

# BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 70 2025 • Årgang 41 • ISSN online 2446-0648 • [www.buks.dk](http://www.buks.dk)

Mitte Marie Wagner og Heidi Andersen

## Makkerskab og legemod – et rollespilsprojekt i en fritidsordning

### Resumé

Artiklen undersøger, hvordan et innovationsprojekt, der bliver ledet og iværksat af en pædagogstuderende, kan trække spor ind i en Fritids Ordning (FO) børnegruppe fra 0.-6. klasse og har været med til at udvikle en kollegagrube og styrke deres legemod. Projektet lykkedes med at give børn og pædagoger oplevelser, der med udgangspunkt i børnenes perspektiver motiverede deltagerne til at være en del af en legekultur med legemod og mange forskellige muligheder for deltagelse og samskabelse, samt med at se mulighederne i det lokalt forankrede netværk omkring FOén. Fokus for projektet var rollespil, leg, styrker, motivation og vidensdeling. Den legende tilgang gav pædagogerne mulighed for at understøtte børn i udsatte positioner, og de fik indsigt i nye ressourcer og styrker hos deltagerne.

*Nøgleord: motivation; legemod; innovation; samskabelse; børneperspektiv: rollespil*



Billede 1. Legemod og innovation i fritidsordning kulminerede i spændende rollespilsdag – hvor børn og voksne legede sammen! (Foto: Mitte Wagner)

Artiklen her vil beskrive, hvordan et innovationsprojekt, der bliver ledet og iværksat af en pædagogstuderende med fokus på rollespil, kan trække spor ind i en Fritids Ordning (FO) på en kommunal skole og være med til at udvikle en kollegagrube og styrke deres legemod og knytte bånd til lokalforankrede netværk, der kan understøtte institutionens involvering og samskabelse med nabolaget mange år frem i tiden. Artiklen vil analysere, hvordan legen i rollespil giver børn og voksne deltagelsesmuligheder, og hvordan børneperspektivet kan blive bærende, så både børn og voksne bliver motiverede til at deltage i fællesskabet i fritidsordningen. Artiklen vil have særligt fokus på børns leg på tværs af klassetrin i en almindelig folkeskole fra 0-6 klasse.

*Skoledagen er slut. Duften af bål rammer næsen, idet døren til legepladsen åbnes. En pædagog klædt ud som »Kromutter« forsyner de tørstige børn med frugt, lækende saftvand og hjemmelavet mælkebøtteblomstelsir. Kroen er fyldt med musik, børn, forældre og søskende. For enden af legepladsen høres en pædagog råbe »Er Orange hold klar? Ja! Er Grønt hold klar? Ja!« Starttruttet lyder og kampmusik med middelalderlige toner for fuldt drøn giver stemning af kampplads. De bevæbnede, udklædte og forventningsfulde børn sætter i energisk løb mod hinanden. Kampen om fjendens fane udkæmpes indlevende og empatisk sammen med forældre og søskende, store og mindre børn kæmper med og imod hinanden. Hele legepladsen summer af leg og glæde for første gang i lang tid. (En beskrivelse af rollespilsdagen, der afsluttede projektet.)*

Fra marts til maj 2023 blev projekt *Rollespil* gennemført i en fritidsordning (FO) i Nordsjælland. Projektet blev ledet af talent- og bachelorstuderende Heidi Andersen fra Københavns Professionshøjskole i hendes 3. (og 4 praktik) og vejleder på projektet var lektor Mitte Marie Wagner ligeledes fra Københavns Professionshøjskole.

Artiklen er skrevet i et samarbejde mellem Mitte og Heidi. Mitte underviser i faget *socialinnovation og entreprenørskab*, hvor studerende lærer at udfordre eksisterende pædagogiske praksisser og organiseringsformer og udvikle nye, der bidrager til at håndtere udfordringer og nytænkning inden for pædagogprofessionen. Nogle af hovedelementerne i undervisningen er projektledelse, projektdesign og undersøgelser og samarbejder med partnere udenfor uddannelsesinstitutionen. Det var på baggrund af disse erfaringer fra praksis, at Heidi søgte og blev godkendt som »Talentstuderende«. Talentforløbet er et individuelt forløb, som foregår i forlængelse af VK-forløbet og i forbindelse med 3. praktik. Den studerende forventes på højt fagligt niveau at lede, iværksætte og formidle pædagogiske udviklingsprocesser i praksis og vil modtage ekstra vejledningstid fra pædagoguddannelsen. I dette tilfælde krævede processen samskabelse på tværs af alle deltagere. Heidi fulgte op på sit talentprojekt i forbindelse med sin 4. praktik og bacheloropgave og her var det muligt for hende at undersøge hvordan talentprojektet var blevet videreført, og det er på baggrund af disse undersøgelser, denne artikel er blevet skabt.

Projektet er ikke en del af et forskningsprojekt, og derfor var der ikke følgeforskning i løbet af perioden. De interviews og observationer, der bruges i artiklen, er gennemført af Heidi i forbindelse med hendes talent- og bachelorforløb og har haft til hensigt at undersøge reaktioner på de indsatser, der blev igangsat i praktikperioden. Sammen har forfatterne reflekteret over, hvilken betydning projektet havde for både børn og voksne. Der vil løbende i artiklen blive citeret fra disse interviews.

### Teoretisk baggrund

I artiklen *Legende let* (Berlingske 21.12.22) understreger en række legeforskere, bl.a. lektor på DPU Lars Geer Hammershøi, ph.d. og lektor på Aarhus Universitet Ditte Winther-Lindqvist og professor MSO fra Designskolen Kolding Helle Marie Skovbjerg følgende;

*»Erfaringerne fra en række store legeforsknings-projekter som pågår i øjeblikket, herunder projekt *Levende Legeskultur, LegeKunst, og Må jeg være med?* viser, at når vi sætter gang i leg, sætter vi også gang i en kædereaktion af trivselsoplevelser for de som leger; både børn, unge og voksne. Vores resultater dokumenterer, at legen skaber glade mennesker og stærke fællesskaber på tværs. Og det er der hårdt brug for i dag. Vi skal gøre mere af det der glæder og samler, end det der stresser og splitter«.* (Winther-Lindqvist, 2022)

Artiklen her vil tage sit teoretiske udgangspunkt i bl.a. Ditte Winther Lindquists teorier om »Legemod og legemakkere« fra projekt *Levende Legeskultur*, Deci og Rayans *Selvbestemmelsesteori* (Ravn, 2023), Ledertoug's *karakterstyrke hos børn* (Ledertoug M. M., 2014), samt tanker om *Samskabelse* inspireret af *Projekt LegeKunst*. Samskabelse betyder, at aktørerne deltager ligeværdigt og skaber noget nyt sammen. Alle aktører indtager en rolle i samskabelsesprocessen, dog uden at resultatet er defineret på forhånd. ([Legeskunst.nu](http://Legeskunst.nu)).

### Legemod

Projektet *Levende Legekultur* inspirerede Heidi. Projektet beskriver, at indenfor SFO'ens og skoleklubbernes område har legen ikke en særlig målsætning i rammeplanerne, og det betyder, at det pædagogiske personale, der ønsker mere leg, kæmper med at få følgeskab fra kolleger/ledelse og i visse tilfælde også børnene (Winther-Lindqvist, 2022). I projekt *Rollespil* oplevede Heidi, at selvom der var fokus på leg og kreativitet i kommunens Børn og Unge politik, var det ikke let at ændre kulturen i FO'en. Det krævede først og fremmest, at der skulle arbejdes med de voksnes legemod. I FO'en havde pædagogerne været på kurser i bevægelseslege, men Heidi observerede, at ikke alle pædagoger kunne lide at lege i dagligdagen.

I projektet *Legemod* identificerer Winther-Lindquist, at det kræver netop legemod hos de voksne at deltage i leg med børn og unge, og at det krævede gode legemakkere blandt andre voksne at finde sit legemod. Legemod ser Winther-Lindquist hos pædagoger, når de lader sig opsluge af legen og tør slippe kontrollen. De voksne skal selv have det sjovt og ønske at lege med, fordi det smitter af på børn og unge (Winther-Lindqvist, 2022). Ledelse, legedidaktik, følgeskab og makkerskab er byggesten for understøttelse af pædagogernes legemod i deres samspil med børnene. En konklusion, der bl.a. også ses i det nationale *LegeKunst* projekt ([Legekunst.nu](http://Legekunst.nu)) og [BUKS nr. 67](#). *Levende legekultur* konkluderer, at hvis der skal være plads til leg i en institution, er det centralt, at ledelsen bakker op om legen og er med til at sætte den på dagsorden og give den høj status. Legen er et håndværk, som kræver viden, øvelse og vedligeholdelse. I de kollegiale makkerskaber udvikles legekompetencer og legemod bedst.

### Styrker

Blandt børn i Danmark har ph.d. Anne Ledertoug arbejdet med styrkebaseret pædagogik bl.a. ved brug af *styrkekompasset*. Ledertoug forsker i, hvordan det pædagogiske arbejde med styrker kan bidrage til nye læringsperspektiver. (Ledertoug M. M., 2016). I *Rollespilsprojektet* ønskede Heidi også, at børnene og pædagogerne skulle få et blik for deres helt særlige styrker, og hvordan disse kunne blive sat i spil i hverdagen. Opmærksomhed på egne styrker og andres styrker fremmer børnenes oplevelse af trivsel og øger yderligere positiv udvikling. I projektet tages der udgangspunkt i børnenes univers og nysgerrighed på hinanden samt et blik for hinandens og legefællesskabets styrker. (Ledertoug M. M., 2014)

### Motivation og innovationsmodellen FIRE-design

I følge *Selvbestemmelsesteorien* af Deci og Ryan har alle mennesker tre grundlæggende dybe og nødvendige psykologiske behov, som skal dækkes for at opnå trivsel og livsudfoldelse i livet. Vi har behov for autonomi, kompetence og samhørighed. De tre psykologiske behov udgør tilsammen en kilde til trivsel og engagement, især når disse understøttes i de pædagogiske rammer og struktur. (Ravn, 2023).

Heidi ville gerne undersøge, hvordan hun som skolepædagog kunne understøtte børn fra forskellige klassetrin til, gennem trivsel og engagement, at blive fælles om legen udenfor. Hun ville finde ud af, hvordan voksne og børn i FO'en kunne give hinanden legemod gennem et fælles projekt. Heidi valgte at designe projektet ved at anvende FIRE-design fasemodellen til innovationsprocesser (Rohde, 2013). Modellen er opbygget i fire faser. Modellens 1. fase, *Forståelsesfasen*, 2. fase, *Ideudviklingsfasen*, 3. fase, *Realiseringsfasen* og 4. fase,

*Evalueringsfasen.* Vi vil i artiklen benytte os af modellens fire faser for at synliggøre projektets kompleksitet og naturlige flow.

*1. Forståelsesfasen – her undersøges problemfeltet gennem tilgængelig viden og empiriske undersøgelser. Hvordan ser praksis ud nu, og ses der nogle potentielle udviklingsmuligheder. Målgruppen for Rollespilprojektet var Fritidsordningens (FO) børn der var i alderen 6-12 år og deres pædagoger.*

FO'en var begavet med en kæmpe legeplads med græs, bakker, bålplads, klatrestativer, sandarealer til spil og leg, men der var sjældent mange børn udenfor. Desuden legede børnene meget lidt med hinanden på tværs af klassetrin. Børnene fra mellemtrinnet havde tidligere haft en regel om, at de skulle være ude en halv time efter skole, men det havde haft den konsekvens, at mange elever valgte at gå hjem i stedet for at blive i FO'en efter skole. Reglen var derfor blevet droppet, og det var muligt at blive indenfor og lege hele eftermiddagen. På baggrund af observationerne ønskede Heidi at spørge ind til børnenes og pædagogernes egne artikulerede perspektiver, oplevelser, styrker og ønsker til deres hverdag i FO'en (Warming, 2011). Hun ønskede at finde frem til de positive styrker, børnene hver især besad, når de deltog i fælleslege. Når børns individuelle styrker er i spil, opleves de autentiske og lette og giver engagement og energi. Eksempler på styrker kan f.eks. være retfærdighed, mod, lederskab, optimisme eller andre styrkefokuserede perspektiver. For at finde vejen til børnenes styrker observerede Heidi på legepladsen i håb om her at finde en vej til at inspirere børn og voksne til mere leg i hverdagen. Børneperspektivet tog altså udgangspunkt i et indefra-perspektiv, hvor barnet/børnene udtrykker sig om eget/egne liv på verbale og nonverbale måder. Børnenes perspektiver skulle have indflydelse på projektets mål, delmål og nye måder at være sammen på.

Gennem gående kvalitative interviews (Kampmann, 2000) på legepladsen talte og viste børnene Heidi deres favoritsteder. Alle favoritsteder blev fotograferet af børnene, og interviewene blev optaget på mobiltelefon og transskriberet og efterfølgende anonymiseret. Børnene tog også billeder af »deres bedste legested« og fortalte herigennem om legene, der hørte til stedet.

Her er et kort uddrag af en interviewsituation:

*Heidi: Hvordan leger man legen Cirkus-artist-akrobat?*

*Barn: Hvorfor vil du gerne se det?*

*Heidi: Jeg er nysgerrig på alle jeres lege og hvad I leger allermest.*

*(Barnet fører den studerende hen til et klatrestativ).*

*Barn: Skal jeg vise hvordan jeg gør?*

*Heidi: Ja tak!*

*(Barnet klatrer op til en lang vandret metalstige på et legetårn, og viser hvordan han uden at sige mere leger cirkus-artist-akrobat, med hovedet nedad!)*

Tidsrammen for interviewene var først planlagt til at vare 20 til 30 minutter for børnene, men børnene havde meget at tale om, og flere af interviewene varede op til 45 min.

### Workshop for verdens bedste legeplads

Gennem en faciliteret workshop *Verdens bedste legeplads*, hvor børnene skulle udtrykke sig i formsprogene tegning og klippe-klistre, spurgte Heidi grupper af børn fra 0-6. klasse om, hvad der kunne motivere dem til at lege. Alle de børn, der havde lyst, deltog i at skabe en collage, hvor de fortalte hinanden, hvad de holdt af at lege, og hvad de drømte om at lege i FO-fritiden med et særligt fokus på den fælles legeplads. Børnene havde mange tanker og refleksioner, og de havde også stor indsigt i, hvordan legefællesskaberne i børnegruppen fungerede. På collagen var der bl.a. et pariserhjul, en lang svævebane, plads til kreative aktiviteter, ridebaner, skaterbaner og en rollespils *kampplads* med mange deltagende børn og voksne, sværd og flotte dragter. Ud fra selvbestemmelsesteorien er det at have betydning for fællesskabet fremmende for oplevelsen af kompetence og en betydningsfuld følelse for børnene at bidrage til projektet med viden og information, som bliver taget alvorligt og kan bidrage til fællesskabet.

*2. Idéudviklingsfasen – her arbejdes med hypoteser og ideer til mulige løsninger ud fra den opnåede forståelse af problemfeltet, og hvilke målsætninger kunne et kommende projekt lægge vægt på.*

Heidi havde nu nok viden og idéer fra børnene til at fremlægge en idé til et projekt på et fælles pædagogisk møde. Hun viste her personalegruppen, med udgangspunkt i børnenes collager, idéer og perspektiver, hvordan hun kunne tænke sig, at projekt *Rollespil* kunne se ud. Projektet var altså endnu ikke færdigdefineret, da pædagogerne også skulle være med til at idégenere og sætte deres præg på projektet. Heidis idé var, at der som udgangspunkt var brug for, at alle pædagoger ville arbejde hen imod en dag med rollespil, og derfor var det vigtigt, at kollegerne bakkede op om hinandens idéer. Heidi lyttede og spurgte hver enkelt pædagog, hvor de kunne se sig selv i et rollespilsprojekt. Alle bød ind med idéer om, hvor de kunne tænke sig at have en pædagogisk rolle. Forslagene var bl.a. et skjoldværksted, et kæphestværksted, en rollespilsproduktion, lækker bålmad med sanketeam, et kostumeværksted og pædagogisk markedsføring til børn og familier.

En pædagog siger om det første fælles pædagogiske møde:

*»Og alt det der dokumentation du viste og billeder af alle børnenes glade ansigter i de forskellige værksteder (red. børnene drømte om). Det gav mig noget, som jeg virkelig lagde mærke til, at det var det der motiverede mig i forhold til, der ikke før har været sådan et projekt i gang. Jeg har altid ønsket at vi havde en eller anden form for fællesprojekt, hvor alle værkstederne var inden over ... Rollespil blev en rød tråd, der bandt dem alle sammen«.* (Interview pædagog 2)

I løbet af de næste dage gav Heidi pædagogerne mulighed for, i mindre grupper, at sætte ord på deres egne kompetencer og styrker ved at spørge ind til de styrker, de så i sig selv, og hvilke styrker, de så hos deres kolleger. Pædagogerne blev opfordret til at sige deres fund højt til hinanden, og det var tydeligt, at opmærksomheden på og anerkendelsen af egne unikke styrker motiverede.

Værkstedteams går i gang med at skabe ideer!

Lederen af FO'en bakkede op om projektet og flyttede rundt på timer, værksteder og værkstedsteams de efterfølgende to måneder. Det blev prioriteret, at ingen skulle stå alene, og at alle skulle kunne finde legemakkere i den daglige praksis i projektperioden. Lederen opfordrede pædagogerne til at overlevere deres legedidaktiske kompetencer til kollegaer, fordi hun ønskede at støtte den spirende følelse af legekompetencer hos alle voksne i FO'en. *»Oplevelsen af legekompetence øger, som hos børnene, pædagogernes naturlige lyst til at udforske og engagere sig i fællesskabet«* (Winther Lindquist), og ledelsens anerkendelse af pædagogernes indsats bidrog positivt til pædagogernes oplevelse af samhørighed med både ledelse og kollegaer.

Med den nye viden om børnenes og pædagogernes styrker og ønsker til udnyttelse af legearealer samt ledelsens opbakning blev der, på baggrund af ovenstående, sat gang i en to måneders fordybelsesproces med leg, kreativitet og innovation som omdrejningspunkt.

Projektforløbet sættes i gang

Alle rollespilsværksteder var åbne 1-3 gange om ugen; der blev fremstillet sværd, skjolde og kæphester, der blev syet kostumer, vimpler og flag, og der blev bagt fladbrød og sanket urter i skoven. Hver onsdag øvede alle, der havde lyst, rollespilskampe på legepladsens kuperede terræn. Den faste struktur gjorde, at der var mange børn, der havde lyst til at deltage og havde noget at se frem til i FO-tiden.

Projektet gav også mening for pædagogerne i forhold til deres pædagogiske opgaver og viste sig også at passe ind i årshjulet og FO'ens pædagogiske læreplaner:

*»At det er også rart og stå op til et projekt på en eller anden måde. Det er det her vi laver i den næste stykke tid og så må vi se hvordan det her går... Det passede perfekt til årshjulet. Det var lige der, hvor vi startede med læreplans temaerne og man kunne se, at rollespil, det var inde over alle læreplaner for eksempel... kropslig udfoldelse, sociale kompetencer, alle de ting som vi skal have fokus på, blev styrket. Så ingen tvivl om det gav mening«.*  
(Interview pædagog 2)

Værkstedspædagogerne oplevede også, at børnene var mere aktive, når de havde en grund til at skabe artefakter, for de skulle bruges i rollespillene (se billeddokumentation). En pædagog oplevede, at der blev arbejdet med forståelse for genbrug, og at der var en kreativ frihed i brug af materialer, hvilket gav pædagogen en oplevelse af samskabelse mellem børnene og hende:

*»Jeg opdagede, at jo mere jeg gav slip som værkstedspædagog, jo mere fantastisk og finurligt blev det her værksted. Børnene var på forskellige niveauer. Det var det her felt, hvor jeg som den styrende pædagog gav slip og viste tillid til børnene. At jeg kunne gribe dem der hvor de havde brug for at blive grebet, men hvis de ikke havde brug for det, så fik de bare lov til at bare køre deres eget forløb. For mig, var det der magien var«.*  
(Interview pædagog 3)



Billede 2-serie. Billeder fra arbejdet i værkstederne. (Foto Heidi Andersen)



### Det lokale netværk

Heidi ville også gerne inspirere til mere samskabelse med lokalsamfundet. Hun spurgte derfor, allerede i uge ét af projektperioden, alle værkstedsansvarlige og børn, om der var materialer de mente manglede til gennemførelsen af deres værkstedsaktiviteter, og herefter undersøgte hun hvilke firmaer og private entreprenører i lokalområdet, der kunne være interesserede i at sponsorere rollespilprojektet. Listen med ønsker blev lang, der stod bl.a. elektriskerrør til sværd, tape, pap mm., og så manglede der konkret viden om rollespil og kæphesteridning.

Det netværk, FO'en på den ene eller anden måde allerede havde direkte kontakt med i hverdagen, som f.eks. det lokale supermarked, fik en personlig henvendelse fra Heidi, og nye netværk modtog en skriftlig ansøgning og en personlig henvendelse. Ansøgningerne gav pote, det lokale netværk ville gerne hjælpe: gaffatape, skum, elektriskerrør, rundstokke, æbler, »eliksirglas«, kernelæder til dragter, snacks m.m. blev givet gratis, og alle værkstedernes ønsker endte med at blive opfyldt.



Billede 3. Heidi med materialer, der gives som gaver fra det lokale netværk. (Foto: Mitte Wagner)

### Viden om kæphestenes finurlige liv og rollespilkrigerens verden og regler

*Kæphesteridning* viste sig allerede at være en seriøs sport for en lille flok af skolens børn, hvor de dyrkede sporten på den lokale rideskole. Heidi kontaktede derfor børnenes kæphesteridelærer som, da hun hørte om projektet, tilbød at komme ud og undervise én eftermiddag i kæphesteridning for både pædagoger og børn i løbet af projektperioden samt på rollespilsdagen. Det var ganske særligt for børnene at møde en vaskeægte kæphesteentusiast.

Når børnene, sammen med ridelæreren, legede med kæpheste, var »hesten« ikke bare en kæp med hestehoved, som de flyttede rundt på græsplænen – nej, de legede, de red på en rigtig ridebane med forhindringer og dressurbane. Ridelæreren legede med og havde øje for, hvilken »hest« fra rideskolen rytteren red på, hvilket temperament hesten havde, og hvordan den skulle rides. Hestene fik altså deres egen personlighed i legen. Efterfølgende byggede flere børn, med pædagogernes hjælp, deres egne kæpheste i værkstederne, som børn og pædagoger gav personlighed og evner, og som kunne leges med på hele skolens område. Heidi kontaktede også en lokal rollespilsforening med aktiviteter for børn og unge. En uge senere mødte fire unge rollespilskrigere frivilligt op i fuld udrustning og klar til kamp og øvelser mod alle de af FO'ens børn, der havde lyst til selv at afprøve »ægte« sværdkamp. Børn og pædagoger fik på denne måde nye legemakkere, der mestrede legen i liverollespillet. Gennem rollespillets kampe og regler så pædagogen, i nedenstående citat, at legekulturen ændrede sig blandt børnene. Hun så børnene samarbejde og grine sammen både i værkstederne og på kamppladsen, og dermed blev rollespillet meget meningsfuldt for børnene:

*»...Det tog lidt tid at udvikle en kultur og en rollespilskultur. Men da det lykkedes, så frigav det en helt anden energi ude på legeområdet - og for mig, frigav det en slags lettelse og en masse humør og egentlig en masse kærlighed i legen, fordi det ikke gjaldt om at slagte hinanden. Det gjaldt om at holde sig til nogle spilleregler og have det sjovt«.*

(Interview pædagog 3)

Både ridelæreren og rollespillerne blev rollemodeller og legemakkere for FO'ens pædagoger med deres fantasifulde hestelege og vilde kampe.



Billede 4. Rollespilstræning i den lokale skov. (Foto Heidi Andersen)

Projektet fortsætter...

Undervejs forventningsafstemte det pædagogiske team ambitionsniveauet for værkstederne efter børnenes behov. Samskabelsen med børnene krævede, at pædagogerne gav afkald på nogle af deres idéer om, hvad projektet skulle ende ud med og i stedet lyttede til børnenes ønsker. Der var flere prøvehandlinger undervejs, og aktiviteterne blev løbende forbedret af børn og voksne. I bageriet blev der hver onsdag bagt rollespilsboller til rollespilstræningen, der foregik udenfor på legepladsen eller i den lokale skov. I våbenværksted, hvor børnene tegnede våbenskjold med symboler for de styrker de besad, f.eks. blomster eller bomber, blev det prioriteret, at værkstederne skulle fremstille flere sværd og skjolde til krigerne og heste til de ventende ryttere. Et indskolingsbarn fortæller her lidt om processen:

*Heidi: Hvordan var det at være med til at lave sin kæphest, våben og kostume helt fra bunden?*

*Indskolingsbarn: Det var superfantastisk. Det var rigtig sjovt. Fordi jeg havde sådan mit eget sværd og skjold med mine egne styrker malet på, som gjorde det hele specielt.*

Børnene var meget optagede af rollespillene både som ryttere og kæmpere og påtog sig nye legeidentiteter/roller efter eget ønske. Rollerne gav dem mulighed for at træne empati og mentalisering igennem legen, og de kom i legene gennem forskellige udfordringer, som kunne være med til at styrke det enkelte barns selvfortælling og fællesskabets fortælling om fælles værdier, normer og regler. De store børn fik mulighed for at lære de mindre børn alt det de vidste om rollespil og bidrog således med noget værdifuldt til legefællesskabet. Et barn fra mellemtrinnet taler herunder om at vokse med legen og om at udvikle styrken lederskab i legen:

*Barn 1: Jeg udviklede mig sådan fra agtigt, bare at være med til det, til faktisk og ja at kunne det... Jeg elskede det i forvejen (smiler). Jeg kan nu hjælpe lidt mere, jeg har fået en bedre taktik. Det er vigtigt at have en træner på hvert hold og nogle gange så spurgte jeg – er der nogen der gerne vil lægge taktik? Og så, hvis der ikke er nogen der svarer, så siger jeg, hvad så med at vi gør denne taktik – og så svarer de andre Ja eller Nej og det synes jeg er fedt!*

Pædagogerne så også tydeligt børnenes udvikling og glæde i legene i løbet af projektperioden – en pædagog sagde efter projektet:

*»Børnenes glæde i det her projekt. Det foregik i et univers de selv var med til at skabe, der var de jo helt solgt, fuldstændigt. Selvom der var nogen af de voksne der synes projektet varede lang tid, tror jeg ikke, at hvis du spurgte børnene, at de syntes at det har varet lang tid. Jeg tror, at de har synes, at det var fantastisk fedt hver gang de kunne lege og bruge og udvikle deres kompetencer i rollelege. I virkeligheden ved jeg det, for hvis de ikke havde brudt sig om det, så havde de ikke selv videreudviklet på deres leg eller fordybet sig, så havde de bare sagt: 'Vi gider faktisk ikke rollespil mere!' Men i stedet sagde de: 'Hey, kan vi tage vores kæphest med', 'Hey, skal vi lave rollespil' og 'Hey, kan vi lave bålmad'. Selv da jeg kom, for at se dem i aktion, sagde en dreng da han så mig: 'Skal vi ikke have nogen af de der boller? Vi fik altid sådan nogle lækre boller, når vi lavede rollespil!' Alt den glæde*

*børnene har udvist for projektet der bygger på deres ønsker og idéer og er fantastisk, der er så meget glæde for alle parter i det her!» (Pædagog 1)*



Billede 5. Børn i spring på kæphest! (Foto: Mitte Wagner)

### 3. Realisering – i praksis sammen med målgruppen

#### Formidling af projektet

Fra første færd var det vigtigt for det pædagogiske personale at inddrage forældrene i projektet. Pædagogerne tog undervejs billeder af værkstedsaktiviteter, og disse blev uploadet på Facebook og Aula. Forældrene spurgte ind til børnenes aktiviteter, og enkelte forældre og bedsteforældre kom og hjalp til i værkstederne. Det gav både forældre og pædagoger mulighed for at lære hinanden at kende på en anderledes måde, og en helt særlig fælles stemning af engagement og fordybelse fyldte i FO'en.

#### Alle forberedelser kulminerer i en stor rollespilsdag

På dagen gjorde pædagogerne klar og modtog børnene i FO'en lige efter skole. De havde sat de store højtalere op i det bakkede landskab bagerst på legepladsen – vognene med børnenes sværd og skjolde var kørt frem, og to faner, en grøn og en orange, vejede i vinden i hver ende af kamppladsen – det var om de faner, deltagerne skulle slås.

Den lokale rideklub havde transporteret rideklubbens smukt dekorerede spring frem til FO'ens store græsplæne, så den lignende en minikopi af en springbane fra de store stævner med rigtige heste, og en pædagog havde skabt en ringridningsbane mellem to mindre træer.

To pædagoger tændte op i bålet og bagte fladbrød, én gjorde klar til trylleeliksir og varm kaffe til familierne, og en tredje skabte et bord klar til at sminke alle de børn, der ville leve sig ekstra ind i rollerne, sammen med to piger fra 3. og 4. klasse.

Bålet brændte, og idet døren til legepladsen åbnedes, var de fleste af børnene allerede klædt ud i deres rollespilsdragter. »Kromutter«forsynede deltagerne med frugt og styrkende mælkebøtteeliksir, mens middelaldermusikken fra kroen spredte sig stemningsfuldt ud over

legepladsen. Søskende, forældre og bedsteforældre ankom løbende og fik mulighed for at deltage i aktiviteterne. Også Lokalavisen var ankommet for at dokumentere dagen.

»Er Orange hold klar?« »Ja!« »Er Grønt hold klar?« Starttruttet lød ud af den store højtaler, og kampmusik med middelalderlige dramatiske toner for fuldt drøn gav stemning af kampplads. De bevæbnede, udklædte og forventningsfulde børn satte i energisk løb mod hinanden. Kampen om fjendens fane udkæmpedes indlevende og empatisk. Forældre, store og mindre børn kæmpede med og imod hinanden, men der var ingen som kom til skade, alle FO'ens børn vidste, at de kun måtte markere slagene – de havde jo trænet hver onsdag og gav hurtigt reglerne videre til nybegynderne på slagmarken! I pladsens modsatte ende red kæpheste på springbanen, og en ridder og hans unge riddervenner, fra 6. klasse, bød børn op til tvekamp på en væltet træstamme. Duften af fladbrødene fra bålhytten fik maven til at rumle. En lang kø af børn dannedes ved kroen, hvor en pædagog og to røgduftende drenge uddelte nybagte fladbrød i bålhytten til de sultne rollespillere i alle størrelser.

Hele legepladsen summede af leg og glæde for første gang i lang tid. Børnene legede med de voksne og med hinanden, der var mange fællesskaber i gang samtidig. Børnene glemte for en tid, hvem der gik på hvilket klassetrin – alle havde roller som riddere, ryttere, magiske troldmænd eller væsner, ingen før kendte. Det blev en en lang eftermiddag i legens og samskabelsens tegn!



Billede 6. Rollespillet i fuld gang – hvem kan snuppe fanen? (Foto: Mitte Wagner)

#### 4. Evalueringsfasen – Afprøvningsfasen bliver evalueret.

Igennem projektet har FO'en skabt et fundament for leg og samskabelse både internt og eksternt, som pædagogerne vil kunne bygge videre på i kommende projekter.

At få de store og små i FO'en til at lege sammen på legepladsen lykkedes Heidi med i projektet. Legen, børneperspektivet og deltagelsesmuligheder er blevet tydeligere i børnefællesskabet, og projektet endte med, at børnene fik opbygget en legekultur sammen med pædagogerne. Børn og voksne så nye sider af hinanden og havde det sjovt sammen og stræbte efter, at denne følelse skulle blive en del af en legende hverdag:

*»Og i den her sjovhed, så jamen, der blev bare genereret sindssygt meget glæde og fremtid for leg. Glæde for nu havde man fået en forståelse af den her leg, som man altid kan bygge videre på og man kan tage til og fra på hylden, når som helst. Men kulturen er der, så man forstår hvad der skal til, for at komme ind i den her euforiske leg« (Pædagog 3)*

*»Noget jeg virkelig har taget med mig fra projektet, er hvordan lidt nysgerrighed på børnenes indre universer kan bringe nye spændende projekter frem«. (Heidi Andersen)*

#### Legekultur og legemod

Anvendelse af teorier om legemod, pædagogiske legemakkere og vidensdeling af legekompetencer i projektet har fået legemodet og kreativiteten frem i det pædagogiske team, og lokalsamfundets aktive deltagelse i projektet har åbnet pædagogernes mulighedsrum for at de, også i fremtiden, kan hjælpe hinanden:

*»Vi kan virkelig udvikle hinanden og fællesskabet igennem legemod og med en styrkeorienteret tilgang. Og ikke mindst, samskabelse mellem børn, pædagoger, ledelse, forældre og lokale samarbejdspartnere kan skabe, udvikling, trivsel og fællesskab der strækker sig langt ud over FO'ens legeplads«. (Heidi Andersen)*

*»Jeg tænkte faktisk, at jeg så nogle nye kompetencer hos børnene. Jeg så kompetencer, som jeg ikke havde regnet med, de havde. Nogle hvor de fik nogle sejre, selvom de plejer at være nogle af de børn, der har det svært. Så fik de en erkendelse af – at jeg kan også godt være med her på lige fod med de andre« (Pædagog 2)*

Når børneperspektivet er bærende, kan børn og voksne blive motiverede af hinanden, fordi der bliver lyttet. De voksnes deltagelse i rollespillene blev vigtigt for børnene, fordi de var med til at gøre legen sjovere at deltage i. Barnet i nedenstående citat nyder helt sikkert, at de voksne leger med og tager ansvar for, at alle har det godt, og at reglerne for legen overholdes, og de voksne deltager i legen. Barnet italesætter, at pædagogerne har tillid til, at de store FO børn kan støtte de mindre børn med legens regler og taktikker:

*»Jeg synes at det er sjovt, at de sætter musik på og kreativitet, at der også kommer lidt mere – der kommer nogle andre punkter for kreativitet ind og at de sådan får delt altså nogle roller ud til folk, det hjælper os... Og den kreativitet der kommer fra det, den er vigtigt, fordi ellers så ville vi ikke ku' klare det, så ville vi ikke kunne spille det. ... Og jeg øvede også med de små, så hjalp jeg dem faktisk, jeg hjalp dem med taktikker. Jeg hjalp*

dem med position på pladsen og det gjorde bare at jeg syntes, at jeg kom meget med i det og det kan jeg godt li« (Mellemtrinsbarn)

Den legende tilgang gav pædagogerne mulighed for at understøtte børn i udsatte positioner og indsigt i nye ressourcer og styrker hos børnene:

»Jeg syntes at der var mange der legede på kryds og tværs. Med nogle nye fællesskaber, som de aldrig har leget med før. Der var mange gode ting i det. Altså det var jo deres stemme der blev hørt i det og det motiverede dem helt vildt. Det at de kunne tegne eget våben og at det faktisk var dem der lavede det hele, hele vejen igennem. Ja og så de voksnes og din (red. Heidi), personalets engagement motiverede dem og at vi alle sammen ligesom talte højt« (Pædagog 2)

Projektlederen får det sidste ord:

»Projektet var for mig at se en stor succes. Jeg har set store smil hos alle børn sammen med deres oplevelser i legen. Det at blive anerkendt som en værdifuld deltager i fællesskabet har betydet noget for alle deltagere. Jeg har været rørt over de relationer børnene har fået til hinanden og til de voksne« (Heidi Andersen)

Projektplanen for Live Rollespil kan ses i sin helhed [her](#)

#### Referencer

- Fredrickson, B. (2010). *Positivitet – kilder til vækst i livet*. Dansk Psykologisk Forlag.
- Hammershøj, Lars Geer (2022). *Legekunst - Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*. Samfundslitteratur.
- Henriksen M. og Wagner M. (2020). *Den styrkede pædagogiske læreplan*. Kap. 17. Dannelse i leg- og pædagogens rolle i barnets dannelse og leg. Dafolo.
- Kampmann, J. (2000). Børn som informanter og børneperspektiv. I J. Kampmann, & P. S. Jørgensen (red.), *Børn som informanter*. Børnerådet.
- Kampmann, J., Rasmussen, K., & Warming, H. (red.) (2017). *Interview med børn*. Hans Reitzels Forlag.
- Ledertoug, M. M. (2014). *Livsduelighed og børns karakterstyrker*. København: Dansk Psykologisk Forlag.
- Ledertoug, M. M. (2016). *Styrkebaseret læring: børns karakterstyrker som veje til læringspotentialet*. København: [DPU, Aarhus Universitet](#)
- LegeKunst. (2022). [Legekunst.nu](#).
- Lindquist, D. W. (2023). *Levende legekultur*. Center for leg og bevægelse.
- Møller, C. R. (14. 12 2023). *Leg for dig*. Hentet fra <https://www.legfordig.dk/leg-for-dig-webinar-muligheder-og-barrierer-i-voksnes-deltagelse-i-boerns-leg/>
- Ravn, I. (2023). *Tre psykologiske behov ifølge selvbestemmelsesteorien – Autonomi, kompetence, samhørighed. Trivsel og udvikling i pædagogiske kontekste*. København: Akademisk Forlag.
- Rohde, L. O. (2013). *Innovative elever. Undervisning i FIRE faser*. København: Akademisk Forlag.

Warming, H. (2011). *Børneperspektiver. Børn som ligeværdige medspillere i socialt og pædagogisk arbejde*. Akademisk Forlag.

Winther-Lindquist, D. A. (22.12.2022). <https://lauritzenfonden.com/legende-let/>. Hentet fra Lauritz Fonden. Trykt i [Berlingske Tidende den 19. december 2022](#)

#### Biografier

*Mitte Marie Wagner, lektor på Københavns Professionshøjskole og vejleder på det beskrevne talentprojekt. Underviser i »Socialinnovation og entreprenørskab, leg, drama facilitering og projektledelse«. Er uddannet cand.mag. i teatervidenskab og kulturformidling på KU, Master of Performing Arts fra Goldsmiths College London samt HR fra Niels Brock og Coachuddannelse fra Empowermind. Koordinator af »Projekt LegeKunst« på KP.*

*Heidi Andersen, færdiguddannet pædagog på Københavns Professionshøjskole januar 2024. Heidi er optaget af innovation og entreprenørskab indenfor pædagogfaglige områder. Efter projektet, der her er beskrevet, har Heidi fået fast pædagogisk stilling i Nordsjælland. Hvis du vil vide mere om projektet kan du kontakte Heidi på [legeguf@mail.dk](mailto:legeguf@mail.dk).*