

5S'er

Til at tænke
og handle med i dagtilbud

NAVN: _____



**Vi leger ikke bare, vi
tager det legende
dybt alvorligt**

INDLEDNING

Når du inviterer leg og legens kvaliteter ind i hverdagen i dagtilbud, giver du børn mulighed for at deltage på forskellige måder. Du og dine kollegaer giver på den måde børn mulighed for at opleve, at de hører til, har betydning og kan bidrage til fællesskabet.

Leg er børns måde at være i verden på, og leg understøtter børns udvikling, trivsel, læring og dannelse. I Playful Learning programmet ønsker vi at inspirere til flere legende tilgange i det pædagogiske og didaktiske arbejde – både i dagpleje, vuggestue og børnehave.

I dette hæfte præsenterer vi fem begreber, som kan hjælpe dig med at få øje på og styrke leg og legende tilgange i din praksis: Sted, Skript, Skala, Stemning og Stemme. De 5 S'er kan fremme et fælles sprog for udvikling og evaluering af praksis. De 5 S'er er funderet i praksisnær forskningsviden og pædagogisk teori.

Hæftet er opbygget med en kort introduktion til hvert begreb og refleksionsspørgsmål, der giver dig mulighed for at lave små mikroafprøvninger.

Hvert begreb er krydret med eksempler fra dagtilbud. Refleksionsspørgsmålene og eksemplerne kan også sættes i spil på et personalemøde.

Find mere inspiration til legende tilgange i dagtilbud på playful-learning.dk.



S T E D

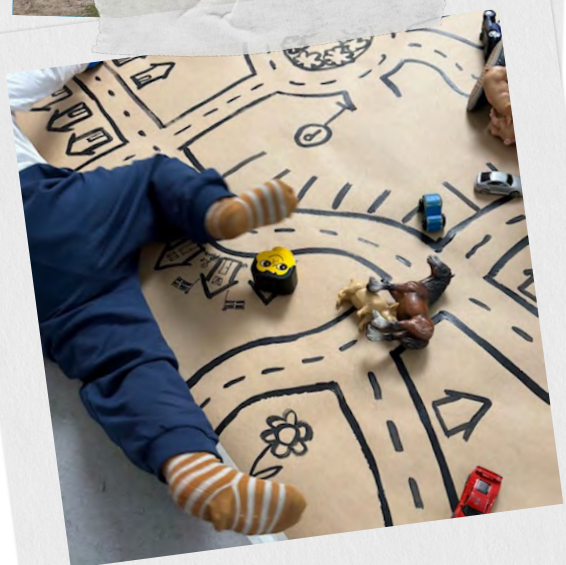
Steder og fysiske læringsmiljøer inviterer til bestemte handlinger. Alle de steder og rum børns hverdagsliv foregår i, inviterer ofte til bestemte handlinger. Indendørs kan en lang gang være en impuls for børn til kropslig udfoldelse fx løb. Et lokale med stole og borde inviterer til stillesiddende aktiviteter og fordybelse. Et åbent område uden dørs indbyder til store bevægelser og høje stemmer, mens et tæt buskads, der kun kan rumme en lille gruppe, inviterer til fx rolleleg og udforskning. Omgivelser, indretning og materialer har betydning for, hvad børn får lyst til og mulighed for at gøre. Når du arbejder bevidst med indretning og valg af steder, bliver steder og læringsmiljøer aktive medspillere, og du kan dermed understøtte en variation af deltagelses- og handlemuligheder for børnene.

Et sted kan også være skabt i fantasien. Sted – hvad enten det er fysisk eller skabt i fantasien – danner en ramme for forventninger, roller og handlemuligheder.

I dagtilbud skabes der over tid sædvanlige måder at bruge steder på inde og ude, formet af rutiner, ritualer og regler, der kan føre til en fastlåst forståelse af deres anvendelsesmuligheder (Kusk, 2017). Det kan udfordres og forandres med fx simpel iscenesættelse med materialiteter, som dermed former stedet på



ny og åbner for nye handlemuligheder for børnene. Det handler om at være opmærksom på, hvordan lokaler, steder og rammer påvirker handlinger, forestillingskraft, leg, tænkning, deltagelse og engagement.



TÆNK OVER

Hvordan kan du bruge forskellige steder og lokaler, så du inviterer til forskellige handlinger og stemninger? Og hvad sker der, når børn inviteres med til at træffe beslutninger om de rum og steder, de leger og lærer i?

EKSEMPEL

Legehuset er dækket af hvidt papir, og baner af papir ligger på græsset. En eftermiddag har Lise gjort klar til legende udforskning udenfor. Hun har indrettet et afgrænset område på vuggestuens legeplads - et sted de normalt ikke bruger. I et træ hænger der hvide papirposer i børnehøjde - fyldt med avispapir. Gadekridt, spande med mudder og pinde er sat frem. De yngste børn går undersøgende i gang og bruger pindene til at tegne med mudder. Af og til søger de bekræftelse hos Lise. Hun hjælper børnene med at deles om span-dene og finde flere pinde. Efter noget tid kommer de store børn hen til området. De er nysgerrige på poserne i træet og slår til dem. Der opstår en smadreleg, som efterlader et kaos af avispapir. Legen udvikler sig, og et par store piger maler med mudder på de iturevne poser.

EKSEMPEL

En børnegruppe flytter sig ofte fra leg til leg og fra rum til rum. Deres fortrukne leg er med store dinosaurfigurer, og de larmer. Lise har udset sig et lille puderrum, der virker lidt slidt og forsømt, og hvor noget nyt kan opstå. Lise rydder rummet for madrasser og puder og erstatter det med en reol, et gulvtæppe og et lille bord med tilhørende stole. Reolen fyldes med genbrugsmaterialer, sakse, malertape og en bog om dinosaurer. Snart åbnes døren for børnene med en invitation til at skabe et rum for dinosaurer. De næste uger vokser en Jurassic Park frem drevet af børnenes kreativitet. De spørger, om det dyre silkepapir for vinduerne skal ligne en jungle. De bygger et landskab i vindueskarmen. De låner bøger på biblioteket og producerer mad til dyrene. Stemningerne skifter med legens handlinger, og pludselig observerer de voksne en gruppe børn, der både kan fordybe sig og lege vildt.

POINTER

Steder er medskabende og påvirker handlinger og stemninger

Steder kan skabes både fysisk og i fantasien

Steder kan med afprøvninger og nye handlinger formes og genskabes på ny

ØVEBANE

Beslut med kollegaer hvor I vil skabe et læringsmiljø med simpel iscenesættelse og afprøve et sted inde eller ude. Et sted der skaber forskellige deltagelsesmuligheder og flere handlemuligheder i leg.

Beslut dig for at invitere til legende aktiviteter et nyt sted. Hvis du fx ofte er i krearummet indendørs så opskaler aktiviteten og flyt den til uderummet med plads til store bevægelser. Og omvendt hvis du ofte er det samme sted i uderummet så eksperimenter med nye måske oversete steder.

Eksperimenter med at børnene udpeger et sted, I skal lege. Hvad er børnegruppen optaget af for tiden? Hvordan kan det danne afsæt for et sted? Vær nysgerrig på hvor børns steder opstår og afprøv deres aktuelle sted.

SKRIPT

Tuscher inviterer til tegneleg, bøger lægger op til læsning, og et legekøkken inviterer til madlavningsleg. Når det er tydeligt, hvordan materialer skal bruges eller behandles, siges det, at materialerne har et stærkt skript. De nævnte materialer har et tydeligt skript, som børn og pædagogisk personale genkender og følger.

Anderledes er det med fx sten, papkasser, pinde, stofrester eller skruelåg. De har et svagt skript, hvilket betyder, at de kan bruges på mange forskellige måder. I den internationale litteratur tales om loose parts, som et begreb for åbne materialer, som børn kan bruge på utallige måder i deres leg. Loose parts er bl.a. naturmaterialer og betragtes som genstande, der styrker fantasi, kreativitet og deltagelsesmuligheder, fordi materialerne ikke har et skript og dermed ikke dikterer én bestemt måde at lege med genstandene på. Hermed åbnes op for børnenes stemmer og perspektiver i leg (Zeng & Ng, 2025).

Hvis børnene skal kunne udfolde sig og eksperimentere med materialer med et svagt skript i leg, forudsætter det, at sådanne materialer er tilgængelige i læringsmiljøet. I mange dagtilbud er nogle materialer (fx biler, dukker eller tegnepapir) ofte lettere tilgængelige end andre (fx træ-stykker, metal, en tang eller en hvidløgspresse) (Waterhouse 2013; Kusk, 2022, s. 201). Materialer med

svagt skript er oplagte at indsamle fx med hjælp fra forældre, kontakter til nærtliggende virksomheder eller genbrugssteder. Ifølge norske Ann Waterhouse kan udvalget af materialer udvides, ved et øget fokus på genbrugsmaterialer, materialer fra naturen fx skaller, sten og kogler og bark (Waterhouse 2013, s. 163; Kusk, 2022, s. 201). Når du udvider med materialer med svagt skript, er det også en del af processen at tillade at lade det flyde, fordi fordybelse tager tid, og det der umiddelbart ligner rod kan generere nye lege (Sieling, 2017).

Du kan skabe inspirerende læringsmiljøer med mangfoldige materialer med både svagt og stærkt skript herunder også ultra-traditionelle hverdagsobjekter. Et miks vil få børn og voksnes fantasi i gang og skabe et mulighedsrum for undersøgelse, leg, fordybelse og deltagelse.

TÆNK OVER

Hvad sker der mon, når materialer med svagt skript fx papkasser eller en rulle toiletpapir pludselig dukker op, der hvor I leger?

Hvordan kan svagt skriptede materialer blive en del af hverdagens læringsmiljøer?

EKSEMPEL

Fire kæmpe papkasser er placeret i skyggen under et træ på legepladsen. Vuggestuebørnene kravler frimodigt ind i kasserne. Der bliver snakket. De kravler videre til næste kasse. Fire børn står på hver side af en papkasse og slår på den. Det skaber høje lyde. Inde i kassen bliver et barn sur. Lise hjælper og genskaber balance i gruppen. Trommelegen bliver til en tegneleg, hvor børnene i store bevægelser tegner med gadekridt på papkasserne. En pige dækker en kasse med streger. En gruppe leger en huleleg. Igen og igen åbner og lukker de for hinanden.

EKSEMPEL

En kølig morgen er vuggestuebørnene på legepladsen. Store stykker pap hænger på legestativet og ligger på jorden. Kridt, pensler og vandspande er fordelt i det dugvåde græs. I fart tegner børnene på pappet på den lille bakke. Der er plads til mange børn og store bevægelser. De undgår at ramme hinanden. De triller med bolde på pappet. Et barn dypper kridt i vand og mærker, at det bliver blødt. Fingrene bliver blå. En pædagogisk medarbejder kopierer barnets handlinger. På skift tager børn og pædagogisk personale initiativer i udforskningen. Et andet barn maler på sin hånd med vand, og en pædagogisk medarbejder får sine hænder malet.

POINTER

Steder er medskabende og Materialer med svagt skript åbner for, at børn selv finder på og bruger deres kreativitet og fantasi i lege med flere deltagelsesmuligheder.

Materialendvalget i praksis kan udvides ved et øget fokus på genbrugsmaterialer og materialer fra naturen.

Materialer med svagt og stærkt skript der blandes, kan få børn og voksnes fantasi i gang.

ØVEBANE

Beslut med kollegaer hvordan I kan samle materialer med svagt skript og, hvordan børnegruppen kan få udvidet deres materialekendskab. En øvelse kunne være at anvende fx en stor terning og sæt et symbol for seks forskellige materialer på hver side.

Eksperimentér med hvordan du kan indrette et kreativt læringsmiljø inde eller ude, hvor materialer med svagt skript og evt. hverdagsobjekter opbevares i børnehøjde til børneinitieret udforskning og leg.

Eksperimentér med hvordan du kan medtænke stedlige materialer i den legende aktivitet i uderummet. Kombiner fx skaller, sten og kogler og bark med genbrugsmaterialer eller legetøj.

SKALA

Materialers størrelse har betydning for, hvordan vi bruger dem, hvem der kan bruge dem, og hvilke legestemninger de får frem. Materialer, der er små, lægger op til en lille gruppe eller en individuel proces og foregår ofte ved bord og stole i en hengiven stemning (Skovbjerg, 2021). Store materialer bringer kroppen mere i spil og giver plads til mange børn og kalder på samarbejde. Materialernes skala (størrelse) skaber således forskellige måder at deltage på. Begrebet om skala giver anledning til en refleksion over materialets størrelse småt eller stort, mængden – og mange eller få!

Med store materialer kan børnene hjælpe hinanden og dele ideer, der medvirker til at lege udvikler sig. Gennem de samskabende store fælles konstruktioner kan børn udvikle en forståelse for andres forståelse af sig selv og verden (Austriing & Sørensen, 2006, s. 177). Det er vigtig læring for det lille barn og kræver nærværende pædagogisk personale, der er klar til at hjælpe børnene med forhandlinger og evt. konflikter. Materialer i stor skala inviterer også ofte til leg, hvor det er let at gå ind og ud af legen, og hvor der opstår mange forskellige deltagelsesmuligheder.

Materialer i forskellig skala kan:

- ændre legens tempo (enten stor eller lille skala)
- åbne for nye deltagelsesmuligheder (store materialer = dynamik, små materialer = ro)
- give plads til børn der trives i fysisk leg (store materialer)
- give plads til børn der foretrækker fordybelse og lege, hvor finmotorik styrkes (små materialer)

Materialer i forskellige skala kan skabe variation i læringsmiljøet og udfordre rutiner ved fx at bringe store materialer ind i små rum eller små materialer ud i store rum. Skala bliver dermed en måde at iscenesætte læringsmiljøet på både inde og ude, så det understøtter forskellige lege og stemninger.

HUSK:
PARASOL
ELLER
RISLAMPER

TÆNK OVER

Hvordan kan du bruge skala i din pædagogiske praksis? Hvordan kan store og små materialer understøtte forskellige måder at deltage på? Hvad er styrken ved store og små materialer i din praksis?

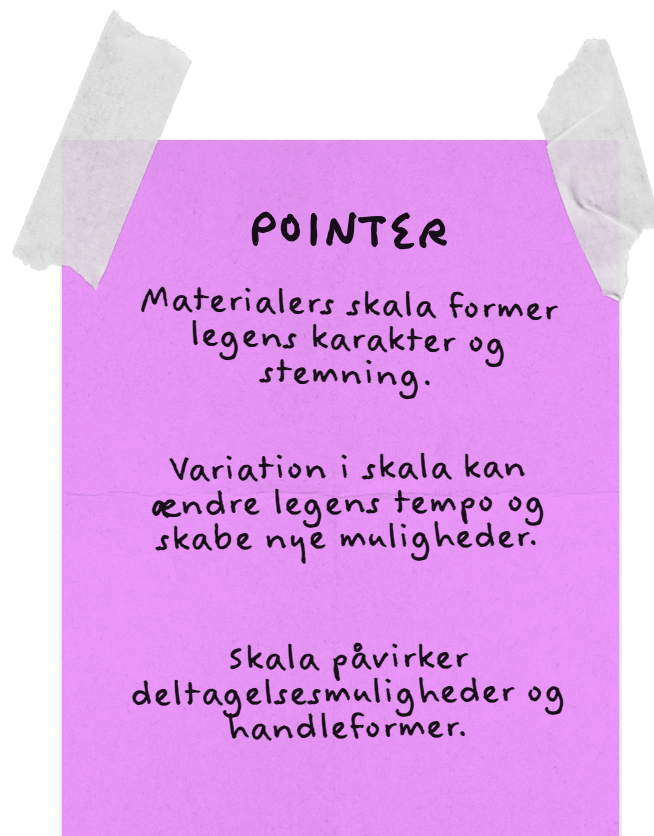


EKSEMPEL

På vuggestuens legeplads ligger store stykker pap, pensler og forskellige størrelser kridt. Det er morgen og der er dug på græsset. I en vekselvirkning inviterer de voksne børnene med til at udforske materialerne, og dernæst følger de voksne børnenes initiativer. Et barn sidder længe med rolige bevægelser og gør et kridt vådt med en pensel, det smitter af, og det bliver blødt. En pædagogisk medarbejder gør det samme. Et andet barn maler med vand på sine hænder, og en pædagogisk medarbejder rækker sine hænder frem. Barnet giver sig til at male hænderne. På pappet tegnes med kridt. Pappets størrelse giver plads til, at flere børn kan deltage uden at ramme hinanden u hensigtsmæssigt. Med store formater bliver der skabt flere deltagelsesmuligheder, hvor kroppe kan være aktive med store bevægelser.

EKSEMPEL

I børnehaven er der slåskampe mellem en flok børn og Thomas. De har alle en svømmenudel og med den som sværd, kæmper de mod hinanden. Birk slår med den store svømmenudel mod Thomas' svømmenudel. Det store "sværd" er svært at styre og bringer kroppen i spil og giver smil på læben.



PÅVIRK

Materialers skala former legens karakter og stemning.

Variation i skala kan ændre legens tempo og skabe nye muligheder.

Skala påvirker deltagelsesmuligheder og handleformer.

ØVEBANE

Beslut med kollegaer at nogle materialer, der er tilgængelige, skal være i en variation af forskellige størrelser, stoflighed og typer.

Ekspérimentér med store stykker pap, papkasser, en gammel parasol eller rislamper og lad børnene male på store formater. Tilbyd evt. utraditionelle maleredskaber i processen fx fluesmækkere eller sæt penslerne fast på lange pinde. Mind dig selv om, at der ikke er en rigtig eller forkert måde at deltage på og lad børnene bevæge sig kropsligt i den kreative proces.

Ekspérimentér med skala (stor eller lille) i tiltag, der enten hjælper børn, der ofte har svært ved at engagere sig i rolige lege, eller omvendt børn, der ofte sidder stille i lege, til at udforske materialerne og deltage i lege på nye måder.

IDEUDVIKLING

STED

Ude eller inde? Stort eller småt?
Møbleret eller plads?

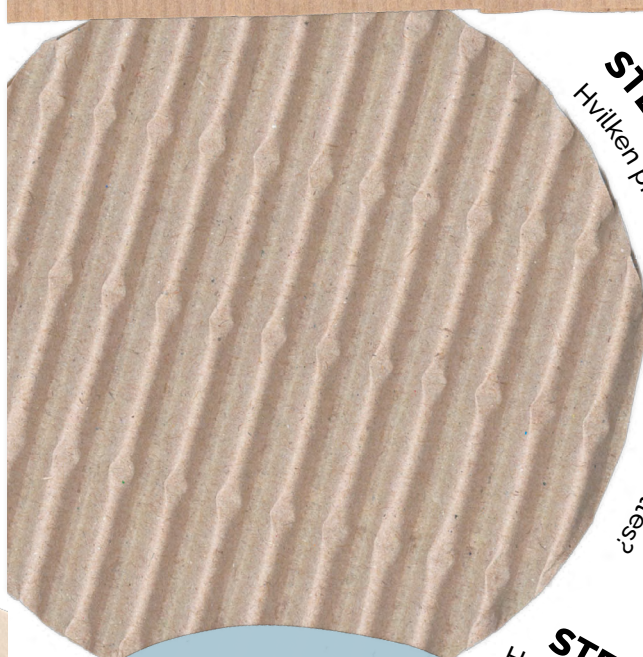
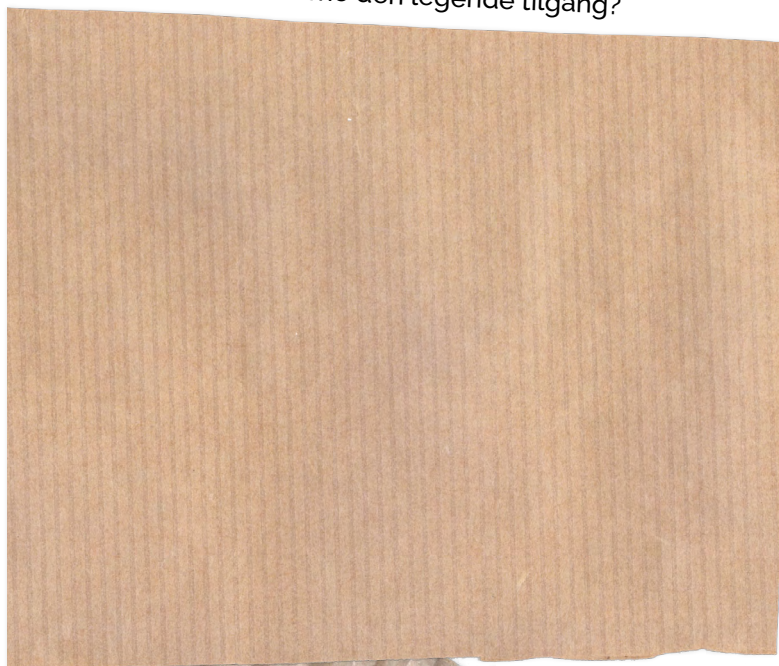


SKRIPT

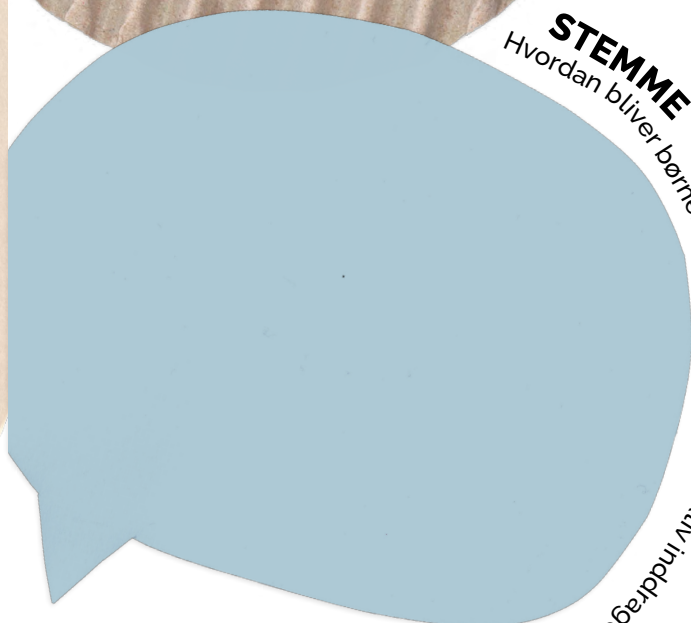
Genbrugs- eller naturmaterialer, legetøj eller
hverdagsting fra husholdning?

SKALA

Hvilken skala vil fremme den legende tilgang?



STEMNING
Hvilken primær stemning understøttes?



STEMME
Hvordan bliver børnenes stemme og perspektiv inddraget?

STEMNING

Legestemninger er de stemninger, vi kan være i, når vi leger. Børn holder af forskellige stemninger. Nogle har præference for at fikle med klodser, kastanjer og andre genstande, der kan bygges med og sættes sammen. Andre holder af fysisk bevægelse - at vise sig frem eller fjolle. Hver stemning rummer forskellige kendetegn og handlinger. Legestemningerne er knyttet til de handlinger, der er i leg, og derfor kan legestemninger skifte undervejs, når legens praksis ændres. I pædagogiske situationer er det vigtigt at have blik for, hvilke stemninger der gives plads til, og hvilke der udgrænses. Blik for legestemninger i planlægning, gennemførelse og evaluering af pædagogiske situationer åbner op for flere deltagelsesmuligheder og variation.

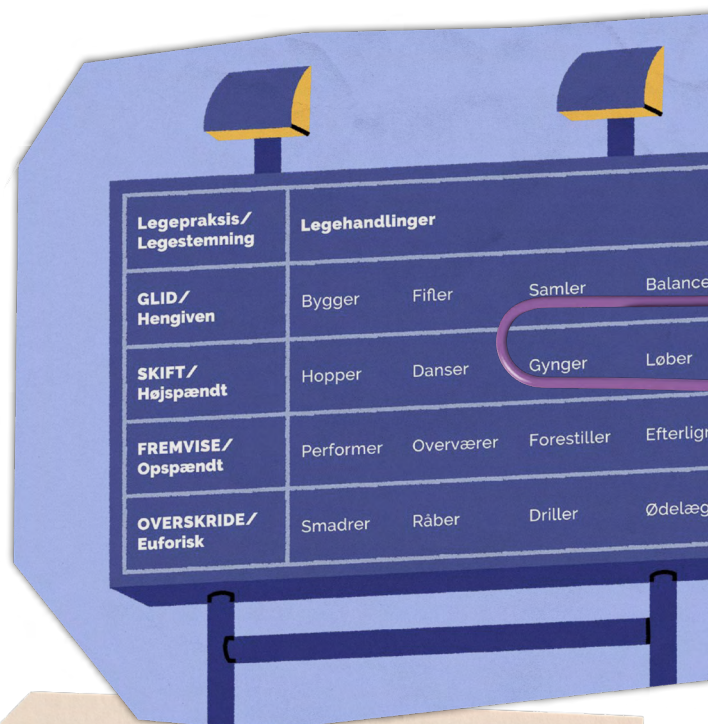


Den hengivne legestemning er kendetegnet ved handlingerne bygge, fikle, samle og balancere. Stemningen er fremtrædende i situationer, hvor forudsigelige handlinger gentages, og kroppen er rolig.

Den opspændte legestemning er kendetegnet ved at forestille sig, efterligne, overvære og performe. Stemningen er fremtrædende i situationer, hvor børnene viser sig frem og byder sig til med nye bud.

Den højspændte legestemning er kendetegnet ved handlingerne danse, hoppe, løbe og gyng. Stemningen er fremtrædende i situationer, hvor hele kroppen er involveret, og der skiftes mellem retning, fart og højde.

Den euforiske legestemning er kendetegnet ved handlingerne smadre, råbe, ødelægge og drille. Stemningen er fremtrædende i situationer, hvor det skøre, gakkede og vilde får plads (Skovbjerg, 2021).



Legepraksis/ Legestemning	Legehandlinger			
GLID/ Hengiven	Bygger	Fifler	Samler	Balance
SKIFT/ Højspændt	Hopper	Danser	Gynger	Løber
FREMVISE/ Opspændt	Performer	Overværer	Forestiller	Efterligner
OVERSKRIDE/ Euforisk	Smadrer	Råber	Driller	Ødelægger

TÆNK OVER

Hvordan kan du give plads til eller invitere til flere legestemninger i din pædagogiske praksis? Hvilke typer af legestemning får mere plads end andre og hvorfor mon det?

EKSEMPEL

Børn og voksne leger med papkasser i forskellige størrelser. Nogle er store, andre er små. De bygger et tårn. Lise giver sproglige invitationer: "Hvilken papkasse synes I, vi skal sætte ovenpå". Et barn tager en papkasse og giver den til Lise, som sætter den ovenpå. Et andet barn sætter endnu en papkasse ovenpå. Børnene bygger, fifler og legestemningen er præget af hengivenhed. Et barn prøver at sætte en kasse op på toppen, men barnet kan næsten ikke nå og står på tæer. "Hvad skal vi gøre nu?" spørger Lise, da ingen kan nå op med flere kasser. Ida giver tårnet et lille puf. Det er en invitation til at vælte tårnet, og flere børn småløber mod tårnet, og det vælter. Her får kroppen pludselig plads, øjnene stråler på nye måder, og det skøre og gakkede får for en stund plads. "Igen" siger et barn. Legen gentages mange gange.

EKSEMPEL

En børnegruppe (0-3 år) leger omkring en stor ventilator. Der er chiffontørklæder og forskellige andre klude og et par balloner. Nogle børn prøver på forskellige måder at holde tørklæder, klude og balloner hen til ventilatoren og iagttager, hvordan de flyver op i luften. Pernille er meget engageret. Da Pernille går hen til ventilatoren, lægger Pernille et chiffontørklæde på den og ser det flyve op i luften. Hun hviner, tipper med kroppen, følger det med øjnene og fanger det, da den kommer ned igen. Pernille gentager handlingen mange gange. Andre børn er optaget af at stå ret tæt på ventilatoren og mærke, hvordan vinden tager fat i deres hår. Karla er tilbageholdende og står observerende i baggrunden og ser på, hvordan Pernille og fire andre børn er meget engagerede omkring ventilatoren. De begynder at skiftes til at holde en ballon på, og se hvordan den flyver op i luften. En

voksen guider og hjælper dem med at skiftes. Når ballonen flyver op, hviner børnene og ser op. De kigger kort på hinanden med "smil i øjnene" og så handler det om at få ballonen. Den som lige har lagt ballonen på ventilatoren, vil gerne have ballonen igen. Den pædagogiske medarbejder minder om, at det er en af kammeraternes tur.



POINTER

Pædagogisk personale tilrettelægger ofte efter de legestemninger, de selv har præferencer for.

Det er vigtigt at skabe steder, hvor mange forskellige legestemninger kan få plads i (den samme) leg for at åbne op for forskellige deltagelsesmuligheder

Det fjollede og gakkede er en af de fire legestemninger og skal have plads selvom den er kendetegnet ved handlinger som at smadre og drille.

ØVEBANE

Spørg børnene om hvilke lege de forskellige pædagogiske personer er gode til. Tal sammen i kollegagruppen om hvilke lege I hver især oftest deltager i, og hvilke lege I hver især oftest begrænser og hvorfor.

Eksperimenter med den opspændte legestemning i uderummet, hvor fx en scene kan tage form. Indret i fællesskab et sted for sang og rytmer, hvor børn kan invitere til koncerter og eksperimenter med forskellige roller og et publikum.

Øv dig i at genkende de forskellige legestemninger og planlæg en tegneleg, hvor det vilde og gakkede er tilladt.

STEMME

Børn udtrykker deres stemme med ord, krop og handlinger. Det er afgørende at være opmærksom på børnenes udtryk og inddrage deres stemmer – udtrykt verbalt eller nonverbalt som udgangspunkt for den næste leg. Når vi medtænker børnenes perspektiver, styrker vi deres oplevelse af medindflydelse, ejerskab og meningsfuld deltagelse i det pædagogiske hverdagsliv.

Børnenes hensigter og lege kan være vanskelige at forstå og risikoen er, at vi automatisk tolker med vores egen forståelse (Munck, 2020). I stedet kan vi komme på sporet af, hvad der er betydningsfuldt for (små vuggestue-) børn ved at gøre os umage med at observere, lytte og sanse i nærværet, hvad det er børnene kommunikerer både nonver-



verbalt og verbalt. Det giver os mulighed for at gribe børnenes input og ideer og lade deres stemme få indflydelse på det fælles tredje. Warming (2017)

formulerer tre forståelser af begrebet børneperspektiver: 1) Et udefra-perspektiv på børn, hvor barnets bedste er udtryk for de voksnes perspektiv på barnet. 2) Et tilstræbt indefra-perspektiv, hvor vi forsøger

at sætte os i barnets sted og 3) barnets egne artikulerede perspektiver, oplevelser og ønsker (Warming, s. 22, 2017).

Det er vigtigt at skabe mulighed for medbestemmelse, at børns stemmer og bidrag får en central plads dagen igennem. Vi kan stille åbne spørgsmål, tilbyde materialer, som giver børn mulighed for at udtrykke sig på mange måder og indrette læringsmiljøer, hvor deres ideer kan få reel betydning.



TÆNK OVER

Hvordan kan du inddrage børns stemmer? Hvordan folder stemmerne sig ud, når du eksperimenterer med *Sted, Skript, Skala, Stemning*?

EKSEMPEL

En tidlig morgen i vuggestuen er et tæppe lagt frem på gulvet. Her findes fx en pølsetang, en postkasse, klude i forskellige størrelser og teksturer, metaldåser, gran-kogler, store og små skeer og meget mere. Tæppet er inspireret af sangen om Fætter Mikkel og inviterer til undersøgende og fantasifuld leg. Materialerne på tæppet er udvalgt ud fra principperne om skala og skript og med fokus på kontraster: Stort og småt, glat og ru, velkendt og uventet. Nogle har en tydelig funktion, mens andre kræver, at man selv finder på, hvordan de kan bruges. Mange af genstandene er fundet på genbrug. Børnene samler sig omkring tæppet sammen med Vicky. Et barn er ved at komme en stor cirkel i postkassen. Et barn putter noget i en dåse og ryster den. Der lyder en lyd. Barnet åbner låget, tager cylinderen op derfra og kommer en klud ned i dåsen. Sætter låg på og ryster. Ingen lyd. Vicky og et barn ser gennem noget transparent. De ser gennem det røde. Så det blå. De lægger de to transparente genstande ovenpå hinanden og erfarer, at det bliver lilla.

EKSEMPEL

I en vuggestue er børnene optaget af det legetøj, der er faldet ned bag radiatoren. Det pædagogiske personale tilfører materialer, børnene kan forsøge at få legetøjet ud med – en flaskerenser, en magnet-fiskestang og længere træstykker. Et barn bliver særlig optaget af en magnet fiskestang. Barnet prøver på mange stykker legetøj. Hvad kan magneten sidde fast i, og hvad kan den ikke sidde fast i. Et par dage senere står en stor legetøjskasse på hjul og ligner et akvarie, hvor børnene kan fiske med magnetfiskestænger. Barnets non-verbale optagethed og engagement – barnets stemme – blev udgangspunkt for et nyt lille læringsmiljø.

POINTER

Børn udtrykker sig både verbalt og non-verbalt.

Det er vigtigt at skabe steder, hvor mange forskellige legestemninger kan få plads i (den samme) leg for at åbne op for forskellige deltagelsesmuligheder

Pædagogisk personale må gøre sig umage og udforske børns handlinger og intentioner.

ØVEBANE

Eksperimenter med dokumentation af børnenes stemme med fotos, lydfiler eller skriv jeg-fortællinger, hvor I skriver som om I var barnet og bruger jeg? Altså jeg gravede i sandet, hvis barnet legede i sandet m.v. Hvilken viden får det pædagogiske personale om barnets stemme?

Afsæt tid til at understøtte børnenes ideer og lege. Det er nemlig ikke kun dig, der vil noget med børnene. Børnene har også intentioner med det pædagogiske personale og med hinanden.

Skab en kasse sammen med børnene, hvor deres ideer kan indsamles og reelt inddrages i det pædagogiske hverdagsliv. En indsamling af tegninger, genstande til påmindelse eller du kan skrive barnets ide på en huskeseddel.



REFERENCER

Austring, B og Sørensen, M. (2006). *Æstetik og læring*. Grundbog om æstetiske læreprocesser. Hans Reitzels Forlag

Jørgensen, H. H., & Schrøder, V. (2024). *Betydningen af rum og materialitet for legende tilgange*. I H. M. Skovbjerg et al. (Red.), *Playful Learning formidlingsrapport: En rapport om forskning i legende tilgange til undervisning på pædagog- og læreruddannelsen* (s. 31–36). Playful Learning Forskning. https://playful-learning.dk/wp-content/uploads/2024/08/Skovbjerg-et-al.-2024-PlayfulLearning_Formidlingsrapport-1.pdf

Kusk, H. (2022). Skabende fællesskaber omkring materialer. Samfundslitteratur. I: Lars Gert Hammershøj (red.) *Legekunst: Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*.

Munck, C. (2020). *Børns perspektiver i vuggestuen*. Dafolo

Warming, H. (2017). Børnesyn og børneperspektiv. I: Mortensen, T. H. (red.). (2017). *Grundfaglig viden om pædagogiske miljøer og aktiviteter*. Akademisk Forlag

Skovbjerg, H. M. (2021). *10 tanker om leg*. Dafolo

Strong-Wilson, T. & Ellis, J. (2007). *Children and Place: Reggio Emilia's Environment as Third Teacher. Theory Into Practice*, 46(1), 40–47.

Zeng, H.Q., Ng, S.C. Free Play Matters: Promoting Kindergarten Children's Science Learning Using Questioning Strategies during Loose Parts Play. *Early Childhood Educ J* 53, 2373–2388 (2025). <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01741-6>

5S'er

Til at tænke og handle med i dagtilbud

Linda Ahrenkiel, Karen Stine Egelund

© Playful Learning

Redaktion

Bodil Borg Høj

Grafisk design

Karen Stine Egelund, Linda Ahrenkiel, Esben M. Rahbek

Tak til Alvilde og Sigurd for de to tegninger.

Typografi

Udgivelsen er sat med Raleway, designet af Matt McInerney, Pablo Impallari, Rodrigo Fuenzalida

Tryk

Trykt hos Kailow A/S

Printed in Denmark

April 2026

2. udgave, 1. oplag, 2026

Udgivelsen er støttet af LEGO Foundation

Tak fordi du læste med på vores bud på en didaktisk tænkning, der understøtter legende tilgange i dagtilbud. Vi håber, at du har fået inspiration til at eksperimentere med Sted, Skript, Skala, Stemning og Stemme i din praksis. Inddrag dine kollegaer i dine eksperimenter og mind dig selv om, at der ikke er en rigtig eller forkert måde at deltage på.



LEGO Foundation

