

"Så sagde vi at..." – når scenarier og legende tilgange giver mening og deltagelsesmuligheder

Skab deltagelsesmuligheder og fællesskaber i legende, (med)skabende og meningsfulde scenarier.

Af Celine Ferot, Center for Undervisningsmidler ved UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole

Introduktion

En gruppe drenge fra 7. klasse står med en kasse. *Dystopia* står der på den. Nede i kassen ligger der blandt andet en hvid dragt, gasmasker, en løgnedetektor, lavalamper og et kæmpestort baggrundsbanner, der viser en dunkel fremtidsby. Banneret hænger de op på bagvæggen i klassen. De snakker sammen med undrende, spændte stemmer: "Hvor tror du, den her løgnedetektor skal være? Hvad mon den skal bruges til?" Klasseværelset ændrer form og bliver drengenes version af *Dystopia*.

Klassen havde netop læst en dystopisk bog. Dele af bogen var svær at forstå, og nogle af drengene havde faktisk opgivet. Scenariet gav dem mulighed for at gøre, røre, fortolke og handle. At lege sig til ahaoplevelser, men også at erfare kropsligt, hvad dystopisk betyder. At få koblet kroppen med begrebet og få mulighed for at handle.

Denne artikel giver en kort indføring i scenarie(didaktiske) tilgange og ideer til, hvordan du kan bruge scenarier i din pædagogiske praksis.

Begrebet *scenarie* angiver, at der er tale om en simuleret situation, et øjebliksbillede eller en handling, der udspiller sig i et særligt miljø. Det kan være en fremtidshandling eller 'noget vi leger'. At være og lære i et scenarie er derfor nært forbundet med det fantasifulde, det fabulerende og legende.

Et scenarie er på den måde en øvebane, hvor deltagerne kan skabe egne fortællinger, handle og skabe sammen. Det kan fx ske i forud skabte scener som *Skoven*, *Stranden*, *Købmanden* eller *Dystopia*, hvor baggrundsbanner og artefakter drager deltagerne til at forestille sig, at 'de er der'. Scenariet kan også opstå, når elever etablerer scener fra en handling i en bog, det kan opstå gennem fortællinger afledt af et materiale, eller i en simulation, hvor deltagerne øver sig i konkrete færdigheder til senere brug. At være i verden, møde og forstå den gennem det fortællende og det handlende, og kropsliggøre erfaringer, kan bidrage til både større forståelse for det komplekse såvel som en dybere forbindelse mellem det teoretiske, det meningsskabende og det handlende (Bruner, 1990).

Du kan bruge scenarier til at skabe:

- mange deltagelsesmuligheder
- rum for legende tilgange, fantasi, medskabelse og fortolkninger
- kropslige erfaringer og dialoger, der kan understøtte et pædagogisk og/eller didaktisk formål

Scenarier i det pædagogiske arbejde tager afsæt i en helhedsorienteret tilgang til læring, hvor der skabes en kobling mellem teori og praksis ved at tage afsæt i eleven eller barnets livsverden og skabe øvebaner for handling, dialog og høj medbestemmelse. For en nærmere forståelse kan man tage afsæt i en teoretisk forståelse om praksisdimensioner, som det fx ses hos Jank og Meyer. Her er 'hoved, hånd og hjerte' en måde at skabe deltagelsesmuligheder og koblinger mellem teori og praksis (Jank, 2002, side 137).



Hovedet: Det talte, det tænkte og det skrevne. Her findes den teoretiske viden og begreber, fagsprog og faglige refleksioner.



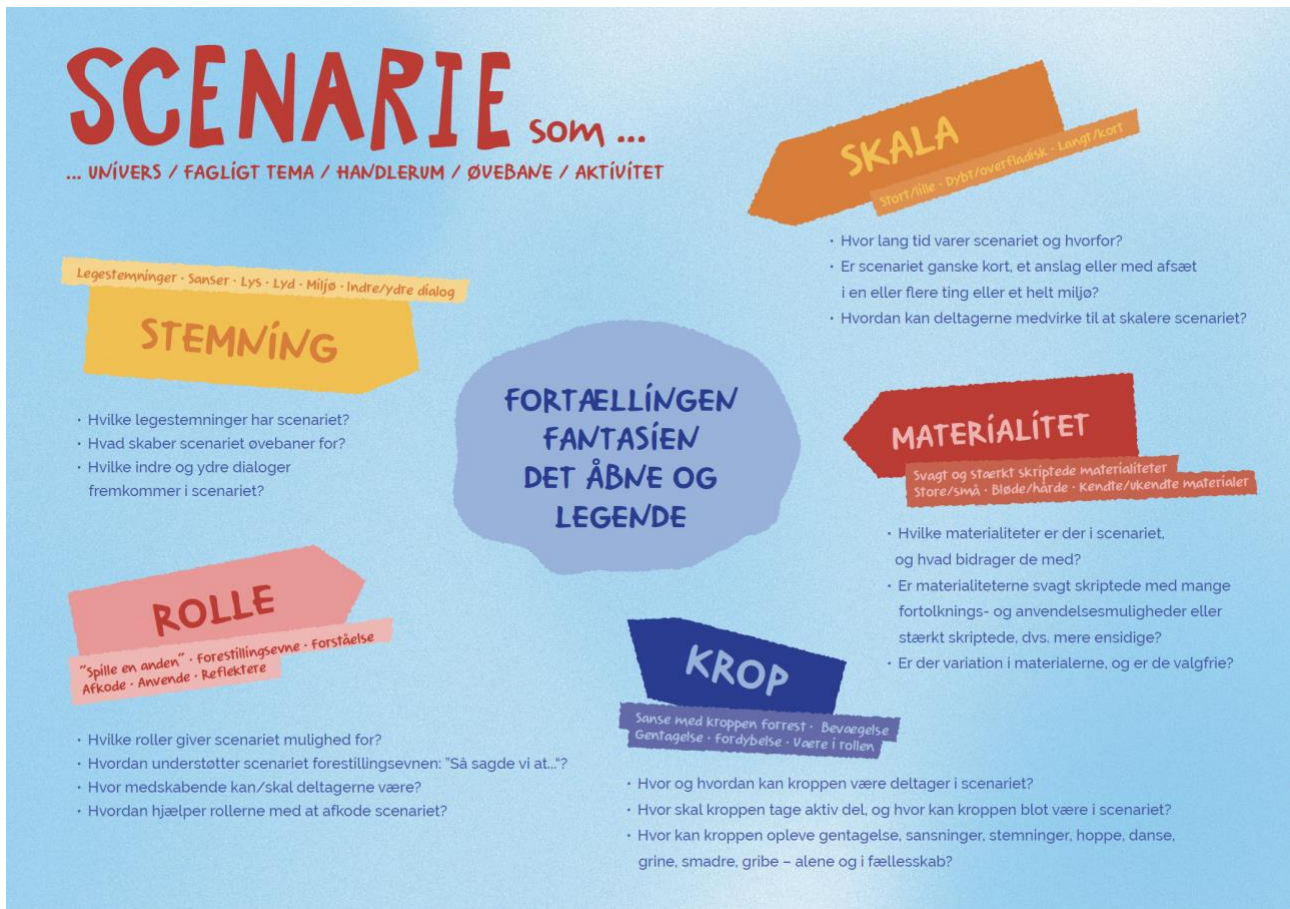
Hjertet: Det meningsfulde, fx elevens holdninger, meninger og betydninger. Empati, værdier, etik og myndiggørelse.



Hænder: Det praksisomsættende. Her handles der: Der bygges, der bruges materialiteter, og der skabes praksiserfaring, som kan anvendes i andre situationer.

Når der arbejdes med scenarier i en pædagogisk ramme, sker læringen ydermere gennem kroppen som en sanselig helhedsoplevelse. I scenariet forenes det teoretiske, det meningsfulde og det handlende med et miljø – altså det rum som handlingen foregår i, mellem de deltagere, der er til stede, og som arbejder sammen i et fælles tredje, med de erfaringer og den viden, som deltagere allerede har (Jank, 2002, s. 143-145).

I eksemplet med *Dystopia* i indledningen fik en bog om et fremtidssamfund, der egentlig ikke havde drengenes store interesse, et nyt liv. Gennem scenariebanneret og en række materialiteter, blev bogens dystopi virkeligt for dem, og drengene kunne gennemspille flere scener fra bogen for derefter at begynde at bruge materialerne på nye måder, og diskutere, hvordan de etiske og moralske udfordringer ved et *Dystopia* kunne behandles.



Overordnet set involverer et scenarie altid en fortælling: et *før*, et *nu* og et *efter* eller blot en af delene. Dvs. et narrativ eller en udfordring, som deltagerne bliver fælles om at løse eller indgå i.

I scenariet bliver fortællingen typisk til gennem legende sproghandlinger som "så sagde vi, at..." og "hvad nu hvis...". På denne måde bliver scenariet en invitation til at skabe med og lege med – også selv om emnet er så alvorligt som dystopi.

I modellen er der nogle pejlemærker, som kan bruges, når der skal planlægges et scenarie, når scenariet er i gang, eller når scenariet skal evalueres. Hvad skal i spil, hvad sker der, når scenariet 'lever', og hvad opstod af både forberedte og uforberedte handlinger?

I modellen er pejlemærkerne nogle, der arbejder sammen, så der kan være flere eller alle pejlemærker i gang i et scenarie, men det er også muligt at udvælge ét eller flere pejlemærker, som der er særlig opmærksomhed på. I korte scenarier, med fx en enkelt materialitet eller ét fokus på kroppen, fx kroppen i gentagelse, er det ikke sikkert, at alle pejlemærker er i spil. Pejlemærkerne vil ofte ende med at være til stede alligevel, selvom det ikke er planlagt.

Deltagerne kan gennem **rolle** få mulighed for at sætte sig i andres sted, spille et perspektiv, de egentlig ikke har, eller få en tænkning, begreb eller handling ind i kroppen.

Rolle kan forstærkes af **stemninger**; dels stemninger, der er sat af sanser (såsom dufte, lyde, lys), dels stemninger gennem legehandlinger (det jeg *gør* med fx *materialitet* eller min rolle). **Skala** kan være det igangsættende, fx det store scenarie med scenariebanneret, men også det lille scenarie, der måske bare tager afsæt i en enkel fortælling eller få materialer.

Materialitet kan også spille en stor rolle i scenarier ved at bidrage til det sanselige, det legende og det undersøgende gennem stor/lille, kantet/rund, blød/hård, ventet/uventet materialitet (eller handling). Materialer kan være meget bestemmende for et scenarie, hvis deres brug kan afkodes enkelt (stærkt skriptet), eller bidrage med det skabende og fantasifulde, hvis materialet kan have mange funktioner (svagt skriptet).

Kroppen skaber, når den er til stede, som det der går forrest: undersøgende, sansende og i bevægelse. Eller kroppen *optager* i gentagelse, i rytmer eller som del af scenariet – den *bliver* rollen. Kroppen kan også eksistere som væren i scenariet, på kanten, som beskuer eller som tavs deltager.

Du kan arbejde med, at pejlemærkerne forstærker hinanden, eller du kan udvælge et eller to pejlemærker, du vil gå i dybden med. På den måde griber pejlemærkerne ind i hinanden – men de er også noget i sig selv.

Hvis du gerne vil læse mere om pejlemærker for legende tilgange, kan du læse mere på playful-learning.dk/kom-i-gang/5-ser-inspiration-til-dagtilbud-og-skole/ eller i hæfterne '5 Ser til at tænke og handle med i skolen' og '5 Ser til at tænke og handle med i dagtilbud', som begge stilles til rådighed ved Playful Learnings arrangement EXPLO26 og senere udgives digitalt på playful-learning.dk.

Her er en række eksempler på forskellige typer af scenarier, som vi har arbejdet med i Playful Learning:

- **Anledningen:** Der kommer brev fra julemandens værksted, hvor han skriver, at han er helt løbet tør for ideer til næste års legetøj. Det er en katastrofe. Hvordan kan vi hjælpe julemanden? Her er brevet anslaget, og værkstedet bliver scenariet. Her vil der være mange roller og derved også deltagelsesmuligheder. Udfordringen kan løses på mange måder og med mange materialer. Tidsmæssigt kan der arbejdes en time eller en dag – eller mere. Det bestemmer kun du og deltagerne.

- **Rejsemetaforen:** Der bygges en ubåd, en flyvemaskine, et tog eller et flyvende tæppe ved hjælp af fx lyde og enkelte materialer, der understøtter 'rejsen', som fx udsigten fra kupéen, fisk der svømmer forbi, eller måske lyden af hestehove, hvis I rejser i hestevogn. I er fælles på vej på en mission, og når I lander, skal I ...? Du bestemmer indholdet. Måske er det stationsundervisning med hver sin mission? Eller måske er der flere åbne opgaver, hvor deltagerne kan indtage roller, øve sig i problemløsning eller dialoger, skabe, dele og bevæge kroppen? Her er anslaget selve scenariets kerne, og missionerne er blot nedslag, der måske understøttes af enkelte materialer.
- **Portalen:** Her rejser vi ikke, vi er allerede ankommet lige midt i det hele – *in medias res*. Deltagerne ankommer direkte i scenariet, som ofte er generisk; det vil sige, at det kan bruges og fortolkes meget bredt. Eksempler kunne være *Dystopia*, *Skoven*, *Stranden*, *Bjerget*. Eller måske et didaktisk mere fokuseret scenarie; det kan jo være deltagerne træder ind i 'folketinget', i '1864' eller måske i 'malerens værksted'. Her er det især miljøet, der skaber rammerne om en oplevelse og erfaring, der giver mulighed for at koble hoved, hænder og hjerte.
- **Lommescenariet:** Det forhåndenværende princip. Et kort anslag, måske blot en lille fortælling om stenen i din lomme, om fuglen på vej til børnehaven eller om dengang Grundtvig lærte at cykle. Lommescenarier er åbninger til legende og fabulerende tilgange. Her øver vi os i at dele fortællinger, at bruge virkemidler og at bruge det, vi lige har set, eller det, vi mener, kan anspore til fantasi, (fagligt) fællesskab og deltagelse.
- **Simulatoren:** Her skaber scenariet rammen om at udforske nogle af de praksissituationer, vi møder i vores hverdag, fx jobsamtalen, mødet med en borger, hvordan man spørger nogle om at lege sammen, eller måske hvordan man går til købmanden eller i Brugsen. I simulationen kan man også gøre deltagerne til eksperter, der instruerer andre i noget almindeligt forekommende: Skriv en instruktion eller lav en guide, der hjælper rumvæsnet til at stå ubemærket i kø i Bilka! Hjælp din nye kulturelt uvidende ven til at opføre sig eksemplarisk under næste højtid i familien! Her er virkelighedsnære handlinger i hovedsæde – hvad kan man sige, hvad kan man gøre, og hvordan tænker og taler alle rollerne i sådan et simulatorscenarie. Ofte med fokus på de mindste tegn og betydninger.
- **Crime scene:** Her er scenariet rammen om et mysterium, måske noget magisk, måske et *escape room*. Måske skal der findes en ring, en løbehjulstyv, eller en gåde skal løses. Alle scenens materialiteter kan have afgørende betydning, og der er fokus på at løse opgaverne sammen. Denne type scenarie kan minde lidt

om et *storyline*-forløb, hvor begivenhederne skaber progressionen, og deltagerne er indbyrdes afhængige.

Ovenstående scenarietilgange er kun nogle af mange varianter, og de kan selvfølgelig kombineres. Scenarier og legende tilgange *kan* skabe deltagelsesmuligheder, kreativitet og (fagligt) fællesskab gennem legestemninger og legehandlinger. Ud over at være en ramme for samvær om faglige intentioner skaber scenariet derfor også en ramme, hvor deltagerne egen livsverden, dannelse og væren i verden sammen med andre folder sig ind. Jo mere medskabelse og meddigtning et scenarie kan have, fx gennem åbne opgaver, missioner eller udvikling af roller, hvor deltagerne kan bruge og gøre sig erfaringer, desto større liv får scenariet. Og jo mere plads får legen.

Scenariet kan være fast og allerede bygget på forhånd, sådan at deltagerne indgår i et scenarie og begynder at fortolke, leve og udvikle på scenariet, fx med afsæt i materialer, kroppen eller temaet. Scenariet kan også være undersøgende i sig selv; deltagerne skaber scenariet ud fra det forhåndenværende i rummet (eller i en scenariekasse), og her opstår selve scenariet ud fra legehandlinger, dialoger, fortolkninger og kroppe.

Tre tanker om det gode scenarie

- Skab den gode fortælling, der kilder i maven, giver mulighed for medskabelse og meddigtning, og som skaber øvebaner. Vær ikke bange for det lidt akavede, skæve eller den uventede vej ind i fortællingen.
- Skab plads og rum for, at det slet ikke går, som du havde tænkt dig. Det gode scenarie har muligheder for at udvikle sig – det ender aldrig. Og nogle gange er netop dét bedre, end man skulle tro.
- Skab hverdagsscenarier. Mange små greb som "hvad nu hvis...", uventede materialer og sansninger kan skabe stærke deltagelsesmuligheder. Flere stemmer sammen synger stærkere og med flere facetter.

Erfaringerne fra Playful Learning har blandt andet vist, at brugen af scenarier i pædagogisk praksis har sin egen plads. Det kan noget at lege sammen, at lade kroppen bevæge sig i scenarier, at få sanserne i spil og kombinere hoved, hænder og hjerte. At bruge sin stemme og at lytte. At være sammen om et fælles tredje, hvad enten det er en mission, et *Dystopia*, en vandring i skoven eller at lytte til havet – eller hvad vi nu finder på. Deltagelsen og koblingen til fællesskaberne og til hinanden i scenarier er en meget ønsket konsekvens. Scenarier er øvebane for det fællesskabende og det legende.

Litteratur

- Ahrenkiel, L. & Egelund, K.S. (2026). *5 S'er. Til at tænke og handle med i dagtilbud*. Playful Learning.
- Bruner, J. S. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Brandt, B. & Høj, B.B. (2026). *5 S'er. Til at tænke og handle med i skole*. Playful Learning.
- Jank, W., & Meyer, H. (2002). *Didaktiske modeller: Grundbog i didaktik*. Gyldendal.
- Jørgensen, H.H. & Schrøder, V. (2024). 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
- Paarup, N., & Rask Andresen, S. (2017). *Storytelling i undervisningen: 42 gode historier til lærere og pædagoger* (2. udg.). Dansk Psykologisk Forlag.
- Skovbjerg, H. M. (2021). *10 tanker om leg*. Dafolo.