



BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 74 2026 • Årgang 42 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

Mikkel Snorre Wilms Boysen og Lars Dahl Pedersen

Det fritidspædagogiske kunstnerkollektiv

Resume

I projektet Klub Skabertrang arbejder pædagoger og kunstnere sammen om at skabe præstationsfrie og kunstneriske rum for børn i fritidspædagogikken. I processerne arbejdes der projektorienteret, tværestetisk og med metoder hentet fra samtidskunsten, hvilket betyder, at processerne kan anskues som en form for kunstnerkollektiv. I artiklen undersøges og diskuteres i hvilken grad disse metoder giver børnene et frirum til at være medbestemmende og udtrykke sig. Med afsæt i indsatsevaluering sætter artiklen fokus på en række pædagogiske principper udviklet i Klub Skabertrang, og hvilke implikationer disse principper har for børnene. Artiklen peger på, at inspirationen fra kunstnerkollektivet og samtidskunsten har potentialer for at skabe deltagelsesmuligheder, entreprenørskabsånd og provisoriske fællesskaber, men samtidig at der kan opstå et dilemma mellem på den ene side at understøtte børns egne idéer og på den anden side at pege børnene i retning af samtidskunsten.

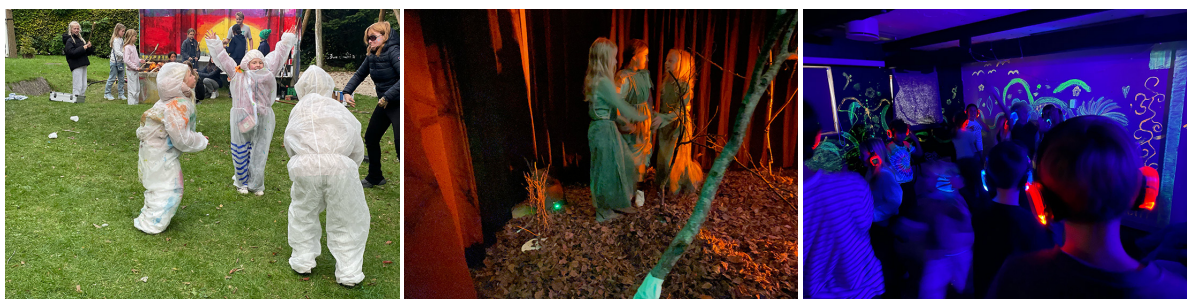


Nøgleord: kreativitet; frirum; fritidspædagogik; kunst; kunstnerkollektiv

Indledning

Børn, der laver en soveinstallation, hvor publikum kan lægges til ro og vækkes igen. Børn, der konstruerer en indvendig skov i fritidsklubben med træer, blade på gulvet, skyggedans og feer med selvopfundet sprog. Børn, der laver kunst ved at slå en tønde i stykker med maling indeni. Alle disse processer er del af projektet Klub Skabertrang, hvor visionen er at skabe et miljø for børn i fritidsklubber, hvor de kan udtrykke sig frit, og hvor alle kan deltage. Projektgruppen består af pædagoger, kunstnere og kulturskoleundervisere med speciale inden for forskellige kunstformer. Dertil kommer forskere (herunder artiklens forfattere), der medudvikler og evaluerer de pædagogiske tilgange, og som observerer, interviewer og analyserer i samarbejde med projektgruppen. Samlet indgår i projektet fire fritidsklubber fra Roskilde, otte pædagoger, otte kunstnere/kulturskoleundervisere fra henholdsvis Kulturskolen Roskilde og Egnsteatret Aaben Dans og tre forskere fra Professionshøjskolen Absalon.

Det konkrete projekt har ved empiriindsamlingens afslutning været i et år, men tager afsæt i to tidligere projekter (Boysen, 2022a; Boysen et al. 2022). I løbet af disse år er der udviklet en række pædagogiske principper, hvor der lægges vægt på at følge børnenes ideer, arbejde procesorienteret og tværæstetisk og så vidt muligt skabe et præstationsfrit rum. Med afsæt i sådanne tanker har pædagogikken aktuelt fundet en form, hvor der arbejdes i projektlignende formater, hvor børn udvikler et slags event hen over en periode. Af sådanne events kan nævnes en *Måneskinsfestival*, et *Oplevelsesrum* og et *Silent disco* med selvlysende kunst (se nedenstående billeder).



Billede 1, 2 og 3, der viser henholdsvis *Måneskinsfestival*, *Oplevelsesrum* og *Silent Disco*.

Den udviklede pædagogik kan associeres med et kunstnerkolektiv, idet det ekspliciterede ideal i Klub Skabertrang er at nedtone fokus på den enkeltes præstation og i stedet skabe plads til individet inden for kollektivets rammer. Desuden er pædagogikken procesorienteret og tværæstetisk, og de skabte værker er både performative og publikumsinddragende. Sådanne karakteristika ses i varieret grad også inden for kunstnerkolektiver og inden for samtidskunst generelt (Daugaard et al., 2020; Hölscher, 2019). I artiklen undersøges spørgsmålet: Hvorledes kan visionen om at skabe et frirum for børn via kunstneriske processer ses i lyset af samtidskunsten og kunstnerkolektivet, og hvilke muligheder tilbyder sådanne processer børnene?

Begrebet om frirum henter inspiration fra børneperspektivet (Warming, 2011), ideen om den frie leg (Øksnes, 2012) og en præstationsfrigørende pædagogik (Ringskou et al., 2024). I en kreativ og skabende sammenhæng knyttes begrebet om frirum i fritidsklubberne sammen med børnenes muligheder for at opleve autonomi og ejerskab (Tanggaard, 2025). I Klub

Skabertrang defineres frirummet også løbende af praktikerne (Pedersen & Boysen, 2026) igennem måden, hvorpå der tales om projektets kunstpædagogiske tilgang.

I artiklens første del gennemgås de udviklede principper i Skabertrang projektet, som sammenholdes med tendenser inden for samtidskunsten og kunstnerkollektivet. Herefter præsenteres de anvendte forskningsmetoder, som efterfølges af fire empiriske nedslag, der illustrerer, hvorledes principper i skabertrangprojektet udfoldes i spændingsfeltet mellem en fritidspædagogisk praksis og kunstneriske traditioner. I en afsluttende analyse, diskuteres potentielle genveje, biveje og blindveje, som viser sig i det pædagogiske arbejde med at bruge inspiration fra samtidskunsten og kunstnerkollektivet til at skabe frirum for børn.

Drømmen om et kunstnerisk og pædagogisk frirum

I skabertrangsnetværket er undervejs udviklet en forestilling om, at der kan tilvejebringes et frirum for børnenes skabende processer ved at basere det pædagogiske arbejde på en række principper, der er relateret til det procesorienterede, det tværæstetiske, det børnestyrede og det løst strukturerede (Boysen, 2022a; Boysen et al., 2022; Pedersen & Boysen, 2026). Principperne er ikke nedskrevne som en slags action cards, men omtales og navngives forskelligt af aktørerne i projektet. De er udtryk for, hvordan projektets forskellige antagelser operationaliseres i praksis og dermed kendetegnende for den diskurs af meningsforhandlinger og forståelser (Marchall & Grumløse, 2022), aktørerne udveksler med hinanden undervejs i projektet. Vi vælger i artiklen særligt at navngive fire principper og anvender i det følgende disse som analytiske kategorier.

Det procesorienterede princip indeholder en antagelse om, at der kan skabes et præstationsfrit rum, hvis børnenes inviteres ind i processer, hvor der ikke er forventninger om, at arbejdet skal føre frem til et færdigt produkt, men at der i stedet lægges vægt på det skabende arbejde i sin egen ret. Ligeledes er antagelsen, at denne proces kan åbne op for, at børnene kan tænke og handle på friere, og mere kollektivistiske måder, når det skabende arbejde ikke er defineret af et bestemt mål og af andres vurdering. Flere i projektgruppen italesætter dog det præstationsfrie rum som »...et rum fri for ydre præstation« for at understrege, at det alene er de ydre præstationskrav, der ønskes reduceret og ikke børns egen indre motiverede drivkraft for at præstere.

Det tværæstetiske princip indeholder en antagelse om, at monoæstetiske formsprog i højere grad indeholder en række regler, fremgangsmåder og stilarter, der repræsenterer nogle specifikke rammer, hvor det er prædefineret, hvad der er rigtigt og forkert, og hvor det er nødvendigt at have bestemte færdigheder for at kunne bidrage. Heroverfor kan det tværæstetiske, ifølge denne tankegang, tilbyde et mangfoldigt og løsere defineret formsprog, hvormed børnene ikke forventes at følge specifikke regler, men derimod kan udtrykke sig mere frit.

Det børnestyrede princip bygger på et ønske om at give plads til børns egne visioner og drømme ved at give dem mulighed for at definere tematik, proces og produkt. I den forstand kan en proces i skabertrangsprojektet starte med samtaler om, hvad børnene ønsker at kaste sig ud i, og dette kan være alt fra udendørs skydespil til musikkoncerter, og undervejs kan børnene skifte retning, hvis de ønsker det.

Det sidste princip – det løst strukturerede princip – går ud på at give børn frie muligheder for at deltage, og selv definere hvorledes de vil deltage, ved at lade dem indtræde i, og

udtræde af, det skabende arbejde som de vil. Dette betyder fx, at børn kan hoppe til og fra skabertrangsprocesser, som de ønsker det.

De forskellige principper kan både understøttes og udfordres af teori og empirisk forskning. Eksempelvis er der inden for forskningsfeltet kreativitet en omfattende mængde studier, der peger på, at specifikke vidensdomæner med dertilhørende rammer er nødvendige som afsæt for at kunne improvisere og være kreativ (Csikszentmihalyi, 1999; Sennett, 2008; Tanggaard, 2008). På den anden side kan der også peges på teoretiske perspektiver, der tilsiger, at vidensdomæner og dertilhørende færdighed og regler kan lede til et lukket perspektiv og bremse kreativ udfoldelse (fx Sternberg, 1996). I forhold til princippet, der hylder proces frem for produkt, kan der peges på teoretiske perspektiver, som tilsiger, at produkt og proces hænger uløseligt sammen (Bellini, 2024). I tråd med dette vil eksempelvis flowteori illustrere, at et fokus på produkt ofte vil fremme fordybelse i en proces (Csikszentmihalyi, 1996). På den anden side kan der peges på empiriske eksempler, der demonstrer, hvorledes et fokus på proces kan skabe en mere legende stemning med plads til nysgerrighed, biveje og omveje, og at et fokus på proces kan øge mangfoldige deltagelsesmuligheder og skabe mindre fokus på præstation (Boysen et al., 2024; Skovbjerg, 2021).

Selvom der således kan være divergerende tilgange til de nævnte principper, så har de fire principper generelt været dominerende i Klub Skabertrang (Boysen, 2022a; Boysen et al., 2022; Pedersen & Boysen, 2026). Dette har resulteret i udfordringer i forhold til at fastholde og inddrage en større børnegruppe, idet prioriteringen har været, at børn har kunnet gå til og fra efter eget valg. Konkret har dette betydet, at projektet har fundet en form, hvor en mindre gruppe børn arbejder tværaestetisk over en periode og producerer en række publikumsinvolverende kunstinstallationer, der fremvises til et event, der aktivt involverer alle klubbens børn. Som tidligere nævnt, kan sådanne principper perspektiveres til kollektivistiske arbejdsformater, publikumsinddragende kunstformer og kunstneriske idealer, der også kan identificeres inden for kunstnerkollektiver samt inden for performativ kunst og samtidskunst bredt betraget. Inden for kunstmiljøer forbindes sådanne arbejdsformater og idealer ofte med en mere fri måde at skabe kunst på, fordi de frigør kunstneriske processer fra en række traditionelle forståelser af, hvad kunst er, hvem der skaber den, og hvordan den opleves.

I forhold til omdrejningspunktet for denne artikel er det oplagt særligt at betone tre forhold. For det første kan kunstnerkollektiver ses som en reaktion på et udbredt fokus på individuelle præstationer i den kunstneriske verden. Her kan kollektivet repræsentere et alternativ til *præstationslogikken* og i højere grad skabe rum for det kreative jugs »infiltrerethed i andres eksistenser« (Daugaard et al., 2020, s. 7). For det andet er meget samtidskunst karakteriseret ved et fokus på publikums oplevelse og deltagelse, snarere end værket i sig selv (Godfrey, 2020). Dette forandrede fokus ses også i performativ kunst, hvor publikums deltagelse er en del af selve værket, og hvor grænser mellem kunstner og publikum opløses (Opstrup, 2020). For det tredje abonneres i kunstnerkollektiver ofte på tværaestetiske og konceptuelle kunstneriske tilgange, hvor ideer og hensigter er i fokus frem for specifikke formsprog og dertilhørende teknikker og normer. Således ses en forbindelse mellem kunstnerkollektivets idealer og de pædagogiske idealer om at skabe deltagelsesmuligheder for børn og mindske præstationspres.

Projektets undersøgelsesmetoder

Overordnet anvendes indsatsevaluering som metode i Klub Skabertrang (Dahler-Larsen, 2018; Pawson, 2013). Det vil sige, at projektets deltagere som samlet gruppe (ledere, pædagoger, kunstnere, forskere) udvikler en række antagelser om de mekanismer og aktiviteter, der kan fremme bestemte mål, og at de i fællesskab undersøger, korrigerer og nuancerer disse antagelser. Forskerne indtager en særlig rolle i forhold til systematisk at indsamle empiri, der kan bruges til at undersøge antagelsernes betydning, men forskerne indtager ikke en særlig privilegeret position i forhold til at definere antagelser, vurdere, korrigere og konkludere. Snarere er der tale om et udviklingsfællesskab, hvor forskerne undervejs i processen, præsenterer observationer, afdækker mangfoldige perspektiver blandt projektets deltagere samt faciliterer samtaler og analyser ved fælles projektdage, hvor både ledelse og projektdeltagere medvirker. På denne måde er tilgangen inspireret af postmoderne evaluering, idet evalueringen kan rumme forskellige holdninger og perspektiver blandt projektets deltagere (Krogstrup, 2001). Denne artikel repræsenterer således alene de to forfatteres perspektiver og kan ikke opfattes som den autoriserede fortælling vedr. Klub Skabertrang.

Empirien, som denne artikel er baseret på, er genereret i efteråret 2024 og foråret 2025. Empirien omfatter to forskeres arbejde og består samlet af 25 feltbesøg, 20 børneinterviews, 20 interviews med pædagoger/kunstnere, to fælles analyseseminarer i projektgruppen, fire fælles evalueringer efter aktivitetsforløbene samt skriftlige evalueringer fra pædagoger og kunstnere udført ved udgangen af 2024. I felten er der eksperimenteret med forskellige observationsformer og interviewformer med henblik på at triangulere og tykne beskrivelserne af projektets interventioner. Der er således benyttet mundtlige og skriftlige memoer, billeddokumentation, filmdokumentation, deltagende observation, passiv observation, situerede interviews, formelle interviews, individuelle interviews, gruppeinterviews samt tegneunderstøttede og gående interviews (Boysen, 2025). På de fælles analyseseminarer har æstetiske tilgange været inddraget i analyseprocesserne (dans, bevægelse, billedkunst, leg, lyd) med henblik på at skabe rum til diskursive såvel som æstetiske perspektiver (Barone & Eisner, 2012). I analysen af empirien tages bl.a. afsæt i kreativitetsteori (fx Csikszentmihalyi, 1999; Sennett, 2008; Sternberg, 1996), æstetikteori (fx Godfrey, 2020; Ross, 1984) og selvbestemmelsesteori (fx Antonovsky, 1987; Klinge, 2023). Med afsæt i ønsket om at undersøge de fritidspædagogiske kunstnerkollektiver er der således fokus på at undersøge børnenes deltagelsesmuligheder (fx Dubbels, 2016; Resnick & Silverman, 2005), handlemuligheder (fx Newbert et al., 2018), udtryksmuligheder (fx Huang, 2019) og ejerskab (fx Pierce et al., 2003; Pierce & Rodgers, 2004) i projektets kreative processer.

Proces og produkt

De fem cases, der udgør artiklens omdrejningspunkt har fundet sted i tre forskellige klubber under ledelse af tre forskellige teams af kunstnere og pædagoger. Undervejs i forløbet har kunstnere og pædagoger forsøgt at opmuntre børn til at deltage i det skabende arbejde. Dette har i nogle tilfælde ført til processer, der ikke har resulteret i et bestemt produkt, og i andre tilfælde har det ført til processer, der har resulteret i tværæstetiske/monoæstetiske indslag eller værker, som har kunnet fremvises til de planlagte events. Karakteristisk for disse events er, at de både indeholder værker, der passivt kan opleves, værker der kræver publikums

interaktion, og værker, der minder om almindelige fællesaktiviteter i fritidspædagogikken, såsom koncerter og fællesspisning. I følgende ses en oversigt.

Event	Værker	Interaktive værker	Normale klub-aktiviteter
Måneskinsfest i Klubben	<ul style="list-style-type: none"> - Billedkunst på bannere - Danseoptræden i hvide kostumer - Kunstværker hængt op i træer. 	<ul style="list-style-type: none"> - En svævebane der kan bringe lyd. - Rør der kan spilles på. - Keyboard, hvormed der kan improviseres til beats. - et rullet på legepladsen fyldt med kugler, man kan rulle rundt i. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mulighed for at lave egen drink og give den et navn, – - Dansekonkurrence med sangen »How low can you go« - Lave snobrød
Silent disco i Klubben	<ul style="list-style-type: none"> - Ultraviolet billedkunst på vægge - Optræden med band og sang af Rasmus Seebach. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spisning i mørke - Dans til silent disco, hvor børn individuelt selv kan vælge musik på deres høretelefoner samt putte sange på fælles playliste. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fællesspisning - Koncert
Kunst i laden i Klubben	<ul style="list-style-type: none"> - Kunst malet på skateboard bane - Kunst malet på gulv og vægge 	<ul style="list-style-type: none"> - En udgave af silent disco 	<ul style="list-style-type: none"> - Madboder - Pebernødder - Gløgg - Koncert
Oplevelsesrum i Klubben	<ul style="list-style-type: none"> - Skyggedans performance - Børn udklædt - Soundscapes - Kunst 	<ul style="list-style-type: none"> - Indendørs skov lavet med skulpturer og blade, man kan gå rundt i. - Roller i karakter, som publikum kan tale med. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kaffe til forældre
Oplevelsesrum i Klubben	<ul style="list-style-type: none"> - Ultraviolet billedkunst - Film med plasticpose (lavet med baggrund i både posekamp og eksperimenter med poser) – Kunst med billeder af hjemmelavede hotdogs a la Andy Warhol - Performance og danse - Jesus med lys i indkøbskurv 	<ul style="list-style-type: none"> - Et mindfulness-rum (soveinstallation) - Et oplevelsesrum med kunst og musik - Trommer med alternative lyde, der kan spilles på. - Film, der skal danses til, hvor børn i filmen instruerer det dansende publikum. - Saftevand serveret som kunst systematiseret i farver - DJ setup, hvor publikum kan improvisere. - børn, der løber rundt som <i>skræmmere</i> og skræmmer publikum. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saftevand og hotdogs

Skema 1: Kategorisering af værker i Klub Skabertrang

Skemaet viser, at mange af værkerne inviterer til aktivitet og interaktion. Dvs. de er ikke færdige værker, men derimod produkter, der indbyder til videre proces. Således flyder proces og produkt sammen. På samme måde synes publikumsrollen og kunstnerrollen at flyde sammen. Følgende fortælling kan illustrere dette:

I Klub Skabertrang er børn, forældre og personale inviteret til event, hvor børnenes forberedte oplevelsesrum fremvises. I klubbens førstesal er der malet kunst på vægge og rundt omkring er der forskellige kunstinstitutioner. En form for Jesus i en indkøbskurv. En soveinstallation, hvor man bliver lagt til hvile, hvorefter man pludselig vækkes af blinkede lys. I midten af et stort loftsrum står et stort trommesæt og kæmpe højtalere. Børn har igennem projektet optaget lyde, bl.a. på en lydfangertur til den lokale mose. Disse lyde er koblet til trommesættet, så lydene kommer ud af højtalere, når man slår på de forskellige trommer. Midt i rummet står en pige helt indhyllet i sorte klæder. Hun kan ikke se ud igennem klædet, men performer uanset om der er publikum til stede eller ej. Hun bevæger sig dramatisk til soundscapet fra trommerne. Jeg [Mikkel Snorre Boysen] taler med hende i en pause, og hun fortæller, at hun ikke har været med i projektet før i går. Men hun synes, at det passede godt ind med denne form for dans til musikken og de andre kunstværker. (Fortælling fra Klub Skabertrang)

I fortællingen ses, hvorledes publikum inddrages i kunstværkerne ved fx at kunne improvisere på trommer eller slappe af i en soveinstallation. På den måde inviterer værkerne til processer, hvor publikum, dvs. hovedsageligt de andre børn i klubben, positioneres som aktører snarere end passive betragtere af et bestemt produkt. Værkerne er ikke færdige produkter, men lægger i højere grad op til en processuel udforskning og improvisation. Frirummet kan således ses som børnenes mulighed for at kaste sig ind i processer, hvor der ikke afkræves et bestemt produkt, der er underlagt en vurdering. Et forhold, der synes tydeliggjort ved pigen, der på dagen bidrager som improviserende danser og øjensynligt slet ikke forholder sig til, om hun beskues af publikum eller ej.

Samtidig så kan disse processer også fremstår kontekstuelle og flygtige på en måde, der i mindre grad synes at skabe rum for fordybelse og vedholdenhed. Børnene har undervejs i forløbet deltaget i, og initieret, processer, der ikke førte til et produkt, fordi børnene har forladt projektet undervejs. Eller også er børnenes halvfærdige materialer blevet overtaget af andre børn og færdiggjort på nye måder. Det har fx været efterladte materialer såsom udsmykning, filmklip og lydoptagelser. Her synes fokus på proces at stå i vejen for børns dedikation og fordybelse omkring et produkt hen over en længere periode. Derudover tyder mange af de foretagne børneinterviews på, at børnene er motiveret af at fremvise produkter og ikke alene er optaget af proces. Mange børn fremhæver således deres egen fremvisning af produkter til de afsluttende events, som noget af det »bedste« ved projektet.

Tværæstetisk

I den udviklede pædagogik ses en tydelig forbindelse mellem fokus på proces og det tværæstetiske princip. Tværæstetikken bliver en måde at skabe et uforudsigeligt rum, hvor der ikke er tydelige anvisninger i forhold til, hvor processen skal ende. På den måde kommer processen i fokus. Følgende fortælling kan illustrere dette:

I klubben arbejdes der skabende med tegning, dans og musik. Børnene har kreeret tegninger med kroppen på gulvet. Og optaget lyde. På væggene har voksne og børn ophængt udklip af tegninger. Sammen med børnene er danseren Thomas Nørskov i gang med at finde på bevægelser til tegningerne. I det andet hjørne af lokalet har musikeren og komponisten Sofie Gerup igangsat en proces, hvor børnene skal finde på lyde til hver

tegning, som de efterfølgende kan bruge til en lydfortælling. Det kan ikke ses, hvilke børn, der har tegnet hvad. Det er tilsyneladende underordnet. Jeg [Mikkel Snorre Boysen] sætter mig og taler med to piger på en stor madras. Pigerne fortæller mig, at de synes, det er enormt sjovt at være med i Klub Skabertrang, fordi »man kan gøre lige hvad man vil«. Den ene pige peger på et papir med streger på, og fortæller mig, at hun har tegnet det med sine fødder. Hun fortæller, at man bare kan gå ud eller ind af lokalet og finde på alt muligt. Tre måneder senere præsenteres børnenes arbejde, der nu er blevet til en konstrueret indvendig skov i klubben med skyggeteater, soundscapes, og feer, der har opfundet deres eget sprog. (Fortælling fra Klub Skabertrang)

Fortællingen viser, hvordan de tværæstetiske processer skaber rum for, at børnene kan deltage på mangfoldige måder. Der er ikke bestemte krav til færdigheder og viden, som børnene må besidde for at kunne deltage. Ligeledes orkestreres en proces, hvor det enkelte barns input indgår i et kollektivt fælles udtryk. Børnene har ikke særligt ejerskab til enkelte elementer i værket. Derimod opløses det enkelte barns input i et fælles ejerskab. Fra børnenes perspektiv kan en sådan proces anses som frigørende i den forstand, at alle kan deltage og der ikke er nogle prædefinerede procedurer, der skal følges. På den anden side, viser observationer fra projektet også, at de udefinerede procedurer skaber et behov for styring, som ofte udfyldes af de voksne. Den skabende proces kan gå i alle retninger, og derfor er der brug for, at nogle definerer det næste skridt. Det er sådanne skridt, som både Thomas Nørskov og Sofie Gerup i ovenstående fortælling rammesætter og formulerer over for børnene. Derfor synes den pædagogiske praksis på den ene side at have tilvejebragt en stor frihed til børnene, men på den anden side et stort behov for at nogle skal anvise og definere en vej for dem.

Børnestyling

Princippet om børnestyling hænger sammen med det tværæstetiske princip i den forstand, at et kreativt skabende rum med mangfoldige udtryksmuligheder ideelt set vil kunne give børnene en større frihed til at udtrykke sig på unikke måder:

I klubben laver den voksne projektgruppe og en mindre gruppe børn indledende idéudvikling på legepladsen. Pædagogen og musikeren Dina Fie Lorentzen foreslår at omdanne svævebanen til en lydmaskine og eksperimenterer med høretelefoner til Silent Disco. Nogle drenge foreslår en skydebane med NERF guns. I de følgende uger udvikler gruppen forskellige værker og henter inspiration på losseplads og strand. Til det afsluttende event Måneskinsfesten er legepladsen fyldt med installationer såsom den musikalske svævebane og rør, der kan spilles på. Nogle børn laver en drinksbar og opfinder navne til deres drinks, mens andre arrangerer stopdans. Senere skaber gruppen et Silent Disco i et lokale med selvlysende kunst, hvortil børnene indleder med en lille koncert, hvor de spiller en sang med Rasmus Seebach, som de godt kan lide. Efter projektet udtrykker Dina ærgrelse over, at flere børneidéer ikke blev inddraget. Hun peger på, at ægte børneinddragelse kræver en kultur med klare rammer, hvor børnene løbende kan tage del. (Fortælling fra Klub Skabertrang)

Fortællingen viser tydeligt en velvilje og interesse blandt pædagoger og kunstnere i forhold til at skabe rum for børnenes ideer. Når børnene vil spille Seebach, så bliver der spillet Seebach.

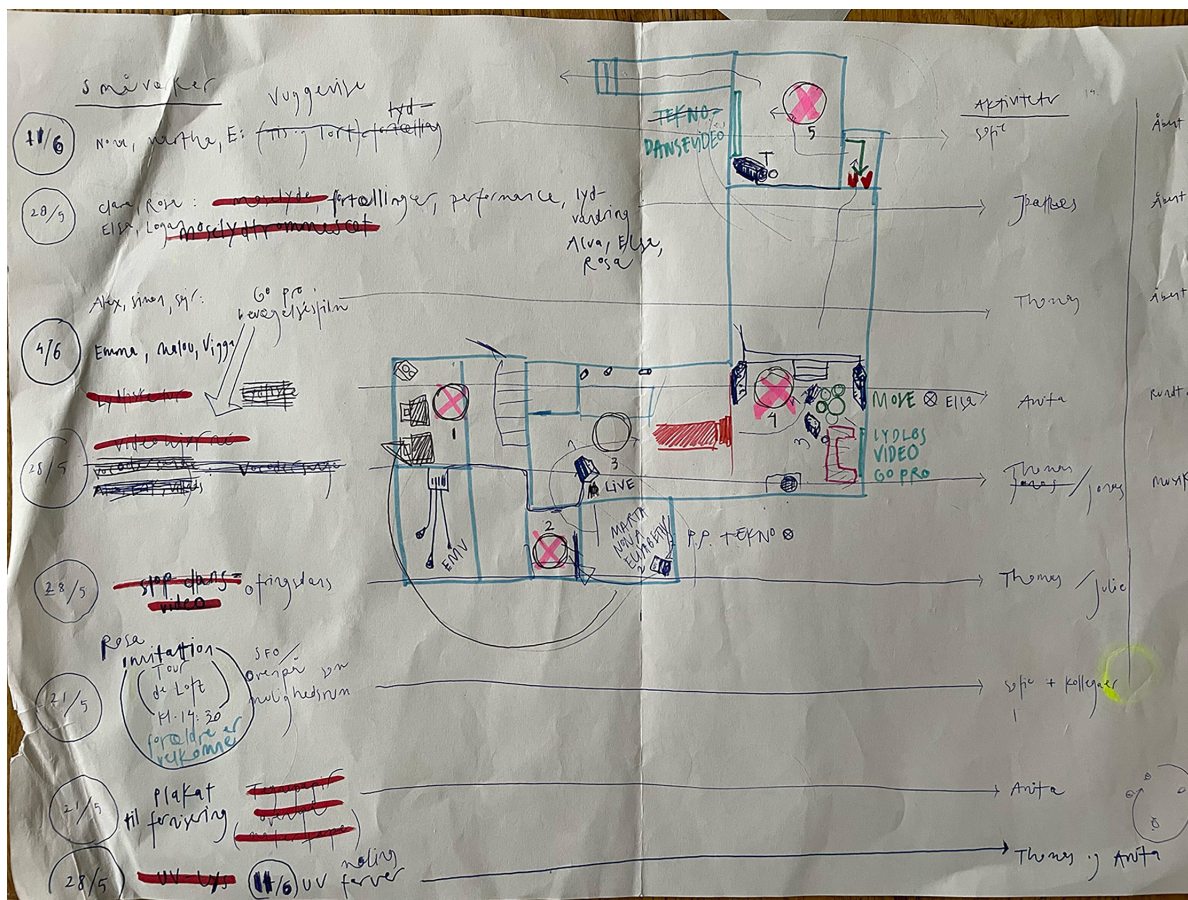
Og når børnene vil lave drinks, så bliver der lavet drinks. Samtidig indeholder fortællingen også nogle åbne spørgsmål og modfortællinger. Nerve gun banen bliver ikke til noget. Muligvis fordi ingen af pædagogerne eller kunstnerne har en særlig kompetence eller interesse for dette. Eller også fordi drengene med interesse for nerve guns bare ikke er vedholdende nok og kun sporadisk deltager i Klub Skabertrangs aktiviteter. Når værkerne til Måneskinsfesten og Silent Disco eventet studeres, ser det ud til, at børnenes ideer primært omfatter almene og tilgængelige (børne)kulturprodukter (fx Rasmus Seebach og farverige drinks), hvorimod de mere kunstneriske værker (fx en svævebane som lydinstallation og selvlysende kunst på vægge) er foreslået af pædagoger/kunstnere. Dette peger på, at Klub Skabertrang i højere grad kan beskrives som et rum, hvor børn, pædagoger og kunstneres ideer møder hinanden, og at det dermed ikke alene handler om at understøtte børnene, men også at åbne deres horisonter for andre genrer og kunstneriske muligheder (se også artiklen af Pedersen & Lund (2026) i dette BUKS-nummer). Men da børnene ikke er rutinerede i disse genrer, kan der sættes spørgsmålstejn ved, om børnene kan udøve deres frihed inden for disse formsprog, eller om de i højere grad er i en proces, hvor de stifter bekendtskab med nye arenaer frem for at udtrykke sig. Det er også sådanne bekymringer, Dina Fie Lorentzen giver udtryk for i hendes tanker om forløbet i ovenstående fortælling.

Løs struktur

At give plads til børnenes perspektiver er i Klub Skabertrang direkte forbundet med princippet om den løse struktur, hvor børn gives frie muligheder for at deltage ved at lade dem indtræde i, og udtræde af, det skabende arbejde som de vil. Dette betyder fx, at børn kan hoppe til og fra skabertrangsprocesser, som de ønsker det:

I klubben er projekterne Måneskinsfest og Silent Disco veloverstået. I det næste projekt er intentionen at arbejde med at lave kunstudstilling i skaterladen. De dedikerede piger, der udgjorde kernen i de to andre projekter, er nu væk. Men andre har taget over. Jonas Hammel, der er pædagog i klubben, laver en række eksperimenter med en drengegruppe. Her maler de fx en skateboardrampe på en måde, hvor de står oppe på siden af rampen og kaster maling ud over skaterrampen. Og efterfølgende putter de maling i en tønde og slår på den, som man gør til fastelavn, hvilket resulterer i et kunstværk, hvor maling er sprøjtet ud på gulvet i forskellige former og farver. Til det afsluttende event, kan publikum se værkerne, men de præsenteres ikke formelt af børnene. Fokus har tilsyneladende været på den legende og eksperimenterende proces. (Fortælling fra Klub Skabertrang)

Fortællingen indikerer, at børnene i Klub Skabertrang ikke føler sig forpligtet til at indgå i aktiviteterne. Børn kan være med i perioder men er pludselig væk igen. Og børn kan blive optaget af aktiviteter i en kort periode eller alene til de afsluttende events. Der ses således en stor frihed i projektet. Denne løse struktur giver dog også nogle helt særligt arbejdsbetingelser for børn, pædagoger og kunstnere i projektet. Fx fortæller musikeren og komponisten Sofie Gerup, hvordan hun bruger meget energi på at skabe overblik over de forskellige børn og deres initiativer, fordi børnene ofte kun er engageret kortvarigt og derefter er ude igen. Dette ses fx til det afsluttende event i Klub Skabertrang, hvor mange af de værker, der præsenteres, er helt eller delvis udarbejdet af børn, der har forladt projektet for mange uger siden.



Billede 4: Sofie Gerups oversigt over børnegrupper og deres initiativer.

Frihed til hvem, hvordan, hvornår?

Klub Skabertrang har en ambition om at nå ud til børn, der ikke nødvendigvis har erfaring med at deltage i kunstnerisk skabende arbejde og dermed også inkludere flere børn i fællesskaber omkring skabende arbejde (Pedersen & Boysen, 2026). Derfor er det også en ekspliciteret forventning, at projektet skal lykkes med dette. I lyset af at Klub Skabertrang omfatter løbende afholdelse af publikumsinddragende events, kommer projektet aktuelt ud til mange børn. Men det er stadigvæk en relativt lille gruppe af børn, der vælger at dedikere deres tid til projektet over en længere periode. Og desuden er der en tendens til, at de børn, der deltager over længere perioder, er børn, som har evner og motivation til at kaste sig ud i uforudsigelige processer. Klubmedarbejderen Anita Aarsleff Simonsen beskriver det således: »De børn, der vælger at deltage, er de børn, der altid er med på den værste.« I tråd med dette, er mange af de mest engagerede børn i forløbet elever på en skole for højtbegavede børn. Dette har fået klubleder Søren Gravgaard til at foreslå, at disse børns særlige forudsætninger har betydning for, at de i højere grad motiveres af de åbne rammer i Klub Skabertrang frem for de tydeligere rammer, der kan findes i de domænespecifikke værksteder (fx musik, drama, dans, krea, bordrollespil). Sådanne eksempler kan modsvares af fortællinger om andre børn, der deltager, selvom de ikke normalt beskæftiger sig med skabende processer i deres fritidsliv. Men generelt ser projektet ikke ud til at tiltrække større grupper af børn, der er tilbageholdende med at kaste sig ud i skabende processer. Derudover indikerer fortællingerne, at de voksne projektarbejdere er med til at udforme værker, som i højere grad kan associeres med kunst, som den fremstår på museer for samtidskunst, end med børnenes egen kultur. Derfor kan der

sættes spørgsmålstegn ved, om projektet alene skaber et frirum til en særlig gruppe af børn, der – i mangel af bedre ord – kan anses som en relativt privilegeret gruppe fra et sociokulturelt perspektiv. Dette er en mulig udfordring for projektet, fordi ønsket netop er også at inkludere børn, der ikke nødvendigvis kan anses som del af en sociokulturel privilegeret gruppe.

Med afsæt i denne problematik, synes projektet også at balancere mellem et ønske om på den ene side at skabe rum for børnenes perspektiver og på den anden side, at påvirke og danne børnene i en særlig retning. Projektet ønsker fx at skabe et præstationsfrit rum med fokus på proces, men støder undervejs på børn, der er optaget af at optræde og/eller fremvise produkter til de løbende events. Ligeledes ønskes i projektet at skabe rammer for uforudsigelige processer, men undervejs støder projektet på børn, der gerne vil have en afklaring på, hvad de går ind til. Der synes i denne sammenhæng at opstå en spænding mellem ønsket om at skabe et rum, der inkluderer børns perspektiver og på den anden side et ønske om at danne og påvirke børn i en særlig retning, så de bliver mindre optaget af præstation og produkt og udvider deres forståelse af, hvad kreativitet og kunst kan være. Problemet er øjensynligt, at hvis børnene ikke umiddelbart kan se meningen med aktiviteterne, så kan det være vanskeligt at trives i disse. Antonovsky er én blandt mange forskere og teoretikere, der argumenterer for, at mennesker har behov for at være i processer, som de finder både begribelige og meningsfulde for at kunne trives (Antonovsky, 1987). Samme perspektiv ses inden for motivationspsykologien, fx inden for selvbestemmelsesteori (Klinge, 2023). Men særligt i Klub Skabertrangs indledende processer, er det ofte de voksne, som inspirerer børnene, definerer processerne og udformer de processuelle trin. Da børnene således ikke har noget tydeligt overblik over, hvor projektet bevæger sig hen og hvilket indhold, der passer ind i Klub Skabertrang, kan det formentlig også være vanskeligere for børnene at tage styring og udforme deres eget udtryk. Modpolen til Klub Skabertrang bliver således en velkendt og tilbagevendende kulturel tradition, som børnene er fortrolige med, og hvor de kan byde ind, fx kontinuerlige musikforløb, hvor børn kan indspille egne sange, eller årlige teaterforestillinger, hvor børnene kan udforme deres egen fortælling (se fx Boysen, 2021). I sådanne sammenhænge er rammerne umiddelbart begribelige for børnene.

Sammenhængen mellem børnenes mulighed for at udtrykke sig og deres forståelse af formatet kan også ses i lyset af børnenes oplevelse af ejerskab. De beskrevne cases fortæller forskellige historier om oplevelse af ejerskab. I mange situationer og forløb er børnene ikke optaget af ejerskab. De byder ind i legende processer, hvor deres tegninger eller optagelser af lyde bliver del af et større materiale uden en individuel ejer eller afsender. I andre processer er børnene kortvarigt optaget af at skabe et produkt, men træder derefter ud af processen og overlader det til andre (voksne eller børn) at færdiggøre arbejdet. Heroverfor ses også eksempler på situationer og forløb, hvor børnene er optaget af, og oplever, ejerskab. Sådanne oplevelser af ejerskab kommer fx til syne, når børnene har beskæftiget sig med noget over en længere periode. Fx når børnene har skabt en indendørs skov i fritidsklubben, hvor arbejdet med at konstruere træerne har været omfattende. Ligeledes kommer oplevelsen af ejerskab til udtryk i situationer, hvor børnene tydeligt oplever, at det er deres egen referenceramme, der er afsæt for værket. Et godt eksempel er opførelsen af Rasmus Seebachs sang til Silent Disco eventen. I tråd med dette kommer oplevelsen af ejerskab til udtryk, når børnene tydeligt kan se deres eget personlige aftryk på processen. Fx når børn har udviklet deres egen dans og hemmelige sprog som del af et oplevelsesrum. Denne sammenhæng mellem egen investering og følelse af ejerskab er velkendt inden for forskning i psykologisk ejerskab (Pierce, Kostova

& Dirks, 2003; Pierce & Rodgers, 2004). Det væsentlige i denne sammenhæng er, hvordan oplevelser af ejerskab tolkes i lyset af ønsket om at skabe et frirum for børnene. På den ene side kan fraværet af oplevelse af ejerskab tolkes som en konsekvens af, at de legende, processuelle, performative og tværæstetiske forløb reducerer fokus på barnets individuelle præstation. I dette perspektiv er Klub Skabertrang lykkedes med at skabe et frirum. På den anden side kan børns manglende oplevelse af ejerskab ses som et udtryk for, at arbejdet i Klub Skabertrangs tværæstetiske processer ejes af de voksne snarere end børnene. I dette perspektiv giver projektet ikke et frirum til børnenes udtryk. Til gengæld vil dette frirum evt. kunne opstå over tid, når børnene bliver mere fortrolige med disse genrer og metoder.

Mellem fritidspædagogik og kunstnerkolektiv

I artiklen har vi ønsket at se nærmere på Klub Skabertrang i lyset af metoder, traditioner og idealer hentet fra kunstnerkolektiver og samtidskunst. Sammenligningen er oplagt, idet Klub Skabertrang, som beskrevet, abonnerer på idealer og metoder, som findes inden for disse felter. Fra et praktisk perspektiv danner fritidspædagogikken desuden en oplagt ramme for tværæstetiske projekter, fordi fritidsklubber ofte rummer forskellige typer af æstetiske værksteder. Derudover er mange af kunstnerne i Klub Skabertrang optaget af samtidskunst og selv udøvende kunstnerne og vant til at arbejde i tværæstetiske processer. I forhold til kunstnerkolektivet, kan der ligeledes peges på paralleller i den forstand, at fritidsklubbørn er del af et større børnefællesskab men samtidig selvorganiseret i mindre grupper, hvor de dyrker deres venskab og/eller interesseområder på egne præmisser. Børnene er således generelt involveret i grupper, hvor de hygger om kaniner, komponerer musik eller redesigner genbrugstøj. Børnene laver på denne måde kontinuerligt små *kollektiver*. Men selvom der er oplagte ligheder, er der også forskelle. Børn i fritidspædagogikken er ikke uddannede kunstnere. Og børn er ikke frisatte på samme måde som voksne, men derimod underlagt en institutionel og pædagogisk ramme.

At børn ikke er uddannede kunstnere kan betyde, at de befinder sig et andet sted i udviklingen af teknikker og genrekendskab end voksne kunstnere. De besidder ikke en veludviklet teknik inden for domæner såsom musik, dans og billedkunst på linje med de voksne. Som tidligere nævnt vil det inden for kreativitetsteori og æstetikteori kunne hævdes, at der er brug for færdigheder og viden for at kunne udtrykke sig frit. Malcolm Ross lægger i denne sammenhæng netop vægt på, at det er mestringen af teknikker, der giver børn frihed til at udtrykke sig, når han skriver, at børn uden nødvendige færdigheder »will never be carefree enough to play with media imaginatively or to improvise« (Ross, 1978, s. 69). Set fra dette perspektiv, kan der argumenteres for, at børnene i nogle af Klub Skabertrangs processer ikke har færdighederne til at udtrykke sig frit. Omvendt kan den refererede kreativitetsteori og æstetikteori hævdes ikke at tage højde for en nutidig kontekst, hvor idealet er, at børn skal lære på lystfulde, kreative og legende måder – bl.a. eksemplificeret med konceptet *low floor, high ceiling*, hvor ambitionen er, at børn uden videre forudsætninger kan indtræde i et læringsmiljø, hvor loftet for kreativitet er højt (Boysen et al., 2023; Dubbels, 2016; Resnick & Silverman, 2005). I dette perspektiv forekommer langvarigt arbejde med at beherske bestemte teknikker at tilhøre et forældet, konserverende og autoritetstro læringssyn (Flyvbjerg, 1990; Nielsen, 1999).

At børn er underlagt en institutionel ramme betyder, at de møder voksne, der vil udvikle og danne dem. I den forstand anses de som værende *ufærdige* eller *becomings* (fx Huang, 2019).

Denne rolle er anderledes end voksne kunstnere, som anerkendes som fuldgældige *beings*. Moderne pædagogik er karakteriseret ved at balancere mellem at anskue børn som *beings* og *becomings* (ibid.). Men dette betyder også, at barnets frihed til at udtrykke sig hele tiden kan modsvares af de voksnes ønske om at påvirke dem. I Klub Skabertrang ses, hvorledes de voksne projektarbejdere opfordrer børnene til at kaste sig ud i klassisk musik, abstrakt kunst og moderne dans, selvom børnene ikke er fortrolige med disse former. Her indtræder børnene i rollen som *becomings*, idet de voksne er i gang med at udvide deres horisont. Dette begrænser børnenes frihed til at udtrykke sig på egen måde. Desuden er etableringen af de mindre børne-kunstnerkollektiver ikke kun børnenes beslutning. Med blik for inklusion og sociale dynamikker, er pædagoger optaget af at skabe deltagelsesmuligheder for alle klubbens børn. Voksne i et kunstnerkollektiv kan vælge at være sammen og beslutte, at andre ikke må være med. I en fritidspædagogisk sammenhæng, er disse beslutninger ikke alene op til børnene. At de voksne både ønsker at danne børn og tage ansvar for inklusion af børn er naturligvis godt. Men i forhold til børnenes frihed, er de voksnes intentioner også en begrænsende faktor. Til gengæld synes samtidskunsten og de fritidspædagogiske kunstnerkollektiver at være velegnet til at realisere centrale pædagogiske intentioner. Netop fordi aktiviteterne går på tværs af æstetiske rum og faglige skel, er der mulighed for at inkludere børn på tværs af interesseområder. Ligeledes er det fritidspædagogiske kunstnerkollektiv fleksibelt og provisorisk, så børn i korte perioder kan skabe et stærkt fællesskab omkring et projekt uden at afskrive andre muligheden for at deltage. Her synes kunstnerkollektivet at have potentiale til at møde børns behov for at høre til og skabe en vi-følelse, uden at de samtidig skal kæmpe for at fastholde denne følelse ved at holde andre ude, hvilket er en udfordring som særligt Helle Rabøl Hansen har beskæftiget sig med (fx Hansen, 2018). Empirisk kommer sådanne fleksible fællesskaber fx til udtryk, når en pige i forløbet, der er ansvarlig for en Jesus installation (se skema 1) opremser alle deltagerne i hendes projektgruppe og kan fortælle præcis, hvornår og hvordan de enterede fællesskabet.

I ovenstående er Klub Skabertrangs aktiviteter betragtet gennem en prisme af kunst og æstetik. Men mange af børnenes kreationer kan lige såvel anses som entreprenante projekter, hvor børnene umiddelbart handler på tilstedeværende muligheder. Når en gruppe drenge stolte fortæller, at de har bidraget til Månekindsfesten ved på dagen at fylde plastikugler i et rullenet (se skema 1), eller når en gruppe børn improviseret begynder at opfinde egne drinks, eller når børn benytter puder i klubben til at lave en soveinstallation til eventen på Klub Skabertrang. Sådanne initiativer kan betragtes som entreprenante handlinger, idet børnene får øje på muligheder og tør handle på dem (Boysen, 2022b; Newbert et. al., 2018). Inden for kunstnerkollektiver ses ligeledes en sådan type do-it-yourself (DIY) kultur, hvor medlemmer af kollektivet hjælper hinanden og dermed muliggør aktiv handling frem for passivitet og afhængighed af andre (Daugaard et al., 2020). Så her fremstår en parallel mellem Klub Skabertrang og kunstnerkollektiver, som tilsyneladende er funderet i entreprenørskab snarere end kunst snævert betragtet. Der synes også her at være et tydeligt metodefællesskab blandt pædagoger og kunstnere, idet begge faggrupper fremstår trænedede i at udnytte eksisterende muligheder. Således er Klub Skabertrang rig på eksempler, hvor voksne og børn sammen finder materialer i naturen og på genbrugspladser og i det hele taget benytter lokalområdet.

Frihed i det fritidspædagogiske kunstnerkollektiv

Artiklen viser, hvorledes børn i Klub Skabertrang indgår i forløb, der deler metoder og idealer med kunstnerkollektiver og samtidskunst. Det har været hensigten at undersøge i hvilken grad sådanne metoder skaber frihed for børnene til at bestemme og udtrykke sig. Overordnet set giver Klub Skabertrang stor frihed til børnene, fordi de frit kan vælge, hvordan de deltager, og hvad de ønsker at lave. I forlængelse af dette giver Klub Skabertrang stor frihed til deltagelse, fordi de etablerede events og installationer er publikumsinddragende og fordrer en forsat kontinuerlig proces. Desuden gives børnene frihed til deltagelse, fordi det kreative tværæstetiske rum ikke forudsætter, at børnene har domæne-specifikke færdigheder.

Spørgsmålet om hvorvidt børn gives frihed til at udtrykke sig er sværere at besvare. I artiklen argumenteres for, at børnenes deltagelse i projektet kan betragtes igennem to modsatrettede optikker. Den ene optik er funderet i normer og idealer fra samtidskunsten. I dette perspektiv frigør de tværæstetiske arbejdsmetoder børnene fra nogle bestemte forventninger til produkt, procedure og præstation. Processer bliver legende og udforskende frem for målrettet et bestemt produkt udformet via fastlagte teknikker og formsprog. Et sådant perspektiv kan også finde støtte i entreprenørskabsteori (Newbert et. al., 2018), hvor børn udvikler handlekraft ved at skabe noget med de færdigheder og materialer, de har til rådighed. Den anden optik er funderet i velkendte traditioner inden for kreativitetsteori, læringsteori og æstetikteori. I dette perspektiv hæmmes børnenes frihed, fordi de mangler overblik, indsigt, færdigheder og viden inden for de æstetiske genrer og formsprog. Det bliver de voksnes udtryk snarere end børnenes. De to optikker kan ses som udtryk for forskellige samfundshistoriske idealer, der kan findes inden for kunsten såvel som pædagogikken. Den første optik repræsenterer et ideal om at bryde med hierarkier, autoriteter og traditioner. Den anden optik kan anskues som mere konserverende i den forstand, at kunstneren skal lære en tradition og acceptere dens formsprog, teknikker og kanoniserede værker. Med afsæt i denne tænkning kan Klub Skabertrang ses som en kamp mellem to forskellige samfundsidealer. På den ene side ønskes i samtidskunstens navn at frigøre skabelsesprocessen, børnene og deres stemme. På den anden side indhentes Klub Skabertrang af fortidens læringsforståelser, der peger på, at børnene må lære at beherske traditionelle teknikker for at kunne være fri til at udtrykke sig.

I en fritidspædagogisk sammenhæng må ovenstående optikker desuden diskuteres i lyset af pædagogiske intentioner og mål. Pædagoger har et ansvar for at fremme børns fællesskaber, deltagelsesmuligheder og handlemuligheder. Projektet peger på, at kunstnerkollektivet kan udvide børnenes deltagelsesmuligheder og skabe provisoriske og fleksible fællesskaber. Men for at skabe bæredygtige fællesskaber og handlemuligheder for børnene er der også brug for, at børnene tager fuldt ejerskab til processerne. Derfor kan det være nødvendigt at skabe rammer for kontinuitet og fordybelse, evt. også med et større monoæstetisk fokus for at give rum til børns udvikling af domænespecifikke færdigheder og kreativitet. Hermed kan pædagogers og kunstneres tydelige rammesætning også være et nødvendigt bidrag til at skabe et frirum for børnene.

Klub Skabertrang vil i fremtiden kunne kaste lys over, hvorledes de forskellige optikker kan nuanceres og, måske, forenes. Væsentlige spørgsmål vil være: Kan projektet i højere grad lykkes med at skabe rum for børnenes egne spor og agens? Kan projektet i højere grad lykkes med at skabe rum for fordybelse og mestring af teknikker? Kan projektet i højere grad lykkes med at rumme både tværæstetiske og domænespecifikke aktiviteter? Kan projektet lykkes med at inkludere flere børn, som har sværere ved at indgå i fremmedartede processer? Vi

arbejder videre i det visionære udviklings- og vidensfællesskab og vender løbende tilbage med flere indsigter.

Klub Skabertrang er støttet af Roskilde Festival Fonden og inkluderer fritidsklubberne i Roskilde, Kulturskolen Roskilde, Egnsteatret Aaben Dans og Professionshøjskolen Absalon. I perioden, som artiklen tager udgangspunkt i, bestod projektgruppen af følgende projektdeltagere: Fra klubberne i Roskilde: Søren Gravgaard, Pelle Leth, Jonas Hammel, Dina Fie Lorentzen, Charlotte Skou Bubandt, Mette Holmbjerg, Mie Münsberg, Mikkel Mydlo Raavig, Jonas Elwin Seelhorst Rasmussen og Anita Aarsleff Simonsen. Fra Kulturskolen Roskilde: Anja Reiff, Anders Hvidberg Hansen, Anders Gerup, Iben Ammentorp Bentzen, Sofie Gerup, Jakob Lind Lauritsen, Bjarke Amdrup Simonsen, Hannah Amalie Kaas Nielsen og Amanda Frøslev Koch Nielsen. Fra Aaben Dans: Pernille Møller Taasinge, Thomas Nørskov og Julie Rasmussen. Fra Professionshøjskolen Absalon: Lars Dahl Pedersen, Mette Rold og Mikkel Snorre Wilms Boysen.

Referencer

- Antonovsky, A. (1987). The salutogenic perspective: Toward a new view of health and illness. *Advances*, 4(1), 47-55.
- Barone, T. & Eisner, E. (2012). *Arts-based research*. Sage.
- Bellini, P. P. (2024). *The Creative Gestur: Contexts, Processes, Actors of Creativity*. Palgrave Macmillian.
- Boysen, M. S. W. (2025). *Praksisforskning: En grundbog til pædagoger*. Akademisk Forlag.
- Boysen, M. S. W. (2022a). *Indsatsevaluering af projektet Skabertrang*. Professionshøjskolen Absalon.
- Boysen, M. S. W. (2022b). *Pædagogisk Entreprenørskab*. Akademisk Forlag.
- Boysen, M. S. W. (2021). The Rise of The RIA Collective: A case study of after-school clubs' attempts to foster creative and inclusive music communities among young people. *Danish Musicology Online*, 11, 109-135.
- Boysen, M. S. W., Sørensen, P. W., Rold, M., & Thorsen, T. (2022). *Indsatsevaluering af Skabertrang 2*. Professionshøjskolen Absalon.
- Boysen, M. S. W., Lund, O., Jørnø, R. L., & Skovbjerg, H. M. (2023). The role of experience in playful learning activities: a design-based self-study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. *Teaching and Teacher Education: An International Journal of Research and Studies*, 128, 1-12.
<https://10.1016/j.tate.2023.104128>
- Boysen, M. S. W., Lund, O., Pugh, H. S., Lagoni, M., Egelund, K. S., Zeuthen, F., Hansen, B. D., Skovbjerg, H. M., & Andersen, K. B. (2024). On the border between play and art: A collaborativeself-studyof76playfuldidacticdesignsinhighereducation. *ArtsandHumanities in Higher Education*, 23(4), 308-329. <https://doi.org/10.1177/14740222241260952>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York, NY: HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implications of a systems perspective for the study of creativity. I R. J. Sternberg (Red.), *Handbook of creativity* (s. 313-338). Cambridge University Press.
- Dahler-Larsen, P. (2018). *Evaluering af projekter – og andre ting, som ikke er ting* (2. udg.). Syddansk Universitetsforlag.

- Daugaard, S. Jørgensen, S. M. H., Schmidt, C. U. & Tranholm, M. (2020). Kollektiv, *Peripeti* 17(31), 6-18.
- Dubbels, B. (2016). Pedagogy and play: Creating a playful curriculum for academic achievement and engaged learning. I K. Schrier (Red.), *Learning, education and games, Volume Two: Bringing games into educational contexts* (s. 87-115). ETC Press.
<https://doi.org/10.1184/R1/6686819>.
- Flyvbjerg, B. (1990). Rationalitet, intuition og krop i menneskets læreproces. Paper. Aalborg Universitet.
- Girardi, G., de Arriba, R. & Vidagan, M. (2019). Contemporary art in higher education: creative pedagogies in political economy. *Thinking Skills and Creativity*, 33, Article ID: 100577. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100577>
- Godfrey, T. (2020). *The Story of Contemporary Art*. Thames & Hudson.
- Grøtting, I. F. (2019). Contemporary art as democracy education. *Nordic Journal of Art and Research*, 10(2) <https://doi.org/10.7577/information.3596>
- Hansen, H. R. (2018). *Mobning*. Aarhus Universitetsforlag.
- Huang, J. (2019). *Being and Becoming: The Implications of Different Conceptualizations of Children and Childhood in Education*. *Canadian Journal for New Scholars in Education*, 10(1), 99-112.
- Krogstrup, H. K. (2001). Målbaseret, målfri og postmoderne evaluering. I P. Dahler-Larsen, H. K. Krogstrup, (Red.), *Tendenser i evaluering* (s. 95-106). Syddansk Universitetsforlag.
- Klinge, L. (2023). *Autonomi, kompetence, samhørighed: trivsel og udvikling i pædagogiske kontekster*. Akademisk Forlag.
- Marschall, A., & Grumløse, S. P. (2022). Undersøgelser med børn: observation, interview og analyse i pædagogisk praksis. I A. Marschall & S. P. Grumløse (Red.), *Undersøgelser med børn: observation, interview og analyse i pædagogisk praksis* (s. 47-78).
- Newbert, S. L., Clark, K. D., & Quigley, N. R. (2018). The motivational drivers underlying for-profit venture creation: Comparing social and commercial entrepreneurs. *International Small Business Journal*, 36(2), 220-241.
- Nielsen, K. (1999). *Musical Apprenticeship: Learning at the Academy of Music as Socially Situated*. Århus Universitet
- Opstrup, K. (2020). Vores fjende er drømmeløs søvn: – om okkultur som kollektiv enterprise. *Peripeti*, 17(31), 99–112. <https://doi.org/10.7146/peri.v17i31.119034>
- Pawson, R. (2013). *The science of evaluation*. Sage.
- Pedersen, L. D., & Boysen, M. S. W. (2026). *Klub Skabertrang – Midtvejsevaluering*. Professionshøjskolen Absalon.
- Pedersen & Lund (2026). Kunsten at skabe bevægelsesfrihed i klubben. *BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 42(74).
- Pierce, J. L., Kostova, T., & Dirks, K. T. (2003). The state of psychological ownership: Integrating and extending a century of research. *Review of General Psychology*, 7, 84-107.
- Pierce, J. L., & Rodgers, L. (2004). The psychology of ownership and worker-owner productivity. *Group & Organization Management*, 29, 588-613.
<https://doi.org/10.1177/1059601103254270>
- Resnick, M., & Silverman, B. (2005). Some reflections on designing construction kits for kids. I *Proceedings of the 2005 conference on interaction design and children* (s. 117-122). ACM.

- Ringskou, L., Matthiesen, N., Brinkmann, S., & Szulevicz, T. (2024). *Præstationsfrigørende pædagogik på det fritidspædagogiske område*. <https://www.via.dk/-/media/VIA/om-via/presse/nyheder-2024/dokumenter/praestationsfrigoerende-paedagogik-i-sfoer-og-klubber-kan-forbedre-trivsel.pdf>
- Ross, M. (1984). *The Aesthetic Impulse*. Pergamon Press.
- Ross, M. (1978). *The creative arts*. Heinemann.
- Sennett, R. (2008) *The Craftsman*. Yale University Press.
- Skovbjerg, H. M. (2021). *On play*. Samfundslitteratur.
- Sternberg, R. J. (1996). Costs of expertise. I K. A. Ericsson (Red.), *The road to excellence: The acquisition of expert performance in the arts and sciences, sports, and games* (s. 347-354). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Tanggaard, L. (2025). *Kollektiv kreativitet*. Aarhus Universitetsforlag.
- Tanggaard, L. (2008). Håndværket som identitetsøase i videnssamfundet? *Nordiske Udkast*, 36(1). <https://doi.org/10.7146/nu.v36i1.7340>
- Warming, H. (2011). *Børneperspektiver: Børn som ligeværdige medspillere i socialt og pædagogisk arbejde*. Akademisk Forlag.
- Øksnes, M. (2012). *Legens flertydighed: børns leg i en institutionaliseret barndom*. Hans Reitzels Forlag.

Biografier

Mikkel Snorre Wilms Boysen er ph.d. og docent for forskningsprogrammet »Bevægelse, kreativitet og æstetik i pædagogisk arbejde« ved Center for pædagogik, Professionshøjskolen Absalon. Han har ledet en lang række forsknings- og udviklingsprojekter indenfor skolefritidsområdet og har skrevet bøger, artikler og debatindlæg med særligt fokus på kreativitet, æstetik og entreprenørskab indenfor det pædagogiske felt. I de seneste år har han været særligt optaget af at revitalisere initiativ og virkelyst i den pædagogiske profession, hvilket han bl.a. har været orienteret imod i bøgerne *Pædagogisk Entreprenørskab* (2022) og *Vovemod og Handlekraft* (2020).

Lars Dahl Pedersen er ph.d. og adjunkt ved Professionshøjskolen Absalon. Han er en del af forskningsprogrammet »Bevægelse, kreativitet og æstetik i pædagogisk arbejde« ved Center for pædagogik og er i sin forskning særligt optaget af kroppen som kreativ, improviserende og skabende. Ud over en kandidatgrad i fænomenologi og bevidsthedsfilosofi fra Københavns Universitetet i 2016 har han en baggrund som udøvende moderne danser og koreograf uddannet fra Den Danske Scenekunstscole i 1999. Han er bl.a. forfatter til ph.d.-afhandlingen *Legende bevægelser i et koreografisk perspektiv. Designbaserede undersøgelser af danse- og bevægelsespraksisser på pædagoguddannelsen* (2024).

