

BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

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

Simon Steen Hansen

Leg og vokseninvolvering i et scenografisk museumsrum – erfaringer fra Ville Vau

Resumé

Artiklen giver et indblik i udfordringerne ved at skabe rammer for leg i en scenografisk udstilling, når målet er, at alle besøgende familier skal kunne lykkes med at lege og at skabe rum for nærvær. Ville Vau er et børneunivers, som særligt børnefamilier kan besøge i forbindelse med deres besøg i H.C. Andersens Hus. Her kan de lege i en scenografisk udstilling eller være kreative med pensel og saks i atelieret. Gennem observationer, evalueringer og refleksioner med udgangspunkt i legeforsker Helle Marie Skovbjergs begrebsapparat har museet løbende gjort erfaringer med den scenografiske udstillings styrker og svagheder i forhold til at skabe rum for leg. Børnene er hovedmålgruppen for Ville Vau, men de voksne, der ledsager dem, spiller en central rolle i at forme børnenes oplevelse. Artiklen gennemgår disse observationer og refleksioner i forhold til interaktionen mellem børn og voksne omkring leg. Den belyser desuden, hvordan de fysiske rammer og den personbårne formidling kan påvirke samspillet mellem børn og voksne i legesituationer, og hvordan museet gennem disse greb kan understøtte de voksnes aktive og meningsfulde deltagelse i børns leg.

Nøgleord: Museer; leg; rumdesign; legestemninger; legeordener; vokseninvolvering.

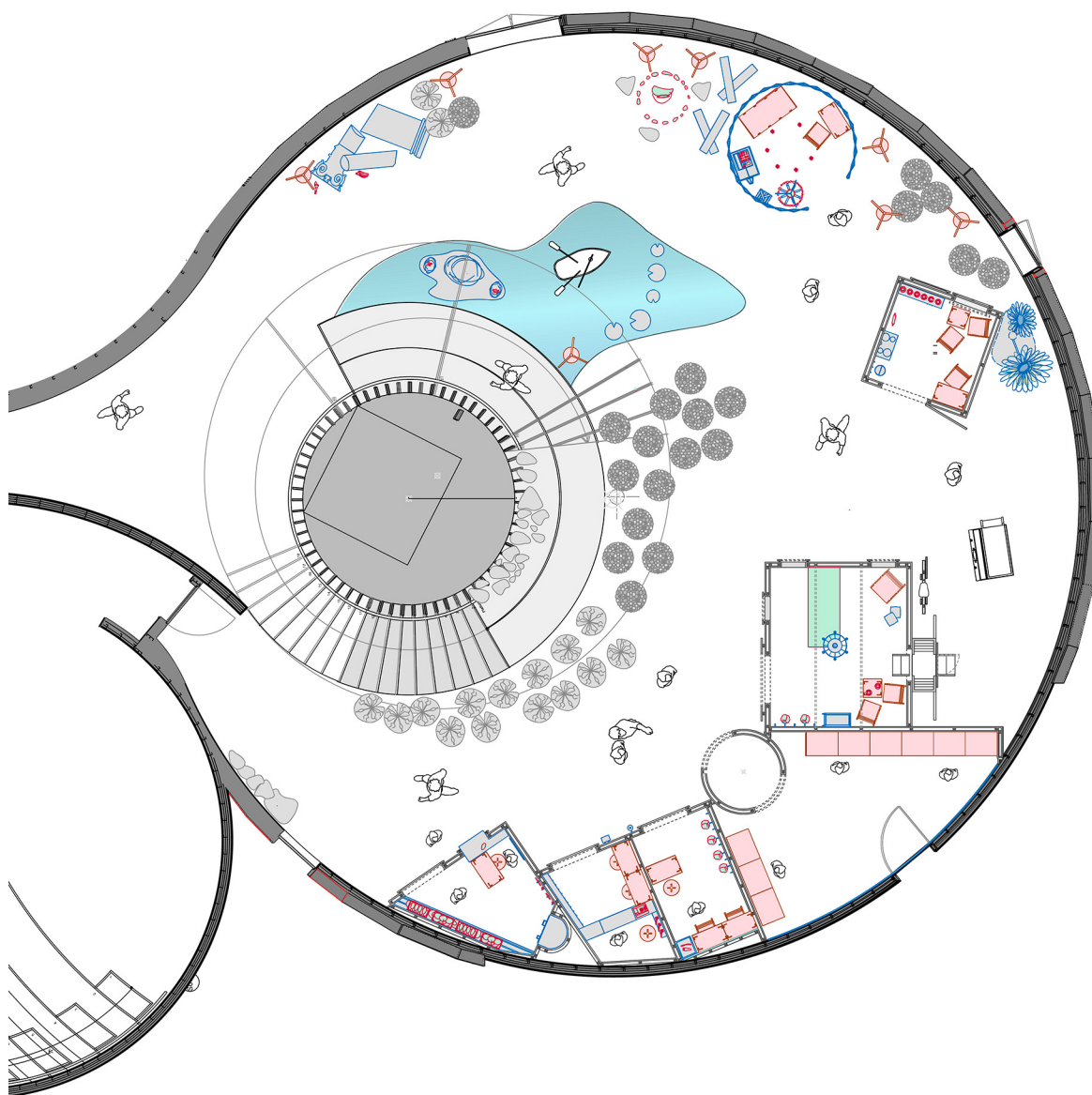
Introduktion

Ville Vau, børneuniverset i H.C. Andersens Hus, består af et scenerum, et atelier og en scenografisk udstilling. Den scenografiske udstilling er en kunstnerisk, kurateret fortolkning af H.C. Andersens liv og værker og har form som et eventyrligt landskab med kostumer og rekvisitter, der skaber rammerne for leg, fantasi og forvandling. Den befinder sig i et cirkulært rum, hvor en stor søjle med trappe og elevator står i midten, og den består af forskellige legetableauer såsom et postkontor, et palads og et naturområde med en sø. Børn skal være i følge med en eller flere voksne, når de besøger Ville Vau. Når de ankommer, bliver de modtaget af en formidlingsmedarbejder, der byder velkommen og introducerer dem til stedet. Den personbårne formidling giver mulighed for at tilpasse introduktionen til de enkelte gæster og at italesætte rammerne for besøget i den scenografiske udstilling.



I den scenografiske udstilling må man røre ved det hele og lege med det hele. Foto: Museum Odense

Det legende er en central del af H.C. Andersens kunstneriske metode (Bøggild og Lübker, 2020). Andersen leger både med faste sproglige vendinger, perspektiver og fortællepositioner i sine eventyr, men han giver ikke nogen moralsk udlægning af, hvad læseren bør synes og mene. Hans litterære stil tilskynder læseren til at lave sit eget fortolkningsarbejde og aktivt tage stilling til eventyret og dets tvetydigheder, og på den måde lægger hans stil sig tæt op ad legens væsen, hvor de legende også hele tiden er i færd med at skabe mening igennem forhandling og fortolkning (Skovbjerg, 2021). I H.C. Andersens Hus formidles der ikke kun *om* Andersen, men også *som* Andersen, og dette sker i form af en legebaseret formidling, hvor ambitionen er, at legen er fri, spontan og dynamisk. Samtidig er det en overordnet målsætning, at alle, der besøger Ville Vau, skal lykkes med at være på museum og gå herfra med en oplevelse af, at museer er noget for dem. Museumsforsker John Falk har påvist, at museer kan bidrage til øget trivsel og velvære (Falk, 2021), og det er derfor en grundlæggende



Grundtegning over den scenografisk udstilling. Foto: Museum Odense

værdi for H.C. Andersens Hus at skabe gode, tidlige oplevelser og dermed en god begyndelse på et stærkt kulturelt selvværd. Ansvar for, at gæsterne lykkes, ligger hos museet, og de rammer og betingelser, det giver.

Det er museets ambition at skabe et nærværende, socialt rum for hele familien, hvor børnene og legen får lov til at være i højsædet, og de voksne kan blive imponerede over børnenes legeevner. Derhjemme kan leg være noget, der er i vejen, når der skal smøres madpakker eller gøres rent, og vi voksne kan have svært ved at give os hen til legens væsen. Professor i pædagogisk psykologi Ditte Alexandra Winther-Lindqvist har påvist, at det i det legende samvær med spædbørn er nødvendigt at være fuldstændigt nærværende for at opretholde kontakten, men allerede fra barnet er 1-1½ år, kan vi multitaske med at hænge tøj op og lave mad, mens vi kommunikerer (Winther-Lindqvist, 2020). Fordi det herefter ikke længere er strengt nødvendigt at fokusere helt og aldeles på kommunikationen og nærværet for at komme i kontakt med barnet, er vi som forældre nødt til nogle gange at blive mindet om at fokusere på netop kommunikationen og nærværet. I Ville Vau er det ønsket at skabe rum for sådan en påmindelse. Her kan der opstå en anden dynamik, hvor de voksne kan lære af børnene. I en hverdag, hvor forældrene har ansvaret for at få tingene til at hænge sammen i forhold til alt det praktiske, risikerer legen at få dårlige vilkår (Winther-Lindqvist, 2020). Men hvis de voksne er nærværende, kan de få øje på alt muligt, som børnene kan få ud af sådan en legesituation, og de voksne bliver derved mindet om, hvor værdifuldt det er at give sig hen til nuet i samvær med sine børn, hvor kun legen er i fokus. Så er man måske også mere tilbøjelig derhjemme til engang i mellem at lade madpakke være madpakke og give legen plads og opmærksomhed.

Siden Ville Vau åbnede i 2021, er to udfordringer blevet identificeret i forhold til at skabe gode rammer for børns leg ud fra disse mål. Den ene handler om scenografiens rammer for forskellige legestemninger og den anden om de voksnes rolle og deres grad af involvering i legen.

Legestemninger, legeordener og vokseninvolvering

Legeforsker Helle Marie Skovbjerg har identificeret fire forskellige legestemninger, som børnene oplever, når de leger (Skovbjerg, 2016). Den »hengivne« legestemning er kendetegnet ved, at barnet er i øjeblikket, i flow og i fordybelse. Ofte er kroppen stille eller bevæger sig i sagte tempo med gentagelser. I den »opspændte« legestemning viser barnet sig frem og performer. Det er en udadvendt legestemning, der ofte har store armbevægelser, hvor det handler om at gøre sig til for et publikum. »Højspændt« legestemning giver børnene sug i maven eller sus gennem kroppen, og den involverer en intens fornemmelse af kropsligt tilstedevær, gentagelser og pludselige skift. Endelig går den »euforiske« legestemning ud på at være skør, vild og udadvendt, og børnene forsøger at overraske andre og sig selv. De forskellige legestemninger vil ofte vikle sig ind og ud af hinanden, og en leg kan hurtigt glide over i en anden stemning og tilbage igen. Børn udfolder sig og udvikler sig gennem alle fire legestemninger, og det er vigtigt, at de får mulighed for at gøre sig alsidige erfaringer gennem legen (Skovbjerg, 2016).

Ifølge Skovbjerg opstår der forskellige legeordener igennem legens handlinger, og voksne kan vedligeholde og støtte disse ordener eller hindre og modarbejde dem. Der findes ikke dårlige legeordener, fordi dårlige legeordener vil ophøre af sig selv. Når voksne alligevel betragter noget som en dårlig leg, hænger det oftest sammen med, at legens orden støder

sammen med andre ordener, der har andre betydningssammenhænge. Legens orden har sin egen logik, og voksne kan sætte denne logik over eller under andre logikker, som for eksempel skolens eller museets (Skovbjerg, 2021).

Den amerikanske professor i pædagogik James Christie har udviklet en model over pædagogens grad af involvering i og facilitering af børns leg (Jørgensen, 2019). Selvom den er lavet med henblik på pædagogens professionelle virke, kan begreberne også være nyttige til at forstå forældrenes eller bedsteforældrenes involvering i børnenes leg. Den voksnes rolle kan spænde fra minimal til maksimal involvering. I den ene ende af skalaen er den voksne »ikke-involveret« i børnenes leg, og i den anden ende er den voksne »over-involveret« og påtager sig rollen som »instruktør«, der tager kontrol over legens indhold, så legen udelukkende bliver på den voksnes præmisser. »Instruktørrollen« kan også være »omdirigerende«, hvor den voksne forstyrrer legen med for eksempel læringsspørgsmål, der ikke hører til legens logik og orden. Mellem de to yderpunkter beskriver Christie fire forskellige understøttende voksenroller med forskellige grader af facilitering af børns leg. Den mindst involverede af disse fire er »tilskueren«, hvor den voksne indtager en aktiv rolle som tilskuer i nærheden af legen. Her kan de voksne opmuntre til leg gennem nik eller små kommentarer, samtidig med, at de observerer deres barns leg og vurderer et eventuelt behov for at involvere sig mere. Dernæst følger rollen som »regissør«, hvor man som voksen kan hjælpe børnene med praktiske ting, for at legen kan udvikle sig og ikke gå i stå. Et trin længere oppe ad involveringsskalaen er rollen som »legekammerat«, hvor den voksne deltager aktivt inden for legens rammer ved at overholde børnenes og legens præmisser. Endelig er der rollen som »legeleder«, hvor den voksne udvider sin deltagelse og indflydelse ved at påvirke legens retning gennem forslag om nye temaer eller nye rekvisitter, der tilfører legen fornyet energi og udvikling. Ifølge Christie skal denne rolle kun indtages kortvarigt, når legen har brug for noget nyt. Ligeledes bør den voksne undgå ikke-involvering og instruktørrollen, men kan bedst understøtte børnenes lege ved fleksibelt at indtage de understøttende voksenroller efter behov (Jørgensen, 2019). Dette perspektiv stemmer overens med erfaringerne i Ville Vau, hvor det netop er i yderpolerne, at børnenes leg bliver påvirket negativt af de voksne.

Udfordringerne i den scenografiske udstilling

Med den scenografiske udstilling i Ville Vau er ønsket, som tidligere nævnt, at skabe et socialt, nærværende rum, hvor børnene får ejerskab, fordi de voksne træder ind på deres ekspertområde – et rum, hvor legens orden er herskende, hvor alle lykkes med at lege, og hvor de voksne understøtter børnenes leg efter behov ved at indtage de understøttende voksenroller og undgår ikke-involvering og instruktørrollen. Dette skal opnås ved at skabe de rigtige rammer for oplevelsen, så børn og voksne intuitivt lykkes med dette. Hverken børn eller voksne må få oplevelsen af, at de skal gøre noget bestemt for at kunne være i udstillingen, da det kan føre til usikkerhed, tvivl og fremmedgørelse. Gennem observationer og evalueringer fra de sidste fire år står det klart, at der fortsat er knapper, der kan skrues på for at opnå disse ønsker for oplevelsen i udstillingen.

Skovbjergs begreber om legestemninger blev introduceret til museet i forbindelse med en evaluering udført på baggrund af en større gennemgang af leg, legetyper og muligheder for leg i den scenografiske udstilling, foretaget af legeforsker Hjørdis Brandrup Kortbek (2022). Kortbek påpegede i evalueringen, at museets rekvisitter og scenografi især lagde op til den



Barn og voksen i en legesituation i postkontoret – et af legetableauerne i den scenografiske udstilling. Foto: Mette Riisager

hengivne legestemning og den opspændte legestemning. Dette var i tråd med museets egne observationer og ønsker for udstillingen, og det nye begrebsapparat gav et sprog til at reflektere over udstillingens styrker og svagheder og muligheder for videre udvikling. I etableringsfasen har der i designet været et ubevidst fokus på at skabe rammer, hvor der især kunne opstå hengivne og opspændte legestemninger. Den hengivne legestemning opstår for eksempel i fordybet og koncentreret leg med dyrebamser i troldkvindens hule, teselskab i paladset eller bagning af brød hos bageren, mens den opspændte legestemning finder sted i performative og udadvendte lege, når børnene for eksempel fremfører dukketeater i paladset eller viser sig frem for hinanden i forskellige kostumer og parykker. Hvor der nu bruges det neutrale ord »legetableauer« om de forskellige områder i scenografien, blev der tidligere brugt ordet »legeoaser«, som har en klar bias mod fordybet leg i den hengivne legestemning. Selvom scenografien i højere grad skaber rum for disse to legestemninger, er der dog også elementer, som faciliterer en højspændt og en euforisk legestemning. Når børnene leger krig med geværer, skjolde og sværd, balancelege eller jorden-er-giftig med flytbare åkandepuder og fastgjorte træstammer, er det udtryk for en højspændt legestemning med pludselige skift og sug i kroppen. På samme måde lægger den store søjle i midten af det cirkulære rum op til fange- og løbelege i højt tempo. Når børnene kaster med hængende boller efter hinanden eller op på de skrå tage, eller smadrer den hule af »stenpuder«, de lige har bygget, er det udtryk for en euforisk legestemning.



Legende børn i bevægelse. Foto: Museum Odense

Museet ønsker at stimulere børns leg inden for alle fire legestemninger. Det skyldes en bevidsthed om, at børn udfolder sig og udvikler sig inden for alle fire, og at deres lyst til at lege i de forskellige stemninger vil variere. I øjeblikket oplever museet dog en udfordring: Der er en vis spænding mellem ambitionen om at understøtte alle legestemninger og de fysiske rammer, som udstillingen tilbyder. Når børn leger på museet, følger de deres egne impulser. De lader sig ikke kun inspirere af det, udstillingen lægger op til, men trækker også på deres eget legerepertoire. De voksne bliver derimod i tvivl om, hvorvidt børnene også må lege de lege, som udstillingen i mindre grad lægger op til. Et barn, der giver sig i kast med gode lege i den euforiske eller højspændte stemning, risikerer nemmere at blive irretesat af deres voksne, fordi den scenografiske udstilling i højere grad signalerer rum for lege i den hengivne og opspændte legestemning, hvilket i høj grad er i tråd med de voksnes forventninger til museets orden som et sted, hvor man ikke larmer, løber eller leger vildt. Fordi de voksnes forventninger til museets orden står i modsætning til de legeordener, der opstår i den højspændte og euforiske legestemning, kan de finde på at dæmpe eller afbryde disse legeordener, fordi de sætter museets orden højere.

Museet har derfor udviklet forskellige greb i forsøget på at skabe bedre rum for også de højspændte og euforiske legestemninger. Alle formidlingsmedarbejdere er instrueret i først at justere eller flytte børns leg, hvis det går ud over andres børns oplevelse eller ødelægger scenografi eller rekvisitter («Jeg kan se, det er en rigtig sjov leg, men måske kan I lege

herovre eller kaste med dem her i stedet?«). De har forståelse for, at man kan lege godt på mange måder, og at en leg ikke er dårlig, blot fordi den er vild eller larmende. Ved at formidlingsmedarbejderne ser legen an (Skovbjerg, 2021), men ikke griber ind i lege, der er vilde eller larmende, så længe de ikke går ud over andre lege, ønsker museet at signalere, at også disse lege er velkomne i den scenografiske udstilling. Dette understøttes af *Rules for a Playful Museum* fra Manchester Museum, der pointerer, at et legende museum respekterer og værdsætter forskellige former for leg, hvad end det er med krop eller ord, energisk eller stille (Derry, 2019). Når nye legetableauer udvikles til udstillingen, kan det være en oplagt prioritet i højere grad at facilitere områder, der indbyder til lege i højspændte og euforiske legestemninger. Det kunne for eksempel være et hult fyrtojstræ med mulighed for at klatre, rutsje eller hoppe, eller et område, hvor man kan bygge ting, som man kan smadre og vælte – eller hvor man kan kaste ting på hinanden. Det vil gøre det nemmere at afkode for de voksne, at lege i alle legestemninger er velkomne. Ændringer i scenografien kan altså være med til at mindske den udfordring, at det oprindelige rum ikke i tilstrækkelig grad understøttede leg inden for alle fire legestemninger.

Udfordringerne med vokseninvolvering i børnenes leg

Den anden udfordring, Villa Vau arbejder med, er de voksnes involvering i legen. Det er, som nævnt, museets ønske, at den scenografiske udstilling skal byde på fællesskabende nærvær som den naturlige samværsform i for de familier, der besøger Ville Vau. Samtidig bør det undgås, at de voksne føler sig forkerte, fordi noget, som de bør eller ikke bør gøre, italesættes – der er nok af ting, forældre skal forholde sig til og kan være i tvivl om allerede. Dette er en vanskelig opgave, som løbende har museets fokus. Museet ønsker at støtte de voksne i intuitivt at kunne bakke op om børnenes leg. Det handler om, at de voksne fleksibelt kan skifte mellem forskellige støttende roller, alt efter hvad legen kalder på. Samtidig vil museet gerne undgå, at de voksne enten trækker sig helt fra legen eller overtager styringen som instruktører, da netop disse yderpositioner ofte forstyrrer legen negativt.

Oprindeligt var indretningen i udstillingen med til at facilitere ikke-involvering fra de voksne. Den primære mulighed for voksne til at sidde ned et sted i det åbne område uden for legetableauerne er nogle store puder, der ligner sten. På den ene side af den store søjle i midten af rummet er der en repos uden scenografi. Da Ville Vau åbnede, var alle stenpuderne placeret her. Det blev hurtigt et samlingspunkt for alle de voksne, der ikke var en aktiv del af børnenes leg. Denne del af udstillingen har mindre direkte belysning, og de voksne, der sad her, fandt ofte mobilen frem, og enkelte kunne finde på at lægge sig til at sove. Nogle voksne har også medbragt bærbare computere, så de kunne multitasking med at få noget arbejde fra hånden. Alt sammen tydelige signaler til børnene om, at de ikke var nærværende, men havde noget andet, der var vigtigere at lave. Det skabte et rum i rummet – et voksenrum med både fysisk og mental afstand til børnenes rum for leg. Når de voksne ikke er nærværende tilskuere til børnenes leg, har de heller ikke samme mulighed for at understøtte legen, hvis der skulle være behov for det.

I den anden ende af skalaen er der en stigende tendens til, at nogle voksne i højere grad indtager instruktørrollen, hvor de tager kontrol over legens indhold og overser, at barnets leg måske var på vej i en anden retning. Et eksempel på, hvordan nogle voksne overstyrer børns leg, er, at de for hurtigt definerer, hvad et givent kostume eller rekvisit er, uden at der opstår en forhandling, hvilket typisk sker i børnenes egen leg. Måske var postkontoret

ikke et postkontor, men en våbenhandel, måske var gryden en kiste, og måske var barnet ikke klædt ud som en kat, men som en lemur. Der er også eksempler på den omdirigerende instruktør, hvor de voksne bestemmer og styrer i legen på en måde, der er mere opdragende og læringsorienteret end legende. De scenografiske legetableauer er ikke vildt store, og voksne kan ikke sidde derinde uden at være fysisk midt i legen. Det har den effekt, at de voksne påvirkes til at involvere sig mere i legen, uden at de nødvendigvis har taget en aktiv beslutning om at gøre det. Hvis der er en voksen inde i et af museets små, lukkede legetableauer, vil et fremmed barn ofte bakke ud igen, fordi den sparsomme plads gør, at de kommer meget tæt på. Hvis der derimod kun er børn derinde, er der større sandsynlighed for, det er opstår kontakt, fælles leg og et rum, hvor børnene kan lege med hinanden på kryds og tværs.

Grundet museets ønske om at få de voksne væk fra de to yderpositioner, som ikke-involvering og instruktørrollen udgør, er der blevet eksperimenteret med de voksnes fysiske placering i udstillingen. I de første måneder efter Ville Vaus åbning begyndte stenpuderne at blive opstillet i små klynger, fordelt rundt omkring i det scenografiske landskab ud for de forskellige legetableauer, i stedet for at blive samlet på reposen. Når de voksne sidder på puderne i deres nye placeringer, er de i en form for mellemzone, hvor de som udgangspunkt ikke er direkte involveret i legen med mulighed for at overstyre, men de er heller ikke ikke-involverede, som hvis de sad gemt væk på reposen med mobilen fremme. Observationer tyder på, at de voksne er mindre tilbøjelige til at have opmærksomheden rettet mod mobilen, når de sidder i sådan en mellemzone.

I løbet af en dag bliver der flyttet rundt på stenpuderne. Nogle gange bruger børnene dem til at bygge huler med eller lave en bane til at lege jorden-er-giftig. Andre gange er det de voksne, der flytter stenene op på reposen, og dermed på egen hånd skaber det føromtalt rum-i-rummet. Hvis mellemzonerne skal bevares, er det altså ofte nødvendigt at genetablere dem i løbet af dagen. Én mellemzone skiller sig ud fra de andre ved at være mere permanent og integreret i scenografien. Uden for troldkvindens hule er der en bålplads med en gryde. På den ene side af bålet er der træstammer, der er fast monteret i gulvet, og som man kan sidde på, og på den anden side placeres tre af stenpuderne, så de sammen med træstammerne udgør en cirkel rundt om bålet. Disse stenpuder bliver ikke flyttet i lige så høj grad som de andre. De voksne, der sidder på stenene her, er mindre tilbøjelige til at indtage instruktørrollen i børnenes leg end voksne inde i de afgrænsede legetableauer. I den videre udvikling af scenografien skal der derfor etableres flere permanente mellemzoner, der ligesom bålstedet er integreret i resten af det scenografiske landskab. Det kunne for eksempel være et cafébord med stole uden for bageren eller en havebænk uden for paladset. For at undgå, at de voksne skaber et rum, der fordrer ikke-involvering på reposen ved at flytte stenpuder derop, kan et nyt scenografisk legetableau placeres her (og det kunne oplagt være noget, der indbyder til leg i højspændt eller euforisk legestemning).

Når de voksne fysisk befinder sig i sådan en mellemzone, ses en tendens til, at de i højere grad fleksibelt indtager de fire forskellige understøttende voksenroller i forhold til at facilitere børnenes leg. Som tilskuer anerkender de over for børnene, at legen er vigtig og værd at følge med i. De voksne får mulighed for at nyde børnenes leg og give slip på alt det praktiske, der ellers står på deres mentale huskeliste. Ved at observere legen får de voksne også et grundlag for at vurdere, om og hvornår de skal involvere sig mere aktivt for at understøtte legen. Som regissør kan den voksne kortvarigt rejse sig og hjælpe barnet med at skifte kostume eller finde en ny rekvisit for at holde legen i gang, hvis den voksne vurderer, at der er behov for det, eller



*Børn leger i udstillingen, mens de voksne har placeret sig rundt omkring i mellemzonerne.
Foto: Museum Odense*

hvis barnet selv spørger om hjælp. Når de voksne befinder sig i sådan en mellemzone, sker det, at børnene i højere grad og på eget initiativ inddrager dem i legen på børnenes præmisser. Det kan for eksempel være, at de i forbifarten giver den voksne noget, som skal opbevares, eller at de kommer ud fra det lille bondehus med en gryde, som den voksne skal smage på.

Som legekammerat tager den voksne ofte kostume på og indgår aktivt i legen på legens og børnenes præmisser, for eksempel som en trold, der skal bekæmpes, eller som kunde hos barberen. Som legeleder kan den voksne sætte en leg i gang, hvis den er gået i stå, eller hvis barnet har brug for inspiration eller tryghed til at komme i gang med at lege. Efter kort tid trækker den voksne sig optimalt set tilbage til mellemzonen og rollen som tilskuer. Børn kan typisk holde legen i gang i lang tid efter det. I rollen som legekammerat og legeleder er der større risiko for, at den voksne ender i instruktørrollen. Da alle gæster ved ankomsten til Ville Vau bliver modtaget af en formidlingsmedarbejder, vil denne velkomst fremover bruges til at hjælpe de voksne med at indtage en understøttende rolle i forhold til børnenes leg. Det kan for eksempel være ved at italesætte børnene som legeeksperter og opfordre de voksne til at lade børnene gå forrest i legen, være nysgerrige på deres leg og hjælpe legen på vej efter behov. De præcise formuleringer skal gennemarbejdes meget nøje, og ordene skal vejes på en guldvægt for ikke at overvælde og fremmedgøre de voksne, men i stedet blidt inspirere dem til at glide ind i de understøttende voksenroller i forhold til børnenes leg.



Voksen i interaktion med børn i en legesituation ved bålstedet. Foto: Museum Odense

Hvad Ville Vau har lært

Erfaringerne fra Ville Vau viser, at det kræver mere end blot kreative og æstetiske omgivelser at skabe et vellykket legemiljø på et museum. Når leg og vokseninvolvering skal forenes i et scenografisk udstillingsrum, må museet tage højde for både de fysiske rammer og de besøgendes forventninger. Et rum, der visuelt appellerer til leg, understøtter ikke nødvendigvis alle typer legestemninger, og uden tydelige signaler om, at alle lege er velkomne, risikerer visse måder at lege på – og dermed visse børn – at blive skubbet ud.

Det har været en central erkendelse i arbejdet med Ville Vau, at de voksnes fysiske placering i rummet har afgørende betydning for børnenes mulighed for at udfolde sig i leg. Når de voksne placeres i en mellemzone – hverken helt inde i legen eller helt udenfor – øges sandsynligheden for, at de indtager støttende roller, der er tilpasset børnenes behov. Samtidig kan en mundtlig introduktion og personbåren formidling bruges strategisk til at påvirke de voksnes forventninger og rolleopfattelse, uden at det føles belærende.

For museer, der ønsker at arbejde legende og skabe inkluderende udstillingsrum for børn og familier, kan det derfor være frugtbart at stille sig selv følgende spørgsmål tidligt i designprocessen:

- Hvilke legestemninger giver rummets form og funktion plads til?
- Hvilke signaler sender rummet og rekvisitterne til de voksne om, hvordan man skal gebærde sig på museet?
- Hvor og hvordan skal de voksne placere sig for at kunne understøtte børns leg uden at tage styringen?

- Hvordan kan formidlingen invitere de voksne ind i en rolle, hvor de følger barnets initiativ, snarere end forsøger at korrigere det?

Ved at tænke i både fysiske, sociale og formidlingsmæssige greb kan museet understøtte leg som en åben, mangfoldig og fællesskabende praksis. Ikke som noget børn kun deltager i, men som en meningsfuld måde for hele familien at være sammen på et museum.

Referencer

- Bøggild, J., & Lübker, H. (2020). H.C. Andersens metode. *Aktualitet – Litteratur, Kultur og Medier*, 14(2), 4-9.
- Derry, C. (2019). *Rules for a playful museum*. Manchester Museum.
- Falk, J. H. (2021). *The value of museums*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Jørgensen, L. S. (2019). Pædagogens deltagelse i små børns lege. I L. H. Sønnichsen & H. H. Jørgensen (red.), *Legens magi* (s. 111-125). Akademisk Forlag.
- Kortbek, H. B. (2022). *Små skridt – store eventyr: H.C. Andersen i børnehøjde. Analyser i forbindelse med evaluering*. UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole, Afdeling for Anvendt Forskning i Pædagogik og Samfund.
- Skovbjerg, H. M. (2016). *Perspektiver på leg*. Turbine.
- Skovbjerg, H. M. (2021). *10 tanker om leg*. Dafolo.
- Winther-Lindqvist, D. A. (2020). *Kort & godt om leg*. Dansk Psykologisk Forlag.

Biografi

Simon Steen Hansen er formidlingsdesigner i team Børn & Unge, Museum Odense, og arbejder til dagligt i børneuniverset Ville Vau i H.C. Andersens Hus, hvor en af hans centrale opgaver er at videreudvikle rammerne for leg i Ville Vaus scenografiske udstilling. Han er uddannet cand.mag. i teatervidenskab og performancestudier og har tidligere arbejdet som underviser på Efterskolen Epos, hvor han udviklede og faciliterede undervisningsforløb baseret på leg, spil og rollespil.