

BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 72 2026 • Årgang 42 • ISSN online/tryk 2446-0648/ 0907-6581 • www.buks.dk

Mette Boritz og Rikke Tjørnehøj

Leg med kulturhistorien – Et indblik i Børnenes Museum på Nationalmuseet

Resumé

Børnenes Museum på Nationalmuseet har siden 1992 fungeret som et centralt mødested mellem børn og kulturhistorie. Denne artikel sætter fokus på museets intentioner, udvikling og, ikke mindst, hvordan børn reelt bruger stedet. Med afsæt i observationer af børns leg og ageren undersøger vi følgende spændingsfelt: Oplever børnene den frie leg, eller er deres møde med kulturhistorien i højere grad styret af museets rammer, didaktiske hensigter og voksnes normer?



Nøgleord: Børnenes Museum; kulturhistorie i børnehøjde; leg; museumsoplevelser; formidling.

Indledning

I mere end tre årtier har Børnenes Museum på Nationalmuseet fungeret som et centralt mødested mellem børn og kulturhistorie. Siden åbningen i 1992 har det lille museum i museet haft som erklæret mål at formidle historie og kultur i børnehøjde på en tilgængelig og engagerende måde. Ønsket har her været, at Børnenes Museum gennem sanselige og interaktive oplevelser skal give børn lyst til, på egen hånd, at gå på opdagelse i kulturhistorien. I den oprindelige programerklæring hedder det, at udstillingerne i Børnenes Museum skal støtte en selvstændig og individuel udforskning. Samtidig skal det være et rart og indbydende sted, der fremmer oplevelse og erkendelse med et minimum af vejledning og overvågning (Laursen, 1993, s. 83-84). Spørgsmålet er, om Børnenes Museum stadig lever op til disse mål og ønsker? Det vil vi undersøge nærmere i denne artikel. Vi vil se på tankerne bag Børnenes Museum og på, hvordan stedet og dets tilgang til børn har ændret sig over tid. Men først og fremmest vil vi se på, om Børnenes Museum reelt gør børnene i stand til at deltage aktivt, legende og autonomt i den kulturelle oplevelse. Eller om de etablerede rammer snarere skaber en oplevelse, der på subtil vis styres af voksnes normer og museets didaktiske intentioner. Og hvad betyder det for børns møde og leg med kulturhistorien?

Metodisk afsæt

Artiklens empiri baserer sig på observationer af børn og deres leg og ageren i Børnenes Museum. Vi har valgt observation som metode, fordi det giver god mulighed for at komme helt tæt på og studere, hvad der i virkeligheden sker, når børn møder kulturarven i Børnenes Museum. Observationen er blevet tilrettelagt med inspiration fra den amerikanske antropolog Clifford Geertz og hans arbejde med »tætte« beskrivelser (Geertz, 1973). Tilgangen handler om, at man under sine observationer stræber efter at lave så fyldige og detaljerede beskrivelser som muligt, af alt der sker. Selvom det altid vil afhænge af observatører, situationen og øjnene, der ser, handler det om at gå til beskrivelse med så åbent et sind som muligt. Ingen detaljer er så trivielle, at de kan udelades, for ud af det umiddelbart uvæsentlige og ligegyldige kan der tegne sig et vigtigt mønster (Ehn & Löfgren, 2006).

I praksis har vi lavet observationerne ved at sidde i Børnenes Museum og iagttage børn og voksne, mens de var i museet. Observationerne er foregået over 5 dage i løbet af foråret 2025. Vi har valgt at lægge observationerne i ferieperioder og på eftermiddage, hvor museet ikke er fyldt med skole- og børnehavebørn. Børn i disse grupper bruger ofte museet på en anden måde, da de kommer i en »institutionel« ramme. I disse grupper kender børnene hinanden indbyrdes. De har deres pædagoger eller lærere med, og som gruppe får de altid en lille introduktion til Børnenes Museum af en af de frivillige, der på hverdage bemander museet om formiddagen. Anderledes ser det ud for børn og voksne, som besøger Børnenes Museum på egen hånd. Her kender børnene ikke de andre børn, der samtidig besøger stedet, og de får heller ikke altid en introduktion.

En kulturanalytisk tilgang

Vi har valgt at anvende en kulturanalytisk tilgang til vores undersøgelser, fordi vi herved bliver opmærksomme på at rette vores blik mod det underforståede: de vaner, rutiner og strukturer, der forekommer så indlysende og naturlige, at de sjældent problematiseres. Denne tilgang fokuserer på det ikke-bevidste og det ikke-intenderende (Bayer, 2004, s. 13). Når vi studerer Børnenes Museum, er det således ikke primært det, børnene siger, men det de gør, der er i centrum.

Den kulturanalytiske inspiration er hentet hos den svenske etnolog Billy Ehn, særligt hans studie af børnehavebørn, udgivet i bogen *Skal vi lege tiger? – Børnehaveliv set fra en kulturel synsvinkel* (Ehn, 2004). En af de væsentlige pointer i bogen, som vi tager med ind i studiet af Børnenes Museum, er det, Ehn kalder »kulturel tvivlrådighed« – noget, som især bliver tydeligt i forholdet mellem voksne og børn.

Tvivlrådigheden indebærer, at de voksne er splittede mellem at lære børnene at gøre det, som de har »lyst« til (autonomi og individuel udfoldelse), og at lære dem at underordne sig sociale normer og institutionelle regler (orden og disciplin). Børn opmuntres til at følge deres impulser, men møder samtidig krav om lydighed og efterlevelse af regler. Det er dette dobbelte budskab, der skaber den kulturelle tvivlrådighed (Ehn, 2004, s. 30). Børnene bliver i tvivl om, hvad de skal og må, fordi de voksne sender modsatrettede signaler. Vi vil tage begrebet kulturel tvivlrådighed med ind i vores analyse af børns leg i Børnenes Museum og bruge det til at belyse, hvordan børn kommer i tvivl om, hvad de må og kan.

Påmindelser og tilblivelser

Som supplement til begrebet om tvivlrådighed, bruger vi begrebsparret »påmindelse« og »tilblivelse« fra Thomas Rømer, Lene Tanggaard og Svend Brinkmanns bog *Uren Pædagogik* (2011) til at analysere dynamikken mellem museets faste rammer og børnenes oplevelser.

Bogen er skrevet som en kritik af det, som forfatterne kalder den »rene pædagogik« – eller antagelsen om, at det er muligt i den pædagogiske videnskab at identificere rene pædagogiske metoder, der virker, uafhængigt af hvor de læres (Rømer, Tanggaard & Brinkmann, 2011, s. 7). I forhold hertil tilføjer de yderligere to aspekter til det pædagogiske. Det ene aspekt er »påmindelser«, hvilket fx er, når den ældre generation minder den nye om handlinger og selvfølgeligheder inden for et område, såsom et fag eller i et samfund. Kulturhistoriske museer, kan man hævde, fungerer i hele deres væsen og i det, de gør, som konstante påmindelser om tider og kulturer, der var engang (Boritz, 2011, s. 253). Det andet aspekt af det pædagogiske kalder Rømer, Tanggaard og Brinkmann for »tilblivelse«. Tilblivelse indfanger det forhold, at nye personer, nye grupper, nye handlinger og nye politiske enheder pludselig eller gradvist viser sig og interagerer med påmindelsens processer. Det er det nye, det uforudsigelige. Et samfund uden påmindelse er ude af stand til at huske og vil derfor gentage alle dets fejl, mens et samfund uden tilblivelse går i stå i stivnede former. Følger man Rømer, Tanggaard og Brinkmann, handler det om at få de to aspekter til at brydes. Bruddet er vigtigt, for det er i bruddet, at mulighederne for tilblivelse formes. Og samtidig er det i bruddet, at påmindelsen aktiveres.

I vores analyse betragter vi Børnenes Museum som en påmindelse, og vi ser det, som børnene tager med sig, som en tilblivelse. Dette brud mellem påmindelse og tilblivelse, den oplevelse børn har, og den måde de interagerer med Børnenes Museums scenografier og genstande på, bliver vores centrale fokuspunkt. Det er i dette brud, at børns oplevelse formes

og skabes, og det er i måden deres oplevelse brydes på, at deres tilblivelser bliver skabt. Den kulturelle tvivlrådighed, beskrevet af Ehn, kan netop ses som en form for brud, der opstår, når påmindelse kolliderer med tilblivelse. Men bruddet kan også forme sig anderledes, hvilket vi vil beskæftige os med i analysen af vores empiri. Først vil vi dog træde et skridt tilbage og tage et kig på børnemuseer som fænomen og på Børnenes Museum i særdeleshed. Vi vil se på tankerne bag og på de ændringer, som har fundet sted over tid.

Børnenes Museum på Nationalmuseet

Børnemuseer udgør en særlig gren inden for museologien. Allerede da det første børnemuseum, The Brooklyn Children's Museum, åbnede i 1899, adskilte fænomenet sig ved ikke at handle om »noget«, men i stedet at være for »nogen« – nemlig børn. Det var altså ikke indholdet, men målgruppen, som var i fokus. Børnemuseerne var pionerer, når det handlede om at prioritere børnenes perspektiv. De understøttede samtidig interaktivitet og taktil erfaring, i modsætning til de mere klassiske museers didaktiske og kontrollerede formidling. De sigtede mod at engagere børn som aktive deltagere i deres egen læringsproces (Swigger, 2019).

I takt med at synet på børn ændrede sig i det 20. århundrede, og børn blev anerkendt som selvstændige individer, spredte ideen sig. Da Børnenes Museum på Nationalmuseet i København slog dørene op i 1992, var det første gang, at museet dedikerede 560 kvadratmeter til én særlig målgruppe, og gav dermed børnene en fysisk og fast integreret plads på museet (Laursen, 1993; Eriksen, 1993).

Børnenes Museum på Nationalmuseet var dengang, som i dag, etableret i stueetagen bag Nationalmuseets forhal. Da Børnenes Museum åbnede, viste farvestrålende bøjede neonrør med lys langs loftet vej til museet. Det signalerede allerede på forhånd, at noget nyt og legende var i vente. Idegrundlaget for det nye museum blev året efter åbningen beskrevet af lederen af museets publikumsafdeling i årbogen *Nationalmuseet Arbejdsmark*, hvor det fremgik, at udstillingerne skulle fokusere på dagliglivet; dét mennesker gør hver dag: spiser, rejser, tager tøj på osv., illustreret ved nedslag i forskellige kulturer og perioder (Laursen, 1993, s. 82-83).

Et af de vigtigste punkter, som blev fremhævet ved oprettelsen af Børnenes Museum, var: »At alle sanser skal stimuleres gennem den fysiske udformning, som skal fremme et anderledes bevægelsesmønster end det øvrige museum« (Laursen, 1993, s. 83). Desuden var det oprindeligt hensigten, at aktiviteterne i Børnenes Museum skulle tilføjes kunstneriske udtryk i form af litteratur, teater, dans og musik, hvilket dog kun blev en realitet i museets første leveår.

Da museet åbnede, blev børnene som noget af det første mødt af en tidstunnel, som skulle give dem en oplevelse af at rejse tilbage i tiden. Herefter kunne de bevæge sig ind i en gammel skolestue. Herfra gik turen til Nordafrika, hvor børnene kunne tage plads i et originalt Tuareg telt og leve sig ind i livet blandt nomadefolket. Næste del af museet var i Middelalderens tegn, med borg, hejseværk og middelalderkøkken. Her var der ekstra udfordringer til sanseapparatet med duftende krydderier og ægte spegesild. Vikingetiden kunne opleves fra et lille vikingskib, og i den sidste del af museet var der sat fokus på forskellige lege gennem tiden. Endelig var der et stort område til teater og forskellige aktiviteter.

Besøger man Børnenes Museum her mere end 30 år efter, er der både ting, som ikke er ændret, og en del, der er. Vikingskibet, den gamle skolestue og middelalderborgen, hejseværket og middelalderkøkkenet er der stadig, om end borgen i dag er rød og ikke, som

oprindeligt, hvid. Den slitage, som kommer af mange børns daglige, flittige brug, har gjort løbende renoveringer nødvendige, ikke mindst i form af maling. Men også større ændringer er sket. I begyndelsen havde Børnenes Museum et særudstillingsområde, hvor der blev lavet små særudstillinger for børn, fx om barndom under 2. Verdenskrig eller Kongens Kunstkammer. Hele dette område er senere blevet inddraget til andre formål. Dermed er Børnenes Museum i dag mindre end oprindeligt. I 2000 måtte udstillingen om Tuaregerne tages ned på grund af slid. I stedet blev det prioriteret at lave en ny udstilling, der stadig havde et etnografisk fokus, men som talte ind i én af de mange kulturer, som indvandrere i Danmark og deres børn kunne spejle sig i. Det blev til en udstilling om Pakistan lavet i samarbejde med herboende familier med pakistansk baggrund (Boritz & Hinch, 2001). Også andre ting er blevet ændret. Ideen om, at sanserne skulle stimuleres gennem dufte, forsvandt sammen med spegesilden pga. et angreb af skadedyr. Også tidstunnelen har for længe siden måttet lade livet, og det lille udstillingsrum »Kongens Kunstkammer«, hvor børnene i en periode selv kunne lave udstillinger, er i dag erstattet af en lille dukkehusby (Mayfield, 2004). Når dette er sagt, er det i virkeligheden kun små forandringer på 30 år. Museet er blevet en anelse mere farvestrålende og har fået lidt flere scenografiske indslag. Lidt lyd og en stemningsprojektion af et oprørt hav bag ved vikingskibet er de eneste digitale tiltag, der indtil videre har sneget sig ind – ellers er det hele analogt.

Den vigtigste ændring, der er sket i relation til Børnenes Museum, handler dog ikke om de fysiske rammer, men derimod om dets brugere: børnene. For Børnenes Museum blev oprindeligt indrettet med henblik på de 7-12-årige. Men som det hed ved oprettelsen, var det fra begyndelsen underforstået, at ingen skulle forment adgang (Laursen, 1993). Over årene har aldersgruppen voldt en del besvær, da det har vist sig, at mange af de besøgende er yngre end 7 år. Det fik nogle af de frivillige pensionister, der siden åbningen har udgjort et fast formidlingskorps i museet, til at reagere kraftigt i begyndelsen af 00'erne. Vuggestuebørn og små børnehavebørn var i deres optik for små. De kunne ikke kende forskel på historiske perioder, legede pirater i vikingskibet og ikke vikinger eller hentede grøntsager i den pakistanske butik for at putte dem i gryderne i middelalderkøkkenet. Uvidende om eller ligeglade med, at der ikke fandtes tomater eller peberfrugter i middelalderens Danmark.

Omvendt havde børn fra 9-10-årsalderen svært ved at holde motivationen i længere tid, når de var på Børnenes Museum. Det skabte i flere år problemer, ikke mindst med museets frivillige, da de følte, at de små børn ikke kunne »lære« på samme måde som de ældre, hvor læring her skal forstås som historiefaglig viden. Utallige studier har dog påvist, at børnemuseer er gode steder for læring for børn i alle aldre – men at den læring, som finder sted, ikke alene handler om historisk viden. Læring handler også om modet til at indgå i nye relationer, til at prøve noget nyt og til at mestre nye ting, som fx at kravle op ad en rebstige (Anderson et al., 2002; Puchner et al., 2001; Hansen, 1996; Mayfield, 2004; McInnes & Elpidoforou, 2016).

I 2025 danner Børnenes Museum fortsat ramme om børns sanselige oplevelser med kulturhistorien. Børnenes Museum er faktisk en af Nationalmuseets mest besøgte udstillinger, der siden åbningen har tiltrukket mellem 50.000 og 100.000 besøgende om året. Størstedelen af disse er institutioner, der kommer på hverdage, mens weekender og ferier er domineret af familier. Det var som allerede nævnt netop på ferier og fridage, vi foretog vores observationer for her at undersøge børnenes museumsoplevelse og det samspil mellem voksenskabte rammer og børnenes egne handlemuligheder, som indfanges i både Ehns tvivlrådighedsbegreb og begrebsparret påmindelse og tilblivelse.

Må – må ikke

Til trods for intentionerne om, at besøget i Børnenes Museum skal ske på børnenes præmisser, bliver det hurtigt tydeligt under vores observationer, at det ikke altid er tilfældet. Der er meget, som børnene løbende får at vide, at de ikke må – enten af deres egne voksne eller af de frivillige medarbejdere i Børnenes Museum. Sætninger som »I må ikke løbe«, »I må ikke råbe«, »I skal samle op« er flittigt i brug. »Man skal hænge sværdet op, når man er færdig med det«, siger en far til sin søn. Et andet sted er et par piger godt i gang med en leg. De har været i gang med at hoppe i hinkerude i »baggården« og er nu i fuld fart på vej ind i skolestuen. Her bliver de stoppet af én af museets frivillige, som peger på noget, der ligger på gulvet uden for skolestuen. »I skal ikke smide det her«, bliver der sagt til de to piger. De ene pige stopper brat op og kigger undrende og lidt beklemmt på den frivillige. De er blevet afbrudt i deres leg og bliver bedt om at rydde noget op, som de ikke har haft noget med at gøre. De vælger at gøre, som de får besked på, og humøret daler tydeligt. Ligesom i Billy Ehns kulturanalytiske studie af svensk børnehaveliv ser vi også i Børnenes Museum, at de voksnes normer og regler går ind og influerer børnenes leg i museet, og der opstår en kulturel tvivlrådighed. På den ene side lægger museet op til fri leg, men på den anden side er der en masse regler, som skal overholdes. Og børnene retter hurtigt ind, som da en af de frivillige i museet med høj stemme siger: »I må ikke råbe«. Det får en lille pige til at se forskrækket op og sige: »Det var ikke mig«, hvorefter hun straks vender sig om til sin veninde og siger: »Du må ikke råbe og ikke snakke!«.

Omvendt er der også mange ting, som børnene *må* i Børnenes Museum. Både museets stab af frivillige, forældre og bedsteforældre er gode til at udfordre børnene. »Come on, Eileen« siger en far, da en lille pige kæmper med at komme op ad rebstigen til skibsdrengens kahyt. »You can do it«. Den nævnte rebstige er i det hele taget enormt populær og årsag til mange små sejre, når det lykkes børn at komme hele vejen op. Samlet set viser disse observationer en tydelig diskrepans mellem museets intention om at fremme fri leg og de voksnes behov for at håndhæve orden og normer. Fra de voksnes side bliver der altså skabt et rum præget af kulturel tvivlrådighed, som børnene skal aflæse og navigere i, og hvor især den mere vilde del af deres spontane udfoldelse mødes med krav om tilpasning til en række sociale regler.

Grøntsager på tur

Børnenes Museum er opdelt i forskellige perioder og forskellige kulturer, og de genstande, børnene kan lege med, passer således ind et bestemt sted. Det gælder i hvert fald, hvis man ser didaktisk på det. I legen sker der imidlertid noget andet. Gennem vores observationer af børns leg i Børnenes Museum bliver det tydeligt for os, at børn ikke tænker i samme kulturelle kategorier som voksne. Mens voksne synes at opfatte de forskellige dele af Børnenes Museum som særskilte universer, er grænserne for børnene mere flydende. De går ikke op i, om de har pakistansk inspireret tøj på i vikingeskibet, eller om dukkevognen fra baggården ikke hører til i det pakistanske køkken. Særligt de kunstige grønssager fra den pakistanske butik kommer vidt omkring. På et tidspunkt er butikken løbet tør for de grønssager, som normalt ligger i kurve på hylderne. Det viser sig, at et par drenge i deres leg, har hentet dem og taget dem med op til skibsdrengens kahyt, som ligger over museets skolestue. Da de er færdige med legen, bærer de pligtskyldigt grønssagerne tilbage og sætter dem på plads. En anden dag er en fransktalende mor og bedstemor på besøg med et par små piger. De voksne sidder

artigt på skolebænken og lader sig undervise af pigerne. Alle fire ser ud til at have det sjovt, og de voksne ser ud til at nyde, at børnene har taget styringen. De små piger er iklædt tøj fra baggården. Nu er de »skolelærere«, og pludselig løber den ene pige ud af skolestuen. Måltrettet finder hun en kurv med grøntsager i den pakistanske butik. »De skal jo også have noget at spise«, siger hun højt. Og snart bliver der leveret mad til de voksne »skoleelever«, som smilende tager imod de nye forsyninger. Med andre ord er der mange elementer i Børnenes Museum, der giver børnene mulighed for at udforske og underbygge deres lege og fantasi, hvilket mange af vores observationer underbygger. Indimellem får de at vide af voksne, at de ikke må fjerne tingene, fx hente mad i middelalderkøkkenet og bringe det om bord i vikingeskibet. Men overvejelserne om, at man skal have proviant med på rejsen, viser, at børnene i deres leg har en meget flydende og kreativ tilgang til tingene. Det er jo godt tænkt at tage mad med på togt, og det viser, at der i Børnenes Museum også er mulighed for leg og børnenes autonome initiativer. Disse eksempler på leg kan ses som tilblivelser, som noget nyt, der opstår i en fri interageren med kulturhistorien.

Matematik og »Far fortæller«

Med afsæt i Rømer, Tanggaard og Brinkmann er der forskellige former for »brud« i spil, når børn er i Børnenes Museum. De næste eksempler viser, hvordan voksnes indflydelse og forventninger skaber det uforudsigelige sammenstød mellem museets faste rammer og børnenes spontane handlinger. En vigtig pointe er, at det giver vidt forskellige besøg afhængig af, om børnene og deres voksne leger sammen, eller om besøget mest foregår på de voksnes præmisser.

Et par mødre og deres børn træder ind. Børnene begynder straks at gå rundt og undersøge. Den ene går op til kateteret. Imens har begge mødre taget plads ved hver deres skolepult. »Hvad skal vi lære i dag?« siger mødrene. Børnene kigger på hinanden. »Matematik« siger den ene pige. Hun går straks hen og tager et stykke kridt og begynder at skrive et regnestykke på tavlen. Mødrene skriver flittigt på deres tavler og kommer med forslag til nye regnestykker. I dette eksempel repræsenterer skolestuens rammer den historiske kontekst af skolegang (påmindelse). De voksne accepterer barnets præmis (tilblivelse) ved aktivt at deltage i legen som elever. Her opstår et konstruktivt brud, hvor den voksnes påmindelse bøjer sig for barnets tilblivelse, hvilket skaber en fælles oplevelse, hvor de sammen former legen.

Helt anderledes er det, da en familie på fire – far, mor, storebror på ca. 8-9 år og lillesøster omkring 4 år – kommer ind i Børnenes Museum. Da de træder ind i rummet med vikingeskib og borg, påtager faren sig straks en formidlende rolle og begynder at fortælle. Storebroren lytter opmærksomt til farens forklaringer om runer og vikingeskib. Særligt middelalderens hejseværk til mursten tiltrækker sig deres opmærksomhed. Lillesøsteren lytter derimod ikke. Hun spejder rundt i rummet, og pludselig lister hun væk. Hendes nysgerrighed har overmandet hende og ført hende på opdagelse. Hun går op i middelalderborgen og ser sig omkring. Herefter går turen til Pakistan-afsnittet. Moren opdager, at hun er væk, og går efter hende. Imens fortsætter faren med at tale med storebroren. Umiddelbart er lillesøsteren ikke til at finde. Hun er gået op på »taget« og kurer nu på numsen ned af rotunden i Pakistan-afsnittet. Da hun ser sin mor, bliver hun mere modig. Hun løber hen til den gamle skolestue – men sikrer sig lige undervejs, at hun kan se sin mor. I dette tilfælde er der både påmindelser og tilblivelser, men der opstår ikke for alvor et konstruktivt brud mellem dem, fordi farens

påmindelser ikke bringes i spil i legen for hverken storebroren eller lillesøsteren. Tilblivelsen sker på trods af påmindelsen, da pigen sniger sig væk og begynder at lege selv.

I begge eksempler lever Børnenes Museum op til sin egen målsætning om at inspirere til fællesskab i familiesammenhæng. Familierne får helt klart noget ud af at besøge museet og opleve på tværs af generationer. Men det er tydeligt, at samspillet mellem påmindelse og tilblivelse, har stor betydning for oplevelsen. Den fortællende *far* tager et andet og mere didaktisk museumssyn med sig ind i Børnenes Museum. Han insisterer på historisk viden og giver i denne form for påmindelse ikke meget rum til børnenes tilblivelser. Det er den historiske faglige fortælling, som er i centrum, og i mindre grad muligheder for leg, udforskning og sansning, som er i spil, omend *far* og *søn* nøje undersøger hejseværket. De legende mødre går derimod ind i oplevelsen på lige fod med deres børn. De medbringer også påmindelser, men gør det ind i legen på en måde, hvor de også tager aktivt del i den tilblivelse, der opstår i legen. Dette er i den grad det, der var intentionen med Børnenes Museum, men hvorvidt det opstår eller ej, er ifølge vores observationer afhængig af de medfølgende voksne og deres tilgang.

Slikkemonstre og dukkehusmagi

Ovenstående eksempler viser, at både museets voksne og de medfølgende voksne har afgørende betydning for børnenes oplevelse på Børnenes Museum. Vores observationer viser en helt anden dynamik, når børnene er på egen hånd. Det blev særligt tydeligt i de tilfælde, hvor de medfølgende voksne var passive eller endda slet ikke til stede i Børnenes Museum. Det skaber et rum, hvor det lystfyldte får lov at udfolde sig helt i tråd med intentionen bag museet.

I et eksempel sidder en *far* bøjet over sin mobiltelefon på stolen i fortællehjørnet, i rummet hvor børn kan tegne og læse. På den anden side af væggen sidder hans to små døtre på knæ foran hvert sit dukkehus. Begge er de helt stille og fordybede i hver deres lille legeunivers. Sådan fortsætter de længe. Ingen siger noget, men både *far* og døtre ser ud til at slappe af og hygge sig, optaget af hver deres, og alligevel på en måde sammen. Faren er til stede, men blander sig ikke i legen. Børnene skaber et parallelt rum, hvor de får fuld autonomi til at udfolde sig i legen med dukkehuset. Det sker måske også, fordi legen er stille og i sig selv ikke udfordrer de normer, der, som vi har set i nogle af de ovenstående eksempler, er på spil i Børnenes Museum.

I et andet eksempel udfordres samspillet mellem leg og normer på grund af legens karakter. En bedstemor og mor kommer ind i Børnenes Museum med to børn i 5-6-årsalderen. Fordybet i snak sætter de voksne sig på en af bænken ved væggen i Pakistan-afsnittet. Børnene, en storesøster og lillebror, går selv i gang med at lege. De går lidt rundt, men finder så på, at de kan trille plasticgrøntsager ned af rotunden og kure efter dem på maven eller på bagdelen. De bliver ved med det et stykke tid og har det sjovt. Imens er en anden børnegruppe i gang. De løber også op og ned ad rotunden. Denne lille børnegruppe kender hinanden og består af tre piger og to drenge, hvoraf den ene dreng er yngre, måske omkring de 3 år. Pludselig finder de to søskende og den lille børnegruppe sammen. Ud af det blå opstår en fælles fangeleg. Det gælder om ikke at blive slikket i hovedet af den yngste dreng. Han løber efter dem, og forsøger at slikke de andre i hovedet. Pigerne hviner og gemmer sig. »Pas på slikkemonstret« råber de. Drengene løber også, men sørger opmærksomt for, at den yngste dreng også har det sjovt med at være slikkemonster. Drengen, han kender, lader sig fange, og overtager opgaven som slikkemonster. Han får fanget en af pigerne og slikket hende på kinden. Det nærmest

gyser i hende, og grinende er det nu hende, som skal fange. Imens alt dette står på, sidder bedstemoren og moren til de to søskende og taler, helt upåvirket af den virak, der er opstået omkring dem. Den anden børnegrupper viser sig at være i Børnenes Museum på egen hånd. Legen står på et stykke tid, indtil én af Nationalmuseets museumsværter, der løbende runderer i udstillingerne, afbryder børnene og med formanende stemme siger, at de ikke må løbe eller råbe. Børnene lusker lidt nedslåede derfra og splitter sig op. Ikke lang tid efter siger bedstemoren og moren, at det er tid til at komme videre.

I dette eksempel kommer den kulturelle tvivlrådighed i spil. Umiddelbart og i museets ånd har børnene kastet sig ud i spontan leg, men bliver bremset af de frivillige, som intervenserer med en kulturel norm, der handler om, hvordan de mener, at børn skal opføre sig på museet. Den voksne vælger reglen over legen, hvilket øjeblikkeligt ødelægger børnenes fælles øjeblik. Men eksemplet viser også, at måden børnene bruger museet på, og den leg de skaber, bliver helt anderledes, når børnene leger uden voksnes intervention. På egen hånd griber de til nogle af de legemekanismer, som de alle er bekendte med – i dette tilfælde fangeleg.

Afslutning

Vores observationer viser, at leg er et centralt omdrejningspunkt og interaktionsgreb for børn i Børnenes Museum. Her skal leg ikke forstås som blot »sjov og ballade«. Det er en kompleks aktivitet, hvor børn aktivt udforsker verden, afprøver ideer og skaber nye forbindelser mellem tid, sted og betydning. Det er netop denne proces, Børnenes Museum har ønsket at understøtte, hvor børn forhåbentlig får mulighed for at lege på tværs af tid og historiske perioder. De er også med til at blande og forme legen ud fra deres egne forestillinger.

Med afsæt i observationerne kan vi se, at legen er drivkraften. Uanset hvilket miljø børnene bevæger sig ind i, er legen altid i centrum. Det er tydeligt, at det ikke er historiens detaljer, der primært optager dem, men det frie rum til at være fysisk aktive, interaktive og fantasifulde. Legen fungerer som den umiddelbare motivationsfaktor og den primære metode for engagement.

Børnenes Museum er opbygget ud fra et princip om at skabe intuitive universer. Disse universer er intuitive, fordi de er skabt på en sådan måde, at alle kan være med uanset social baggrund, sprog, kognitive evner, etnicitet eller nationalitet, hvilket vores observationer tydeligt viser. Intentionen er, at Børnenes Museum ikke kræver en forhåndsviden eller indføring. En gammel skolestue, en butik, et køkken, en borg eller et skib vækker genkendelighed hos de fleste. Det fungerer som en påmindelse, der samtidig gennem legen inviterer til tilblivelser. Det kan godt være, at tingene ser anderledes ud: at køkkenet har åbent ildsted og ikke moderne komfur, men børnene kan let afkode, at det handler om at lave mad.

Vores observationer bekræfter, at det i mange tilfælde lykkes. De viser også, at det kulturhistoriske i mange henseender fungerer mere som en scenografisk ramme end som det, man kunne kalde primært lærestof. Det er med til at skabe muligheder for brud, fordi påmindelserne har en form, der inviterer til mulige tilblivelser. Børnene anvender i høj grad historien som et scenografisk univers – et stimulerende bagtæppe for deres leg, hvilket vi fx kan se med »slikkemonstre«. For de fleste af børnene i vores eksempler virker det kreative og kropslige samspil med omgivelserne langt vigtigere end tilegnelsen af specifikke historiske fakta. De forholder sig primært til muligheden for at løbe rundt, lege, udforske og skifte

mellem de forskellige scenografier. Men idet de gør det, er de alligevel nødt til at forholde sig til omgivelserne og den kulturhistorie, de rummer.

Vores observationer viser dog også, at der er udfordringer i Børnenes Museum, hvor børnene på den ene side bliver opmuntret til at være kreative og lege frit – men samtidig forventes det, at de følger nogle regler og normer. Denne blanding af opmuntring til udfoldelse og forventning om disciplin kan skabe en form for kulturel tvivlrådighed hos børnene. Børnenes Museum er skabt for børn med det formål at være et rart og indbydende sted, som lægger op til selvstændig og individuel udforskning, der inspirerer til fællesskab samt fremmer oplevelse og erkendelse med et minimum af vejledning og overvågning. Her, over 30 år efter dets åbning, kan vi konkludere, at Børnenes Museum i vid udstrækning lever op til sit formål. Men vi kan også konkludere, at der er stor forskel på, hvordan børnenes handlinger bliver mødt af voksne, både museets og de medfølgende. For nogle børn bliver Børnenes Museum en kulisser, som deres frie leg udspiller sig i. Her bliver det kulturhistoriske underordnet det legende og det sociale. I andre tilfælde er det en mere didaktisk oplevelse, med afsæt i kulturhistorien, som børn møder – ofte når voksne gerne vil bidrage med viden og læring. De to lidt modsatrettede måder at bringe påmindelser i spil på i børns møde med kulturarven giver, med afsæt i Rømer, Tanggaard og Brinkmanns begreber, meget forskellige rum for børns tilblivelser. De konstruktive brud sker, hvor der er plads til både viden og fantasi – hvor børn ikke blot passivt modtager historien, men aktivt er med til at forme den. Når børn får lov til at lege med historien, kan det åbne for en dybere, mere personlig og meningsfuld forståelse af vores fælles kulturarv.

Referencer

- Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, K., Everett, M. & Taylor, C. (2002). Children's museum experiences: Identifying powerful mediators of learning. *Curator*, 45(3), 213-231.
- Bayer, S. (2004). Ehn for alle.... I B. Ehn, *Skal vi lege tiger? Børnehaveliv set fra en kulturel synsvinkel* (s. 11-16). Forlaget Klim.
- Birch, J. (2018). Museum spaces and experiences for children—ambiguity and uncertainty in defining the space, the child and the experience. *Children's Geographies*, 16(5), 516-528.
- Boritz, M., & Hinch, C. (2001). Pakistan i erindringen. *Nationalmuseets Arbejdsmark 2001* (s. 36-49). Nationalmuseet.
- Boritz, M. (2011). *Museumsdidaktik – et kulturanalytisk studie af undervisningen på danske kulturhistoriske museer* (upubliceret Ph.d.-afhandling). Københavns Universitet.
- Boritz, M. (2021). Formidlingens kunst på museer. I M. Dael et al. (red.), *Børnekultur i Danmark 1945-2020* (s. 92-102). Gads Forlag.
- Busk Laursen, B. (1993). Børnenes Museum. *Nationalmuseets Arbejdsmark* (s. 82-94). Nationalmuseet.
- Carpenter, K. (2018). The rules in children's museums. *The International Journal of the Inclusive Museum*, 11(1), 13-25.
- Ehn, B. (2004). *Skal vi lege tiger? – Børnehaveliv set ud fra en kulturel synsvinkel*. Forlaget Klim.
- Ehn, B. & Löfgren, O. (2006/2001). *Kulturanalyser*. Forlaget Klim.
- Eriksen, A. (1992). Nationalmuseet Børnenes Museum. *Arkitektur DK*, 8(92), 408-409.
- Gallup, A. B. (2016). The children's museum as an educator. I H. Genoways & M. Andrei (red.), *Museum Origins* (s. 155-160). Routledge.

- Geertz, C. (1993/1973). *The interpretation of cultures*. Fontana Press.
- Hansen, W. (1996). Børnenes Museum. En udstilling i konflikt med sig selv? *Danske Museer*, 9(4), 15-16.
- Holdgaard, N. & Boritz, M. (2022). Power to the children? Understanding children's participation in the Year of the Children via the National Museum in Copenhagen. *Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift*, 25(3), 218-233.
- Mayfield, M. (2004). Children's museums: Purpose, practice and play. *Early Child Development and Care*, 175(2), 179-183.
- Puchner, R., Rapoport, L. & Gatkins, M. (2001). Learning in children's museums. *Curator*, 44(3), 237-255.
- Rømer, T., Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (red.) (2011). *Uren pædagogik*. Forlaget Klim.
- Schofield-Bodt, C. (1987). A history of children's museums in the United States. *Children's Environments Quarterly*, 4(1), 4-6.
- Staack, M. (1987). Børns skatte. I C. Bøgh (red.), *Børn og museer* (s. 48-49). Kulturministeriets Arbejdsgruppe om Børn og Museer.
- Swigger, J. (2019). Museums for somebody: Children's museum professionals and the American Association of Museums (1907-1922). *The Journal of Museum Education*, 44(4), 345-353.

Biografier

Rikke Tjørnehøj har en master i International Turisme (University of North London) og arbejder som Oplevelses- og læringsdesigner på Nationalmuseet. Her har hun bl.a. ansvar for Børnenes Museum og museets mange events målrettet børn, og hun arbejder med at udvikle nye måder, hvorpå Nationalmuseet kan gøre kulturarv levende og relevant for sine gæster.

Mette Boritz er uddannet Cand. Mag. i europæisk etnologi og har en ph.d. i museumsformidling. Hun er ansat som udstillingsredaktør på Nationalmuseet og har i mange år arbejdet aktivt med undervisning, aktiviteter og udstillinger målrettet børn.

