



**BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur**

Nr. 66 2022 • Årgang 38 • ISSN online 2446-0648 • [www.buks.dk](http://www.buks.dk)

Per Kallehauge

**Konstruktionsleg – Visuelle noter om  
værkstedskultur i en designbørnehave**

Søgeord

*børnekultur; design; konstruktionsleg; værkstedskultur; æstetiske læreprocesser*



*To billeder fra et træværksted på Sanseslottet. Det fungerer som et »mini-maker-space«. Bemærk at meget af værktøjet er i børnehøjde. Og børnene ved godt, at når noget ikke er i børnehøjde, så er det voksen-værktøj. Bemærk reolen nederst til højre. Her er stumper og stykker til fri afbenyttelse, når børnene selv tager initiativ til »leg med sager«.*

»Nej... Teenage Mutant Ninja Turtles har ikke øjne i nakken!!!!«, siger Hans til byggepædagogen. Hans er 5 år. Der er gang i en Lego-leg, og vi bygger Turtles-figurer. Byggepædagogen har lavet en fejl. Turtles-figurerne er 2 Lego-dupper dybe, og byggepædagogen har fundet en sort klods med 2 dupper til at lave øjne med. Det betyder, at klodsen kan ses i nakken af figuren. Hans opdager fejlen og tilbyder straks at rette den (nedslag nr. 9).

Formålet med de 11 nedslag i praksis, som dokumenteres herunder i billeder og tekst, er for det første at skærpe opmærksomheden på, hvordan konkrete legeprocesser forløber. Gennem den tætte beskrivelse, her også illustreret med billeder af forløbene, udfoldes den sammenhæng og kontekst disse lege eksisterer i. For det andet gennem fokus på den voksnes rolle, især i dialogen med børnene, at bringe nye aspekter til de roller vi kan tage, når det gælder at understøtte disse processer, og hvilke redskaber vi kan tage i brug, når vi skal gøre plads til legen. Helt konkret kan de simplificerede »spillekort« ses som mentale »cue-cards« til den dialog, vi som voksne har med børnene omkring deres legeprocesser. Det er vigtigt at være bevidst om det sprog og den dialog, vi har med børnene. For det tredje vil jeg give nogle skitser til den værkstedskultur, der skal til, for at legeprocesserne kan opstå frit. Jeg bruger begrebet værkstedskultur for at pointere, at der er mange faktorer, der indgår. Både rummet, de konkrete værktøjer, den pædagogiske ramme osv. Og det er noget, der skal vedligeholdes og er afhængig af de aktører, der optræder i det mulighedsrum, hvor legen foregår.

Formålet med disse nedslag er:

- 1) at skærpe opmærksomheden på, hvordan konkrete legeprocesser forløber. Gennem de tætte beskrivelser, her også illustreret med billeder af forløbene, at udfolde den sammenhæng og kontekst disse lege eksisterer i.
- 2) Gennem fokus på den voksnes rolle, især i dialogen med børnene, at bringe nye aspekter til de roller, vi kan tage, når det gælder at understøtte disse processer. Og hvilke redskaber vi kan tage i brug, når vi skal gøre plads til legen. Helt konkret kan de simplificerede »spillekort« ses som mentale »cue-cards« til den dialog, vi som voksne har med børnene omkring deres legeprocesser. Det er vigtigt at være bevidst om det sprog og den dialog, vi har med børnene.
- 3) Jeg vil give nogle skitser til den værkstedskultur, der skal til, for at legeprocesserne kan opstå frit. Jeg bruger begrebet værkstedskultur for at pointere, at der er mange faktorer, der indgår. Både rummet, de konkrete værktøjer, den pædagogiske ramme osv. Og det er noget, der skal vedligeholdes og er afhængig af de aktører, der optræder i det mulighedsrum, hvor legen foregår.

### Om processerne

Konstruktionsleg har en stor plads blandt kommercielle kulturprodukter. Lige fra stableklodser til små børn i vuggestuealderen og til et Lego-Star Wars byggesæt. Nogle byggesæt er endda mærket 18+ og dermed pr. definition beregnet til voksne. Lego er blevet verdens største legetøjsfirma på baggrund af konstruktionslegen. Den udfolder sig i mange arenaer og med mange forskellige typer af artefakter. I vuggestue-alderen er der megen energi i konstruktion og »dekonstruktion«. Der bruges megen tid på at ødelægge den konstruktion, som barnet selv eller den voksne har lavet. Man søger netop den stemning, der opstår, når tårnet vælter. Konstruktionen er kun et redskab til at opnå den stemning.

Konstruktionslegens udfoldelse er selvfølgelig afhængig af det mulighedsrum, der bliver skabt for barnet. Blandt andet de materialer og det værktøj barnet har til rådighed. Alle børneværelser og daginstitutioner er fyldt op med muligheder for konstruktionsleg. Lego fylder meget på hylderne. Konstruktionslegen er også tit udgangspunkt for andre typer af lege. Hvad enten det er borgen af Arla-mælkekasser på legepladsen, som giver anledning til den traditionelle cowboy- og indianerleg, eller Star Wars-legen i børneværelset, efter at far har hjulpet med at samle det dyre Star Wars fly, som var julegaven i år. Så konstruktionslegen er tit basis for eller redskabet til andre typer af lege (f.eks. nedslag nr. 7). Konstruktionslegen er ikke så teoretisk udfoldet, især ikke med et børnekulturelt udgangspunkt. Arne Tragetons bog *Konstruktionsleg i børnehave og børnehaveklasse*<sup>1</sup> er en meget grundig bog og stadig aktuel trods dens mange år på bagen.

Eksemplerne i disse nedslag stammer fra den konkrete pædagogiske praksis i Designbørnehuset Sanseslottet<sup>2</sup>. Det er Kolding kommunes tema-daginstitution omkring design. Kommunen brander sig omkring »Design« bl.a. pga. Designskolen og designvirksomheder. Kommunens motto er: »Sammen designer vi livet«. Alle kommunens institutioner, skoler osv. skal arbejde med design. Sanseslottet er sat i værk for at arbejde specielt med designpædagogik i børnehøjde. Pædagogikken tager udgangspunkt bredt i arbejdet med æstetiske læreprocesser.

Institutionen er bygget op med forskellige værksteder. F.eks. »Værkstedet« som har fokus på billedprocesser. (En kollega og jeg blev opfordret til at skrive en artikel til en Dafolo-udgivelse »Vi gør kultur«<sup>3</sup>, om den nye styrkede læreplan, emnet: Kultur, æstetik og fællesskaber. Den har fokus på børns tegneprocesser i en børnekulturel sammenhæng.)

Andre værksteder på »Slottet« er »Kriblekrablerne«, som har fokus på natur, »Spilopperne« som har fokus på musik og teater, og til sidst »Byggepladsen« som er et værksted for konstruktionsleg. Det vil sige, at der altid er kreative værksteder åbne i Sanseslottet. Og børnenes leg udfolder sig i disse værksteder.

Jeg har længe gået og tænkt på at følge Dafolo-artiklen om tegneprocesser op med noget lignende omkring et andet område, nemlig konstruktionsleg. I Corona-foråret 2020 havde jeg tid til at udarbejde nogle refleksioner over den pædagogiske praksis på netop konstruktionslegen.

I første omgang blev det til en række plakater, som kunne indgå i Sanseslottets 10-års jubilæums fejring i foråret 2020. Den fest blev desværre ikke til noget. Nedslagene i denne artikel er en bearbejdning af disse plakater. Jeg har gennem de sidste 10 år arbejdet med kreativitet, værkstedskultur og konstruktionsleg på Sanseslottet og dette er nogle nedslag derfra. Jeg har gennem alle mine aktive pædagogiske år haft, hvad man kunne kalde et »mini-maker-space« og draget en masse erfaringer der. Selv om man ikke er fyldt 3 år og først lige er startet i børnehave, kan man få rigtig meget ud af at deltage i en værkstedskultur. Ja, selv vuggestuebørn bliver stolte over at få lov til at svinge en hammer og prøve en sav. Værksteds-erfaring og især værktøjs-erfaring starter ikke i skolen, og slet ikke først med faget »håndværk og design«, som er obligatorisk i 3-6 klasse<sup>4</sup>. Der er mange vigtige, nødvendige, essentielle, spændende udfordringer, der kan arbejdes med fra vuggestuealderen.

Nogle af beskrivelserne er traditionelle konstruktionslege med legesager (Lego osv.) Resten er fra aktiviteter i et træværksted, som man også kunne kalde et »mini-maker-space«. Der er grundlæggende 3 typer af aktiviteter der: Den første er voksen-støttede projekter og processer. Her saver, hamrer, limer og maler de flyvere, skibe biler osv. Det er helt individuelle forløb og bliver kun færdige i den hastighed, børnene orker det. Når man lige er startet i børnehave, kan det godt være svært at save bare en lille pind over. Det betyder, at der konstant kan være 30-50 forskellige børneprojekter i gang. Det kræver meget hylde plads og organisering. De fleste af børnene kan sagtens huske, hvad de er i gang med, selv om der går tid mellem børnenes aktivitet på værkstedet.

Den anden type af aktiviteter på træværkstedet er »leg med sager«. Der er hylde med små og store stumper træ, dimsedutter og dingener. Regulære klodser og irregulære klodser. Det er altid spændende at dykke ned i disse kasser, og nogle gange overtager den leg de mere voksen-styrede processer.

En tredje leg er værktøjsafprøvning. Det er i sig selv en aktivitet at prøve kræfter med værktøj og materialer. Det er vigtigt at give rum for denne type af leg også, og det er en type leg, man sagtens kan starte med i vuggestuen (nedslag nr. 3)

### Om dialogen

Billeder på mangfoldigheden i børns konstruktionsleg og de 11 nedslag beskriver meget forskellige æstetiske læreprocesser. Mange af processerne har været »...øh, hvad skete der lige der«, og det har først været i dialogen med børnene, i en konkret dialog, og i forfølgelsen af den uventede retning processen lige nu har taget, at vi sammen har fundet ud af eller formuleret hvad det var, der skete.

Dialog er en væsentlig del af støtten, vi kan give til børnene. Det er ikke altid til at vide, hvad der er indgang til den proces, som barnet lige præcis er i gang med. Et meget konkret eksempel på det er børnenes værktøjsafprøvning: Som voksen har vi en hel klar mening om, hvordan værktøj og materialer hører sammen. Hammer og søm hører sammen, sav og træstykke hører sammen. Men hvis man har noget metal, så er det ikke det smarteste at bruge en træsav. Så i stedet for at udstede et forbud og skælde ud, hvis barnet forsøger på det, er det vigtigt at indgå i en åben dialog omkring forholdet mellem værktøj og materiale

Det er først gennem den konkrete erfaring, barnet opnår færdigheder. Derfor er der også en stor variation af værktøj tilgængelig på et levende træværksted. Og derfor er det også vigtigt, at der er stor grad af fri adgang til at eksperimentere med disse værktøjer. Så i stedet for at udlevere materialer og værktøj, må vi voksne indgå i en dialog og tillade eksperimenter med værktøjerne. Man kunne for eksempel sige: *»Hvilket værktøj tror du vil være bedst til denne opgave...«* og acceptere valget og opleve sammen med barnet, hvordan det så fungerer. Og måske supplere med en bemærkning om, at *»...jeg tror, at den her sav er det bedste bud, men du er velkommen til at eksperimentere«*. Selvfølgelig inden for rammer af det sikre.

Når man netop har det store udvalg af forskelligt værktøj, får barnet et andet forhold til det. Det er for eksempel smart både at have sløve save og meget skarpe save, og selvfølgelig holde øje med om barnet kan håndtere dem. Lynhurtigt opstår der en bevidsthed om værktøjets kvalitet. Blandt de mere erfarne til at håndtere en sav blev det en kamp om de meget skarpe save. De fik hurtigt betegnelsen »motorsav«. Det er kun gennem denne eksperimentering, at denne erkendelse vil opstå.

De mentale »cue-cards« på de følgende sider er også en hjælp til dialogen. De er inspireret af de kort, der hjælper skuespillere, talere og tv-værter med at huske, hvad de har at sige. De bruges typisk i tv-produktioner, hvor de kan holdes off-camera og ikke ses af publikum. På samme måde i det eksperimenterende fællesskab, der kan skabes i et værksted, hvad enten det er billedværksted, et medieværksted, et musikværksted eller som i dette tilfælde et træværksted. Jeg har forsøgt at uddrage en essens af hvert af de nedslag, jeg har beskrevet. Andre essenser kunne selvfølgelig udtrages, og barnet har helt sikkert sin helt egen dagsorden. Det var ikke meningen i første omgang, at de cue-cards skulle bruges direkte i værkstedskulturen, i den pædagogiske situation.

For at dialogen med det enkelte barn skal være så udfoldet som muligt, er det vigtigt at gøre sig disse overvejelser. De har så for mig resulteret i denne række af netop mentale »cue-cards«. De er udtryk for mine refleksioner over de enkelte nedslag. De er også udtryk for min forståelse af de enkelte individuelle processer. For eksempel i nedslag nr. 11, hvor jeg er vildt imponeret af barnets evne til at efterligne en kompliceret konstruktion. Men for barnet var det bare et redskab til en leg med en prinsesse-dukke. Og den skulle selvfølgelig have et slot at bo i. Der gav sig så udtryk i et »cue-card«, hvor der er to ens figurer. Den ene er lyserød og med et lille tårn.

Disse »cue-cards« kunne så bearbejdes til nogle plakater, som kunne bruges til at have fokus på processerne for det enkelte barn. Ophængt i værkstedet kunne de bidrage til dialogen med det konkrete barn. Disse visuelle præsentationer kunne måske være med til at svare på det svære spørgsmål: »...Øøøøh, hvad skete der lige der??«.

De træværkstedes-aktiviteter, der er beskrevet i disse nedslag, er lavet sammen med vuggestue- og børnehavebørn, dvs. børn i alderen 1-6 år. Ja, jeg mener 1 år!! Man skal bare kunne løfte en hammer, så kan man også have stort udbytte af at være med på træværkstedet. Jeg har lavet lignende aktiviteter med børn i indskolingsalderen. I den alder kan dialogen selvfølgelig være meget mere sprogligt kompliceret. Og børn i den alder kan være meget mere bevidste om den rolle, de selv tager i en værkstedskultur. Der brugte jeg med stor succes en række betegnelser for den måde, det enkelte barn var til stede på værkstedet: »Entreprenøren«, »Højhusbyggeren«, »Den stille slider«, »Hulebyggeren«, »Den højtråbende slider«, »Den der bare kigger på«.

Når de lige havde fået forklaret hvad en entreprenør er, var de helt med på beskrivelserne. De kunne sagtens se sig selv. Og følte sig anerkendt. På samme måde med de mentale »cue-cards« i denne artikel.

### Om kulturen

Jeg bruger flittigt begrebet værkstedskultur. Det er især, fordi der skal en kultur til, for at de eksperimenterende lege, som er beskrevet i disse nedslag, kan opstå. Og det er en kultur, der hele tiden skal vedligeholdes. Den består af mange forskellige facetter. F.eks. kan man nemt forfalde til en undervisnings- og instruktionskultur. Der er selvfølgelig ikke noget galt i at lave 10 ens skibe, fordi man skal i skoven og sejle i åen, som løber gennem kløften. Men ejerskabet opstår først, når det er barnet selv, der formulerer projektet. Og så kan forløbene strække sig over lang tid uden at barnet mister interessen.

Hvordan børnene agerer i et træværksted, er også baseret på pædagogikken i hele daginstitutionen. På Sanseslottet er de forskellige værksteder karakteriseret ved åbenhed og tilgængelighed. Der er altid mulighed for selv at eksperimentere med materialer og gå i gang med forskellige æstetiske processer. Det er tit i et legefællesskab, at processerne opstår. I nedslag nr. 10 opstår en leg omkring adgangen til stumper og stykker og adgangen til søm og hamre. Legen er startet af en enkelt dreng, men snart er der rigtig mange involveret i produktionen af en walkie-talkie. Den leg kan kun opstå, fordi børnene ved, at det er OK at eksperimentere indenfor de rammer, de har lært gennem mange forløb på træværkstedet. Og den kan kun opstå, hvis bygge-pædagogen lærer at sidde på sine hænder og lade eksperimenterne flyde. Det kræver mod og improvisation at agere i en sådan kultur. Når nye børn kommer til, lærer de hurtigt kulturen at kende.

Billedmaterialet som ligger til grund for nedslagene, er screenshot taget fra procesvideoer, som er lavet til alle de beskrevne forløb i nedslagene. Det gør også, at de ikke er i en super god opløsning, og nogle af billederne er lidt slørede, ud over at børnenes ansigter selvfølgelig er sløret. Videodokumentation har blandt andet den fordel, at man kan opøve sig i at have fokus på processerne og ikke så meget fokus på produkterne. Man kan bruge kameraet som nysgerrig interviewer og dokumentere den dialog, man har med børnene. Og man kan holde øje med blikretninger, reaktionstider, interaktioner mellem børnene, som kan være svære at huske, hvis man ikke har noget materiale, der kan bakke ens hukommelse op.

**Tilfældige prikker - hvad er nu det?**

**Fra leg til byggeprojekt - og tilbage igen.**

**Hele vejen - jeg går den selv.**

**Hvad sker der når de voksne vender ryggen til.**

**Må man godt efterabe?**

# Mentale cue-cards

The top row features three panels. The first panel shows a hand holding a smartphone displaying a colorful image, with a blue cube and a blue square below it, and an arrow pointing from the square to the cube. The second panel shows a group of children playing with dolls and a tablet, with a large blue abstract shape and geometric shapes below. The third panel shows a hand drawing on a piece of paper, with a green staircase and a green arrow curving over it below.

**Fra flade billeder til rummelige figurer.**

**Fællesskabet styrker kreativiteten.**

**Når man øver sig, kan man nå langt.**

The bottom row features three panels. The first panel shows a group of children sitting around a table, with two green stylized human figures below. The second panel shows a hand pointing at a wall with colorful circles, with a green Christmas tree below. The third panel shows a hand holding a stack of colorful blocks, with a purple background and text below.

**Det hele starter i vuggestuen - også når man skal lære at save.**

**Tryk på knappen og helikopteren finder et juletræ**

**Har Teenage Mutant Ninja Turtles øjne i nakken?**



## Nedslag 1



## Fællesskabet styrker kreativiteten.

### 1. Hvad mon det er for en bunke pinde vi skal kigge på her til samling?

”Men det skal nok gå, for Christoffer har taget guitaren ned, så skal det nok blive hyggeligt.” Det synes de at tænke. Til formiddagssamlingen har vi taget projekter med fra træværkstedet. De er ikke helt færdige, og nogle skal holdes sammen med en snor.



### 2. Russiske guitarer!

Mange i børnehaven har før set guitarprojekter fra træværkstedet, men ikke alle kan lige huske, hvad det nu er, den der russiske guitar hedder. Men det skal vi prøve at gøre noget ved. Så Christoffer har lovet at lede et lille orkester og snakke om russiske guitarer.



**3. Men først skal der lige stemmes.** Og selv om man ikke har en færdig guitar, kan man godt gå op i det. Luftguitar kan man altid spille. Så lyder det næsten som et lille orkester. Men der skal også være til en lille snak om, hvor langt den enkelte er kommet i processen, og især hvad det næste step i processen er.





#### 4. Forskellige former.

Og så var der tid til at snakke om, hvilke former guitarer kan have. Christoffers guitar har mange runde og bløde former, og man skal huske hullet, for det er jo der, lyden kommer ud. Og det skal en russisk guitar selvfølgelig også have.



#### 5. Fællesskabet.

Fællesskabet og koncentrationen var stor. Og der var lydhørhed over for både musikken og detaljerne i billederne af de russiske orkestre, hvor der både var store og små trekantede guitarer. Og en bas-balalajka, der blev nødt til at stå på gulvet.

Børns kreative processer og projekter er individuelle, og de kan ikke presses ned i en skabelon. De skal selv gå vejen i deres tempo. Når det er sagt, er fællesskabet i børnegruppen og vedligeholdelsen af en værkstedskultur helt central også for de individuelle projekter. "Fællesskabet" er mange ting, og nogle gange skal man kigge efter i hjørnerne, lægge mærke til det, der sker før og efter vi siger, at nu går vi i gang.

Fællesskabet er den legekultur, der er i børnegruppen. Er den anerkendende og inkluderende? Fællesskabet er også relationerne mellem de enkelte børn. Har alle en ven? "Balalajka-orkester"-samlingen var

en del af denne tænkning. Tilfældigvis var der mange, der var i gang med at lave trekantede guitarer (balalajkaer). Og så var lejligheden der til at lege et lille orkester.

Hvordan lyder russisk musik, når det er udsat for 4 ufærdige balalajkaer og Christoffer på spansk guitar? Der er tid til det hele. Der er tid til fællesskab, og der er tid til individuel udfoldelse. Især er der fokus på at lytte til de enkelte børns helt egne ideer til, hvordan en trekantet guitar skal se ud. For nogle er det en bestemt farve. Andre har en hel klar ide om en udsmykning. Og der er næsten altid en Spiderman på banen.

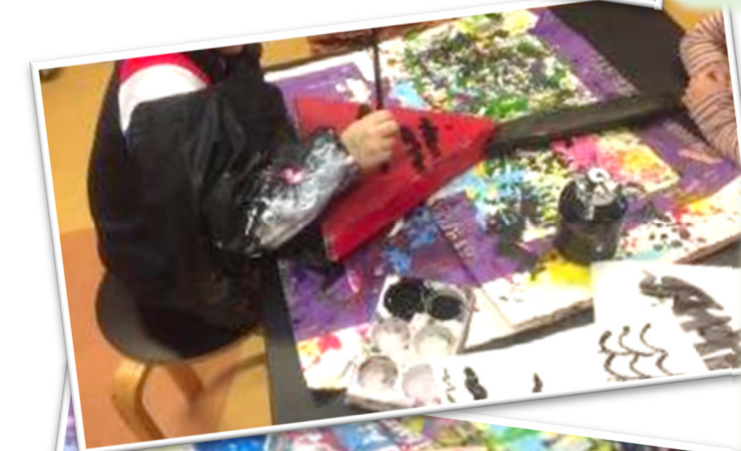
## Nedslag 2

# Når man øver sig, kan man nå langt.



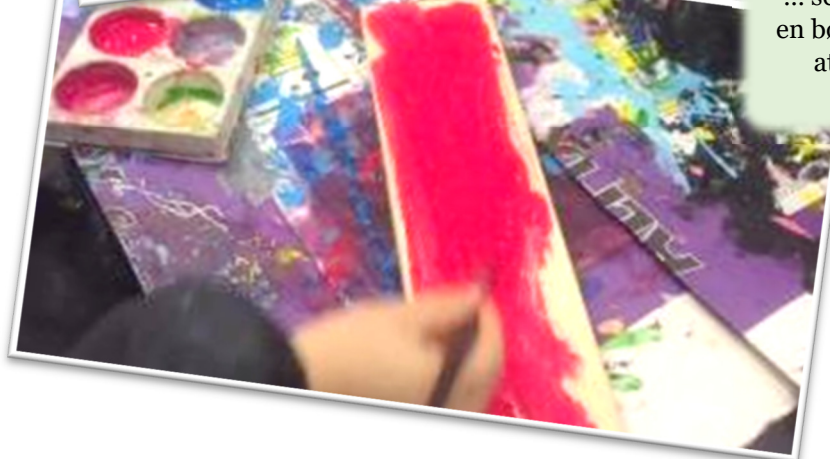
### 1. Farverne ligger fast.

Rød og blå, det er Spidermans farver. Det ved enhver rask dreng og pige. Og så kan man altid lige kigge på nettet for at få inspiration til, hvordan man kan lave en Spiderman-guitar. For det er det, den skal være. Længe var en høj udsmykning også på banen, måske på grund af den trekantede form. Men det endte med en Spidermans-udsmykning. Så kommer udfordringerne: Det er svært at overskue spindelvævsmønster. Det giver udfordringer med penslen.



### 2. Så er der tid til at øve.

Første reaktion kan tit være: "...det kan jeg ikke finde ud af". Men hvis man sammen får kigget på spindelvævsmønster og får det brudt i små overskuelige trin, bliver det lidt nemmere. "... se denne streg er lige som en bølge." Og så er der tid til at prøve de forskellige elementer.





**3. Nu ligner det noget.**  
Så kommer modet også. Det er pludselig blevet nemt, både spindelvævsmønster og edderkoppen kommer med.



**4. Færdiggørelse!!**  
Nu kan ideerne og forestillingen inde i hovedet endelig komme til udtryk. Når processen er brudt ned i nogle små og overskuelige bidder, er det nemmere at komme videre og tilfredsheden bliver stor, når man kommer helt i mål med projektet. Især når man selv har gået alle skridtene.

**Egne ideer kan også være uoverskuelige.**

Det er godt at have en plan. Og når man har lyst til at have en Spiderman-udsmykket guitar, kan man lige pludselig finde ud af, at det måske var en uoverskuelig plan. De færreste kan alting, første gang de prøver. Derfor skal man øve sig. Og det er ikke naturligt for alle at øve sig. Man skal så at sige øve sig i at øve sig. Nogle kaster sig bare ud i det, mens andre har en stopklods lige her.

De skal overbevises om, at det er helt OK at øve, prøve og gøre fejl. Og langsomt opdage, at den oprindelige ide godt alligevel kan gennemføres, man skal bare lige gå en omvej. Det er lige her, pædagogens rolle er vigtig. Man skal gribe momentet, når processen er gået i stå. Det er der, frustrationen opstår. Det er interessant og givende at dykke ned i disse øveprocesser. De er forskellige fra barn til barn, og behovet kan pludselig opstå, når man mindst venter det.

## Nedslag 3



**Det hele starter i vuggestuen - også når man skal lære at save.**



### 1. Materialer giver modstand.

En gammel sløv mini-nedstryger er perfekt til at øve savebevægelser for et vuggestuebarn. Den bider sig ikke fast i træet og da slet ikke i fingeren. Men kroppen skal selv lære det, musklerne lærer hurtigt, så længe der ikke er modstand fra træet. Alligevel søger øjnene støtte fra den kendte voksne fra vuggestuen.

### 2. Det rigtige værktøj.

Men med en rigtig sav, så går det derudad. Det skal ikke være en legetøjssav eller billig sav. Den rigtige sav giver den rigtige fornemmelse i kroppen.





### 3. Leg med sager

Når der ikke er plads til at save eller koncentrationen til at lære "svære" værktøjer at håndterer, er det godt der er mulighed for bare at lege med klodser. Og der er faktisk også nogle man gerne bare må hamre nogle søm i.

#### Det hele starter i vuggestuen.

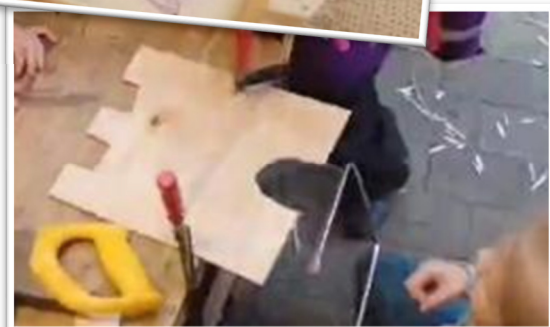
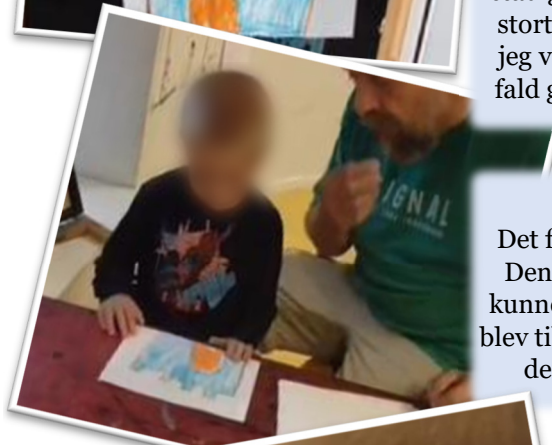
For mange der besøger Sanseslottet på rundvisning, kommer til træværkstedet, og får at vide, at her er der også vuggestuebørn, der saver og hamrer, er forbavselsen stor. Også selv om de får at vide, at der selvfølgelig altid er voksne til stede. Men for os er det blevet naturligt, at det starter der.

Også når det gælder værktøjshåndtering. Fascinationen af aktiviteten er under alle omstændigheder stor, også for den alder. Og man kan sagtens have en værkstedsteds-

kultur, hvor man har 3-4 vuggestuebørn, der er i gang med "hamreskole", samtidig med at nogle bare lidt større børn er i gang med deres projekter, hvad enten det er dukkeseng eller flyvemaskine.

Og lige pludselig går det stærkt. Motorikken får lov til at udfolde sig. Evnerne bliver hurtigt udviklet. Man skal også huske, at det ikke er forbeholdt drenge. Pigerne har som regel større motorisk fokus og kan, hvis de får lov, overhale drengene.

## Nedslag 4



# Hele vejen - jeg går den selv.

### 1. Vi starter med en ide!!

”Jeg har lavet en guitar og en helikopter. Men der er stadigvæk energi, fantasi og ikke mindst tid til endnu et stort projekt. Ta.. daaaa. Jeg vil gerne lave en borg. Og jeg ved præcis, hvordan den skal se ud. Jeg kan i hvert fald godt tegne den, sådan som jeg gerne vil have den.”

### 2. Diskussion om størrelsen.

Det første vi lige skulle have på plads, var størrelsen!!! Den første tegning og 3 andre ark af samme størrelse kunne nok med lidt god vilje forestille en borg. Men det blev til en lillebitte borg, og det var jo ikke meningen!! Så derfor måtte vi have gang i nogle større ark papir.

### 3. Så er vi i gang med at tegne ”arbejdstegning”

4 ark af en passende størrelse, der tilsammen giver den størrelse borg, han havde forestillet sig, blev fundet frem. Og så var det bare at gå i gang med at tegne. Egentlig skulle det ”bare” være en arbejdstegning, men i processen tog fantasien og kreativiteten over, og der kom flere og flere detaljer med på tegningen.

### 4. Overførsel til stor plade.

4 stk. borg-sider med mange skydeskår er tegnet færdig, og det er tid til at overføre dem til en plade, så siderne kan blive savet ud. Der er andre, der forestiller sig, at de skal være med. Det er inspiration til mange.

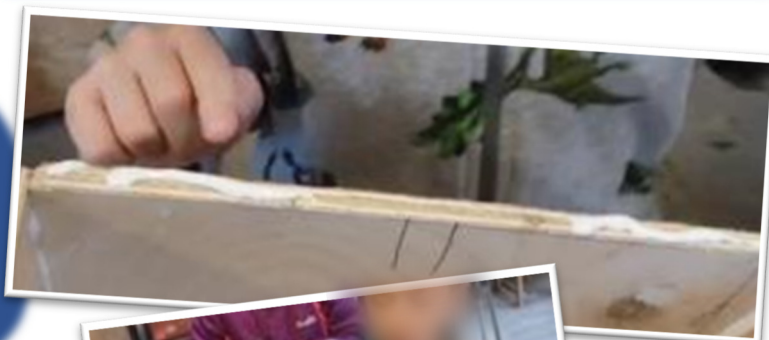
### 5. En rigtigt borg skal jo ha’ en port.

Det var vigtigt, at borgen fik den port, den havde på den oprindelige tegning. Det krævede så en anden sav, nemlig en deкупørsav. Så kan man lave den helt rigtige runding. Efter en del forhandling har han reduceret antallet af skydeskår fra de oprindelige rigtig mange på tegningerne til 2. Det var til at overskue at få savet!!



### 6. Der hvor porten er....

Her er han ved at montere sider på en lidt tykkere bundplade og er nået til den side, hvor porten er savet ud i pladen. Og han tænker selv, at der selvfølgelig ikke skal være lim, der hvor porten er. Selv ikke den altid observante bygge-pædagog havde tænkt så langt. Selvstændig tænkning!!!!



### Hele vejen - jeg går den selv.

Borgprojektet her er et eksempel på en børnestyret designproces. Det kan kun lade sig gøre, fordi hans "proceshukommelse" og hans "procesforståelse" er så høj. Stod det til ham, skulle vi arbejde på projektet hver dag. Uden forstyrrelse af andre børn på værkstedet. Men forståelsen af processen strækker ud over de "små vinduer", der bliver ham til gode. Det handler om turtagning, og om at lade andre komme til. Børn skal gå hele vejen selv. Vi skal ikke presse på for at overskue problemstillingerne 3-4-5 led ud i

processen. De skal selv opleve problemstillingerne, før de kan bidrage til at løse dem. Vi tænker tit alt for langt frem i processen.

Når de står foran problemet, kommer der tit uventede løsninger - netop fordi de står midt i processen. Alt det håndværksmæssige mestrer han uden at blinke. Alle projekterne er savet af børnene selv. Det handler om at dele det op i små bidder. Det er en selvfølge, at det er selvgjort.

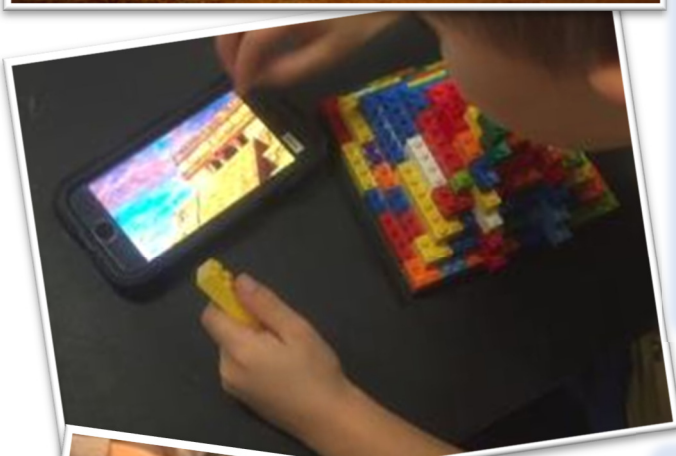




## Fra flade billeder til rummelige figurer.

### 1. Fra 2 til 3 dimensioner.

Nu snakker vi ikke kvantefysik på højt plan .... men alligevel!!! Hvis Lego-legen får lov til at udfolde sig, vil mange komme til at kunne lave en pyramide. En relativt kompleks rummelig figur. Men mange evner at lave figuren uden hjælp. Måske med lidt "sidemandsoplæring", hvis kammeraten er nået lidt længere. Så kan der hurtigt produceres mange pyramider.



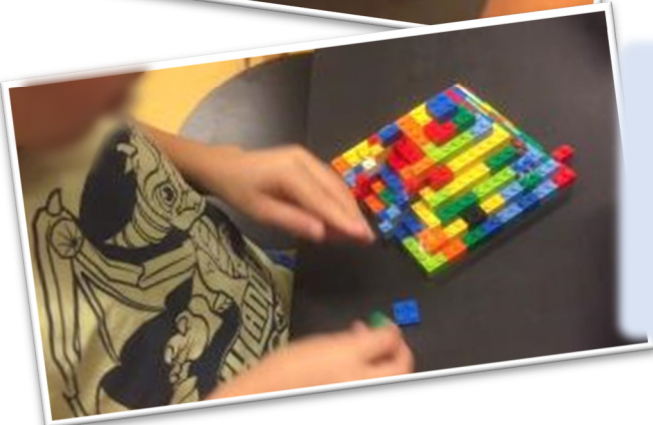
### 2. En pyramide er ikke bare en pyramide.

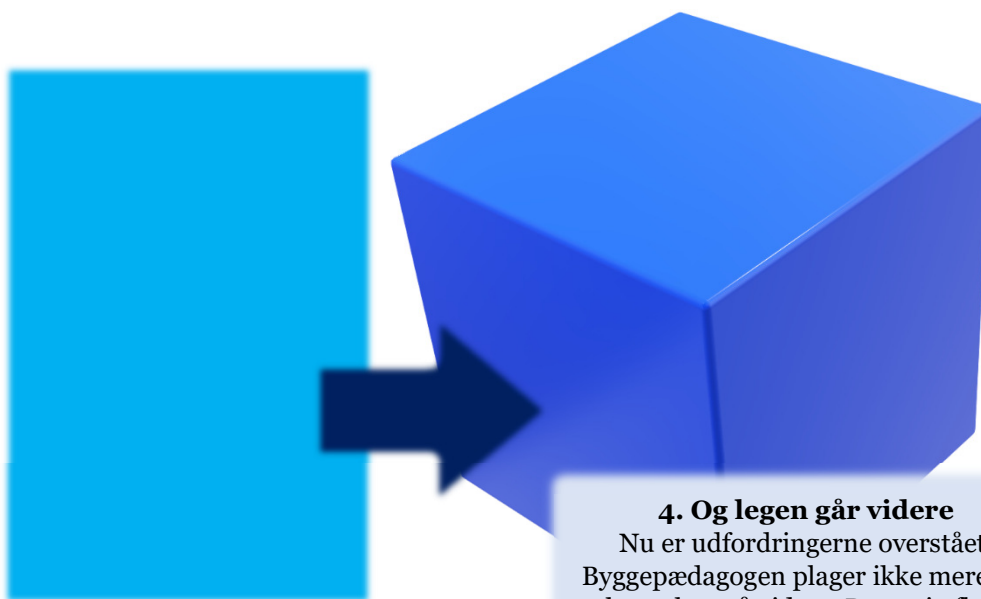
Vi surfede nettet for at finde et billede af en pyramide. Vi fandt hurtigt ud af, at en pyramide ikke bare er en pyramide. Vi faldt over et billede af en sydamerikansk trappepyramide. Straks blev det til en udfordring. Kan den egyptiske "normale" pyramide ombygges til en pyramide som på billedet?



### 3. Vi bruger da begge hænder

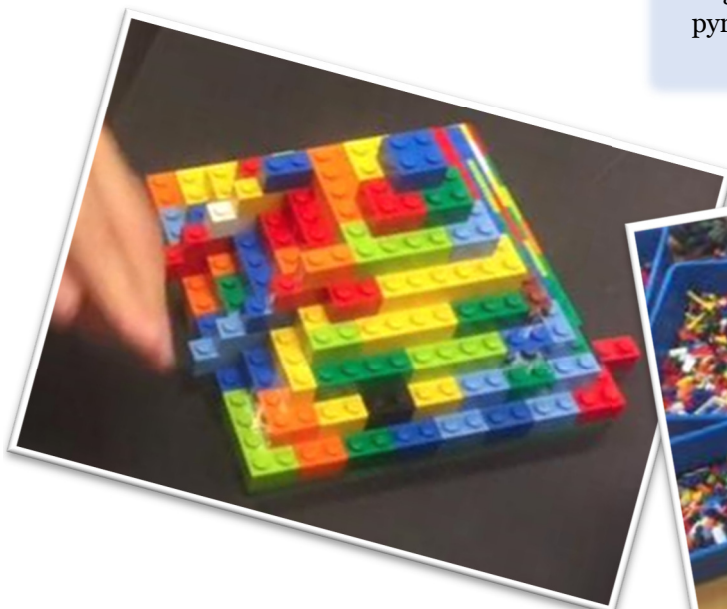
Jamen .... hvor svært kan det være! Kun med billedet på iPhonen gik processen straks i gang. Lynhurtigt blev det til en trappepyramide som på billedet. Det kunne ikke gå stærkt nok. Begge hænder blev taget i brug. Og meget sikkert blev billedet omdannet til en rummelig form.





#### 4. Og legen går videre

Nu er udfordringerne overstået. Byggepædagogen plager ikke mere, og legen kan gå videre. Der er jo flere pyramider, der skal produceres. Det foregår bedst på gulvet.



#### En pyramide er ikke bare en pyramide.

Vejen fra 2 til 3 dimensioner er ikke kun noget, der foregår på arkitekt-, ingeniør- og lignende kontorer. Børn har i legen gode forestillingsevner. Typisk er det historier og fantasi, der dyrkes. Det kan komme ud på mange områder.

Nogle børn er så visuelt stærke, at de uden problemer kan omsætte et billede fra en google-søgning til ombygning af en almindelig egyptisk pyramide, så den i stedet for bliver til en sydamerikansk

trappe-pyramide. Det er også det, man kalder spatial/rummelig intelligens. Han har set billedet af en sydamerikansk trappe-pyramide en gang og går straks i gang med at kopiere den efter billedet.

Det er en evne han ikke nødvendigvis selv kan sætte ord på. Den er opstået i den stadige leg med konstruktions-materialer. Og lige pludselig lægger man mærke til det. Vores opmærksomhed skal hele tiden være skarp for at lægge mærke til disse processer og evner. Det er i legen, de udfordres. Den giver dem rum til at vokse.

## Nedslag 6

# Tilfældige prikker - hvad er nu det?



### 1. Hvem siger hvordan en helikopter skal males.

Hvorfor kan en helikopter ikke være leopardprikket?? Det var i hvert fald det naturlige valg for hende. Det er vel den naturligste ting i verden. Så den gode gule farve blev valgt, og den sorte farve til prikkerne blev fundet.



### 2. Hvor kan vi klemme noget mere pink ind.

De filosofiske diskussioner er overstået, resten af helikopteren skal males, og det skal selvfølgelig være med yndlingsfarven ... pink!!

Som vi naturligvis selv har blandet.



### 3. Hvor mange propeller har en helikopter?

Nu er vi næsten helt færdig. Der mangler kun den lille propel. For en helikopter har jo 2. En stor og en lille.



#### Hvordan forklarer eller diskuterer man med et barn om et "filosofisk" æstetisk problem: Hvad er "tilfældige" prikker?

Hvorfor kan en helikopter ikke være leopardprikket?? Det var i hvert fald det naturlige valg for hende. Det er vel den naturligste ting i verden. Så den gode gule farve blev valgt, og den sorte farve til prikkerne blev fundet. De første prikker blev sat i et pænt og velordnet mønster. Her bemærkede bygge-pædagogen så, at det måske lignede en terning?? Det var måske en helt unødvendig indblanding i en kreativ proces?

Så udfoldede der sig en æstetisk samtale med en 5-årig pige på et højt filosofisk niveau. Det bedste ved processen var vel diskussionen om tilfældige og ikke-tilfældige prikker. Er tilfældige prikker "pænere"? Kan man øve sig i at være "tilfældig"? Det blev i hvert fald også en udfordring for byggepædagogen at gøre den æstetiske vurdering konkret. På en måde så det blev til en ligeværdig diskussion.

Og så skulle der selvfølgelig være masse af lyserød farve på den også. Helikopteren blev i hvert fald leopard prikket!!

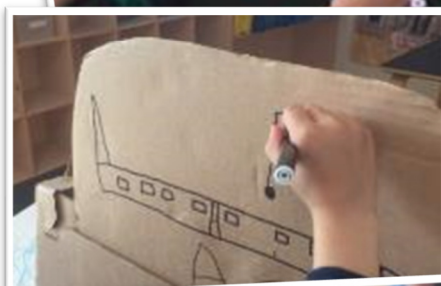
# Fra leg til byggeprojekt - og tilbage igen.

## Nedslag 7



### 2. Vi bygger en lufthavn

"Vi fandt også nogle biler. Der var også nogle papkasser. Og straks blev det til en lufthavnsleg"



### 3. Det udvikler sig.

"Lige pludselig var der både kontrollårn, landingsbaner, og brandslukningskøretøjer. Det blev til en rigtig god leg, bare fordi vi skulle øve os i at tegne flyvere."



### 4. Vi ser videoen fra tegnelegen.

De samme drenge var faktisk i gang med at lave flyvere på udeværkstedet. De var nået til at flyverne skulle males. Men lige inden de skulle i gang, fandt vi lige videoen fra deres tegne/lufthavns leg.

**5. Leg giver anledning til tegninger og tegninger giver anledning til leg.**

Fra leg til byggeprojekt og tilbage igen.



**6. Der er lige tid til en lufthavns leg igen.**

Inspireret af at se video af deres lufthavns-leg med udgangspunkt i tegninger, blev de lokket til igen at gå i gang med at bygge en lufthavn, der passede til deres træ-flyvere.



**7. Nu skal flyverne være færdige.**

Men det varede ikke længe før maleprocessen kaldte. For det var vigtigt at blive færdig. De havde været så meget på træværkstedet, at de vidste, at der skulle regnes tørretid ind, før den færdige flyver stolt kunne bringes med hjem.



**Fra leg til byggeprojekt og tilbage igen.**

Et nedslag om børns evner til at vandre/springe/hoppe fra æstetisk udfoldelse (tegning), til leg, til byggeproces, tilbage til leg. Hele tiden med fuld koncentration. Det er 2 sammenhængende forløb, der viser, hvordan drengene ubesværet vandrer fra legen, tegnesituationen, processen omkring flyverne, malesituationen, tilbage til lufthavnslegen som blev gentaget, nu på gulvet.

Det var faktisk bygge-pædagogen, der stillede "krav" om, at de skulle lege, før de "måtte" male flyverne og gøre processen færdig. Det spændende er, at alle de forskellige processer mestrer de til fulde, og det hele er bundet sammen af legen. Processen med at lave flyvere har selvfølgelig været over et længere forløb. Den har været drevet af deres motoriske evner og deres ønske om at få lov til at få en flyver med hjem. Vel at mærke en flyver, man helt selv har lavet. Det giver en hel anden dimension til legen.

## Nedslag 8

# Tryk på knappen og helikopteren finder et juletræ



### 1. Helikopteren er snart færdig.

Efter mange besøg på træværkstedet er helikopteren snart færdig. Der er savet, limet og hamret. Nu mangler der kun at montere propeller, så kan den komme ud at flyve. Lige hjem til værelset, hvor den kan indgå i samlingen. Den skal lige males over det hele i lige de farver, han bedst kan lide.



### 2. En pind med en stor propel på.

En stol monteret på en stor plade med hjul under og noget, der med god vilje lige er en styrepind og vupti ..... kan vi lege helikopterleg i stor størrelse.



### 3. Et instrument eller et instrument?

"Nå man skal lege helikopterleg, skal man også have instrumenter" siger bygge-pædagogen.

"... Skal vi så spille musik??? For at helikopteren kan flyve?" .... spørger børnene. Det er jo logisk nok. Men det gav anledning til en lang snak om forskellen mellem et "spille"-instrument og så et instrument der f.eks. sidder i en bil, som de jo kender. Eller i en helikopter!!



### 4. Papkasser er altid gode til kreative løsninger.

10 papkasser blev fundet frem. Og der blev fundet på alle mulige instrumenter. Både til fart og til højde. Til lys og til at finde vej. Man havde jo set far bruge Google-maps i bilen. pludselig var der et helt specielt instrument.

Hvis man trykkede på knappen, kunne helikopteren selv finde juletræer. Og det var ikke engang jul.



### 6. En dygtig besætning.

Så er det tid til at tage billede af hele besætningen, der har været med til at producere instrumenter til den store helikopter. Så langt inde i legen havde børnene sikkert glemt, hvad den "hemmelige" plan var: Nemlig at få taget et billede, som kunne monteres på helikopteren. Så man på helikopteren kunne se, hvem der styrede, og hvem der bare var passagerer.



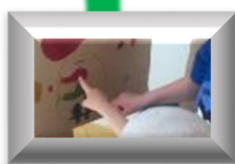
### 5. Den store helikopterleg.

Nu er alle instrumenterne blevet monteret, og legen kan gå i gang.



### 7. Billedet er printet.

Nu skal der klippes og limes.



### 8. Et sidste touch.

Limlak kræver fingerspidsfornemmelse. Men først og fremmest kræver det, at man skal overbevises om, at det faktisk bliver gennemsigtigt, når det tørrer. Og det er tit nu at Dronning Margrethe bliver nævnt. Denne teknik hedder nemlig "decoupage". Og det er en teknik, som hun også bruger i stor stil når hun skal være kreativ. F.eks. når hun laver kulisser til fjernsynsudsendelser. ....og H.C. Andersen brugte det også!!!

### En helikopter der finder juletræer .... selv.

Et instrument er et instrument!! Da vi havde slået fast, hvad der menes med instrumenter, når det gælder helikoptere, så fik fantasien frit løb. Papkasser kan bruges til mange ting og i dette tilfælde bruges til at tegne de forskellige instrumenter. der skal til, for at en helikopter kan flyve.

Tit løber legen ud af et sidespor. Nogle gange bliver den fuldstændig transformeret og

ender et helt andet sted. Andre gange bliver den udvidet, så helt nye lag bliver føjet til en eksisterende leg.

Det var slet ikke jul, og helikopter-flyvning var nok ikke en hverdag for disse børn. Men derfor kan man jo godt forestille sig en hel "automatisk juletræs-findende helikopter". Da instrumenterne var tegnet, og den store helikopter var "samlet", kunne legen endelig gå i gang for alvor.



# Har Teenage Mutant Ninja Turtles øjne i nakken?

## Nedslag 9



### 1. Vi har selv lavet Lego en model.

Med fælles hjælp har vi lavet en model af en Turtle. Teenage Mutant Ninja Turtles har forskelligt farvede masker. Leonardo har en blå maske, Donatello har lilla maske, Michelangelo har orange maske, Raphael har rød maske. Alt dette har en turtles-interesseret dreng jo fuldstændig styr på. Både navnene og farven på deres masker. Så når først modellen er lavet, går der ikke lang tid, før alle 4 er lavet.



### 2. Nu er der kommet lidt krop på.

De ligger her så fint på rad og række. Selv med et lille antal klodser ser de meget livagtige ud.



### 3. Nu vender de ryggen til.

Her vender de alle ryggen til, og fint ser det ud. Vi accepterer, at munden går igennem på begge sider. Der var ikke nok af de helt smalle og flade Lego klodser.



### 4. Ups.. øjne i nakken

Byggepædagogen har også lavet sin Leonardo, og her vender den ryggen til. Han bliver straks belært om, at det er helt forkert!! De har ikke øjne i nakken. Det er jo en byggefejl!! Du skal kun bruge en 1-dut-klods, ikke en 2-dut-klods. For hvis du gør det, fortsætter øjet jo helt om i nakken. Det dur jo ikke!!



**5. Lyn reparation**

”Nu skal jeg lige ordne den for dig!!!”

**6. Vi bygger selv videre.**

Alle hoveder er repareret, så de tilfredsstill alle krav. Herfra i processen har han ikke længere behov for støtte. Han går straks i gang med at udforme en krop.

**7. Og selv et bælte er der kommet på.**

Så er det blevet til en hel figur, og selv bæltet er kommet på. Han nåede kun en krop den dag. Men så kan man heldigvis udskifte hovederne, så man skiftevis kan lege med Leonardo med den blå maske, Donatelli med den lilla maske, Michelangelo med den orange maske eller til sidst Raphael, der har en rød maske.

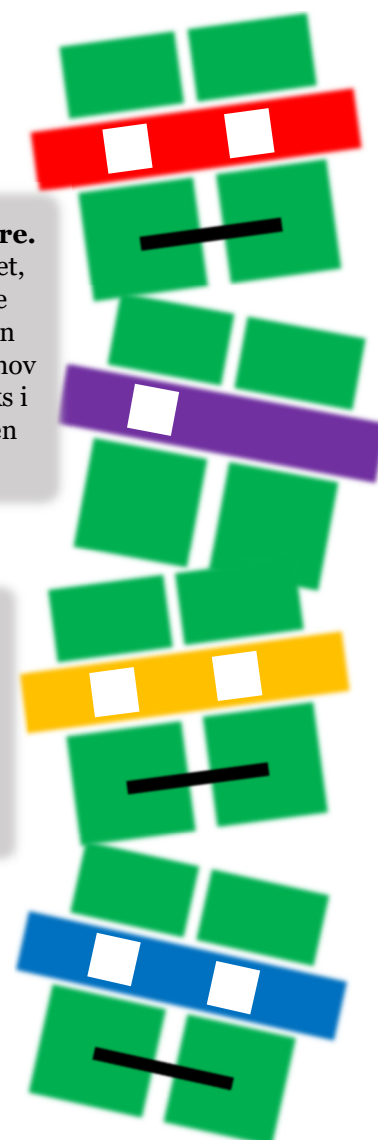
**Om den kommerielle kultur, og hvordan vi omfavner den.**

Den kommerielle kultur fylder rigtig meget i børnenes liv. Tydeligst er det selvfølgelig ved fastelavn, hvor udklædningen langt hen ad vejen er bestemt af, hvilken Disney film der senest har haft premiere.

Det kan man begræde. Eller man kan omfavne det! Det er i hvert fald det, børnene gør. De bruger det som råstof til deres leg, og vi voksne skal stå tidligt op

om morgenen for at følge med. Alle detaljer skal være rigtige. Børnene ved meget mere end de voksne. Det skal man huske at anerkende. Det er ikke sikkert, at børnene ved hvor Turtles-navnene kommer fra. Men det kunne så give anledning til lidt ”ninja-kunst-historie”. Så konklusionen på det hele er, at Teenage

Mutant Ninja Turtles ikke har øjne i nakken!! De klarer sig ved hurtighed og en hel masse andre egenskaber, som det lige passer ind i legen.



# Hvad sker der når de voksne vender ryggen til.

## Nedslag 10



### 1. Forskellige processer i gang.

Der er altid gang i store og små projekter på træværkstedet. Der er guitarer, der skal stemmes, flyvemaskiner som skal have vinger på. Så er der dem, som bare skal øve sig i at save. Bygge-pædagogen har travlt med at hjælpe og guide.

### 2. Men hvad sker der her....??

Men med ryggen til den travle bygge-pædagog sker der ting og sager. I bogstaveligste forstand leg med ting og sager. En dreng har sat en omfattende produktion i gang. Heldigvis var der en masse relativt ens små stykker træ, og der var adgang til passende størrelse søm, og hamrene hang lige i nærheden. Han var en rigtig organisator, og straks var der rigtig mange børn i gang. Alle styret af en fælles ide.



### 3. En produktion af walkie-talkie

Inspirationen var sikkert fra en skitur, hvor de havde lejet walkie-talkie til at snakke sammen på vej ned af bjerget. Sådant kunne man da selv lave!!! Man kunne lave mange. Det er bedst hvis der er mange med til legen, og alle bliver inddraget i god ro og orden.



### 4. Modellen finpudses

Detaljerne skal være i orden, selv om det kun er et søm i en klods. Her er en ikke helt "autoriseret" brug af en dekupørsav. Men klods blev pudset og blev acceptabelt fin.



### 5. En butik skal der selvfølgelig være.

Da produktionen efterhånden havde fået en hastighed og et omfang, opstod ideen med en butik. Legen bredte sig ud over et større areal. Der blev handlet og diskuteret priser. Tilfældige, der kom forbi, blev involveret i legen og sikkert også tiltrukket af de billige priser. Byggepædagogen var slet ikke involveret og greb kun ind, da butikken blev udvidet med søm i kasser. Her kunne man så købe en håndfuld søm. Der var nok ikke så smart at få spredt over hele legepladsen!!



### 6. Så skal vi huske at rydde op.

... jo bygge-pædagogen greb også ind til sidst og insisterede på, at der skulle ryddes op. Men de kunne nok se fornuften i, at legen kunne fortsætte den næste dag.



### Hvad sker der når de voksne vender ryggen til.

Når børnene overtager værkstedskulturen. Eller rettere, når det er en del af værkstedskulturen, at der er rum til, at børneinitierede processer kan udfolde sig. En type af projekter på udeværkstedet, hvor barnet ønsker at lave en bestemt ting. Pædagogens rolle ved disse projekter er at støtte og hjælpe. Alt save-arbejdet laver børnene selvfølgelig selv. Det er projekter, som børnene har mulighed for at gå til og fra, afhængigt af hvor lang koncentrationen og energien for det enkelte barn er.

Det er, hvad man kunne kalde "åbent værksted". Børnene er drevet af ønsket om, at tingene skal ligne noget og skal være noget bestemt, en flyvemaskine, en guitar, en færg. De ved, at det er svært, og at det tager lang tid. De er også drevet af stoltheden af

det færdige projekt. Men der er en voldsom hamre-aktivitet bagerst i lokalet. Her er 5 børn i gang på et meget lille område. Det er ikke noget, som pædagogen har sat i gang, men det gør ikke koncentrationen mindre, nærmere tvært imod. Det, der foregår her, er ikke mindre end en fabriks produktion af walkie-talkies.

Disse børn er nemlig deltagere i en velorganiseret leg, der er sat i gang af, hvad der umiddelbar ser ud som en enkelt dreng. Det er i hvert fald hans butik, produktionen går til. Her er det legen, som er motor i aktiviteterne.

Mange børn er med i legen på forskellig måde. Mange vil gerne bidrage til produktionen, nogle kigger bare på og undrer sig over, hvad der nu sker. Nogle går op i at købe i butikken, som straks også bliver etableret.

## Nedslag 11



**Må man  
godt  
efterabe?**

### 1. En kompliceret Kapla-figur.

Bygge-pædagogen sidder ved bordet med vores store kasse af Kapla-klodser. For at invitere til hyggelig leg og samvær sidder han også og bygger. Det inspirerer mange, der lige kommer forbi. Nogle gange er det figurer, der opstår i dialog med børnene.

F.eks. er det altid sjovt at hjælpe med at skrive navne. Det kan godt lade sig gøre, når man bare har klodser nok. Nogle gange er det høje tårne. Så er der altid nogle børn, der overtager. Men denne gang var det et forsøg på at lave en kompliceret figur. Man er vel ikke bygge-pædagog for ingenting.



### 2. En kopi.

Man sidder sjældent alene, og i dag kommer der en 4-årig pige forbi. Uden kommentarer går hun straks i gang med at bygge. Lynhurtigt har hun gennemskuet modellens komplicerede rækkefølge af klodser på højkant, flade klodser rundt i cirkel, overlap osv. Efter få forsøg mestrer hun figuren. Og den kan hurtigt komme i højden.

### 3. Det er godt vi har mange klodser

Vi skæver lidt til hinanden. Og tænker begge to, om der nu er klodser nok. Men det er der heldigvis.



#### 4. Og så var det bare et slot.

Byggepædagogen skulle helt klart vise, hvor dygtig han var. Men for pigen var der et helt andet mål. Det viste sig, at hun havde en lille prinsesse-figur i lommen. Den manglede det helt perfekte slot. For hvad er en prinsesse uden et slot!! Prinsesseleg er altid en god leg, også når man sidder alene ..... sammen med andre ved en byggeleg.

#### Den grundlæggende læringsstrategi for børn er at efterabe!!

Helt centralt hos børnene er at efterligne, kopiere og efterabe. Hvad sker der så lige, når en pige på 4 år efteraber den mest komplicerede "Kapla-figur", som pædagogen synes, han kan lave - kun for at lave et slot til sin lille dukke!!!!

Byggepædagogen tager sig også tid til at bygge sammen med børnene. Det giver anledning til mange ting. Børnene bliver tiltrukket af hyggen og samværet. De får lov til at bidrage og bygge med. Der er altid plads til tryghed og hygge. Det giver plads til at sammenligne og udfordre.

Og nogle gange er der bare nogle, der har behov for at efterligne.

### Noter

1. Konstruktionsleg i børnehave og børnehaveklasse: konstruktionsleg 1-7 år; Arne Trageton; Kroghs Forlag; 2004.
- 2 Designbørnehuset SanseSlottet, Kolding Kommune: <https://designboernehuset.aula.dk/>.
- 3 Vi gør kultur: kultur, æstetik og fællesskab i børnehøjde; Kim Jerg, Kaare W. Nielsen, Per Kallehauge, Dorte Kier og Maria Burgård; Dafolo, 2019.
- 4 Håndværk og design hjemmeside på EMU: <https://emu.dk/grundskole/haandvaerk-og-design>.

### Biografi

*Per Kallehauge, Master MBU, designer, pædagog emeritus, er uddannet som »Kunsthåndværker – keramisk formgiver« i Kolding, før han begyndte at arbejde som pædagog. Han har gennem 27 aktive år som pædagog arbejdet med kreative processer på forskellige måder i områderne: medier, værkstedskultur og børns billedprocesser. Han har gennem mere end 35 år arbejdet med medier og især med demokratisering af medierne. Han har arbejdet med alternativ journalistik og var med til at starte en af de første nærradioer i Danmark, Radio Aalborg, i begyndelsen af 80'erne. I 90'erne har han i sit pædagogiske virke, først med integration af flygtningebørn og senere i SFO og daginstitution, arbejdet med videoprojekter og brug af computerens multimedie muligheder i pædagogisk sammenhæng.*

*Per Kallehauge har en Master i børne- og ungdomskultur og blev i 2010 ansat på Designbørnehuset SanseSlottet, en del af Kolding Kommunes designsatsning. Han har gennem mange år været gæstelærer på UC-Syd indenfor æstetiske læreprocesser. Han har længe gået og tænkt på at udfolde en børnekulturel tilgang til konstruktionsleg, som kom til udtryk i Dafolo-artiklen om tegneprocesser. I første omgang blev det til en række plakater til SanseSlottets 10-års jubilæums fejring i foråret 2020. Den fest blev ikke til noget. Men det gjorde de noter og nedslag, som ses på de foregående sider.*

