads i verden. I Pædagogers arbejde med sprog og billeder. Akademisk Forlag 2011



At stemme og tone rummet

om at skabe forventningens glæde

af Hanne Kusk

I denne artikel ligger fokus på Sommerfuglemodellens venstre vinge, aktiviteter før kulturoplevelsen.

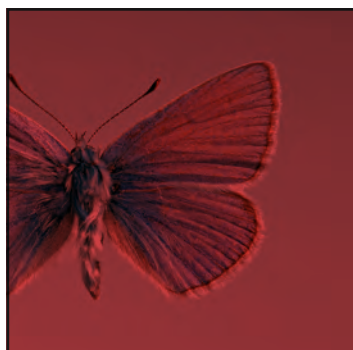
"Sandra bruger sin blideste stemme, da hun byder børnene indenfor i rummet. Da børnene træder ind, ser de alle stearinlysene, der danner en allé hen til cirklen i midten. Musikken fylder rummet og benovede og åbne går børnene forsigtigt mellem lysene og lægger sig i cirklen, lyttende og stille. Sandra har her anvendt sin stemme, belysningen og musikken til at skabe en særlig stemthed i rummet, som forplanter sig til børnene". At stemme og tone rummet vil sige at man har ændret et sted så det er anderledes end det plejer. Det pirrer nysgerrigheden. Børnene kommer ind på deres kendte stue, men noget er forandret ved rummet. Det sætter fantasien i gang og er med til at stemme sindet. Hvad mon det er der sker her? Det ser spændende ud - jeg vil gerne være med!

Med enkle virkemidler kan man tone og stemme rummet, så man vækker børnenes nysgerrighed og interesse.

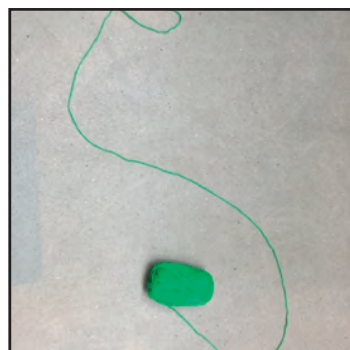
Når man vil stemme rummet, kan man f.eks. ændre på følgende forhold:

- Lysforholdene: Trække for, slukke lyset og tænde en lommelygte...
- Rummets indretning: Flytte rundt i lokalet, skabe gulvplads eller små hyggelige kroge.
- Tingene i rummet: Sætte nye genstande ind, f.eks. en meget lang række strømper, der ligger i forlængelse af hinanden som en slange eller forskellige røde ting der er hængt op i de grønne buske på legepladsen.
- Hvad man kan se udefra: Der kan være noget hængt op i træet foran børnehusets dør, eller der er pludselig en tapestreg, der fører et mystisk sted hen og som snor sig og siksakker, så man må gå på en ny måde. Der kan også være hængt noget op på en tørresnor eller i vinduerne, så det kan ses både indefra og udefra.
- Noget anderledes, der pludselig er der: En paraply og et par gummistøvler, hvad laver det pludselig inde i børnehavebiblioteket? Mon vi skal høre en historie?
- Pædagogens måde at være i rummet på: Det har stor betydning. Man kan hviske, sætte sig et nyt sted, lege med de balloner, der er lagt i hele rummet og undre sig sammen med børnene.

Når rummet på denne måde lægger op til noget nyt, overraskende, spændende kan det være med til at åbne børnene for 'noget nyt'. Nu kan man fortælle om den kommende oplevelse, dramatisere, danse eller lege med fokus på det, man snart skal opleve sammen - på kunstmuseum, i teatret, til danseforestilling, på museum, på biblioteket for høre historier eller til andre gode kunstoplevelser.



Læs mere hos Kusk, Hanne (2011):
Et æstetisk afsæt - stemte øjeblikke.
I Liv i skolen. 13. årg. Nr. 3.



Hvor mon snoren fører hen?

Dukkespil og dramaleg

om efterbearbejdning af kulturoplevelser

af Merete C. Sørensen

I denne artikel er der primært fokus på Sommerfuglemodellens højre vinge, efterbearbejdningen.

At genfortælle og dramatisere en oplevelse er en efterbearbejdningssmåde, der lægger sig tæt op af børnenes egen måde at lege på, og kan derfor være et oplagt valg i arbejdet med dagtilbudsbørn.

Sidst i artiklen er oplistet eksempler på dramalege og dramatiseringsformer, som man let kan anvende.

Dukkespil

I forbindelse med at forberede eller efterbearbejde en kunst- og kulturoplevelse med dagtilbudsbørn kan det være et godt redskab at bruge en hånddukke, når man vil snakke med børnene om den forestående oplevelse. Håndduken er pædagogens hjælper, børnene holder af den, og den kan tryllebinde dem og skabe en særlig legende fokuseret opmærksomhed.

Køb eller lav din egen dukke og prøv at gøre den 'levende' foran spejlet. En simpel sokkedukke med klistermærkeøjne, ører og næse kan alle lave. Giv gerne dukken et navn, en baggrundshistorie og en række særlige karaktertræk, som du selv vælger. Det kan være en fordel, at dukken har lav status. Det giver nemlig børnene mulighed for at have en højere status end dukken. Dukken kan således være genert og usikker, storpralende og uvidende eller bare meget lille. På den måde vil børnene opleve, at de ved mere, tør mere, og kan mere end dukken. Dette virker som en impuls på børnene, så de får lyst til hjælpe dukken med at begå sig i deres verden.

Dramaleg

Dramaleg er en metode, der ligesom dukkespil kan anvendes til både at forberede og efterbearbejde en kunst- eller kulturoplevelse. Det handler om at fortælle små historier for og sammen med børnene og så efterfølgende at lege og dramatisere fortællingen med børnegruppen.

Tromme stopleg

Tromme Stopleg er en dramaleg, hvor deltagerne agerer til trommespil. Når trommen spiller, agerer alle samtidig en rolle / en tematik / en følelse med tilknytning til kulturoplevelsen. Når trommen stopper, skal alle stå stille som statuer i 'frys' - position.

Når trommespillet går i gang igen, spiller alle en ny fælles rolle eller tematik samtidig. Der er ikke noget bestemt bevægelsesmønster, alle improviserer ud fra egne forestillinger om bevægelsesmønstrene, karakterer, stemninger eller følelser, indtil trommen stopper og alle går i 'frys' -position igen.



Farveladeleg

Børnene får med en farve et kryds på hånden, hvorved de deles op i 4 grupper med hver deres farve. Alle sidder i rundkreds. Én i midten bestemmer, og når hun eksempelvis siger 'gul', skal alle med gule krydser på hånden bytte plads. Hvis hun siger 'farvelade', skal alle bytte plads. Personen i midten skal så prøve at nå at få sig en plads i cirklen, og en ny skal sidde i midten. Denne leg er en god forøvelse til Krydse Cirkellegen.

Krydse cirkelleg

Børnene sidder i en rundkreds og får hver tildelt en farve, så der kan dannes fire grupper. Pædagogen kalder nu børnene gruppevist ind i midten af rundkredsen, hvor de skal agere en udvalgt figur. Det kan være roller inspireret af en kulturoplevelse eller løver, hekse, prinser eller mere hverdagsagtige figurer. Det er en god idé, at lade de valgte figurer interagere og indgå i et fælles spil. Når alle grupperne har været i midten, kan man kalde dem ind flere ad gangen, hekse sammen med prinser osv. I den frieste form spiller alle grupperne med hinanden, hvorved legen udvikles til at blive en rammeleg, hvor grupperne kan indrette sig et "hjem" og lege derfra.

Fortællerstyrede spil

Når man skal lave en dramatisering af en kulturoplevelse, en selvdigtet historie, en hverdagshistorie eller en historie, der er hentet i litteraturen, kan man med fordel arbejde med en spilform, hvor pædagogen som fortæller styrer spillets gang og undervejs støtter op omkring de enkelte børns ageren. Det fungerer bedst, hvis fortælleren ikke læser op men indgår aktivt på "scenen" og fortæller i direkte samspil med børnene. Fordelen ved denne spilform er, at fortælleren hele tiden fysisk er til stede i spillet, og derfor kan have tæt føling med børnene. En anden fordel er, at fortællerne kan beskrive scenarier og tidsforløb, der gør, at spillet uden problemer glidende kan bevæge sig i tid og rum. Endelig hjælper fortælleren børnene med at fokusere spillet, opretholde fiktionen og fastholde koncentration.

Fortællernes rolle er en balance mellem at fortælle og lave "huller" i fiktionen, i hvilke børnene kan udfolde sig. Hvis fortælleren f.eks. siger "Der var engang en gruppe drager, der boede langt ude i skoven", så kommer de børn ud på gulvet, som skal spille drager, og spiller et lille forløb, hvorefter fortælleren takker dem, beder dem sidde ned, fortæller videre og lader nye aktører komme på banen.

Pædagogen kan således skridt for skridt føre børnene igennem kulturoplevelsen og inspirere børnene til efterfølgende fri leg.



Børns møde med kulturarv

med pædagogen i formidlerrollen

af Inge D. Nielsen

Ved besøg på et museum er mødet med kulturarven den centrale kulturelle oplevelse (sommerfuglens krop). Denne oplevelse kan man som pædagog forstærke og kvalificere før, under og efter besøget.

Succeskriterier:

- At børnene aktivt fabulerer og digter historier om det, de ser på museet
- At børnene lever sig ind i personer, der har levet til andre tider og under andre vilkår
- At børnene oplever, at de er en del af en historie, at der har levet mennesker før dem og at der kommer andre efter, kort sagt at verden forandrer sig over tid.

Pædagogens rolle før, under og efter besøget er at undre sig sammen med børnene, igangsætte, føre an og deltage i lege som "pædagog i rolle". Man kan med fordel besøge museet flere gange og hver gang tage udgangspunkt i et nyt rum (se nedenfor). Måske kan der laves aftale med museet om, at børnene kan tage deres forældre med i fritiden.

Sommerfuglens venstre vinge

For at kvalificere børnenes museumsoplevelse forbereder pædagogen dem på, hvad et museum er, og hvad de kan forvente sig. Fortæl og vis dem gerne nogle billeder fra stedet. Læg vægt på, at et museum er et sted, hvor man samler og viser helt særlige ting. Nedenfor er forslag til forskellige lege:

Leg museum.

Lav og leg museum. Stenmuseum, madmuseum, bamsemuseum, frække-ord-museum..., alle kategorier, børnene finder på, kan bruges. Pædagogen hjælper børnene med at indrette museet, så det ser fint ud med genstandene på stofduge, i montrér eller andet, der ændrer børnehaverummet fra det hverdagsagtige til noget magisk. Børnene arbejder i mindre grupper og udstiller for hinanden, forældre eller den anden stue. Pædagogerne hjælper børnene med at fortælle om det, de udstiller ved at stille uddybende og fabulerende spørgsmål. Hvad blev/bliver det brugt til, hvor gemmes det, så det ikke bliver stjålet, jeg har hørt, at der engang var ild i huset, hvordan blev det reddet ... osv.

Lav stamtræ

Lav stamtræer, gerne ved brug af forskellige materialer og medier. Det kan være stamtræer med børnenes egne familier, men det kan også være stamtavlen til en bamse (dukke, Batman, Rødhætte osv.). Tegn, klip billeder fra blade, fotografér bamser eller...

Gæt en ting

Gæt hvad ting også kan bruges til (hvad kan en kop bruges til, når den ikke bruges til at drikke af?). Leg at I flyver ned på Jorden fra Mars og henter ting, som I ikke ved noget om. Hvad kan en stol mon være? Hvad bruger Marsmændene tingene til? Måske laver Marsmændene et museum med 'mærkelige ting', de har hentet på jorden. Snak om og vis, hvad en and, en skildpadde, en trolld ville bruge tingene til? Saml et lager af underlige ting – et raritetskabinet – som I kan bruge før, under og efter museumsbesøget.

Transport

Leg at I transporterer jer til museet med forskellige transportmidler – gerne fantastiske og fra forskellige tidsperioder (rumraketter, skildpadder, solstråler, hestevogn mm.).

Gamle / unge

Leg at I er gamle / har forskellige aldre. Eller at bamserne er gamle / har forskellige aldre. Brug evt. legene fra artiklerne om teater, drama og dans.

Sommerfuglens krop

Pædagogens rolle er her at igangsætte, fortælle, digte historier, føre an, men også at deltage i legen. Fortæl et eventyr på museet inde i selve udstillingen. Når historien er slut, går I rundt på museet og finder ting, der har været med i historien. F.eks. alkove, sabler, møbler. Accepter alle børnenes forslag. Fakta om ting og tidsaldre er uvæsentlige i denne sammenhæng. Eventyr er velegnede pga. deres kendte dramaturgi, deres kommunikation af følelser, og fordi de let kan udspilles blandt gamle ting på et museum.

Raritetskabinettet: Digt en historie sammen med børnene ud fra gamle ting i en sæk/kuffert/bøtte eller noget andet, der ikke er hverdagsagtigt, men som gør det "magisk". Få historien ind i en simpel form:

1. en begyndelse, hvor personer og miljø præsenteres, og hvor alt er godt,
2. en midte, hvor dragen, heksen, trolden, katastrofen kommer, og
3. en slutning, hvor problemerne løses, og alt bliver godt igen.

Sommerfuglens højre vinge

Succeskriteriet for efterbearbejdning af museumsbesøget er, at børnene gennem kulturoplevelsen får nyt materiale til deres leg og dermed nye redskaber at begribe verden med.

Her er et par ideer til lege og aktiviteter efter museumsbesøget:

Lav et museum med ting fra historien, som børnene har hørt om på museet (f.eks. et Rødhætte-museum med indholdet fra ulvens mave i et syltetøjsglas, bedstemors lomme-sten etc.). Find også ting, der ikke er direkte med i historien, men som kunne have været - ting rundt om historien. Det kan også være et Børnehavemuseum: Saml ting, der skal vises til én (nisse, rummand?), der ikke kender børnehaven eller slet ikke ved, hvad en børnehave er for noget.

Dramatiser og leg det, I har oplevet (se evt. arbejdsmetoder i artiklen "Dukkespil og dramaleg"). Benyt også gerne de samme lege som i venstre vinge. Gentagelse gør mester!

Inspiration fra kulturinstitution til daginstitution

om 9 metoder til børns aktive møde med kunstværker

af Felicia B. Lillelund

I Hjørring har bl.a. Vendsyssel Kunstmuseum prioriteret at lave inspirationsfoldere til de lokale dagtilbud. Her er et uddrag af folderen med 9 forskellige metoder til, hvordan man kan aktivere børn i et sanseligt møde med kunstværker. Metoderne bygger på viden om, at små børn først og fremmest lærer i kraft af sansning, bevægelse og følelsesmæssig involvering.

1. Ta' en rolle

Pædagogen starter med kort at tale med børnene om kunstværket: Hvad forestiller det, hvem er med, hvor er vi henne, hvad er der sket, hvad tror I der sker om lidt osv.? Man spørger så børnene: "Hvis det her nu var et skuespil, hvilke roller ville der så være"? Hvis der er figurer på maleriet/i skulpturen vil det være oplagt at pege på dem som mulige roller, men træer, huse og ting kan også udgøre en rolle. Her er det muligt, at pædagogen må gå foran ved at foreslå det. Efter denne samtale fordeles rollerne mellem børnene og evt. pædagogen. Flere børn kan godt have samme rolle.

I første omgang skal børnene bare stille sig op som på billedet. Der tages evt. et foto med tablet. Næste trin er, at man spørger børnene: "Hvad sker der så"? Man prøver derefter at gennemspille de forskellige forslag. Det er vigtigt, at børnene oplever, at deres stemme og idé er vigtig, og at der bliver givet plads til, at man kan lege med idéerne. Når børnene leger sig ind i værket, møder værkets udsagn børnenes eget liv og forestillingsverden. Man kan evt. inddrage udklædning. Få kostumedele er nok - et tørklæde, en hat...

2. Foldemetoden

Hvis man viser børn en skulptur på museet, kan de bagefter lave deres egen skulptur. Vis dem, hvordan man kan folde forskellige ting ud af papir. Ekstra spændende for børnene bliver det, hvis de har et papir med forskellige farver på hver side. Giv dem evt. en saks og en klipsemaskine.

Tal med børnene om, at man kan se en skulptur fra mange sider. Er der en bagside? Hvorfor tror I det er bagsiden? Ser den tung eller let ud. Fra hvilken side kan I bedst lide den?

Lad dem lave en udstilling til sidst, som fotograferes.

3. Tegnemetoden

Børnene ser på værket og skal tegne det, de ser. De vælger selv, om de vil tegne det hele eller udvalgte dele. Så taler man om, hvad man har tegnet. Herefter tegner man videre, men nu skal de tilføje noget, som ikke er på det 'rigtige' billede. Det kan være, at damen skal have en krone på, eller at der skal være et tog, der kører gennem værket. Giv dem evt. forskellige rammer, som de kan vælge at tegne i.

4. Lav en menneskelig skulptur

Efter at have set et værk, maleri eller skulptur, så beder man børnene lave værket med deres egne kroppe. De danner nu en menneskeskulptur, som man fotograferer. Man viser børnene deres egen skulptur, og de bestemmer nu næste værk, som de vil prøve at lave en menneskeskulptur af.

5. Kast med terningen

Man skal til denne metode bruge en stor terning, gerne af skumgummi. Terningen beklædes med billeder af det, som man ønsker børnene skal finde på museet. F.eks. kan terningen vise en rød farve, en bestemt form eller tema. Når terningen kastes skal børnene gå på jagt efter det, terningen viser.

Det kan både være en øvelse i at udvikle sin viden om f.eks. farver og former, men



metoden kan også bruges til at få børnene til at se efter detaljer i billederne og måske få øje på ting, som de ellers ikke ville have set.

6. Dukkemetoden

Formidleren af værket bruger en dukke. Dukken forstår ikke så meget, så børnenes opgave bliver at forklare, hvordan det hele hænger sammen. En dialog mellem børn og dukke kunne lyde således:

Dukke: *"Jeg ved godt, hvad manden på billedet laver. Han er i svømmehallen".*

Børnene: *"Neej, han er i skoven".*

Dukke: *"Er han i skoven? Nå, men han er i hvert fald helt vildt ked af at være i skoven"*

Børnene: *"Neej, han er da glad"*

Dukke: *"Hvordan kan I se det?"*

Børnene: *" Han griner" - Osv.*

Dukken kan også give børnene en opgave som f.eks. "Find det, som I synes er mest mærkeligt i udstillingen". Det er vigtigt, at man ikke efterlader dukken "død" et sted. Dukken er pædagogens og tages kun frem, når den skal spille sin rolle. Derved beholder den sin magi.

7. Ta' tingen i hånden

Formidleren af værket har taget en ting/artefakt med. En ting, som enten er på værket, eller som på en eller anden måde kan hænge sammen med værket. Børnene får tingen i hånden og skal gætte, hvad det er, eller måske sige noget om, hvad det kan bruges til. Det kan f.eks. være en telefon, en bog, en blomst... Ved at børnene rører ved tingen mens de taler om billedet, er det tit muligt at gøre værket mere forståeligt.

8. Leg tingfinder

Formidleren medbringer fotos, som viser elementer af forskellige værker på museet. Det er altså ikke fotos af hele skulpturen eller hele maleriet, men kun af dele deraf. Børnene skal så på jagt efter dette. Når værket er fundet, er det vigtigt, at man giver sig tid til at tale om, hvad man ser, og hvorfor det mon lige er den del, man har valgt at tage foto af. Man kan også spørge børnene, hvorfor de tror, at kunstneren har lavet dette værk.

9. Åbn øjnene og drøm en rejse

Sig til børnene: "Forestil Jer, at I skal på en lang rejse. Måske den mest fantastiske og spændende rejse, I har været på. Rejsen går ind i ét af malerierne... Find nu et maleri til din drømmerejse. Hvad sker der?" Lad gerne børnene gå to og to og lad dem skiftes til at fortælle. Hvis det er for stor en opgave, kan pædagogen i stedet på forhånd have udvalgt nogle billeder, som er oplagte for børnene at tale ud fra. Måske er det også nødvendigt, at pædagogen selv tager det første skridt og begynder på historien.

Endelig kan fantasiuniverset også etableres ved, at man dels ser på et maleri, dels læser op fra en bog, f.eks. "Filifytten på eventyr" af Elisabeth Nørkjær og Lise Vestergaard. Her kan man stoppe midt i fortællingen og spørge børnene, om de kan se noget fra historien i de malerier, de står ved. Måske er eventyrskoven i bogen præcis den samme, som de kan se på maleriet. Måske bor de blå elefanter i det hus, som er på billedet - osv.



Dans

om danseaktiviteter efter oplevelser med f.eks. teater og museumsbesøg

af Hanne Kusk

Efter en kunstnerisk oplevelse er det godt at genopleve oplevelsen sammen. Man kan genfortælle det oplevede og dramatisere det, og på samme måde kan man danse det oplevede. "Når små børn hører musik eller rytmer, begynder de spontant at synge, danse og eksperimentere med lyd. Og jo mere børn har leget, danset, spillet og bevæget sig i førskolealderen, jo bedre kan de mærke sig selv og deres omverden senere hen. Din vigtige voksne rolle er at gribe barnets bolde og spille med" (Kærså, 2009. Se link nedenfor).

Hvis den kunstneriske oplevelse har været musikalsk, er der altså rytmer, toner, ord eller andet, der kan give inspiration til jeres leg med dans. Genhør musikken og dans med hinanden. Det er vigtigt at "give børnene handlerum, hvor de kan synge, lege, danse og digte sammen med andre børn. Og hvor voksne med respekt for børnenes leg er med til at lede dem videre på deres egne betingelser. Den farlige løve eller lille tiger, der springer over, kravler under, ligger ned og ruller rundt, afspejler børnenes fantasi, ukuelige energi og bevægelsesglæde" (Kærså, 2009).

Har man været på en udstilling og set billeder, skulpturer eller andre genstande, finder man brochurer og fotos fra udstillingen på nettet, og så prøver alle at danse billederne. En teaterforestilling, dans, bog eller fortælling kan genopleves ved at man sammen danser det fra handlingen, man husker. Pædagogen kan f.eks. slå en enkel rytme på trommen, imens han eller hun genfortæller det oplevede for børnene og lade børnene danse det man fortæller på deres egen måde.

Brug hele gulvet, og lad børnene blive inspireret af hinandens bevægelser. Som inspiration til dansen kan man yderligere anvende rekvisitter, der direkte har noget med kunstoplevelsen at gøre. Det kan f.eks. være objekter, fotos, lyde, farver og fortællinger. Materialerne er enkle rytmeinstrumenter, tørklæder eller andre objekter, der leder tanken hen på det oplevede.



Danseelementer man kan lege med:

- Hurtige bevægelser og langsomme bevægelser
- Kæmpestore bevægelser og bittesmå bevægelser
- Voldsomme bevægelser og forsigtige bevægelser
- Bevægelser fra højt til lavt
- Skøre bevægelser

Få mere inspiration her:

Lotte Kærså (2009): Slip musikken fri

<http://www.legeskab.dk/Lotte-K%C3%A6rs%C3%A5-724.aspx>

Præsentation af "Dans en bog"

https://bupl.dk/wp-content/uploads/2017/11/filer-dans-en-bog_artiklen-2705.pdf




Mundtlig fortælling og børnelitteratur

om fortællingens mange former og potentialer

af Benny D. Austring

Mundtlig historiefortælling kan være både fantasiudviklende, sprogstimulerende, identitetsopbyggende, kulturformidlende og en fascinerende, kunstnerisk oplevelse for børnene. Det kræver ingen strømforsyning og kan foregå ved et busstoppested, i en særlig 'fortællehule' eller på det nærmeste bibliotek, hvor der er spændende børnelitteratur i stakkevis. Og så er mange pædagoger faktisk også selv gode fortællere...

Indlejret i Sommerfuglemodellen er her er nogle ideer til, hvordan man rimelig let kan komme i gang:

Før	Under	Efter
<p>1. Invitation til børnene fra biblioteket, hvor der skal foregå mundtlig fortælling (brev fra fortælleren eller fra en af figurerne i fortællingen, et centralt billede eller en artefakt (genstand), der symboliserer temaet. Pædagogen skaber en positiv stemning om besøget og forklarer, hvad der skal ske.</p> <p>2. En tur på biblioteket før selve dagen bare for at se stedet og se på bøger ("der er historier i dem og forfattere, der har skrevet dem"). Bibliotekaren eller pædagogen viser rundt, viser billedbøger og læser måske lidt op.</p> <p>3. Børnene lærer at synge "Tre små soldater" eller andre sange, der rummer en fremadskridende fortælling, og leger bag efter handlingen.</p> <p>4. Pædagogen laver dialogisk oplæsning på stuen og spørger ind til børnenes oplevelse ("hvem var med i historien, hvad skete der, hvorfor?").</p> <p>5. I institutionen, på skovture o.l. fortæller pædagogen eventyr eller 'røverhistorier' og hjælper børnene med selv at finde på fiktive historie-elementer, som de så i fællesskab sætter sammen i en enkel fortællestruktur.</p>	<p>Fortælling eller oplæsning ved en professionel fortæller eller børnebogsforfatter.</p> <p>Pædagogen rolle i forløbet er primært at støtte op om børnenes positive oplevelse og notere sig deres reaktioner.</p> <p>Historiefortælling er en lidt 'hjemløs' genre, idet der p.t. kun findes få fortællescener i landet. Men så findes der heldigvis mange biblioteker, museer, professionelle fortællere, der turnerer, og institutioner som "Børnekulissen" i Aarhus, der krydrer genren med teater og improvisation.</p>  <p>Fortælling med Mariane Siem fra "Børnekulissen" i Aarhus Foto: Niels Chr. Hansen</p>	<p>1. Pædagogen snakker med børnene om turen på biblioteket og lader børnene genfortælle den fortælling, de hørte.</p> <p>2. Børnene leger historien i en pædagogstyret fortælleleg ("og hvad skete der så?"), evt. med kostumer og remedier.</p> <p>3. Børnene tegner det, de synes var det mest spændende i fortællingen, og pædagogen arrangerer en fysisk udstilling, de kan vise og fortælle ud fra til forældrene, eller en digital billedserie, som børnene indtaler et lydspor til.</p> <p>4. Fortællingen dramatiseres, og alle hjælpes ad med at lave og male kulisser til det rum, fortællingen udspiller sig i.</p> <p>5. Pædagogen inviterer forældre og bedsteforældre til at komme og fortælle historier, og han eller hun fortæller/oplæser selv nye historier hen ad vejen.</p> <p>6. Handlede fortællingen om noget, der knytter sig til naturen, 'gamle dage', dyr eller andre konkrete temaer, kan oplevelsen suppleres med et besøg i skoven, på det lokale museum, på en bondegård eller lignende – oplevelser, der sammen med nye kunstopplevelser kan give inspiration til børnenes egne forsøg med fortælling.</p>

Lav teater med Stationsmodellen

om opbygning af et legebaseret teaterforløb

af Merete C. Sørensen

Som en del af arbejdet med Sommerfuglemodellens højre vinge kan man vælge at lave en teaterforestilling sammen med børnene. Den skabende proces, hvor børnene selv digter og udvikler historien, er med til at udvikle deres fantasi og kreativitet, men også deres samarbejds- og koncentrationsevne. Hvis den skabende proces skal udmunde i en forestilling, som skal vises for et udenforstående publikum, giver det processen et klart fokus, som er umiddelbart forståeligt for såvel børn som voksne. Endelig rummer selve det at stille sig op og spille en forestilling for et publikum mulighed for at børnene kan udvikle selvtillid.

Spillende fortæller

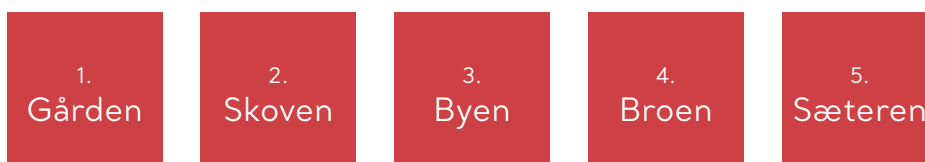
Når man skal lave teater med dagtilbudsbørn kan det være en god idé at arbejde med pædagogen som spillende fortæller. I produktionsfasen fungerer fortælleren som guide og tovholder i de improvisationsforløb, hvor stykket efterhånden bliver udviklet. Under selve forestillingen vil fortælleren være fysisk til stede på scenen sammen med børnene. Han eller hun beskriver den fiktive kontekst (hvor og hvem er vi?), rammesætter og fortæller historiens gang fra episode til episode (hvad sker der og hvornår?). Fortælleren kan ved at italesætte handlingen fremhæve rollefigurerne, give børnene centrale replikker og konstant støtte børnene i deres spil. Fortælleren fungerer som en slags 'følgespot', der kan flytte fokus rundt på scenen, så publikum hele tiden kan følge med i spillets gang. Fortælleren er børnenes garant for, at intet kan gå galt. Hvis nogle børn bliver usikre i forhold til at skulle spille for et udenforstående publikum, eller hvis noget vigtigt bliver glemt, så kan fortælleren i rolle uden problemer gå ind i spillet og hjælpe børnene videre. Man kan sige, at fortælleren både metaforisk set og rent bogstaveligt kan lægge en hånd på børnenes skuldre og guide dem hele vejen igennem spillet.

Grundfabel

Når man vil lave en forestilling, hvor børnene er meddigtende, kan det være en god idé at bygge forestillingen op over en grundfabel. En grundfabel er en kort rammehistorie, hvor børnene har rig mulighed for at digte sig selv ind i historien og selv vælge og skabe deres egne roller. De bedste grundfabler er historier, hvor nogen skal begive sig på en rejse et sted hen for at opnå noget. Historien om de Tre Bukke Bruse kunne være en sådan grundfabel, hvor gederne bevæger sig fra gården, igennem landskabet, over broen og til sidst ender på sæteren.

Stationsmodellen

Ud fra den valgte grundfabel kan voksne og børn sammen digte videre på grundfabelen, så den bliver til et fortløbende teaterstykke, opdelt i en række scener. Modellen kaldes stationsmodellen, og den fungerer helt enkelt ved, at grundfabelen bliver inddelt i en række stoppesteder eller stationer, hvor historien fortælles og spilles.



Grundfabelen deles typisk op i fem centrale 'stationer'

Hvis vi som eksempel tager historien om de Tre Bukke Bruse, kunne de stationer som gederne skulle passere på vejen til sæteren være disse:

Det er så op til børnene og de voksne at digte, hvad der skal ske på de enkelte stationer, og hvem de rejsende - i dette tilfælde gederne - møder på deres vej. Man må nemlig gerne lave om på den oprindelige historie. Den kreative proces kan foregå som en fælles fortælling, hvor børn og voksne skiftes til at fortælle en bid handling, som efterfølgende dramatiseres. Hver station kan laves for sig, og man kan i opbygningsfasen til hver en tid tilføje og fjerne personer og handlinger, som man vil. Det er vigtigt, at hver station har sit eget handlingsforløb, der kan spilles uafhængigt af handlingerne i de andre stationer, og at episoderne rummer mulighed for, at de rejsende kan besøge og forlade stationen igen - gerne klogere, gladere, rigere etc., end da de kom.

Karakterarbejde

For at give børnene en dybere mulighed for at arbejde med deres rollefigurer kan man bruge en række enkle metoder:

Tegning:

Tegn rollefiguren, og hvad den kan lide, ikke kan lide, er bange for osv.
Tegn figurens bolig, mad eller andet, der har betydning for figuren

Fortælling:

Lad børnene fortælle hele historien fra rollens synsvinkel og fra andre synsvinkler
Lad børnene fortælle med udgangspunkt i tegningerne

Rekvisitter og scenografi:

Lav og brug symbolske rekvisitter: Sværd, indianerfjer og lignende
Brug om muligt sminke og rollestøttende kostumer
Indret kroge på stuen eller på scenen som symbolske 'hjem' for de forskellige figurer

Musik, sang og dans:

Brug musik til at understøtte roller og stemninger
Lav den enkelte figurs yndlingsdans og dans dem sammen
Lav en sang om figuren eller syng, som figuren ville gøre det.

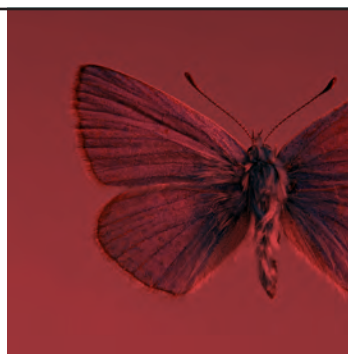
Til sidst fortælles, leges og ageres det hele som ét langt teaterforløb for et passende publikum.

Få flere ideer til at arbejde med Bukke Bruse hos Børnekulissen:

<http://reader.livedition.dk/aarhuskommune/562>

Læs mere om Stationsmetoden hos Sørensen, M. (2012). Drama og forebyggelse af mobning i Børnehaven. BUPL.

http://slbupl-fond.dk/afsluttede_projekter/2011/drama_og_forebyggelse_af_mobning_i_boernehaven?OpenDocument



At stemme rummet til musik

om musik til krop og sanser

af Ulla Voss Gjesing

Optakt til en musikoplevelse med dagtilbudsbørn

Vi skaber en impuls for børnene ved at hænge/lægge et rigtigt klassisk instrument i lokalet. Lån ét fra kommunens musikskole eller køb et i genbrugsbutik.

Vi skaber stemthed ved at fortælle, at vi skal til koncert og dag for dag udfolde fortællingen om, hvad vi skal opleve, hvor vi skal hen, hvilke instrumenter, vi skal opleve. Skab magi i fortælling ud fra en teaser/en invitation eller andet materiale tilsendt fra dem, som tilbyder oplevelsen.

Lad børnene mærke instrumentet med bind for øjnene, hvis det kan tåle det.

Syng og/eller spil en instrumentsang ('æblemand' forvandles til 'Spillemand'), træk alle institutionens instrumenter ind i lokalet og lad dem være tilgængelige for børnene i hele opstartsfasen.

Lyt til klassisk musik sammen med børnene:

Skab et magisk fortælleforløb (fantasirejse) over et selvvalgt emne: f.eks. vand (eller dyr eller...)

Brug internettet til at finde musik af mange slags:

Vælg et musikstykke, du har lyst til at bruge til fantasirejsen og appellér til alle sanser, så børnene oplever musikken kropsligt!

Musikeksempel: "An der Schönen Blauen Donau" af Johann Strauss:

- Hvordan mærkes vand? (når du drikker det, når du bader i en sø eller i havet, når du leger med vand, når du bliver vasket/vasker dig) lyt til musikken, mens du mærker vandet.
- Hvilke farver kan vand have? (i et glas, i en farvet kop, i en sø med træer omkring, i havet når himlen er blå eller det er overskyet?) lyt til musikken og forestil dig vandets farver. Mal vandets farver, mens I lytter til musikken.
- Hvordan bevæger vand sig? Hurtigt/langsomt, bølgende/stille, drypvis/brusende... Bevæg jer sammen i rummet, lyt til musikken og bevæg jer til den.
- Oplev stykkets grundrytme i en vals (3/4-delstakt): Tung-let-let, Um-da-da, knæk-lap-klap. Tæl: én-to-tre og bevæg jer ned i knæ, op på tå (venstre), op på tå (højre) ...
- Syng kendt børnesang i ¾ f. eks. "Solen er så rød mor" og bevæg jer til den. Syng og bevæg jer derefter til "Én elefant kom marcherende", tæl en-to og mærk forskellen.

Afslut evt. med sammen at se en YouTube-video med nogle, der danser vals til musik af Johann Strauss.

Bearbejdning efter musikoplevelsen

Find på f.eks. Youtube mindst ét af de musikstykker, I oplevede, lyt til det i fællesskab og lav jeres egen fantasirejse (fortælling) til musikken. Hvordan kom vi derhen? Hvordan så der ud? Hvad gjorde vi derhenne? Brug alle sanser og bevæg jer til musikken.

Fyld stuen med musik

Lad musikken fylde rummet, som en del af de daglige ritualer: Lyt, syng, hop, dans til musik – gerne samme stykke mange gange – gerne musik spillet på det instrument, I har hængt op. Find lyde i lokalet og brug dem som akkompagnement til det valgte musikstykket. Lav egne lydmosaikker ved at banke på radiator, vinduer, plast, træhylder, trampe i gulvet osv. Børnene kan skiftes til at være dirigent for hinanden.

Lav jeres egne udgaver af kendte sange og melodier ved brug af alle de instrumenter, I har til rådighed.

Lav selv 'raslere' af f.eks. plastflasker med riskorn i, mal dem, gør dem personlige.

Udfordring med musikoplevelserne

Find nye musikstykker, som du kan udfordre dig selv og dine kolleger med, opfind temaer, som I synes passer til musikken, inddrag børnenes fantasi, deres glæde ved at bevæge sig. Lad dem tegne og male under både frie og fastlagte former. Bliv god til at imitere børnenes bevægelser og til at kommunikere med dem uden ord.

Arbejd videre med rytmer, rim og remser når I tager tøj på, spiser, leger, læser højt osv. Brug musikkens elementer til at skabe fællesskab, også sidst på eftermiddagen, når der ikke er så mange børn tilbage.

Tag musikken med på legepladsen og på skov- eller bytur

Leg med lydene på legepladsen – brug pinde, sten mod sten, hæng skrammel og skrot op, brug alt, hvad der kan laves lyde på. Hav en bunke murerbaljer og rundstokke til at spille på dem med.

Syng kendte sange, mens I går tur. Lyt til byens lyde og lav fantasi-lydrejser, når I er hjemme igen.

Brug alle slags musik, spillet af mange forskellige instrumenter og orkestertyper – lyt, syng, tegn og dans.

Lav som afslutning et tilbagevendende afslapningsritual med stille musik, lad børnene give hinanden små klap på ryggen, massage, eller mærk bare, om arme og ben er afslappede.



Film

om at forberede og efterbearbejde børnenes filmoplevelser

af Hanne Kusk

Sommerfuglemodellen er her anvendt som en ramme for det pædagogiske arbejde omkring en film set i biografen. Der er forslag til, hvordan man kan arbejde med stemthed og impuls før besøget i biografen, og hvordan man kan arbejde med fordybelse, eksperimenter og bearbejdning efter besøget.

Sommerfuglens venstre vinge:

1. Pædagogen laver en magisk fortælling om den tur, vi snart skal på til biografen, hvor vi skal se en film. Vi fortæller og leger selve turen. Hvad mon vi kommer til at se?
2. Vi laver opstillede fotos af os selv som nogle af karaktererne (ses i filmens trailer), som så animeres i app'en "Puppet Pals". Her kan man lægge tegninger og fotos ind, som animeres.
3. Vi leger, at vi er forskellige dyr, og filmer legepladsen, som vi tror at dyret ville filme. Hvordan filmer en hund, en slange, en abe eller en sommerfugl?
4. Vi laver en lille film på iPad, hvor vi fortæller historier med noget af legetøjet fra børnehaven. De store børn kan lege med at lave klip i filmen med magiske elementer, hvor noget forsvinder, forvandles eller trylles frem.
5. Leg med tid: Vi leger med forskelligt tempo. Alt kan gøres superlangsomt, og vi leger langsomme lege, fx slowmotionstagefight. Rolig musik kan understøtte de rolige bevægelser. Prøv det samme i hurtigt tempo. Tal om, at i film kan man også se slowmotion og speede farten op. Måske kan vi se det i filmen?

Sommerfuglens krop:

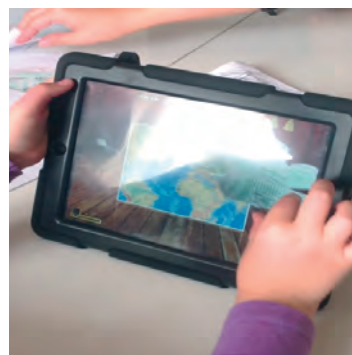
Man opnår en særlig kunstnerisk oplevelse ved at se film i biografen. Her er der fokus på at være åben og leve sig ind i oplevelsen. Pædagogen støtter børnenes tryghed og indlevelse.

Sommerfuglens højre vinge:

1. Magisk fortælling om turen og oplevelsen. Vi leger de oplevelser vi har haft på turen.
2. Vi tegner det vi har oplevet. Tegningerne udstilles i en ramme som en filmstribe.
3. Vi bruger en papkasse som ramme for vores egne (film)fortællinger. Man skiftes til at sidde i kassen, der er klippet ud som en TV-skærm, og fortæller.
4. Dramatisering og dans ud fra filmen. Vi laver en dans, der viser alt det vi husker fra filmen. En meget hurtig variant og en superhurtig variant. Musikken fra FØR, kan evt. anvendes igen til at understøtte stemningen.
5. Vi filmer vores egen forenklede eller ændrede version af filmen. Det er børnene, der filmer. Det kan gøres enkelt ved bare at bruge optageknappen på video. Der findes også apps der kan anvendes til filmproduktion, f.eks. Videoshop eller iMovie, hvor det er nemt at redigere en film.
6. Med Stop Motion Studio og iStopMotion kan vi animere genstande som legoklodser, grøntsager og modellervoks, eller vores egne kroppe. Hvis man tager mange fotos lige efter hinanden, når man hopper, ser det ud som om man svæver i luften. Det er sjovt at lege med filmtricks.

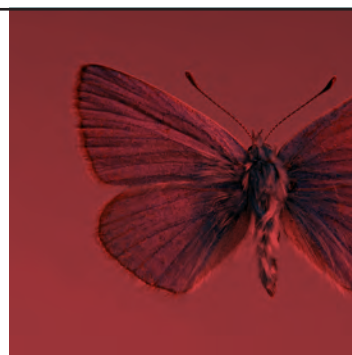
Inspiration:

- Det Danske Filminstitut tilbyder filmoplevelser og pædagogiske aktiviteter til børnehaver. En fælles filmoplevelse kan give anledning til gode samtaler om spændende emner. Kreativ leg med filmproduktion kan styrke fællesskabet og evnen til at udtrykke sig.
- Børnebiffen i Cinemateket i København viser film for de 3-6-årige børn.
- Børnebiffen i hele landet giver kommuner og biografer mulighed for at vise film for de 3-6-årige børn.
- FILM-X i Cinemateket tilbyder filmworkshops for de 3-6-årige børn, med leg, læring, fortælling og magi.
- FILM-X Animation er en gratis app med små film og et værktøj til at skabe animationsfilm.



Fra et arrangement med Kulturprinsen i Viborg

Læs mere hos Kusk, Hanne og Larsen, Jesper Dam (2015): Kroppen i filmen: Om filmproduktion og pædagogik - i et kropsligt perspektiv. Pædagogisk Ekstrakt.



A woman with short brown hair, wearing a blue jacket, is kneeling on a grassy area with fallen leaves. She is looking down at a young child with blonde hair, who is wearing a red jacket. The child is pointing towards a large, abstract painting on a wall. The painting is primarily blue and white, with thick, expressive brushstrokes. In the background, there is a brick building with a red-tiled roof and a white-framed window. A wooden utility pole is visible near the painting.

Afsnit 4:

Samarbejde på tværs

Eksempler på netværksdannelse og udvikling af partnerskaber mellem dagtilbud, kunstnere, museer, kommuner og professionshøjskoler.

Afsnit 4:

Samarbejde på tværs



Side 62:

Netværksdannelse

af Felicia B. Lillelund og Merete C. Sørensen
og Lars K. Larsen

Netværksdannelse

om potentialer og praktiske ideer ved etablering af tværgående partnerskaber

af Felicia B. Lillelund og Merete C. Sørensen og Lars K. Larsen

I alle de 9 kommuner, hvor KULT-projektet har udfoldet sig, har der været arbejdet på at etablere netværk mellem de lokale kunst- og kulturinstitutioner, dagtilbud og den lokale pædagoguddannelse med det formål at skabe længerevarende - meget gerne blivende - partnerskaber. I nogle kommuner har disse netværk været løst organiseret ud fra en kontakliste med mailadresser og enkelte fællesmøder, mens man i andre kommuner er gået ind i en tættere organisering med egen facebookside og regelmæssige netværksmøder.

Konkret har lokale kunst- og kulturinstitutioner i kommunerne afholdt særlige arrangementer for og i samarbejde med de tilknyttede dagtilbud. I disse arrangementer havde KULT-dagtilbuddene glæde af gratis deltagelse og ny inspiration til arbejdet med at udvikle en lang række 'før, under, efter'-forløb med afsæt i Sommerfuglemodellen. Efterfølgende havde kunst- og kulturinstitutionerne glæde af de udviklede forløb, som de kunne 'plukke' ideer fra til deres formidling til målgruppen, hvilket jo på sigt åbner mulighed for flere besøgende på museerne og flere jobs til kunstnerne.

Hjørring Kunstmuseum har eksempelvis i samarbejde med en medarbejder fra pædagoguddannelsen udviklet en folder til daginstitutionerne, som beskriver de praktiske forhold, når de besøger museet, så vel som aktuelle udstillinger, forestillinger osv. Folderne inspirerer yderligere til en vifte af temarelevante aktiviteter med børnene efter besøget (jf. artiklen "Inspiration fra kulturinstitution til daginstitution").



Børn fra Mariehønen i Jelling laster og løser bomuldsballer med havnekranen i det historiske legerum målrettet børnehavebørn på Kultur museet Spinderihallerne i Vejle. Foto: Vejle Museerne

Herudover har de forskellige netværk mødtes flere gange i projektperioden til fælles vidensdelingsseminar og kreative workshops for alle KULT-deltagere i regionen. Nogle steder er disse temadage afviklet som store åbne arrangementer for alle kommunens institutioner, andre steder som mindre

arrangementer for specielt inviterede dagtilbud og kulturinstitutioner.

I region Sjælland har man eksempelvis afviklet temadage målrettet både pædagogstuderende, pædagoger, kommunale ledere og de lokale kunst- og kulturinstitutioner, som herved er kommet i dialog med hinanden. Dette samarbejde har allerede ført til nye fremadrettede projekter - finansieret af bl.a. Slots- og Kulturstyrelsen og Bupl - mellem Teater Åben Dans, Museet for Samtidskunst i Roskilde, Kalundborg Skole, Professionshøjskolen Absalon og en række regionale dagtilbud. I Vejle har et samarbejde mellem pædagoger ved to dagtilbud, studerende og undervisere ved pædagoguddannelsen i Jelling og Vejle Museerne resulteret i et helt nyt museumstilbud: "Tidsrejsen". Forløbet er ud over at rumme en spændende museumsoplevelse indrettet til at inspirere de besøgende dagtilbud og give ideer til, hvordan pædagoger og børn i dagtilbud både kan forberede sig til og efterbearbejde oplevelsen, igen inspireret af "Sommerfuglemodellen", og under besøget på museet er det pædagogerne selv, der formidler kulturhistorie og faciliterer børnenes sanselige

oplevelser.

Pædagogerne forbereder børnene ved at gøre dem nysgerrige på lokalhistorien allerede inden besøget på museet. Efter besøget bearbejder pædagoger og børnene deres oplevelser sammen hjemme i institutionen via leg, sang, drama eller historiefortælling. Tidsrejsen er udviklet i et samarbejde med pædagogstuderende fra Pædagoguddannelsen, UCL i Jelling og to dagtilbud.

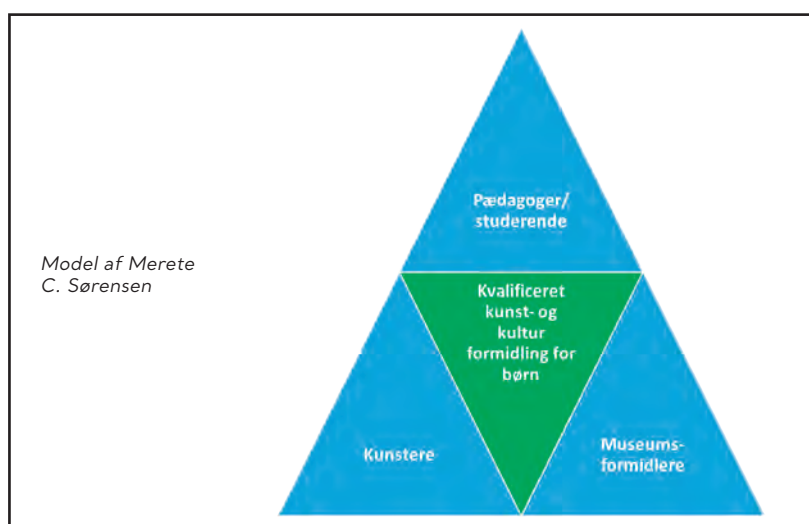
Som et sidste led i netværkene har der deltaget pædagogstuderende i de afholdte vidensdelingsseminarer, markedsdage og netværksmøder. De har deltaget som praktikanter i flere af de konkrete forløb, eller de har arbejdet med KULTs Sommerfuglemodel og æstetiske læreprocesser som led i deres studie. Et eksempel på dette er hentet fra Hjørring, hvor de studerende som en del af deres uddannelse to gange årligt opfører en performance på Vendsyssel Teater, og hvor publikum er børn fra forskellige daginstitutioner. Der bliver arbejdet med udgangspunkt i Sommerfuglemodellen, så pædagogerne har mulighed for at forberede børnene på den kulturelle oplevelse de får på teatret, og efter forestillingen bearbejder de studerende indtrykkene sammen med børnene gennem forskellige kunstneriske udtryk.

Værdien af at indgå i netværk

I alle KULT netværkene har der som vist i nedenstående model været samarbejder mellem kunstnere- pædagoger og museumsformidlere med henblik på at skabe den bedste kulturformidling for de deltagende børn.

I dette samarbejde mellem de forskellige professioner er der opstået en positiv synergi i kraft af de fælles erfaringer, som blev genereret i netværket og i form af nye relationer på tværs af professionerne.

For kunst- og kulturinstitutionen har netværket bevirket, at de er kommet i kontakt med en ny aftagergruppe af børn, som har besøgt institutionen flere gange i perioden. Hertil kommer, at de har opnået en udvidet og fortrolig relation til nogle dagtilbud i området og hermed en større forståelse for de målgrupper og de institutioner, de målretter deres formidling til. Endelig har kunst- og kulturinstitutionerne fået kvalificeret feedback på og nye ideer til, hvordan de kan målrette deres formidling, så den passer bedst muligt til de små børn.



For de pædagogstuderende har deltagelse i netværksaktiviteterne dels været et godt vindue til æstetiske læreprocesser og kulturarvsformidling realiseret i praksisfeltet, dels givet dem en erfaring med, at tværprofessionelt samarbejde også kan indbefatte kunstnere og professionelle kulturformidlere.

For daginstitutionernes vedkommende har netværkene betydet, at det pædagogiske personale har fået en relation til og større fortrolighed med én eller flere kunst- og kulturinstitutioner. Dette har dels bevirket, at de i højere grad prioriterer at benytte disse og andre kunst- og kulturinstitutioner, dels at de føler sig mere hjemme her. De får samtidig mulighed for på mere kvalificeret vis at forberede og efterbearbejde besøg på museer og kunstinstitutioner.

For børnene bevirker dagtilbuddets udvidede kendskab til kulturinstitutionen flere og længerevarende kulturoplevelser og ny inspiration til egne lege og æstetiske aktiviteter, ny læring, øgede formsproglige kompetencer, bredere kulturel socialisering – og glade forældre!

Med alle disse positive erfaringer i rygsækken kan vi i KULT-projektet konkludere, at etablering af lokale netværk er udbytterigt for alle parter. I det følgende vil vi kort beskrive nogle faktorer, som vi har erfaret er vigtige at få plads, når man vil etablere et lokalt kulturnetværk eller partnerskab.

Anbefalinger vedr. etablering af nye netværk

For det første kan det være en god idé at involvere kommunens pædagogiske konsulenter, kulturkonsulenter, biblioteket eller andre relevante parter, som kan hjælpe med til den praktiske organisering af og måske endda finansiel støtte til netværksarbejdet.

For det andet er det vigtigt, at man tidligt i forløbet afstemmer de forventninger, man gensidigt har til hinandens deltagelse, gerne i form af skriftligt formulerede, gensidigt forpligtende aftaler. En sådan aftale kan eksempelvis bestå i svar på nogle af disse spørgsmål:

- Skal der være en tovholder for netværket?
- Skal man mødes i netværket regelmæssigt eller ad hoc?
- Skal netværket bindes sammen af en hjemmeside eller en mailliste?
- Skal kunstnerne / museumsformidlerne producere et introduktionsmateriale til dagtilbuddene?
- Hvordan skal det pædagogiske personale forberede besøgene i kunst- og kulturinstitutionen?
- Kan dagtilbuddet komme med forslag til temaer, som kunst- og kulturinstitutionerne kan arbejde med i deres formidling?
- Kan kunst- og kulturinstitutionerne komme med forslag til temaer, som pædagogerne kan arbejde med i institutionen?

Sidst men ikke mindst er det vigtigt, at man i netværket arbejder med et princip, hvor hver af netværkets professioner betragter hinanden som kompetente og ligeværdige partnere i arbejdet med at formidle kunst og kultur til børnene. Det betyder ikke, at alle parter skal kunne det samme, men at alles bidrag og faglige vinkler er lige værdifulde. Kunstnere har forstand på kunst, museumsformidlere på museumsformidling og pædagogerne på pædagogik. Men hvis man, som illustreret i ovenstående model, arbejder på tværs af disse fagligheder, vil et sådant netværk kunne udvikle rigtig sjove, spændende, kreative, lærerige og relevante kunst- og kulturformidlingstiltag til gavn for alle parter – ikke mindst børnene.

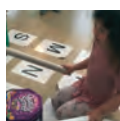
Afsnit 5:

OverSIGter



Afsnit 5:

OverSIGTER



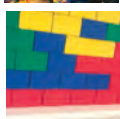
Side 68:
Oversigt over deltagere i KULT projektet



Side 69:
Denne bogs forfattere



Side 71:
**Sommerfuglemodellen i
planlægningsformat**



Side 72:
Litteratur & links

KULT-projektets partnere og deltagere (2016-2018):

KULT-projektet er udbudt og finansieret af Kulturministeriet. Udbuddet er sket i samarbejde med Ministeriet for Forskning, Innovation og Videregående Uddannelser og administreret af Slots- og Kulturstyrelsen.

37 vuggestuer og børnehaver har deltaget i projektforsløbet. Sammenlagt har over 1.000 børn, pædagoger, kunstnere og museumsformidlere været involveret undervejs.

KULT-projektet er gennemført af et partnerskab bestående af Professionshøjskolen Absalon (lead partner), University College Nordjylland, University College Lillebælt, Kulturprinsen i Viborg og Nationalt Videnscenter for Historie- og Kulturarvsforskning (HistorieLab).

En uddybende beskrivelse af KULT-projektet kan læses på <https://phabsalon.dk/kult>.

Deltagende dagtilbud

- Aalborg: Børnehuset Fuglsang
- Hjørring: Bh. Albert, Bjørnen, Åge, Kingo, Ved Kilden, Horne, Lundergaard, Multiverset, Hyttefadet, Børnehuset i Tårs og Dyregården Ferdinand
- Holbæk: Bh. Bispehøjen og Sdr. Børnehus
- Kalundborg: Vuggestuen Toppen, Eventyrhuset og Raklev Børnehave
- Odense: Den Blå Planet, Elverhøjen, Børnehuset Munkemosen og Børnecentret Trekanten
- Roskilde: Bh. Solsikken, Freja, Spirebakken, Lyngbakken, Engblommevej Bh. og Sct. Hans Gade Børnehus
- Thisted: Bh. Rolighed og Sjørring Børnehus
- Vejle: Bh. Grangård, Mariehønen, Mælkebøtten
- Viborg: Bh. Tumlelunden, Søndergård, Smørhullet, Overlund Børnecenter og Rødkærsbro Børnehus

Deltagende orkestre og kunst- og kulturinstitutioner

Børnekulissen (Aarhus), Det NY Kastet (Thisted), Duo en Sille og Palle (København), Duo en Trut & Lut (Viborg), Fyrtøjet (Odense), Galleri Æglageret (Holbæk), Give-Egnens Museum, Hjørring Bibliotekerne, Kongernes Jelling, KUNSTEN (Aalborg), Kystfiskerimuseet (Løkken), Museet for Samtidskunst (Roskilde), Roskilde Bibliotek, Statens Museum for Kunst (København), Teater Åben Dans (Roskilde), The Animation Workshop (Viborg), Trekanten (Aalborg), Vejle Bibliotekerne, VejleMuseerne, Vendsyssel Kunstmuseum (Hjørring), Vendsyssel Teater (Hjørring).

Herudover har en række selvstændige kunstnere bidraget til projektet.

Denne bogs forfattere



Cand. Mag., lektor **Benny D. Austring**, projektleder v. Professionshøjskolen Absalon. Leder af KULT-projektet (2016-18) og engageret i nationale og internationale FoU-projekter med fokus på kunst, æstetiske læreprocesser og kreativitet. Bidragsyder til en lang række publikationer på dette felt, bl.a. grundbogen *Æstetik og læring*, Hans Reitzel (7. oplag 2015)



Ph. D., lektor **Merete C. Sørensen**, forsker og underviser v. Professionshøjskolen Absalon i Roskilde. Engageret i en række forskningsprojekter for Bupl, Kunstfonden og HistorieLab, desuden lærebogsforfatter og foredragsholder. Ph. D.-afhandling: *Drama, æstetisk læring og udvikling af dramatisk legekompentence*. Aarhus Universitet / DPU (2015)



Cand. Pæd., lektor **Thomas Thorsen**, tidl. musikskoleleder, nu underviser v. Pædagoguddannelsen hos Professionshøjskolen Absalon i Vordingborg. FoU-medarbejder i flere projekter for bl.a. Statens Kunstfond (2017). Forfatter til lærebogen *Holdbaseret instrumentalundervisning – en idéhåndbog*. Rytisk Center og Dansk Oplysningsforbund (2010)



Billedkunstner og lektor **Felicia Bech Lillelund**, underviser v. UC Nordjylland i Hjørring. Forfatter af artikler som *Tre kulturer med ét smæk: Børns livsduelighed, læring og erkendelse gennem et kulturprojekt* og *Sans et værk*, begge publiceret i UCN PERSPEKTIV nr. 1 (2017), og *At gøre børn stemte til kunst og kultur*, Tidsskriftet 0 – 14 (2018)



Cand. Pæd., lektor **Hanne Kusk**, underviser v. UC Nordjylland i Thisted. Medlem af det norske forskningsnetværk *Drama, teater og demokrati*. Medforfatter til bogen *Digital pædagogik*, Systeme (2015), og til artiklen *Eksperimenter med digitale medier i pædagog-uddannelsen*, i N.F. Hansen (red.): *Æstetikken tilbage i pædagogikken*, Dafola (2017)



MA, lektor **Lars Kjær Larsen**, tilknyttet HistorieLab og UC Lillebælt i Jelling, hvor han sammen med VejleMuseerne og lokale pædagoger har udviklet museumsforløbet *Tidsrejsen – Kulturhistorie for de små*. Medforfatter til bl.a. artiklerne *Kassetækning*, National Museum of Denmark, 2017, og *Rend og hop på Jellingmonumenterne*, Tidsskr. Radar, 2017



Cand. Scient., lektor **Mette Nørregaard Christensen**, underviser v. UC Lillebælt i Jelling og tilknyttet HistorieLab, herunder projekterne PædMus (2015), PædMusMat (2016) og Verdensarv i børnehøjde (2017). Medforfatter til artiklerne Kassetænkning, National Museum of Denmark (2017), og Rend og Hop på Jellingmonumenterne, HistorieLab (2017)



MA, lektor **Lene Gutzon Münster**, underviser v. Pædagoguddannelsen hos UC Lillebælt i Odense.

Tilknyttet UCL's tværfaglige forskningsprojekt Sammen om børns eksperimenterende læring, (2018), hvor der forskes bl.a. i børns møder med museers artefakter og kunst. Deltager desuden i udviklingsprojektet Laboratorium for børnekulturformidling (2017)



Tidl. leder af Den Kreative Skole i Silkeborg **Ulla Voss Gjesing**, nu leder af Kulturprinsen, Udviklingscenter for Børne- og Ungdomskultur i Viborg. Lead partner på bl.a. projekterne Arts Equal (2017-19) og Europæiske Kulturbørn (2015-17), arrangerer af konferencen Children, Art and Culture + Sustainability (2017) og udgiver af magasinet Krøllede Hjerner



Karoline Rasmussen, fagjournalist og Cand. Mag. i anvendt filosofi med speciale i kulturfilosofi. Er projektkoordinator og kommunikationsmedarbejder ved Kulturprinsen i Viborg. Beskæftiger sig primært med udvikling, facilitering og implementering af kunst- og kulturprojekter og -partnerskaber på dagtilbudsområdet.



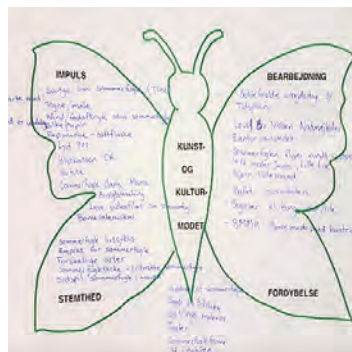
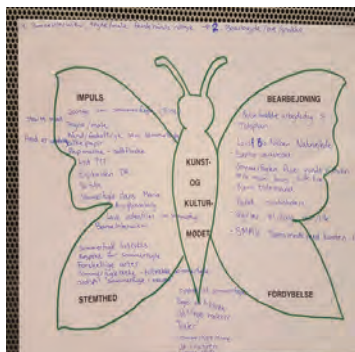
Flemming Bæk, animationspædagog, tilknyttet The Animation Workshop (TAW) v. VIA University College i Viborg. Han arrangerer workshops og kurser i emner som bl.a. iStopMotion-animation. Tilknyttet den årlige filmfestival ANIMOK, hvor skolebørn får mulighed for at vise deres animationsfilm for et større publikum



MA i børnelitteratur **Inge Duelund Nielsen**, tidl. skuespiller og underviser på pædagoguddannelsen i drama, fortælling, børnelitteratur mm., nu forfatter og foredragsholder. Hun var 2017 nomineret til kulturministeriets forfatterpris for bogen "Nannas nathistorier", og har i 2018 modtaget et arbejdslegat på 125.000 kr. fra Legatudvalget for Litteratur under Statens Kunstfond.

Sommerfuglemodellen i planlægningsformat

KULT-projektets gennemprøvede model for pædagogisk arbejde før og efter en kunst- eller kulturoplevelse kan se ud på mange forskellige måder. Her er et par af de udgaver, vi har benyttet i projektføreløbet:



Før(venstre vinge)	Under(krop)	Efter(højre vinge)
Forberedelsen	Kunst / kulturoplevelsen	Efterbearbejdningen
Indsæt æstetiske aktiviteter og lege	Indsæt den aktuelle kunst- eller kulturoplevelse	Indsæt æstetiske aktiviteter og lege
Indsæt evt. andre aktiviteter		Indsæt evt. andre aktiviteter

Brug meget gerne løs af ideerne i denne bog, når I planlægger jeres forløb, eller brug jeres egne ideer – eller begge dele. Det vigtigste er, at før og efter-aktiviteterne har en reference til kunst- og kulturoplevelsen, og at de passer til jeres aktuelle børnegruppe.

Sommerfuglemodellen er til fri afbenyttelse. Brug den i ovenstående tabelformat, tegn den selv, eller print den tomme skabelon nedenfor i A4 eller A2-format, og brug den ved brainstorming og planlægning af børnenes kommende kunst- og kulturmøder. – God arbejdslyst!



Litteratur & links

AROS (2015): På spor af kunst og ord – et inspirationsforløb. AROS

Austring, Benny D. (2011): *Fortælling hjælper børn på plads i verden*. I Mark, Kirsten (red.: *Pædagogens arbejde med sprog og billeder*). Akademisk Forlag

Austring, Benny D. & Sørensen, Merete (2006): *Æstetik og læring. Grundbog i æstetiske læreprocesser*. Hans Reitzels Forlag

Dam, Jesper og Kusk, Hanne (2015): *Kroppen i filmen*. Pædagogisk Extrakt nr. 8

Div. forfattere (2013): *Børn, kunst, kultur – i en hverdag der du'r. Inspiration til pædagoger, lærere, kunstnere og kulturformidlere*. Slots- og Kulturstyrelsen. Gratis e-bog:

- Kapitel 1: Børns møde med kunst og kultur
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._1.pdf
- Kapitel 2: Hvorfor styrker kunst og kultur børns demokratiske evner?
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._2.pdf
- Kapitel 3: Kompetente voksne skaber kompetente børn
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._3.pdf
- Kapitel 4: Kunstneriske udtryksformer og digitale medier
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._4.pdf
- Kapitel 5: Kreative børn er en samfundsinvestering
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._5.pdf
- Kapitel 6: Børnekultur i Norden - hvorfor er den så særlig?
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._6.pdf
- Kapitel 7: Det sker derude - samarbejde i praksis
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Publikationer/4__kap._7.pdf

Div. forfattere (2015): *Kunst og kultur i dagtilbud – sådan!* Inspirationshæfte m. eksempler på arbejde md kunst og kultur i børns hverdag. Danmarks Evalueringsinstitut og Rambøll for Kulturministeriet: https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Smaa_boern/Kunst_og_kultur_i_dagtilbud_Saadan_inspirationshaefte_2015.pdf

Elbæk, Sandy (red.) (2017): *Pædagogik og æstetik. Den æstetiske dimensions betydning i det pædagogiske arbejde*. UCN Perspektiv nr. 1, 2017

Gjørtsvang, Charlotte og Ohlsen, Anja (2017): *Dans en bog*. Special-pædagogisk Forlag

Holm, Anne Marie (2007): *Baby Art. 0-3 åriges billedskabende udfoldelser*. Av-form

Kjær, Alice (2017): *Æstetisk praksis og børn – sanser, værn og læring i dagtilbuddets læreplan*. Frydelund Academic

Kusk, Hanne (2015): *Tablets, bøger og æstetik i børnehaven*. I: Brandt, Erika Zimmer (red.) Digital pædagogik. Systime

Kusk, Hanne (2017): *Leg med sted*. Tidsskriftet 0-14, Pædagogisk Forum

Lillelund, Felicia B. (2018): *At gøre børn stemte til kunst og kultur*. I temanummeret Indretning af lege-og læringsmiljøer, Tidsskriftet 0 - 14 nr. 1/2018

Lykke, Lisbeth Aa. og Sommer, Maya F. (2017): *Med pædagogen på tidsrejse*. Tidsskriftet Radar 6.11.17: <http://historielab.dk/paedagogen-paa-tidsrejse>

Mathiesen, Frants og Hauer, Hanne (2015): *Krammepapegøjer*. I: Gravesen, David Thore: Introduktion til pædagogens grundfaglighed. Systime

Svendsen, Sonja (2016): *Æstetik og improvisation i børnehaven*. BUPL: https://epaper.dk/buplforbund/forskning/pjecer/aestetik_improvisation_sonja.

Sørensen, Merete (2015): *Æstetik og dagtilbud*. I Cecchin, Daniela (red.): Barndomspædagogik i dagtilbud. Akademisk Forlag

Sørensen, Merete C. (2015): *Drama, æstetisk læring og udvikling af dramatisk legekompentence i børnehaven*. Ph. D.-afhandling. Aarhus Universitet, DPU
<http://edu.au.dk/fileadmin/edu/phdafhandlinger/Merete-Soerensen-ph.d.-afhandling.pdf>

Sørensen, Merete (2012): *Drama og forebyggelse af mobning i Børnehaven*. BUPL
http://slbupl-fond.dk/afsluttede_projekter/2011/drama_og_forebyggelse_af_mobning_i_boernehaven?OpenDocument

Åben Dans i Roskilde (2014): *Når en børnehave banker på hos et egnsteater*.
Video: <https://www.youtube.com/watch?v=LEwgbGml02Q#t=16>

