

5S'er

Til at tænke
og handle med i skolen

NAVN: _____



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

INDLEDNING

En legende tilgang i skolen skaber læringsmiljøer, hvor elever kan være nysgerrige, undersøgende og kreativt tænkende og samtidigt arbejde målrettet med faglige indholdsområder. Det handler ikke om, at undervisningen bliver til leg, men om at lade legens kvaliteter støtte elevernes måde at lære, engagere sig og deltage. Dette hæfte præsenterer 5 S'er – Sted, Skript, Skala, Stemning og Stemme – som bud på et didaktisk værktøj, der gør det muligt at bringe legende tilgange i spil i den eksisterende undervisningspraksis. De 5 S'er kan hver især forstås som didaktiske greb, der åbner for justeringer i undervisningen, så der skabes variation, elevinddragelse, eksperimenter og fleksibilitet, herunder også kropslige og sanselige måder at undersøge og udvikle faglige ideer.

S'erne giver et fælles sprog for legende tilgange og et bud på, hvordan netop sted, skript, skala, stemning og stemme kan tone og påvirke læringsprocesserne. Selv små ændringer af disse greb kan have stor betydning for elevernes motivation, engagement og oplevelse af at kunne bidrage meningsfuldt i undervisningen. De kan bruges ved planlægning, gennemførelse og evaluering af undervisning. Fx når der midt i en lektion opstår behov for justering, eller når der efterfølgende skal evalueres og overvejes, hvad der egentlig skabte energi, engagement eller flow i undervisningen. Hæftet er opbygget med en kort introduktion til hvert begreb, ideer til hvordan de kan udfolde sig i skolens fag i praksis, og centrale pointer til refleksion over undervisningen.

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

S T E D

Stedet, hvad enten det er fysisk eller skabt i fantasien, danner en ramme for forventninger, roller og handlemuligheder. Når vi arbejder bevidst med sted i undervisningen, handler det derfor ikke kun om at flytte eleverne fra ét lokale til et andet. Det handler om at være opmærksom på, hvordan rammen påvirker tænkning, deltagelse og engagement. Når læringsmiljøet ses som en aktiv medspiller frem for en neutral baggrund, opstår der nye muligheder for variation, fordybelse og kreativitet (Strong-Wilson & Ellis, 2007).

Den samme undervisning kan foregå i mange forskellige læringsmiljøer. I skolen arbejder vi ofte i klasselokaler, faglokaler, maker-spaces eller samlingsrum. Men undervisningen kan også flyttes ud – til legepladsen, sportspladsen, udeskoleområdet, naturen ved søen eller i grusgraven. Hvert sted giver særlige muligheder og lægger op til bestemte måder at arbejde på – og måske også at bevæge sig på.

Omgivelserne påvirker, hvad der kan ske i undervisningen. De inviterer til bestemte aktiviteter, understøtter nogle former for kreativitet og kan samtidig gøre andre sværere. Det betyder at læringsrummet får betydning for, hvordan eleverne arbejder, deltager og udvikler ideer (Tanggaard, 2010).



Stedet behøver ikke være fysisk. Det kan også iscenesættes, så undervisningen i fantasien foregår et andet sted. Hvad sker der for eksempel, hvis klassen forestiller sig, at de befinder sig på et even-tyrslot, i rummet eller på en café i Paris? Scenarier som disse skaber bestemte forestillinger og åbner for andre måder at deltage og arbejde fagligt på.

Uanset om stedet er fysisk eller forestillet, handler dette S om bevidst at bruge rammen som en del af det pædagogiske arbejde, og ikke kun som en praktisk baggrund, for det, der skal foregå.

I denne sammenhæng kan man altså tale om en legende tilgang til stedet/læringsmiljøet.

IDEER MED STED

Natur/teknologi på kunstmuseum – Teknologi i malerier

FAGLIGT FOKUS: Teknologi som løsning, før/nu-perspektiv.

AKTIVITET: Eleverne finder teknologi i et maleri og forklarer funktion og betydning i en kort fremlæggelse.

LEGENDE TILGANG: Museet giver autenticitet og rolleleg som 'faglige eksperter'.

Tysk i kælderen – Mission im Keller

FAGLIGT FOKUS: Retningsord og rumordforråd.

AKTIVITET: Skattejagt i kælderen med opgaver som "Gehe nach links" og "Finde drei rote Dinge".

LEGENDE TILGANG: Rummet skaber spænding, drama og et nødvendigt sprogligt fokus.

Musik i skoven – Genskab naturens lyde

FAGLIGT FOKUS: Klang, rytme og dynamik.

AKTIVITET: Grupper genskaber rytmer/melodier med pinde, blade, stemmer og krop.

LEGENDE TILGANG: Skoven giver sanselighed og kreativ frihed.

Samfundsfag hos købmanden – Spot samfundet

FAGLIGT FOKUS: Pris, udbud/efterspørgsel og forbrug.

AKTIVITET: Eleverne spotter varetyper og interviewer købmanden om pris og salg.

LEGENDE TILGANG: Butikken giver konkrete valg og økonomi i praksis.

ØV DIG PÅ STED

Flyt den samme lektion

Gennemfør den samme undervisningsaktivitet i to forskellige rum (fx klasselokale og uderum). Tal bagefter med eleverne om, hvad stedet gjorde ved arbejdsform, energi og kreativitet.

Start med stedet

Vælg et rum først – og planlæg derefter undervisningen ud fra, hvad stedet inviterer til (bevægelse, samarbejde, fordybelse, sansning). Lad stedet/rummet være didaktisk medspiller.

Inddrag eleverne

Lad eleverne være medskabende. Deres valg og begrundelser skaber bevidsthed om, at læringsmiljøer kan muliggøre – og begrænse – kreativ udfoldelse.

POINTER

Steder er medskabende

Læringsmiljøet er ikke neutralt. Det påvirker arbejdsformer, deltagelse og de kreative processer, der kan opstå. Det er med til at give forskellige sociale, sansemæssige og faglige oplevelser.

Variation skaber muligheder

Når undervisningen flyttes mellem forskellige steder, åbnes nye handlemuligheder, perspektiver og måder at lære på. Og giver eleverne flere deltagelsesmuligheder.

Bevidste valg styrker kreativiteten

Når læreren – og gerne eleverne – aktivt forholder sig til stedets muligheder og begrænsninger, bliver stedet en didaktisk ressource frem for blot en ramme. Det kan åbne for at eleverne kan være medskabende.



SKRIPT

Skript handler om, hvor tydeligt et materiale eller en læringsressource styrer eleverne, i forhold til hvordan de skal arbejde med en aktivitet. Vi taler om, at materialer kan have et stærkt skript eller svagt skript (Jørgensen, H. H., & Schrøder, V. 2024).

Når det er åbenlyst, hvordan et materiale skal bruges, kan man tale om, at det har et stærkt skript. Det kan fx være en fast bordopstilling i et klasselokale med front mod tavlen eller arbejdshæfter med opgaver. Det guider handlingen, strukturerer processen og peger mod et bestemt læringsudbytte. Det kan reducere usikkerhed og skabe en følelse af retning og overblik for eleverne.

Materialer med et svagere skript gør noget andet. Det kan fx være genbrugs- eller naturmaterialer. De anviser ikke en bestemt vej og åbner for flere deltagelsesmuligheder. Her inviteres eleverne ikke bare til at følge en fremgangsmåde, men til selv at fortolke, undersøge og eksperimentere. På den måde bringes nysgerrighed, kreativitet og motivation i spil. Som professor i læring Mitchel Resnick fremhæver, udvikles kreativitet netop gennem legende eksperimenter og 'flikkeri', hvor elever afprøver idéer, stiller spørgsmål og justerer undervejs (Resnick, 2019).



Så det er ikke ligegyldigt, om eleverne fx bygger solsystemet med papmache, eller om de går udenfor og bygger det med pinde og naturmaterialer. Det sidste ændrer hele måden, de arbejder på. Pludselig skal de tage stilling, prøve sig frem og finde løsninger undervejs. Det bliver mindre 'gør sådan her' og mere undersøgelse. Når elever tegner cirkler med snor og pind i stedet for en passer, maler med fjer frem for pensler eller bager over bål i stedet for i en ovn, forskydes opgaven fra reproduktion til undersøgelse. Her kan man også tale om 'flikkeri', fordi eleverne prøver noget af, justerer, prøver igen og finder deres egen vej. De er i en proces, hvor både forståelse og engagement vokser.

Et andet sted at ændre på det skriptede, kan handle om konkrete typer af opgaver og de instrukser, der ligger i en opgaves opbygning. Det kan fx være en trin-for-trin-opgave eller en forsøgsvejledning, hvor eleverne ved præcis, hvad de skal, og hvad de skal nå frem til. Her arbejdes der med et stærkt skript. Det kan være rigtig godt, når noget nyt skal læres, fordi det giver tryk og overblik. Men hvis der åbnes op for frihedsgrader, og eleven selv skal formulere spørgsmål og designe undersøgelser, og der ikke er én rigtig vej, må eleverne selv finde ud af, hvordan de vil gribe opgaven an.

Pointen er ikke, at det ene er bedre end det andet, men at man kan bevæge sig imellem svage og stærke skripts. Man kan fx tage en ret styret opgave og åbne den lidt: Hvad nu hvis vi bruger andre materialer? Hvad nu hvis I selv vælger, hvordan I vil vise det? Det kræver ikke nødvendigvis nye materialer, men at man som lærer tænker over: Hvornår skal eleverne have en tydelig ramme – og hvornår skal de have lov til at undersøge, vælge og 'flikke' sig frem?

IDEER MED SKRIPT

Billedkunst – Åbne materialer

FAGLIGT FOKUS: Kreativitet og eksperiment med medier.

AKTIVITET: Skift fra blyant og skabelon til stof, ler eller genbrugsmaterialer uden fast skabelon.

LEGENDE TILGANG: Nye materialer giver overraskende udtryk og udfordrer fantasi.

Matematik – Materialeskift

FAGLIGT FOKUS: Geometri og måling

AKTIVITET: Skift fra passer, lineal og vinkelmåler til pinde, snor eller sten, når eleverne skal konstruere figurer eller måle vinkler og afstande.

LEGENDE TILGANG: Eleverne eksperimenterer med alternative måder at måle og bygge på og ser geometrien i nye sammenhænge.

Madkundskab – Frit stillet opskrift

FAGLIGT FOKUS: Kreativitet, smag og procesforståelse.

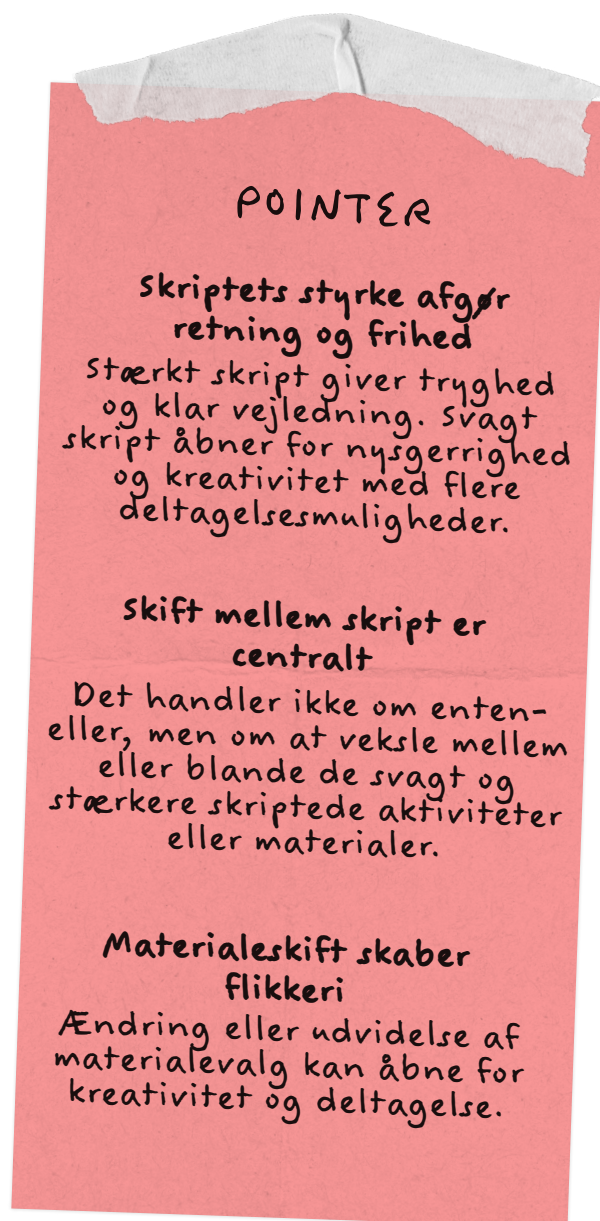
AKTIVITET: Skift fra fast opskrift til at lade eleverne selv vælge ingredienser og fremgangsmåde, fx lave egen smoothie, pizza eller salat med bestemte grundprincipper, men uden fast opskrift.

LEGENDE TILGANG: Eleverne prøver sig frem, justerer undervejs og udvikler egne løsninger, samtidig med at de lærer om smag og kombinationer.

ØV DIG PÅ SKRIPT

Variation af materialer

Prøv at udskifte redskaber fra klasselokalet til naturmaterialer, genbrug eller alternative værktøjer.



POINTER

Skriptets styrke afgør retning og frihed

Stærkt skript giver tryghed og klar vejledning. Svagt skript åbner for nysgerrighed og kreativitet med flere deltagelsesmuligheder.

skift mellem skript er centralt

Det handler ikke om enten-eller, men om at veksle mellem eller blande de svagt og stærkere skriptede aktiviteter eller materialer.

Materialeskift skaber flikkeri

Ændring eller udvidelse af materialevalg kan åbne for kreativitet og deltagelse.

Fritstillet opgave

Giv eleverne flere valgmuligheder der har forskellig grad af skript enten i fremgangsmåden eller materialer.

“Hvad nu hvis”-spørgsmål

Tag en eksisterende opgave og tilføj små justeringer: ændre variabel, materiale eller præsentationsform.

SKALA

Skala handler om størrelsen på de materialer og formater, eleverne arbejder med. Når vi ændrer skala, kan det give mulighed for at ændre rammerne for elevernes deltagelse, deres kropslige og legende udforskning i klassen (Mardell, B. m.fl. 2023).

Materialernes størrelse har betydning for, hvordan vi bruger dem, hvem der bruger dem og hvilke legestemninger det får frem. Små materialer inviterer ofte til ro, nærhed og fordybelse, mens store formater skaber energi, bevægelse og fælles idéudvikling (Skovbjerg, 2021).

Det handler ikke om fancy udstyr, men om bevidst at bruge de materialer, der allerede findes. Et A4 ark fremmer koncentration og detaljeret arbejde, mens et stort stykke bordpapir på gulvet eller væggen inviterer til bevægelse, samarbejde og kreativ udforskning. Små modellervoksfigurer træner præcision og finmotorik; store konstruktioner styrker rumlig forståelse, eksperimenter og fælles problemløsning.

Skala kan samtidig understøtte både variation og differentiering. Nogle elever trives bedst i den stille fordybelse, som små materialer åbner for, mens andre engagerer sig

lettere i større formater, hvor bevægelse, samarbejde og legende eksperimenter får plads.

Skala kan desuden skabe sammenhæng i læringsprocessen. Man kan begynde i stor skala med en fælles prototype eller idéskitse, undersøge muligheder, forhandle løsninger og derefter arbejde videre i mindre skala for at forfine detaljer. På samme måde kan en idé opstå i lille skala og senere skaleres op til større konstruktioner, modeller eller projekter.

På den måde bliver skala et didaktisk greb, der aktivt former deltagelsesmuligheder og samarbejde i undervisningen. Når læreren bevæger sig mellem små og store formater, skabes variation, fællesskab og plads til både bevægelsesbaseret udforskning og kreativ tænkning.

HUSK:
KEGLER
ELLER
LUDOBRIKKER

Skala er derfor et tilgængeligt værktøj, som hurtigt kan integreres i undervisningen. Det handler om bevidst at overveje, hvilken energi og type af deltagelse man vil invitere eleverne ind i, og derefter vælge og variere materialer og formater, så de understøtter elevernes legende læring, idéudvikling og engagement.

IDEER MED SKALA

Matematik – Spil design i lille og stor skala

FAGLIGT FOKUS: Regler, sandsynlighed, struktur.

AKTIVITET: Spil laves på A3 med små terninger → spilles i stor skala med bordpapir og kæmpeterning.

LEGENDE TILGANG: Kropslig involvering, stor skala og humor skaber engagement.

Idræt – Miniboldspil → store baner

FAGLIGT FOKUS: Samarbejde og spiludvikling.

AKTIVITET: Boldspil på lille bane → fuldt spil på stor bane.

LEGENDE TILGANG: Skaber flere deltagelsesmuligheder, udforskning og flere kropslige muligheder.

Biologi – DNA-modeller → kæmpe DNA i skolegården

FAGLIGT FOKUS: DNA opbygning, baseparring, struktur.

AKTIVITET: Eleverne tegner eller bygger små DNA modeller → går ud og laver en kæmpe DNA streng med kridt, hvor de fysisk matcher A-T og C-G.

LEGENDE TILGANG: Kropslig involvering og rumlig forstørrelse gør strukturen tydelig og skaber energi og fælles legende læring.



POINTS

Skala styrer energi og fokus

Små materialer giver ro og fordybelse, store materialer skaber bevægelse og samarbejde.

Skala giver variation

Skift mellem lille og stor skala åbner for forskellige måder at deltage og handle på.

Skala skaber progression

Elever kan udvikle idéer i lille skala og udføre dem i stor skala – eller omvendt – hvilket styrker sammenhæng i læringen.

ØV DIG MED SKALA

Materialeskift

Øv bevidst overgang fra små redskaber (perler, LEGO, post-its) til store (malertape, papkasser, snor på gulvet), så eleverne oplever forskellen i præcision, samarbejde og kropsligt engagement.

Rumskift som skalaskift

Start aktiviteten ved borde i små formater – og flyt derefter produktet ud i skolegården, gangen eller gymnastiksalen, hvor det samme indhold gentænkes i stor skala.

Giv eleverne valgmuligheder

Lad eleverne øve sig i at arbejde med skala, ved at opstille forskellige valgmuligheder ved brug af materialer.

IDEUDVIKLING

STED

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

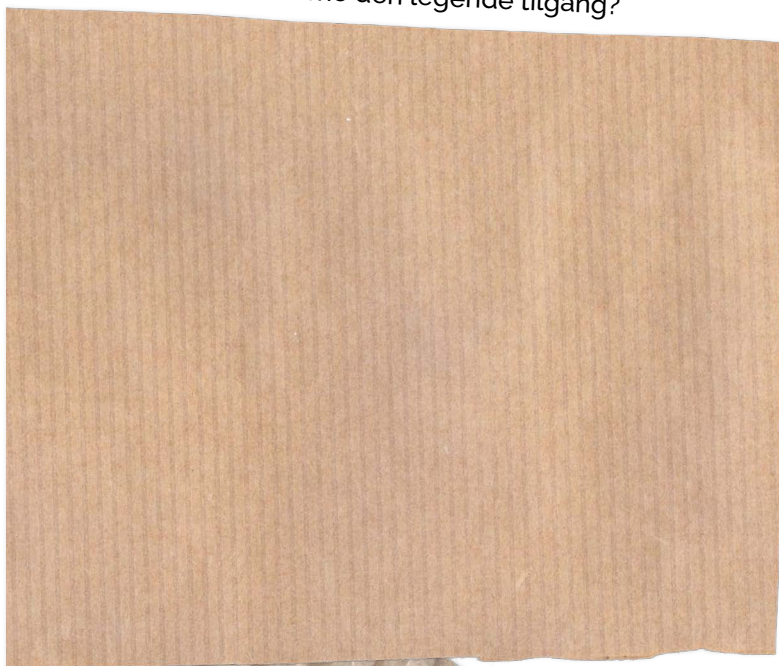


SKRIPT

Genbrugs- eller naturmaterialer, legerekvisitter
eller hverdagsting hjemmefra

SKALA

Hvilken skala vil fremme den legende tilgang?

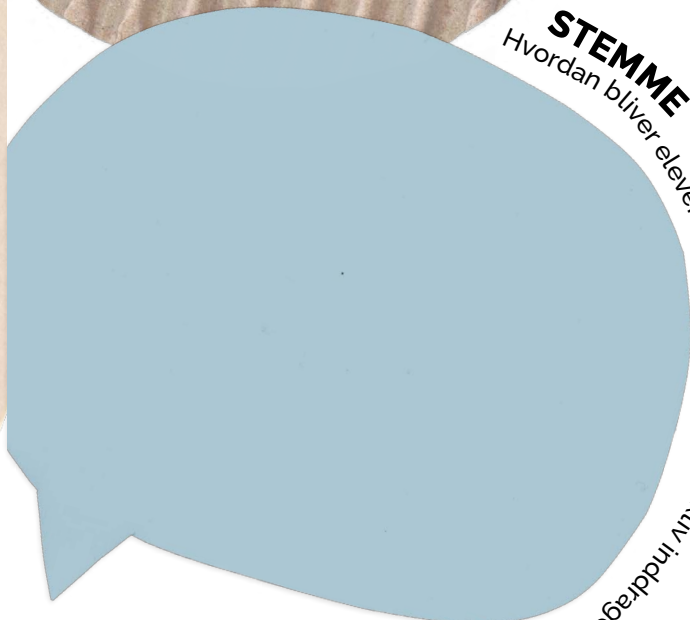


STEMNING

Hvilken primær stemning understøttes?

STEMME

Hvordan bliver elevernes stemme og perspektiv inddraget?



STEMNING

I undervisningen opstår der øjeblikke, hvor elever glemmer tid og rum, fordi legen tager over. Her skifter de mellem forskellige legestemninger – måder at være nysgerrige, modige, undersøgende eller fantasifulde på. Når vi kan få øje på disse stemninger, kan vi invitere dem ind i undervisningen og bruge dem aktivt til at skabe mere levende og engagerende læringsforløb.

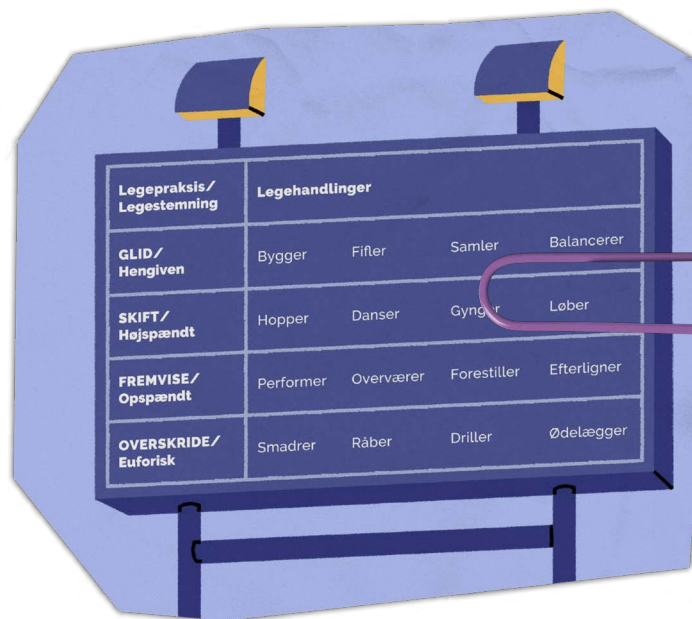
Legestemninger kan hjælpe lærere med at forstå og skabe variation i elevernes engagement og kreative tænkning. Hver stemning rummer forskellige måder at handle, tænke og være til stede på i undervisningen. Når læreren kan genkende og skifte mellem stemninger, kan undervisningen tilpasses, så eleverne oplever både motivation, fordybelse og mulighed for det eksperimenterende.



Den hengivne legestemning er præget af ro, koncentration og fordybelse. Eleverne gentager handlinger, bygger, tegner, skriver eller eksperimenterer med materialer med fokus på detaljer og præcision. Denne stemning giver plads til, at eleverne kan fordybe sig uden forstyrrelser.

Den opspændte legestemning kendetegnes ved nysgerrighed, eksperimenter og social interaktion. Eleverne forestiller sig nye idéer, afprøver løsninger og deler deres

tanker med hinanden. Her skabes motivation og kreativ tænkning, fordi eleverne ser, at deres bidrag har betydning, og at de kan justere og udfordre hinandens idéer. I praksis kan det fx være forsøg i grupper i fysik/kemi eller kreative fortællinger i dansk eller håndværk og design, hvor eleverne prøver flere løsninger.



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

Den højspændte legestemning involverer kroppen, tempo og skift i handling. Eleverne danser, laver rollespil, bevægelseslege eller hurtige eksperimenter, hvor retning, fart og metode skifter. Denne stemning fremmer spontanitet, engagement og undersøgelse af nye muligheder.

Den euforiske legestemning er præget af intens energi, begejstring og ofte høj aktivitet. I skolen kan den opstå i særlige situationer som spil, performance eller store fællesprojekter. Når tempoet bliver højt kræver det mod fra læreren, fordi den kan være svær at styre og ikke altid fremmer refleksion eller koncentration. Når den bruges med planlægning, kan den give eleverne oplevelsen af succes, fællesskab og kreativ energi.

Ifølge Helle Marie Skovbjerg (2019) kan arbejdet med legestemninger hjælpe læreren med at skabe balance mellem tryghed og udfordring. Ved bevidst at skifte stemning kan undervisningen kombinere fordybelse, eksperiment og kreativ tænkning.

IDEER MED STEMNING

Dansk – Digt og destruktion

FAGLIGT FOKUS: Sprog, metafor og kreativ omskrivning.

AKTIVITET: Eleverne starter i hengiven stemning med at skrive eller læse et digt. De river så papiret i stykker og kaster det op i luften i en opspændt/højspændt stemning. Derefter skriver de et nyt digt om handlingen.

LEGENDE TILGANG: Stemningsskiftet fra rolig fordybelse til fysisk og kreativ udfoldelse åbner nye idéer og associationer.

Natur/teknologi – Minirobotter og legeforsøg

FAGLIGT FOKUS: Teknologi, eksperiment og problemløsning.

AKTIVITET: Eleverne bygger først små robotter i hengiven stemning. De skifter til højspændt stemning, hvor robotterne testes i forskellige legebaner eller udfordringer.

LEGENDE TILGANG: Skiftet fra koncentreret konstruktion til leg med robotter skaber energi, nysgerrighed og kreativ problemløsning.

Ildræt – mig og de andre

FAGLIGT FOKUS: Kropsbasis og samarbejde.

AKTIVITET: Eleverne starter med individuelt at øve sig i en hengiven stemning (fx at dribble med en bold eller bevæge sig til musikken) derefter skifter til opspændt måske euforisk stemning, hvor de deltager i små konkurrencer, holdkampe eller fælles performance.

LEGENDE TILGANG: Stemningsskift fremmer deltagelsesmulighederne i fysisk aktivitet.

POINTER

Variation fremmer engagement

Planlægning for skift mellem hengivne, opspændte, højspændte og euforiske stemninger kan skabe variation og balance mellem fordybelse, kreativ tænkning og fysisk aktivitet.

Kreativitet og nysgerrighed

Åbning af stemninger, fx fra hengiven til opspændt, giver eleverne plads til at eksperimentere, afprøve idéer og udforske nye løsninger.

Motivation og læring

Bevidst planlægning med stemningsskift understøtter både koncentration og energi, så eleverne oplever succes, ejerskab og lyst til at deltage.

ØVEBANE

Planlæg variation

Lav en aktivitet først med rolig, hengiven stemning og tilføj efterfølgende elementer, der skaber opspændt eller højspændt energi.

Start med "Hvad nu hvis?"

Tag en eksisterende opgave og spørg: Hvad hvis vi ændrer tempo, materialer eller den måde eleverne skal interagere eller bevæge sig på? Observer, hvordan stemningen ændres.

Brug kroppen

Tænk kroppen som en ressource til at skifte stemning, da kroppens bevægelser/position har stor indflydelse på stemningen.

STEMME

Elever udtrykker sig på mange måder – med ord, krop, bevægelse, materialer og handlinger. Deres arbejdsformer i undervisningen viser, hvad der optager dem, og hvordan de gerne vil arbejde. Også deres førviden og idéer kan ses som elevstemmer, der peger på retninger for god undervisning (Lundy, L. 2007).

Når man som lærer er nysgerrig på disse udtryk, og giver plads til dem i planlægning og gennemførelse af undervisningen,

styrkes
elever-
nes



oplevelse af medindflydelse, ejerskab og meningsfuld deltagelse (Børnerådet, Danske Skoleelever & UNICEF Danmark, 2024).

Graden af medbestemmelse for eleverne er et samspil mellem strukturelle, pædagogiske og relationelle forhold. Et forløb, der tager afsæt i tydelige faglige mål, hvorefter

eleverne får indflydelse på, hvordan der arbejdes hen imod dem, kan skabe høj grad af medbestemmelse.

Elevinddragelsen viser sig også ved større eller mindre grad af valgmuligheder i undervisningen. Det kan være, når elever vælger arbejdsformer (skriftligt arbejde, podcast, dramatisering), formulerer egne spørgsmål eller beslutter, hvilke materialer der skal bruges i en undersøgelse. Valgmulighederne i matematik kan være mellem konkrete materialer, digitale værktøjer eller egne modeller m.m., mens det i historie kan udforskes gennem kildearbejde, små scenarier eller visuelle tidslinjer. Ved som lærer at være lyttende på elevernes stemmer og handlinger, kan lærerens justering af undervisningen også give udtryk for elevmedbestemmelse.

I legende og undersøgende undervisning får elevstemmer særlig betydning, fordi elevernes handlinger er med til at forme processen, og de bliver medskabere. Her kan Boblemodellen (OsloMet, 2024) bruges som et didaktisk planlægningsredskab, hvor undervisningen opdeles i forskellige 'bobler' med varierende grad af styring. Nogle bobler er lærerinitierede med tydelige rammer og fagligt fokus, mens andre er mere åbne og giver plads til, at elevernes idéer, spørgsmål og initiativer driver arbejdet frem. Modellen synliggør, hvornår elever har mulighed for at påvirke processen, og hjælper med at skabe balance mellem faglige mål og elevinddragelse.

IDEER MED STEMME

Engelsk – Mini-scenescritps eller Improviseret gadeteater

FAGLIGT FOKUS: Sprogbrug, kommunikation, improvisation.

AKTIVITET: Eleverne vælger et tema og skriver en kort dialog mellem to personer.

Aktiviteten skaleres til et legende 'gadeteater', hvor eleverne improviserer langs en rute på skolen og bygger videre på hinandens scener.

LEGENDE TILGANG: Fantasi, improvisation, leg med accenter, roller og situationer.

Dansk – Valg af arbejdsform

FAGLIGT FOKUS: Læsning, fortolkning og formidling.

AKTIVITET: Eleverne præsenteres for forskellige valgmuligheder, til hvordan de vil præsentere en tekst. Det kan være dramatiseringer, podcasts eller digitale fortællinger. Læreren faciliterer, men elevernes idéer og valg styrer projektets retning.

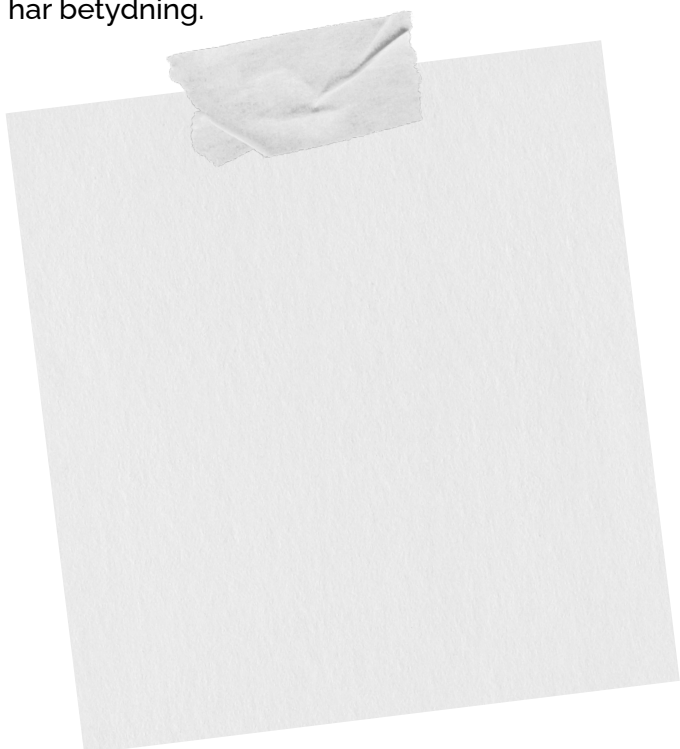
LEGENDE TILGANG: Eleverne tager aktiv beslutning om arbejdsform, er skabende og støttes i processerne.

Samfundsfag – Miniparlament

FAGLIGT FOKUS: Demokrati, argumentation og beslutningsprocesser.

AKTIVITET: Eleverne beslutter et emne for en debat i et miniparlament. De udvikler rummet til debatten, opsætter regler og dagsorden m.m. Læreren lytter og støtter med rammer og muligheder.

LEGENDE TILGANG: Eleverne får ansvar, kan eksperimentere og få erfaringer med at samarbejde i en demokratisk situation der har betydning.



POINTS

Elevstemme styrkes gennem Legende tilgange

Legende og undersøgende rammer giver elever mulighed for at eksperimentere, tage initiativ og påvirke læringen både verbalt og nonverbalt.

Eleverne engageres og motiveres

Når eleverne får rum til at udtrykke sig og inddrages i planlægning og gennemførelse af undervisningen, øges deres engagement og motivation.

Lærerens rolle er lyttende, nysgerrig og rammesættende

Sammenhængen mellem inddragelse, ejerskab og meningsfuld deltagelse er afhængig af støtte fra læreren.

ØV DIG MED STEMME

Start småt med valg

Lad eleverne vælge mellem fx to opgavemetoder eller temaer i et projekt for at teste, hvordan deres input påvirker resultatet.

Brug 'eksperimentelle rum'

Indfør korte legende aktiviteter, hvor eleverne styrer roller, regler eller materialer, og observer hvordan forskellige grader af indflydelse påvirker engagementet.

Reflekter og juster løbende

Vær undersøgende på, hvordan eleverne oplever inddragelsen, og juster i samarbejde med eleverne.

REFERENCER

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

Børnerådet, Danske Skoleelever & UNICEF Danmark. (2024). *Medbestemmelse i undervisningen – fra elevernes perspektiv*. UNICEF Danmark.

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

Lundy, L. (2007). "Voice" is not enough: Conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal*, 33(6), 927-942.

Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, S., & Liu-Constant, Y. (2023). *Playful learning practices*. Project Zero, Harvard Graduate School of Education. <https://pz.harvard.edu/resources/playful-learning-practices>

OsloMet – storbyuniversitetet. (2024). *Boblemodell for undervisningen*. <https://uni.oslomet.no>

Resnick, M. (2019). *Kreativ tænkning: 'Lifelong kindergarten' som tilgang i skole og uddannelse*. Klim.

Skovbjerg, H. M. (2019). *Legestemninger: Stemninger og handlinger i børns leg*. Forlaget Dafolo.

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

Strong-Wilson, T., & Ellis, J. (2007). Children and place: Reggio Emilia's environment as third teacher. *Theory Into Practice*, 46(1), 40-47.

Tanggaard, L. (2010). *Kreativitetens materialitet*. *Nordiske Udkast*, (1), 3-20.

5S'er

Til at tænke og handle med i dagtilbud

Bettina Brandt, Bodil Borg Høj

© Playful Learning

Redaktion

Bodil Borg Høj

Grafisk design

Karen Stine Egelund, Linda Ahrenkiel, Esben M. Rahbek

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 skolen. Vi håber, at du har fået inspiration til at eksperimentere med sted, skript, skala, stemning og stemme i din undervisning. 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

