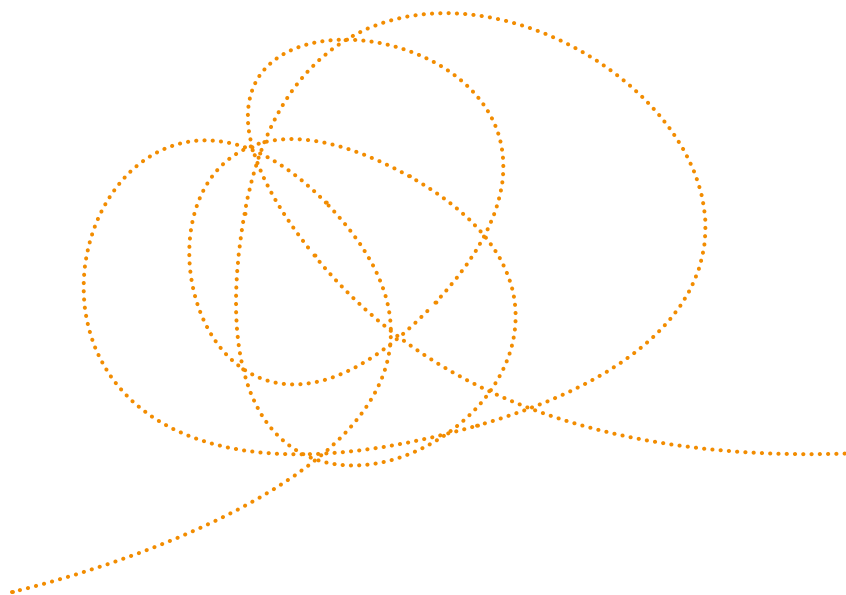


INSPIRATIONS
KATALOG
LEGENDE
FAMILIER I
BIBLIOTEKET

INSPIRATIONS
KATALOG
LEGENDE
FAMILIER I
BIBLIOTEKET



Legende Familier i Biblioteket
– Inspirationskatalog

ISBN: 978-87-89860-92-3

© Borgerservice og Biblioteker,
Aarhus Kommune, 2011

Forfattere, fotos og redaktion:
Projektet Legende Familier i Biblioteket

Styregruppe:

Inge Müller, Leder af Børne og Ungeområdet
på Randers Bibliotek, Knud Schulz, Chef
for Hovedbiblioteket i Aarhus, Stine Liv
Johansen, Center for Playware, DPU,
Aarhus Universitet og Tina Bang Andersen,
Udviklingschef ved Aalborg Bibliotekerne

Rammeprojektledelse:

Anne Stæger, Jane Kunze og Mette
Kirkegaard Jensen

Porteføljekonsulent:

Lotte Duwe Nielsen

Projektgruppe ved Randers Bibliotek:

Anine Kaas og Sanne Andersen

Projektgruppe ved Aalborg Bibliotekerne:

Lissa Harder og Jane Frandsen

Projektgruppe ved Aarhus Kommunes
Biblioteker:

Mette Kirkegaard Jensen, Ulla Søndergaard
Kristensen, Anne Stæger, Jane Kunze og Sif
Lüscher Rauff

Stine Liv Johansen, Center for Playware,
DPU, Aarhus Universitet

Liselott Stenfeldt og Eva Eriksson, Interactive
Spaces, Alexandra Institutet og Chalmers
University of Technology

Journalistisk redaktion:

Lisbeth Overgaard Nielsen, Aarhus
Kommunes Biblioteker

Grafisk tilrettelæggelse og layout:

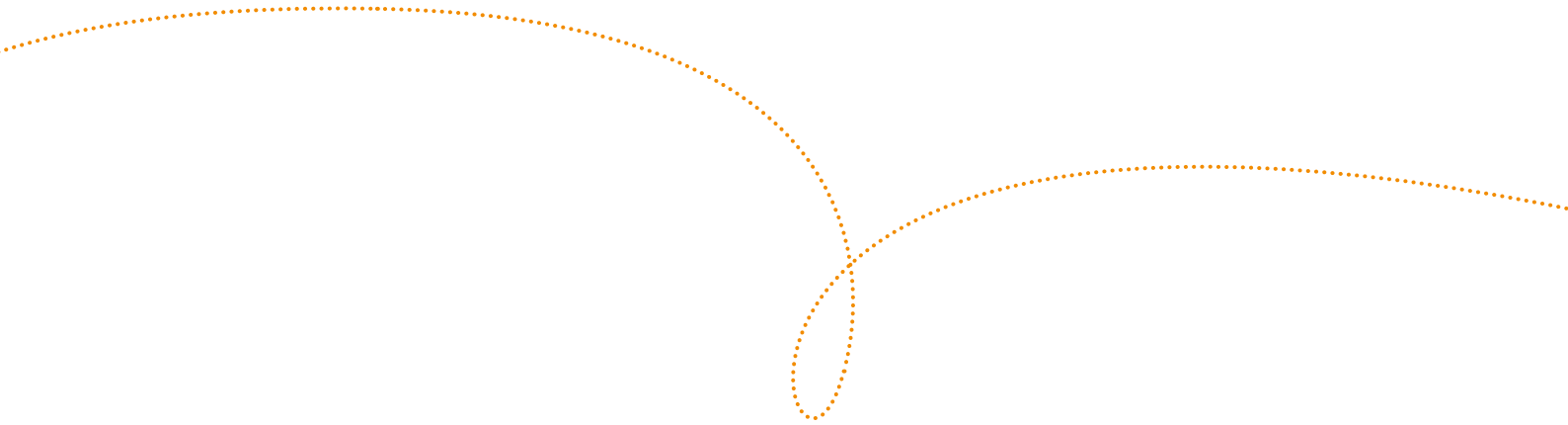
ITK Design, Thomas Kallmoes Vestergaard

Tryk: Chronografisk as

Projekt Legende Familier i Biblioteket var
finansieret af projektpartnerne med støtte fra
Udviklingspuljen for folke- og skolebiblioteker
ved Styrelsen for Bibliotek og Medier

Mere information om projektet:

www.legende-familier.dk



- 5 Forord
- 7 Strategisk sammenfatning:
 - Hvorfor skal biblioteket beskæftige sig med leg?
 - Projektets anbefalinger
- 9 Introduktion til projektet
- 13 Hvorfor skal man lege på biblioteket?
- 15 Legekoncepter
- 17 Rock, rul og fortællinger fra Randers
- 19 Kaptajn klo, pirateri og fordybelse på Vejgaard Bibliotek
- 21 Nostalgi, retrominder og interaktiv skattejagt i Aarhus
- 23 HydroscoPET på rundtur
- 25 Projektets samlede gode råd
- 29 Metoder
- 31 Deltagere, inspirationskilder og links
- 37 Publicerede artikler om projektet
- 41 Litteraturliste



FORORD

Må man lege på et bibliotek? Må man støje, synge, tumle og eksperimentere? JA! – er den enkle, men også ambitiøse holdning, der ligger bag projektet *Legende Familier* i Biblioteket. Der er arbejdet med børn, familier og leg på biblioteket for at undersøge, hvordan leg og legekultur kan komme til at spille en rolle i biblioteket. Digitale skattejagter, musikquizkufferter, et stemningsmættet pulterkammer og en musiktidsmaskine er blandt de koncepter, som projektet har udviklet og afprøvet i samarbejde med børnefamilier.

Formålet har været at skabe nye, fælles oplevelser for både børn og voksne på de danske folkebiblioteker. Og at bringe legen ind som noget, der har sin berettigelse i kraft af sig selv.

Et tværfagligt projekt

Legende Familier i Biblioteket er udviklet i et tværfagligt partnerskab mellem tre biblioteker (Randers Bibliotek, Aalborg Bibliotekerne og Aarhus Kommunes Biblioteker), Center for Playware og Interactive Spaces ved Aarhus Universitet. Tværfagligheden har sikret geografisk spredning,

forskellige bibliotekskulturer og den nyeste forskningsbaserede viden om leg, legekultur og familiers hverdagsliv. Derfor kan projektet betragtes både som et praktisk forskningsprojekt i forhold til familier, leg og legekultur og som et udforskende laboratorium for leg på biblioteket.

I løbet af projektet er der blevet udviklet legekoncepter og afprøvet legeformer, ligesom virkningen er blevet studeret og testet sammen med børn og voksne. En studietur til USA har leveret viden og inspiration om legeuniverser og grænseoverskridende indretninger, ligesom samarbejdet med projektet *Bibliotekaren som Playmaker* har bidraget med nye indfaldsvinkler. I inspirationskataloget her kan du læse om vores erfaringer, oplevelser og arbejde med leg i forhold til biblioteket som miljø og i forhold til kollegaer og de deltagende familier. God læselyst!

- Find en digital, udfoldet udgave af inspirationskataloget på www.legende-familier.dk
- Projektet er støttet af Udviklingspuljen for folke- og skolebiblioteker, Styrelsen for Bibliotek og Medier

STRATEGISK SAMMENFATNING

HVORFOR SKAL BIBLIOTEKET

ARBEJDE MED LEG?

Legekultur bør være en central del af bibliotekets indhold og formidling i forhold til børn og forældre

Det er svært at undgå leg i en åben kulturinstitution, hvor børn færdes. Derfor har der altid været leg i folkebibliotekerne, men det har været et lidt tilfældigt element i biblioteksrummet. I bibliotekernes *legetøker* har man arbejdet professionelt med anskaffelse og formidling af legemedier, men her opfattes leg som et pædagogisk redskab, målrettet børn med særlige behov. I projektet har vi arbejdet ud fra anbefalingen fra rapporten om *Fremtidens Biblioteksbetjening af børn*:

...udvalget anbefaler, at bibliotekerne arbejder med leg som en værdifuld aktivitet og gør legekultur til en central del af indholdet og formidlingen i forhold til børn og deres forældre (Fremtidens Biblioteksbetjening af børn (2008), side 54).

Målet er, at leg optræder som en selvstændig aktivitet med egne mål og metoder. Denne tankegang står i kontrast til den tanke, som i mange år har været en central del i det dannelsesprojekt, der har fundet sted på biblioteket som institution, nemlig at læring med fordel kan leges ind. Når der tales om leg i dette projekt handler det derimod om leg for legens egen skyld - leg, der bærer sit formål i sig selv.

Leg er kultur

I videnssamfundet er bibliotekernes kerneopgave i forhold til at støtte oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet vigtigere end nogensinde før, fordi samfundets værdiskabelse i stigende grad bygger på borgernes evner til at omsætte

information til viden og til at transformere kulturelle kompetencer til innovative tiltag, og herigennem skabe nye værdier.

Kultur og kulturoplevelser spiller en vigtig rolle for identitetsdannelsen i dag. Set i regeringens globaliseringsstrategis perspektiv (*Fremgang, fornyelse og tryghed, 2006*) har bibliotekerne en oplagt rolle som åbent udviklingsrum for børns fantasi, kreativitet og innovationskompetencer.

Det er en af bibliotekernes opgaver at understøtte børn i at opleve og udfolde kreativitet og fantasi og give dem mod til nytænkning. Når leg ses som en del af kulturen, er det naturligt, at biblioteker skal arbejde med seriøs og professionel rådgivning i legekultur på linie med andre kulturudtryk, der kan udvikle og danne børn.

Aktuel legekultur inspireres af medier, der formidles i biblioteket

Leg er en af de vigtigste måder, hvorpå børn udtrykker sig kulturelt og skaber deres kulturelle identitet. Legekultur er mange ting: kulturarv, pædagogiske spil og nye rollespil skabt af nutidens børn, ofte med inspiration fra medier som bøger, film, musik, TV, tegneserier eller computerspil. En vigtig del af børnenes kultur forsømmes, hvis bibliotekerne udelukkende arbejder professionelt med trykte og digitale medier og undlader at arbejde med aktuel legekultur, som er så tæt forbundet med medierne. Bibliotekernes professionelle tilgang til legekultur skal naturligvis baseres på samme grundlag som andre kulturaktiviteter i folkebiblioteket: alsidighed, aktualitet og kvalitet.

Åben, gratis og på tværs af sociale, kulturelle og etniske grupper

Der er ingen andre institutioner i samfundet, hvor børn og familier kan hente gratis vejledning om legekultur uafhængig af kommercielle interesser eller pædagogiske formål.

Bibliotekets unikke rolle som samfundets sidste åbne ikke-kommercielle mødested, som et flertal af befolkningen er brugere af, er en meget værdifuld platform for formidling af legekultur på tværs af sociale, kulturelle og etniske grupper.

Familier – betydende fællesskaber

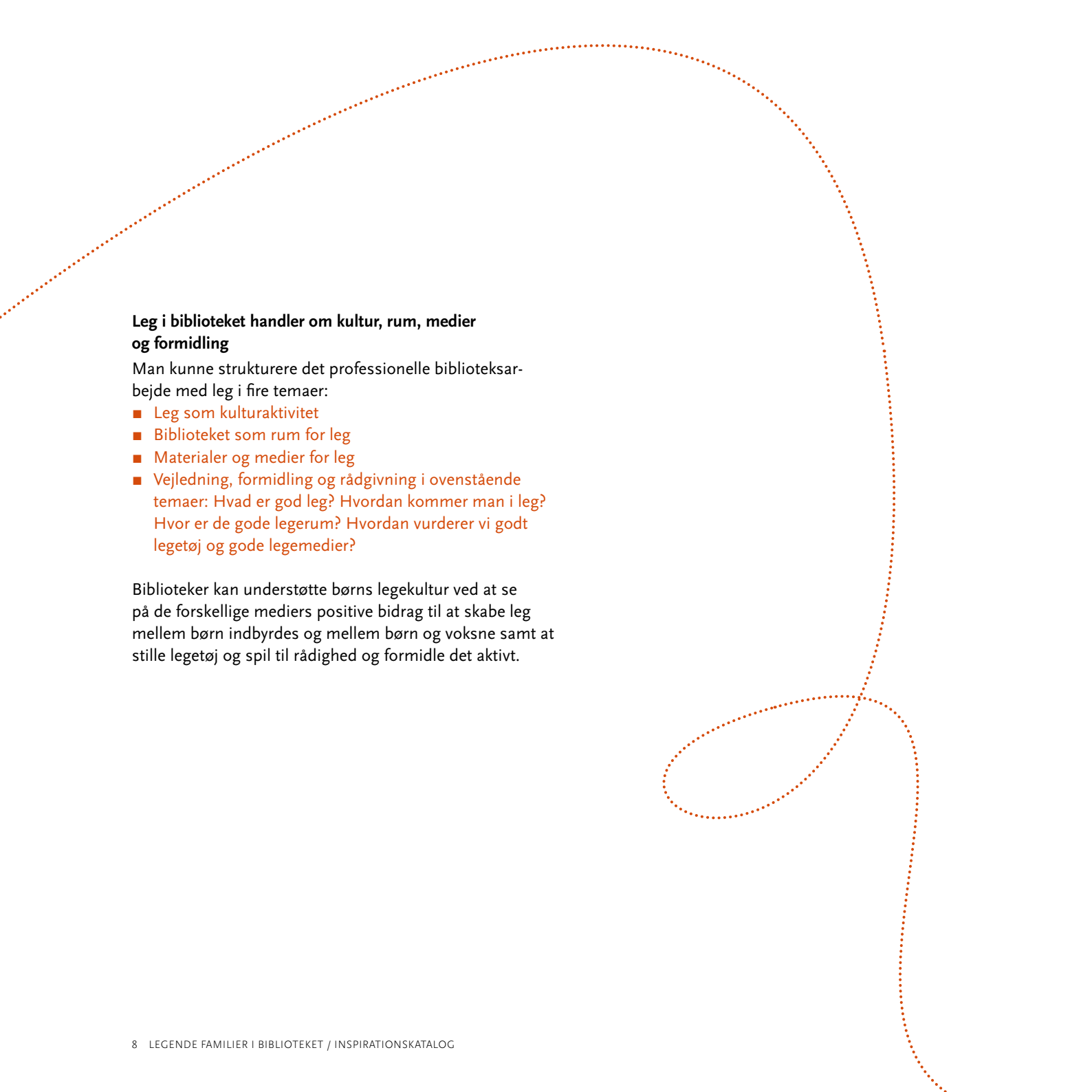
Projektet har valgt at sætte fokus på familier. Børns hverdagsliv og kulturelle aktiviteter præges af familien mere end af noget andet (Danskernes kultur- og fritidsaktiviteter 2004, 2005). Børn følges i stigende grad til biblioteket af deres forældre og forældrene spørger ofte bibliotekaren om vejledning på vegne af børnene (Drotner 2006). Familien er den mest afgørende faktor for børns kulturvaner og uddannelsesvalg. Men hvordan udvikler vi biblioteket som et rum for familiens fælles aktiviteter, oplevelser, leg og læring?

Mange biblioteker er traditionelt opdelt i en afdeling for børn og en afdeling for voksne med medier og aktiviteter, som er målrettet enten voksne eller børn. Et af svarene hertil kunne være at udvikle rum, aktiviteter og mediefremstilling målrettet hele familien – både børn og voksne. I projektet har vi arbejdet for at skabe biblioteker der understøtter fællesskab, der inkluderer og skaber relationer familier imellem og på tværs af generationer.

HVAD ER LEG?

Af Stine Liv Johansen

Leg er en frivillig, utvungen aktivitet. I udgangspunktet leger man med det ene formål at komme i leg. Leg handler om at leve sig ind i en stemning, at forestille sig noget og ofte om at sætte gang i kroppen, så der kommer sug i maven og kilden ned ad ryggen. Leg er ikke forbeholdt børn. Vi leger alle sammen, når vi går til fest og danser, når vi deltager i motionsløb for hyggens skyld, når vi shopper eller når vi spiller spil. Leg kan teoretisk defineres som en praksis (noget vi gør på en bestemt måde) med et legemedie (det, vi leger med) med det formål at komme i en legende stemning. Et legemedie kan være alt fra legetøj, der er designet med en bestemt leg for øje (men ikke nødvendigvis bliver brugt efter hensigten) over materialer, der ikke nødvendigvis er designet til leg (sand, kæppe, kæledyr) til computer-spil og mobiltelefoner. I børns hverdagsliv kommer inspirationen til leg ofte fra medier. Leg er realtime storytelling. Leg har en start, en midte og en afslutning – den har et klimaks og den har en ramme eller et scenarie den afvikles indenfor, der er et formål, der er hjælpere og modstandere. Til forskel fra en bog eller en film så afvikles legen her og nu og kan ikke efterfølgende katalogiseres i et bibliotekskatalog.



Leg i biblioteket handler om kultur, rum, medier og formidling

Man kunne strukturere det professionelle biblioteksarbejde med leg i fire temaer:

- Leg som kulturaktivitet
- Biblioteket som rum for leg
- Materialer og medier for leg
- Vejledning, formidling og rådgivning i ovenstående temaer: Hvad er god leg? Hvordan kommer man i leg? Hvor er de gode legerum? Hvordan vurderer vi godt legetøj og gode legemedier?

Biblioteker kan understøtte børns legekultur ved at se på de forskellige mediers positive bidrag til at skabe leg mellem børn indbyrdes og mellem børn og voksne samt at stille legetøj og spil til rådighed og formidle det aktivt.

STRATEGISK SAMMENFATNING

PROJEKTETS ANBEFALINGER

Leg som formidlingsredskab

Leg udspringer i dag ofte af medier. Leg rummer herved potentiale som formidlingsredskab for medier og kan virke som en fødselshjælper for børnene til at tage nye medier i brug. Eksempelvis kan et sørøverunivers formidle bøger, musik, film og computerspil om sørvere.

Forældre er nøglen til børns og familiers biblioteksbesøg

Når familier skal involveres omkring leg i biblioteket, skal der fokuseres på forældrene. Forældrene har tit på forhånd fastlagt visionen (deres børns kulturelle dannelse og fundamentet for læseglæde) og missionen (at finde bøger eller andre relaterede medier) for familiens biblioteksbesøg.

At skabe et legende bibliotek handler i lige så høj grad om at skabe historier, der kan skabe dialog og et fælles rum for oplevelse, kombineret med at der kan være legetøj til rådighed. Historier kan anvendes til at sætte voksne i kontakt med deres barnesind og fantasi.

Events og arrangementer som PR for legeaktiviteter

Legeaktiviteter i et bibliotek bryder med manges biblioteksforventninger. Mange opfatter stadig biblioteket som et sted, hvor der kan afleveres og lånes bøger – i stilhed. Det er derfor en god ide at lave events, inspirationsrum og synlige oplevelsestilbud, der fungerer som PR for leg og formidler konstellationen leg, familier og bibliotek.

Biblioteket som mødested for familier

Leg kan være en katalysator for at flere familier mødes

og kan være sammen med andre familier. Leg skaber en ramme at møde hinanden i og være sammen i og når leg får en ramme at udfoldes i, giver den anledning til at samtale eller agere sammen.

Leg rykker ved normerne for biblioteket

Biblioteket skal signalere, at her må der leges. Brugere forbinder (endnu) ikke biblioteket med leg – mange ser det som et sted, hvor man skal være stille og læse bøger – derfor er det vigtigt at biblioteksmedarbejderne signalerer, at her må der gerne leges.

Det kan være en god ide at afstemme forventningerne: både om støjniveau og ro. Legende familier støjer. Men legende familier kan også have behov for ro. Hvis biblioteket tilbyder rummelige rammer, der tydeligt signalerer *gør* og *gør ikke* skaber det en forventningsafklaring – både blandt de legende familier, de øvrige brugere og personalet.

JA! – bibliotekerne skal arbejde med leg

Projektets erfaringer har vist, at biblioteket rummer fantastiske muligheder for at skabe interessant leg. Biblioteket har fortsat en privilegeret position blandt de mange andre kulturelle tilbud til børnefamilier, hvilket kan udnyttes endnu mere i fremtiden. Blandt andet ved fortsat at arbejde bevidst med at diskutere og begrebsliggøre, hvad leg er og hvilken rolle legen skal spille for mennesker i det moderne samfund.

■ **Mere konkrete råd findes side 29**

INTRO TIL PROJEKTET

Legende Familier i Biblioteket var et to-årigt projekt, der løb i perioden 2008-10. Formålet har været at skabe nye fælles oplevelser for børn og voksne i familierne i tilknytning til folkebibliotekerne og at give nye bud på, hvordan flere familier kan benytte biblioteker samtidig og både være sammen, men også kunne beskæftige sig med hver sin meningsfulde aktivitet. Det afgørende er bibliotekets bevidsthed om, hvad det er, de tilbyder familien som indvider og som et fællesskab.

Flere initiativer og elementer har skabt tilløbet til projektet:

- Et strategisk partnerskab om formidling af medier, kultur, leg og læring for børn og familier. Netværket blev dannet på initiativ fra Knud Schulz, Hovedbiblioteket i Aarhus i 2007.
- Inspiration fra to eksterne workshops, hvor i alt ca. 150 studerende på tværs af fag udviklede ideer til fælles legende aktiviteter for familier, bl.a. Solution Camp 2007 og en workshop på Peter Sabro Seminaret 2007.
- Inspiration fra oplæg og diskussioner i gruppen, der arbejdede under Styrelsen for Bibliotek og Medier med rapporten *Fremtidens biblioteksbetjening af børn* (2008). Særligt rapportens fjerde anbefaling *Børn leger – på biblioteket* har været et centralt udgangspunkt for projektet. Her anbefales det, at *bibliotekerne arbejder med leg som en værdifuld aktivitet og gør legekultur til en central del af indholdet og formidlingen i forhold til børn og deres forældre.*

Udover at skabe gode rammer og vilkår for leg, leg med medier og legekultur i biblioteket har projektet også

arbejdet på at skaffe viden om børnefamilier og legekultur. For hvad er leg? Hvad skal leg kunne? Hvornår er en leg god? Og kan den samme leg være sjov for både børn og voksne? Kan et bibliotek rumme leg? Og skal man overhovedet lege i et bibliotek?

Stine Liv Johansen, der har været med i projektet som forsker ved Centre for Playware, beskriver forholdet mellem biblioteker og leg således:

De fleste mennesker – børn såvel som voksne – har en ganske klar opfattelse af, hvordan man bør opføre sig, og hvad man kan forvente på et bibliotek.

Den primære aktivitet handler om at finde og låne bøger, til nøds lidt musik eller et computerspil. Og så skal man være stille. Der skal være fred og ro til at brugerne kan fordybe sig i læsning af bøger og aviser. Måske er der et lille hjørne med legetøj i børnebiblioteket, måske endda et par computere samme sted. Støjende adfærd er dog ikke accepteret.

Men biblioteker er ikke, hvad de har været. Ændringer i mediesystemet og de dermed ændrede forventninger fra brugerne betyder, at bibliotekerne bliver nødt til at redefinere deres formål og selvforståelse.

Netop bibliotekernes selvforståelse har været et vigtigt emne og en udfordring i projektet, da leg i biblioteket ikke kun udfordrer brugerne og deres opfattelse af, hvad et bibliotek er og skal være. Også personalet udfordres, når der skal skabes nye, fælles oplevelser for familien. Oplevelser, der ikke kun kræver bibliotekariske kompetencer og rådgivning om god litteratur, men også fordrer fantasi, kreativitet, interesse i og viden om leg på legens egne vilkår.

¹ Se beskrivelse af netværket, dets ambitioner og medlemmer på: <http://gl.aakb.dk/sw126737.asp>



HVORFOR SKAL MAN LEGE PÅ BIBLIOTEKET?

VED STINE LIV JOHANSEN, PH.D. OG ADJUNKT VED
CENTER FOR PLAYWARE, DPU, AARHUS UNIVERSITET

Børn leger. Det har de gjort til alle tider og det vil de altid gøre. Men som samfundets strukturer ændrer sig og ny teknologi bliver tilgængelig ændres også vilkårene og rammerne for børns leg. For at komme i leg er børn i dag mere afhængige af adgang til legetøj og medier end børn var for et par generationer siden. Det betyder, at vi som voksne kan have svært ved at genkende børns udfoldelser som leg. Og det betyder, at ikke alle børn har lige adgang til legen og de sociale fællesskaber, der eksisterer omkring legen.

Leg er en frivillig utvungen aktivitet (Jessen (2001, Sutton-smith 1997). I udgangspunktet leger man med det ene formål at komme i leg. Ikke for at lære noget og ikke for at dygtiggøre sig motorisk eller socialt. Alt dette er så at sige positive sidegevinster ved legen. Leg handler om at leve sig ind i en stemning, at forestille sig noget og ofte om at sætte gang i kroppen, så der kommer sug i maven og kilden ned ad ryggen. I den brede forståelse af, hvad leg er, er det heller ikke en aktivitet, der er forbeholdt børn. Vi leger alle sammen, når vi går til fest og danser, når vi deltager i motionsløb for hyggens skyld, når vi shopper eller når vi spiller spil og sender skøre beskeder til hinanden på Facebook. Leg kan teoretisk defineres som en praksis (noget vi gør på en bestemt måde) med et legemedie (det, vi leger med) med det formål at komme i en legende stemning. Et legemedie kan være alt fra legetøj, der er designet med en bestemt leg for øje (men ikke nødvendigvis bliver brugt efter hensigten) over materialer, der ikke nødvendigvis er designet til leg (sand, kæppe, kæledyr

til computerspil og mobiltelefoner. Legemedier kan også være reglerne i dåseskjul eller sangene fra MGP, som piger i børnehaver og skoler mimer og optræder til.

Over de sidste generationer er der sket en række markante ændringer på samfundsniveau, der har indflydelse på hvordan og i hvilke sammenhænge børn leger. Den væsentligste ændring er de ændrede kønsroller, kvinders øgede indtog på arbejdsmarkedet og den deraf følgende øgede institutionalisering af børn. Hvor gaden, haverne eller baggården for et par generationer eller tre siden var den primære legearena for børn i forskellige aldersgrupper, så er daginstitutionen eller SFO'en i dag stedet, hvor børn møder andre børn og legen finder sted. Pointen er her, at man i institutionen primært møder børn på samme alder som en selv, hvorfor overlevering af legekulturelle kompetencer fra ældre til yngre børn ikke finder sted i samme grad som tidligere. Det betyder at inspiration til leg skal komme andre steder fra. Ofte vil det være medierne og de legetøjs- og merchandiseprodukter, der er knyttet til medier, der fungerer som råstof til børns lege. Hele legeuniverser bygges op omkring store mediefortællinger, for eksempel Star Wars, og også traditionelle lege, som udklædning, optræden eller fodbold er i dag knyttet op på medieprodukter. Legen er blevet medialiseret – og dermed commercialiseret.

Efter skole, børnehave og SFO er børns hverdag ligeledes i høj grad struktureret og defineret af mange fritidsaktiviteter, sport, musik osv. Også her mødes man med andre børn – men igen på samme alder som en selv.

Det betyder at børn har mindre rådighed over deres egen tid – mindre fri tid. Dette kan man begræde, men man kan også vælge at forstå det som et vilkår, man må forholde sig til. Samfundets normer for hvad en god barndom er, har således ændret sig, og nutidens forældre er aktive og igangsættende, men også bestemmende, for deres børns daglige liv. Det betyder at børn i dag har mindre tid til selv at sætte aktiviteter i gang og selv finde på hvad de vil lave. Det kan synes som om børnene forventer at voksne iscenesætter deres leg, men sandheden er nok at vi som voksne har vænnet vores børn til at de bliver kørt fra den ene organiserede aktivitet efter den anden og at legetøj og -medier står til deres rådighed.

Pointen er, at adgang til disse legemedier er en nødvendighed, for at man kan komme i leg. Man skal kende dem og have rådighed over dem, for at kunne deltage i de sociale fællesskaber, der danner rammerne om en bestemt leg. Det kræver at man har økonomisk mulighed for eksempelvis at anskaffe sig en mobiltelefon med kamera eller bluetooth-forbindelse, eller at man følger med i de medier, der sætter dagsordenen for legen i skolegården. Og det er ikke alle børn, der har de muligheder, enten af økonomiske eller af kulturelle årsager. I den forbindelse spiller biblioteket en vigtig rolle i forhold til formidling af leg og legemedier.

Men biblioteket kan mere end det. Biblioteket er det sted, hvor leg som grundlæggende kulturel udtryksform kan tages alvorligt og hvor rammer og betingelser for at legen kan finde sted kan skabes. På samme måde som

biblioteket er forpligtet til at formidle kulturarv i form af litteratur, musik, film og senest nye medier som computerspil, er det oplagt at biblioteket også kan fungere som en væsentlig ramme for leg. Samtidig er biblioteket et sted, der trods konkurrence fra andre kulturinstitutioner og det, man kunne kalde oplevelsesøkonomien som sådan, fortsat har en væsentlig plads i bevidstheden hos mange, herunder mange børn. Derfor er biblioteket et sted, der samler mange forskellige mennesker, unge og ældre, med mange forskellige interesser. Og så er det først og fremmest gratis at komme på biblioteket.

I projekt *Legende familier i biblioteket* har et af de bærende formål været at undersøge hvad det er, biblioteket kan, når det handler om leg. Det har blandt andet været udforsket gennem en udfordring af de traditionelle måder at formidle på, gennem inddragelse af nye teknologier eller ved at skubbe til opfattelsen af hvad biblioteket er for et sted. I delprojektet *Pulterkammeret* på Hovedbiblioteket i Aarhus blev der bevidst arbejdet med en udfordring af bibliotekets æstetiske udtryk ved at skabe et rum, der var grimt på en hyggelig måde, med ting, der ikke nødvendigvis kunne holde til at blive brugt af mange mennesker. Dette viste sig at være en udfordring, ikke blot for bibliotekspersonalet, men i høj grad også for brugerne – især de voksne. Men gennem denne udfordring blev der skabt nye rum for leg, formidling og for socialt samvær. Også i projektets øvrige delprojekter er der bevidst arbejdet med, hvad biblioteket er for et sted og hvad det er for kulturelle processer, der kan og skal finde sted her.

I Randers blandt andet ved et fokus på musik og på kulturel udveksling mellem generationer og i Vejgaard ved at inddrage hele biblioteksrummet i en legende fortælling om det søde liv til søs.

Projektets erfaringer har vist, at biblioteket rummer fantastiske muligheder for at skabe interessant leg. Biblioteket har fortsat en privilegeret position blandt de mange andre kulturelle tilbud til børnefamilier, hvilket kan udnyttes endnu mere i fremtiden. Blandt andet ved fortsat at arbejde bevidst med at diskutere og begrebsliggøre, hvad leg er og hvilken rolle legen skal spille for mennesker i det moderne samfund.



LEGEKONCEPTER

Det har været centralt at skabe fælles familieoplevelser. Ikke blot at arbejde med leg, men også at arbejde med fælles leg – hvor både børn og forældre giver sig hen.

I koncepterne har projektet udviklet forskellige modeller og koncepter for leg i biblioteket. Koncepterne er udviklet med inddragelse af brugere og med sparring og input fra projektpartnerne.

De faglige og metodiske input fra legeforskning har været fantastisk vigtige for udviklingen af koncepterne og for forståelse af erfaringerne. Da Stine Liv Johansen fremhæver, at børn i dag lever utroligt aldersopdelt og kun leger meget lidt med børn, der er ældre eller yngre, har projektet valgt at udvikle koncepterne med sigte på at skabe oplevelsesrum, hvor børn på tværs af alder kan interagere og blive stimuleret til leg. Det gælder f.eks. Pulterkammeret, Sanserummet og Sørøveruniverset i Aalborg.

Tilsvarende inviterer UFO-scopet fra Interactive Spaces børn og voksnes forskellige kompetencer i fælles leg, der

også rummer fysisk udfoldelse. Sørøveruniverset og Skattejagten prøver at skabe hver sin mediefortælling, hvor legen fungerer som formidlingsredskab.

Der findes mange typer af leg. Lege kan have mere eller mindre fastlagte spilleregler, være baseret på en bestemt struktur eller kronologi. Leg kan også udspringe af fantasien, hvor deltagerne skaber lege undervejs. Legende familier i biblioteket har skabt forskellige koncepter for at undersøge og understøtte forskellige typer af leg. Koncepterne, som findes på de følgende sider, kan deles op i strukturerede og i frie legekoncepter. Personalet har forskellige roller alt efter konceptets karakter. I de frie koncepter kan personalet fx stå på sidelinjen, observere eller optræde som ligeværdig deltager i legen, mens de i de strukturerede koncepter formidler og igangsætter legen.

ROCK, RUL OG FORTÆLLINGER FRA RANDERS

Rock, rul og fortællinger fra Randers

Koncepterne fra Randers er forskellige, men handler i bund og grund om kunstneriske og kulturelle udtryk. Både dem andre har frembragt og dem, børnene selv kan lave. Fokus er på musik og fortællinger, men andre udtryk kunne sagtens inddrages. Det er centralt for koncepterne at understøtte og aktivere samtalen på tværs af generationer – for herigennem at skabe fællesskab. At lade familierne lytte til hinanden, til hinandens fortællinger og grine sammen over tidernes skiften, musikmode og forandringer i kulturen.

KONCEPT 1: MUSIKTIDSMASKINEN

Musiktidsmaskine med mulighed for at kombinere musik fra bedsteforældre, forældre og unges tid.

Musiktidsmaskinen er et struktureret legekoncept, der indeholder viden, musik og historier, der binder familien sammen på tværs af generationer i en quiz, hvor alle kan deltage.

Maskinen er *pakket ind* som en mp-3 afspiller, der er 1,25 m. høj og med en touch-skærm. I loftet over maskinen hænger der retningsbestemte højtalere, der er camouflerede som kæmpe LP-plader.

Man starter legen ved at hver person på en touch-skærm vælger en figur og trykker sin alder ind. En stemme fortæller, at nu skal man vælge fra hvilken generation man vil have et musikspørgsmål. Herefter afspilles nummeret, og ved rigtig svar, får man point og mulighed for at vælge det næste musikstykke. Der er indlagt små historier om

vigtige begivenheder fra årtierne fra 40'erne og op til i dag. Det er valgfrit at høre disse historier. En stemme fortæller hele tiden, hvad næste skridt i konkurrencen er, ligesom stemmen også fortæller om den musik/kunstner/genre man gætter på. Den første, der når 5 point, er familiens musikgeni.

Den her ide samler familien fordi...

Det er sjovt at høre musik fra forældrenes og bedsteforældrenes tid og lytte til det, de synes var godt, da de var børn. Det giver en go' snak og grin på tværs af generationer. Særligt bedsteforældre får et indblik i, hvad det er for noget musik, deres børnebørn lytter til i dag.

Vi synes, ideen er god fordi...

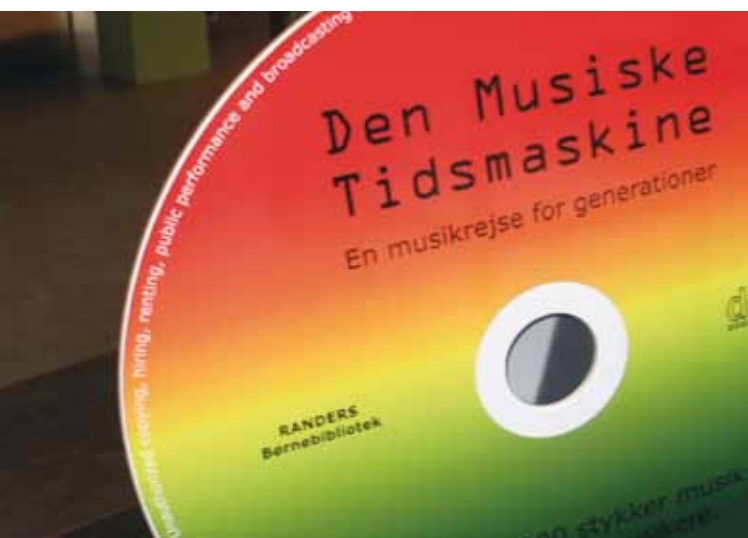
Musik fylder rigtig meget i børnenes liv, ikke mindst i målgruppens alder (8-11 år).

DEN MOBILE DEL AF KONCEPT 1: MUSIKQUIZKUFFERTEN

Samtaler på tværs af historie, generation og tid.

En musikquizkuffert skaber samtale om historien, om før og nu igennem billeder, musik og quiz, hvor familien på tværs af alder får indsigt i hinandens historie: både den personlige og den fælles.

Musikquizkufferten er et struktureret koncept, der indeholder kufferter fra hvert årti fra 1940'erne og op til i dag. Hver kuffert indeholder en skattejagt og opgaverne skal løses rundt i biblioteket. Opgaverne består af at løse



en rebus og lytte til og gætte et musiknummer. Der er en billedcollage, hvor man i fællesskab skal finde billeder fra det årti ens kuffert repræsenterer. I hver kuffert er der også et billede fra en julekalender, et billede fra et lokalt spillested og et billede af en vigtig begivenhed (f.eks. månelandingen eller Dronning Margrethes tronbestigelse) og disse billeder lægger op til fortællinger og historier generationerne imellem. I hver kuffert er der også en leg, som familien skal lege.

Den her ide samler familien fordi...

Der er meningsfulde udfordringer for alle i familien og fordi musik og quiz får børn og voksne til at tale, lytte og lege sammen.

Vi synes, ideen er god fordi...

Den demonstrerer, at alle generationer leger og at generationer gennem leg kan blive klogere på musik og samtid og samtidig lære hinanden at kende på en ny måde.

KONCEPT 2: FORTÆLLEAUTOMATEN

Snip snap snude, nu er historien ude... Tip tap tønede, nu kan en ny begynde! En fortælleautomat og leg med barnets evne til at kombinere fortællinger med billeder.

Her er fokus flyttet ned til en yngre målgruppe: nemlig de 3-6-årige og deres voksne. I den alder spiller fortællinger en vigtig rolle og det er dét Fortælleautomaten tager udgangspunkt i. Fortælleautomaten indeholder 12 historier (som er digtet specielt til automaten). Børnene

starter legen ved at vælge en historie på en touchskærm. I løbet af historien popper der nogle billeder op, som de skal huske på. På et tidspunkt stopper historien og i stedet kommer der forskellige billeder op på skærmen. For at få slutningen på historien, skal barnet vælge de billeder, der hører til deres historie.

Den her ide samler familien fordi...

Voksne og børn lytter sammen til historien og hjælper hinanden med at finde de figurer (illustrationer), der gør, at man får slutningen af historien.

Vi synes ideen er god fordi...

Fortælling er en stor del af børns hverdag og med fortælleautomaten sætter vi fortællingen i front og opfordrer børn og voksne til at fortsætte med at fortælle hinanden historier. Også når de har forladt biblioteket.



KAPTAJN KLO, PIRATERI OG FORDYBELSE PÅ VEJGAARD BIBLIOTEK

Koncept 1 i Vejgaard afprøver et evigt fascinationstema som sørøveruniverset for at bringe leg, udklædning, kamp og glæde ind i biblioteket. I det andet koncept handler det om et mere poetisk og refleksivt univers, hvor et sanserum tilbyder fordybelse, samtale og undren. Tilsammen spænder de to koncepter over yderpolerne: den udadvendte, legende og vilde leg overfor den refleksive, afprøvende og søgende leg. Begge koncepter bygger på *ustruktureret leg*.

KONCEPT 1: SØRØVERUNIVERS

Et fantasiunivers, der udfordrer børn motorisk og stimulerer deres kreativitet og fantasi.

Et område af børnebiblioteket er omdannet til et sørøverunivers med et sørøverskib og forskellige sørøveraktiviteter, der indbyder til fysisk leg for børn i alle aldre og deres voksne. Sørøveruniverset indeholder skattekister, sørøvertøj, papegøjer, fisk, skattekort og et sørøvertårn med trin udvendigt og indvendigt, kikhuller, en udkigspost med to ror og selvfølgelig et stort sørøverflag. Fra tårnet kan man skyde til måls med små sandposer efter nogle kanonkugler (små højtalere dekoreret som kanonkugler), der udløser forskellige lyde.

Den ene væg er dekoreret med en meter høj *frise* med diverse sørøvmotiver/fortællinger. En touch-skærm indeholder små ikoniske, udsnit af frisen. Ikonerne er interaktive med diverse hjemmelavede lydfile. Den anden væg er dekoreret fra gulv til loft med undervandsmotiver som havfruer, hvaler, fisk, søheste, skattekiste med perler, skibsvrag, blæksprutter, krebs og tang. De øvrige vægge er også udsmykket med en stor havfrue og en stor blæksprutte, der læser op for sine børn.

Foran sørøveruniverset er der lavet en forældreø. Forældreøen består af borde og stole med et godt udblik til sørøverskibet. Forældreøen tilbyder også en limegrøn Fatboy-hængekøje, der er placeret mellem to søjler – fra gulv til loft. De to søjler er dekorerede som palmer med kunstige palmeblade, kokosnødder, papegøjer og aber. Der er indkøbt masser af medier om sørøvere, der bliver flittigt benyttet, når legen giver lyst til videre fordybelse. Legen føres med familierne hjem – gennem oplevelser og hjemlån af medier om legens tema.

Den her ide samler familien fordi...

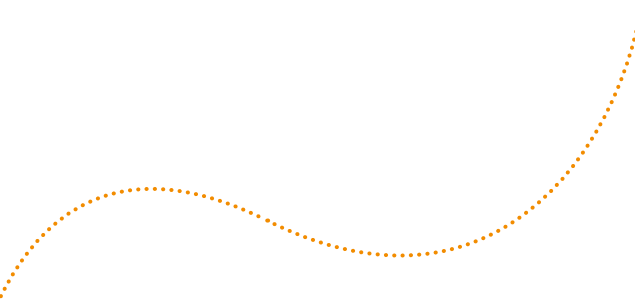
Et sørøverunivers inviterer til en leg, der genkendes på tværs af generationer og giver lyst til at eksperimentere. Sørøveruniverset kan alle umiddelbart hoppe ind i og agere i. Det kræver ikke nogen introduktion og spændvidden på lege er bred og varieret på alle niveauer. Ingen sørøverleg er mere rigtig end en anden.

Vi synes, ideen er god fordi...

Sørøvertemaet i sig selv inviterer til leg, og skibet indbyder til afprøvning, udforskning og fysisk bevægelse for alle aldre. Desuden fungerer universet som formidlingsredskab af medier; der er masser af bøger, film og musik om sørøvere, som kan bruges på stedet og lånes med hjem.

KONCEPT 2: SANSERUMMET

Et sanserum til fri sansning, fantasi og interaktivitet
Sanserummet er 24 m² og alle vægge og loftet er malet



midnatsblå. Der er mørklægningsgardiner og rummet fremstår mørkt. Dog lyskes det delvist op af forskelligfarvede lyskilder. Disse lyskilder rammer den sølvfarvede grotte/hule, der er pyntet med rotter, mens flagermusene hænger ned fra loftet. Lyskilderne rammer også uv-malerierne på flere vægge, mens forvrængningspejle, lavalamper og roterende lys skaber en anderledes verden. Dæmpet newage-musik understøtter den særlige stemning.

Der er sansekasser, hvor man kan stikke hænderne ind uden at vide, hvad der kan ligge af spændende, smukke eller ækle ting. 12 skuffer tilbyder forskellige *sanseeffekter* såsom gummibolde med lyserøde mus og rotter, forskellige dufte (chokolade, blomster og frugter), musikinstrumenter, forstørrelsesglas, slim, kunstig sne, yoyoer med lys og lyd og lommelygter, der især egner sig til grotten, hvor diverse kryb befinder sig. Rummet appellerer til alle sanser med lyde, lys, mørke og et væld af effekter – lige til at lege med for børn og voksne i alle aldre.

Den her ide samler familien fordi...

Børn undres og fascineres ved hele rummet og de mange effekter og vi ser børn og voksne afprøve og tale sammen om effekterne.

Vi synes, ideen er god fordi...

Det er et forundringsrum, der kan levere en wauw-effekt og naturligt sætter familierne i gang med at afprøve tingene på egen hånd.



NOSTALGI, RETRO-MINDER OG INTERAKTIV SKATTEJAGT I AARHUS

Koncepterne her giver mulighed for forskellige typer af leg. Det første koncept, Pulterkammeret, er designet til ustruktureret leg. Her er der ingen regler eller forudbestemt måde eller leg, der skal ske. Derimod er det andet koncept, Skattejagten, en struktureret leg. Der er kun en *rigtig* måde at lege på, hvis Skattejagten skal løses. Der er regler, der skal følges.

KONCEPT 1: PULTERKAMMERET

Jeg er fuldstændig tilbage i en kælder i midten af 80'erne. Hvor fantastisk! Sådan var det!

Kirstine, Hannahs mor (fra gæstebogen i pulterkammeret)

Den bedste legeplads er ofte ikke en rigtig legeplads, men et sted, hvor det er sjovt at lege og hvor fantasien bliver sat i gang – f.eks. et loft eller et pulterkammer, der er fyldt med spændende gamle sager. Der kan bygges huler, stueres gamle fotoalbum eller laves udklædningsshow.

Pulterkammeret er et 30 m² stort rum, der illuderer et loftsrum eller et pulterkammer. Det er indrettet med gamle havestole, gammelt tøj, genbrugsting fra 70'erne og 80'erne, kludetæpper, kassettebåndoptagere, malerier, bøger, spil, lysbilleder og en Commodore 64. Tingene skaber automatisk samtaler mellem børn og voksne, netop fordi det har *erindringens og dog genkendelighedens karakter*. Det tænder forældrenes hukommelse om, hvordan det var at lege som barn. Alt må røres og leges med. Det er ikke en fin udstilling, men et ufærdigt rum, der kan fungere som inspiration for leg og dialog mellem voksne og børn og mellem familier og projektet Legende familier i biblioteket.

I Pulterkammerets løbetid blev der lavet brugerobservationer fra både forsknings- og personaleside. Resultaterne viser, at de signaler, som personalet sender gennem sin adfærd, er afgørende for familiernes leg. Helt kort handler det om, at hvis personalet er meget emsig med oprydning, mens brugerne er i rummet, virker det stærkt begrænsende på legens udfoldelse. Hvis personalet undlader at rydde op, værdsættes rummets legemuligheder mindre. Ingen brugere rydder op og der bliver ødelagt mere end normalt. Familierne leger bedst, når personalet venligt opmuntrer og støtter legen og kun rydder op i materialer, som ikke benyttes af brugerne samtidig.

Den her ide samler familien fordi...

Det er sjovt at gå på opdagelse. Også for voksne. De voksne kan vise og fortælle børnene, hvordan det var, da de var små. Det er en meningsfuld og hyggelig aktivitet for alle i familien. Hyggefaktoren er vigtig: her er det rart at være sammen.

Vi synes, ideen er god fordi...

Konceptet skaber spændende og kreative rammer uden at definere, hvilke aktiviteter og lege, der skal foregå. Og så er det let at kopiere i en mindre eller større skala.

KONCEPT 2: SKATTEJAGTEN

Interaktiv skattejagt med lokalhistoriske fortællinger og musik

Skattejagten er et såkaldt struktureret legekoncept.

Familierne præsenteres for skattejagten via et interaktivt bord. Bordet rummer forskellige baggrundshistorier og spor og herfra sendes de rundt i fire forskellige skattejagtsspor i det fysiske bibliotek. Løser de alle fire gådespor, får de det hemmelige kodeord. Skattejagten er om vikingetidens Aarhus og handler om fem drenges venskab og den skat, de begravde i fællesskab. Skatten blev begravet under den runesten med Aarhus-masken, som i dag står på Moesgård Museum, men som i sin tid er fundet i Mølleparken, hvor Hovedbiblioteket ligger. Skattejagten er faktion, dvs. den bygger på nogle facts og en masse fiktion. Konceptet minder i høj grad om et computerspil, hvor lyd, billede og film skaber et scenarie, som her blot gennemspilles i den fysiske verden.

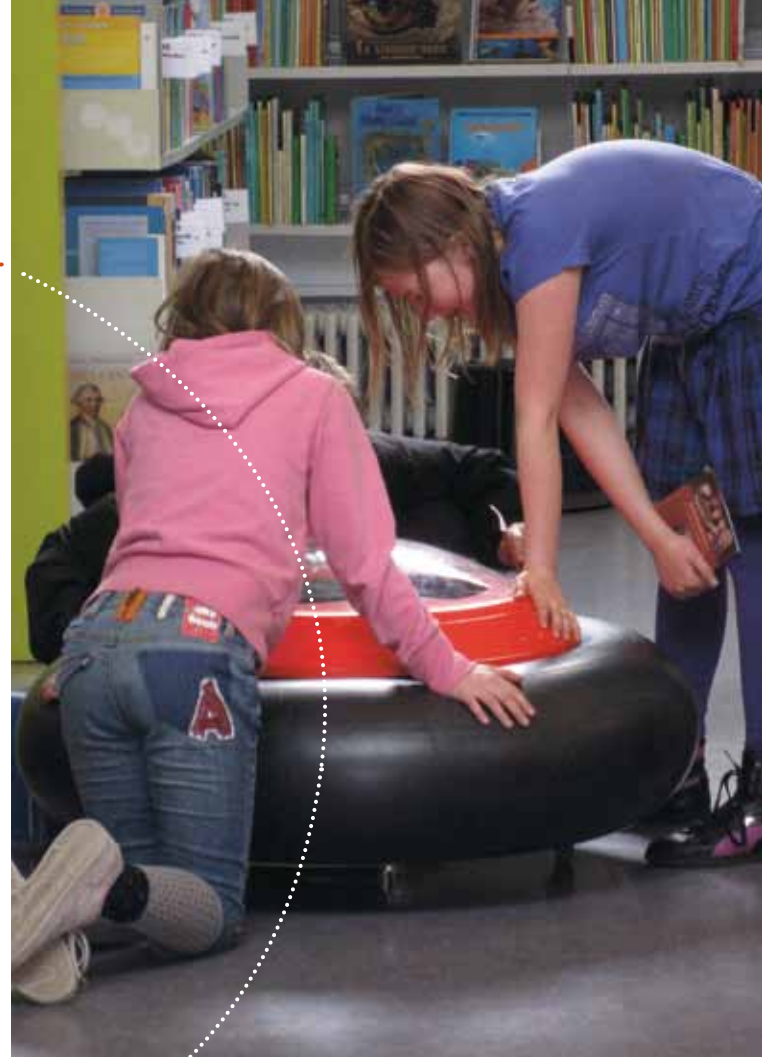
Fortællingen blev udgivet i bogform og uddeltes gratis til brugerne. Skattejagten blev åbnet på Kulturnatten med et familiearrangement med vikingemusik, fortælling, vikingesuppe og runeværksted.

Den her ide samler familien fordi...

Mysterier, gåder og konkurrenceelementer fungerer på tværs af alder og generationer. Vikingetemaet er kendt af både børn og voksne, men opgaverne kan kun løses, når børn og voksne bidrager og leger med.

Vi synes, at den her ide er god fordi...

Man er nødt til at gå ind i historien, ind i universet, hvis mysteriet skal løses. Det er en skattejagt, der kombinerer fortælling, leg, fysisk aktivitet og kreativ tænkning og kræ-



ver indlevelse og engagement fra alle deltagere. Skattejagten er sin egen mediefortælling, hvor legen fungerer som formidlingsredskab i forhold til andre medier i biblioteket.

U.F.O.SCOPE – INTERAKTIV LEG PÅ TVÆRS AF MEDIER OG RUM

Interactive Spaces, Alexandra Institutet har undersøgt, hvordan en interaktiv installation kan understøtte familiers leg i biblioteket. Resultatet er blevet U.F.O.scopet, som skal illudere en ufo med en marsboer. Installationen består af et traktordæk på hjul, og dækket indeholder en computer med RFID-læser og en skærm, beskyttet af et plastikdæksel.

UFOen inviterer til fysisk udfoldelse og leg. Børn og voksne kan skubbe eller køre U.F.O.scopet rundt i biblioteket. Når de kører hen over de RFID-tags, der sidder i bibliotekets gulve, viser U.F.O.scopet billeder, tekster eller filmklip indenfor emner, der repræsenterer vores planet: dyr, mennesker og maskiner. U.F.O.scopet er en explorer, både i forhold til viden og i forhold til bibliotekets rum og tilbud, når den uden guide fører børnene og deres familier rundt i biblioteket. Hensigten er, at de gennem leg med U.F.O.scopet kommer steder i biblioteket, de ikke anede eksisterede. Og at de på disse steder får ny viden fra U.F.O. scopet og samtidig kigger op og opdager nye bøger, film, spil eller andre gode tilbud i biblioteket.

■ Se mere om udviklingen af U.F.O.scopet side 26

Den her ide samler familien fordi...

U.F.O.scopet fungerer bedst, når de små børn i fællesskab med forældrene tager den rundt på opdagelse. U.F.O.scopet er ikke ret højt, så det er de mindste børn, der er bedst til at flytte den og der er brug for de voksne til at hjælpe med at styre og læse op, når man finder posterne med information om jorden.

Vi synes, at den her ide er god fordi...

U.F.O.scopet er en unik installation, som appellerer til børn og voksnes nysgerrighed og fysiske udfoldelse. Den understøtter en legende tilgang til biblioteket og giver mulighed for at finde uden at søge og herefter erkende værdien i det, man finder i biblioteksrummet. U.F.O.scopet fungerer som formidlingsredskab i forhold til medierne i biblioteksrummet.



U.F.O.SCOPE! – FAMILIES PLAYING TOGETHER AT THE PUBLIC LIBRARY

EVA ERIKSSON, CHALMERS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY,
GOTHENBURG, SWEDEN

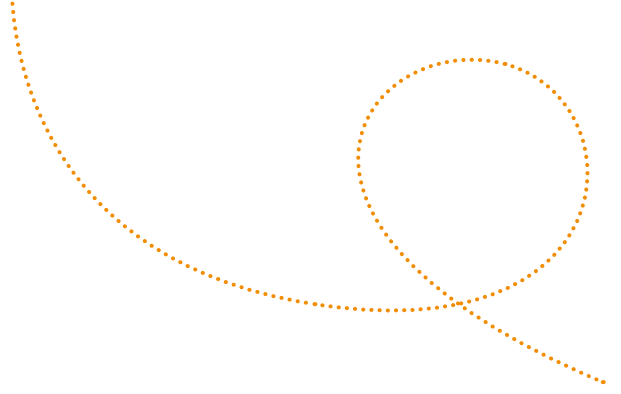
The presence of the physical public libraries has an important role in society, and its digital resources are growing rapidly, still, little has been done in trying to make the physical space and artifacts in the library the interface for digital material, and shifting the desktop computer to pervasive computing systems. In the project *Families at play in the library*, the Alexandra Institute and Interactive Spaces have investigated how an interaction design installation can support families playing together in the context of public libraries, going beyond existing interaction modalities for computer appliances engaging several senses and the whole body when experiencing and exploring information, and at the same time acknowledging the social needs of the children and their families.

The U.F.O.scope is an interactive installation aiming to evoke curiosity and engagement, both for the installation and its content, but especially for the physical library and its many resources. It has been developed through several workshops with all partners of the project, by physical try-outs and bodystorming with the installation at the library. The U.F.O.scope is basically a large horizontal tire tube on wheels filled with technology, protected by an acrylic and wooden top. It contains a laptop computer, RFID reader, accelerometer, speakers and a screen. By pushing and kicking the wheel you can discover the library and its content through play. When the U.F.O.scope is dragged across an RFID-tag, the information connected to that tag will be displayed on the screen. The information is presented in the four media categories that the library offers; text, film,

sound and pictures, in order to contextualize the content stronger to the library and evoke curiosity for its different types of resources. The round shape supports collective play with no given control seat or switch, so that several persons can be in control of navigation and exploration.

RFID-tags are attached to the floor covered with big red dots, spread out in the library, with no visible clue of what is hidden below. The graphical Martian on the screen is triggered by the accelerometer, standing still as the U.F.O.scope stands still and moving when the U.F.O.scope moves. There are attention calls from the Martian when not in use, and content material appear randomly so that every journey with the U.F.O.scope is unique. The Martian changes appearance for every type of content, for instance when reading text, he wears a pair of glasses, or watching a movie clip he eats popcorn. The content is divided into three different categories representing planet earth; humans, animals and machines, and the mission is to help the Martian to get around in the library, since the U.F.O.scope engine broke down and he wants to discover this planet.

The U.F.O.scope has been under evaluation several times, at the main municipality library in Aarhus, Aalborg and Randers. There were a lot of children, school classes, kindergartens and families trying out the U.F.O.scope, and we experienced many different types of use. Almost all children and families with children entering the library got curious about the installation, and tried it out in one way or the other. Most often the children got attracted by the



shape and just started moving it, while the parents first read stickers with explanation of what it was before getting devoted to playing along. The children pushed around with the U.F.O.scope, the parents walked besides or helped pushing and were curious about the content and helped interpret and read the text for the younger children. In families with several children the children usually play with the U.F.O.scope while the parents walk besides, but in cases of only one child there is more teamwork between adult and child. Children often got inspired and played along together, even though they did not know each other. Very often they inspired each other, so that one family watched another family and tried it out when they were done. Typically the girls were more eager to discover all the red dots, to 'complete the task', while boys were more fascinated over riding and pushing the UFO and also to investigate the number of possible functions.

Choosing a Martian turned out to be a successful design decision. The UFO is unfamiliar to the users; the Martian makes it more personalized and helps users enter a kind of role play. As the Martian asks for help, it is now entitled to openly explain and discuss the content and the settings. Mars is a symbol for something unfamiliar and unknown, something that evokes curiosity. The Mars theme is playful and motivating for both children, parents, librarians and designers, it creates a shared narrative space where it is possible to play, talk and move beyond your usual manner.

Parents often load the children off in the children's depart-

ment and let them play on their own, while doing other activities. This pattern changed while the families played with the U.F.O.scope, the installation acts as a trigger for social interaction, promoting and provoking interaction among visitors in physically exploring digital material. The U.F.O.scope moved around in the library, both following the red dots and elsewhere. This made the children visit places where they usually do not go within the library, and they sometimes discovered materials found there. It was important to create something that made the families move beyond their usual path at the library, discovering the physical place, but also be inspired to new types of media. Children find the adult department boring, so parents leave their children behind in the children's department when going to the adult department searching for books. Here lies a great potential for the U.F.O.scope, as it makes it possible for any department to be fun and mysterious, and children have something to do when discovering the content and the setting in other departments. The shape immediately attracts children in different ages. The children prefer riding and pushing it around in the library, while the parents, especially men, are interested in finding out what is hiding under the dots. So the U.F.O.scope is attractive for both age groups within the family, which is one of the many challenges within this project. Traditionally, the children are used to be in control of the toys, while parents often hesitate to devote themselves into the play. The parents are used to be in control of the library functions, the physical and digital searching

for materials and contact to the librarian, while the children follow along. With the U.F.O.scope, both age groups have equal control, which is different to their usual library visit. The content succeeds in connecting to the different media types existing in the library, and the content and interaction form also support the three themes that have been investigated in this project; nostalgia, competition and physical movement.

Finally, we claim it important that future development for the libraries focus not only on pure digital resources or pure physical resources, but join them in order to create a bond and trigger curiosity for them both. We suggest intertwining fun technological play-ware with the physical and digital resources and services found in the physical place. We also claim that interaction design installations can help bringing people together at the library, both within families as well as opening up for new meetings, as an unfamiliar common ground makes people co-operate and talk across the classical social borders.

- Se referencer i den samlede litteraturliste bagerst i kataloget.

GODE RÅD – OPSAMLET FRA ALLE KONCEPTERNE

Skab uformelle miljøer med legende stemninger

Alt for iscenesatte og stringente miljøer kan virke afskrækkende på familiers leg. Hyggelige, sanselige og bevidst rodede legerum virker appellerende og igangsættende.

Tilbyd ustruktureret leg

De bedste erfaringer handler om koncepter, som tilbyder et miljø med mange legemuligheder, der appellerer til sanserne og ti fysisk udfoldelse. Familierne kan selv udfylde rammerne med lege og behøver ingen introduktion eller hjælp. Bibliotekaren kan gerne være til stede, men mere som en ligeværdig deltager end som en hjælper.

Lav lege, der kan starte med det samme og er umiddelbart tilgængelige

Familierne skal helst ikke vente på, at legene kan gå i gang. Hvis de med det samme kan se legens muligheder, er de lettere at få med.

Projektet har også testet koncepter med strukturerede lege, som kræver introduktion, teknologisk tilbehør og hjælp undervejs. Dette viste sig meget personalekrævende – på trods af god markedsføring og instruktioner på tryk og på film.

Leg handler også om forældrene

At arbejde med leg i biblioteket handler ikke kun om børnene, men i høj grad om deres voksne. Forældre tager ofte på biblioteksbesøg med familien for at børnene skal få den samme oplevelse, som forældrene selv fik som børn på

biblioteket. De læste tegneserier i puderummet og brugte timer på at græsse efter bøger. I mange forældres øjne er det bibliotekets værdi. At børnene leger synes mindre værdifuldt. Derfor har projektet også arbejdet aktivt med formidlingen til forældrene.

Særlige regler for legepladser – også indendørs

Vær opmærksom på særlige regler for legepladser – også indendørs. Se mere på: Legepladskontrollen: www.legepladskontrollen.dk

Vil I sige ja til larm og rod?

Det er vigtigt, at alle i biblioteket (både brugere, ansatte og ledelse) accepterer, at leg vil give mere larm og rod.

Lydgener

Lydgener er en problematik, man skal tage stilling til, når man vælger at åbne biblioteket for leg og legeinstallationer.

Nye roller

Leg i biblioteket udfordrer bibliotekets selvforståelse og image hos brugerne og personalet. Fokus på familien, på oplevelse, leg og fantasi er at sige *ja* til nogle andre roller som personale, fx at være kustode i et pulterkammer eller at være quizmester. Det handler også om at sikre et *ja* fra sit bagland: at involvere kollegaer, ledelse og brugerne og stå ved, at biblioteket vil være et oplevelsessted og ikke et opbevaringssted for den moderne familie.

METODER

Brugerobservationer

I forbindelse med Pulterkammeret blev der lavet brugerobservationer af legeforsker Stine Liv Johansen og af bibliotekets personale. Personalet arbejdede med observationsstudierne ud fra fire forskellige parametre for personalesynlighed: tilsyn, kontakt til brugerne og forskellige grader af oprydning/laden stå til. Det, at systematisere brugerobservationerne ud fra forskellige mål og parametre, giver nogle retningsbestemte formål, da det ellers let kan gå hen og blive et observationsstudie af alt, der måtte ske i Pulterkammeret. Observationerne i Pulterkammeret viste med al tydelighed, at for meget orden og oprydning ødelagde den legende stemning. Folk trak sig simpelthen tilbage. Omvendt, hvis der var alt for meget rod og kaos, skræmte det folk væk i lige så høj grad.

- Se eksempler på observationsinstruktioner på www.legende-familier.dk

Brugercentreret design

Brugerinddragelsen i projektet bygger på tanker og teorier fra user-centered design (brugercentreret design). Grundtanken indenfor dette fagområde er, at vi som udviklere i et projekt ikke kan gætte os til brugernes behov. Derimod kan vi få meget værdifulde informationer ved i stedet at inddrage brugerne i udviklingsprojekter, fordi de kan guide os, fortælle os, hvad de har brug for, kan lide og ikke kan lide. Vi kan ikke i projektgruppen forestille os alt dette, da brugernes verden er fundamentalt anderledes end vores.

Derfor inddrages brugerne ikke kun som testpersoner, men inddrages allerede fra idéudviklingsfasen som meddesignere. I Legende Familier i Biblioteket skulle brugerne altså ikke inddrages med henblik på at teste eksisterende produkter, men tværtimod med henblik på at udvikle nye bibliotekskoncepter for familier med børn. Når brugerne på denne måde bliver meddesignere, stiller det store krav til planlægning og valg af metoder, da det ikke er nok at bruge spørgeskemaer. Derfor har det også været et mål i projektet at afprøve, hvilke metoder der er anvendelige, når familier skal inddrages i hele processen.

Inddragelse af brugere er sket på flere forskellige måder og på flere forskellige tidspunkter i processen. De input, der kom fra brugerinddragelsen, har løbende været med til at redefinere og udvikle modeller og koncepter. Den iterative proces er på denne måde en eventdrevnen proces, der har baseret sig på løbende input fra fx brugerne. Processen kan illustreres som en spiral, hvor forskellige events er med til at drive processen.

Cultural Probes

Cultural Probes giver mulighed for at opleve verden gennem brugernes øjne. Gennem fotografi og dagbøger fortæller brugerne deres egen historie inden for de rammer, proben fastlægger.

- Metoden er god til at undersøge brugernes værdier og følelser.
- Metoden giver et unikt indblik i brugernes verden.
- Den kan give et rigt materiale med dyrebare indsigter.

- Metoden kræver primært ressourcer i forberedelses- og fortolkningsfasen. I den mellemliggende fase er det brugerne, der gør arbejdet.

Cultural Probes kan give biblioteket et unikt perspektiv på sig selv eller dets omgivelser. Dette perspektiv tager sit udgangspunkt i brugernes personlige oplevelser og retter fokus imod de værdier og følelser, der præger brugernes verden. Metoden er meget åben i den forstand, at den lader det være op til deltagerne at skabe indholdet og bestemme, hvad der er væsentligt.

Bibliotekets rolle er derfor at sætte de overordnede rammer for deltagerens aktiviteter og dernæst at stå for tolkningen af materialet.

I Aarhus blev der gennemført en analog Cultural Probe med børnefamilier som deltagere i foråret 2008.

- Se mere på: http://issuu.com/aakb/docs/slip_brugere_loes_kogebog_epaper

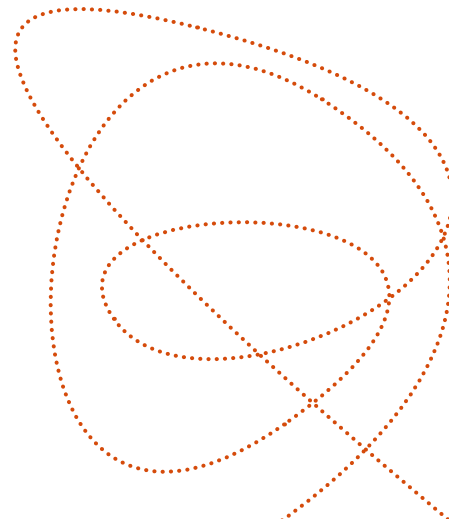
Mobile Probes

Mobile Probes er et projekt, der har udviklet en digital version af den antropologiske metode Cultural Probes ved brug af mobiltelefonen. Dermed bliver det lettere at have en løbende dialog med brugerne, lettere at indsamle data og muligt at inddrage brugerne *on the spot*. Der er gennemført tre forløb med mobile probes i forbindelse med Aarhus-koncepterne. Første mobile probe blev afviklet over tre dage i foråret 2009, hvor temaet var børnefamili-

liers daglige liv og fælles aktiviteter. Probe nr. 2 startede under Kulturnatten oktober 2009 og fortsatte den følgende weekend. Temaet handlede især om familiers kulturaktiviteter. Det var ikke en statistisk valid brugerundersøgelse, men begge forløb gav vigtige ledetråde om børnefamiliers liv, ønsker og behov for biblioteker og kulturliv. Disse probes gav også vigtige input til Skattejagten, f.eks. om værdien af en præmie.

I den tredje probe deltog 20 børn i alderen 12-13 år fra to 6.klasser. Temaet handlede om børnenes liv og behov for læring, oplevelse, leg, medie- og kulturbrug og fællesskab med familie og venner. Denne probe gav vigtige ledetråde, bl.a. om at 12-13-årige stadig har behov for at opleve kultur og leg sammen med deres familier.

- Se mere på: www.mobileprobes.dk



DELTAGERE, INSPIRATIONSKILDER OG SAMARBEJDER

PROJEKTETS DELTAGERE OG KONTAKTPERSONER

STYREGRUPPE

Inge Müller, leder af Børne og Ungeområdet, Randers Bibliotek, im@randersbib.dk

Knud Schulz, chef for Hovedbiblioteket, Aarhus, ksc@aarhus.dk

Stine Liv Johansen, Center for Playware, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet, imvslj@hum.au.dk

Tina Bang Andersen, udviklingschef, Aalborg Bibliotekerne, TBA-kultur@aalborg.dk

RAMMEPROJEKTLEDELSE OG PORTEFØLJEKONSULENT, AARHUS

Anne Stæger, projektleder (april – august 2008), ast@aarhus.dk

Jane Kunze, projektleder (september 2008 – januar 2010), jku@aarhus.dk

Mette Kirkegaard Jensen, projektleder (februar 2010 – december 2010), mkj@aarhus.dk

Lotte Duwe Nielsen, porteføljekonsulent, ldn@aarhus.dk

PROJEKTGRUPPE RANDERS BIBLIOTEK

Anine Kaas: ask@randersbib.dk

Sanne Andersen: sa@randersbib.dk

PROJEKTGRUPPE AALBORG BIBLIOTEKERNE

Lissa Harder, LHA-kultur@aalborg.dk

Jane Frandsen, JSF-kultur@aalborg.dk

PROJEKTGRUPPE AARHUS KOMMUNES BIBLIOTEKER, HOVEDBIBLIOTEKET

Mette Kirkegaard Kristensen, mkj@aarhus.dk

Ulla Søndergaard Kristensen, usk@aarhus.dk

Anne Stæger (til august 2008), ast@aarhus.dk

Jane Kunze (september 2008 – januar 2010), jku@aarhus.dk

Sif Lüscher Rauff (februar – oktober 2009) (praktikant fra Afd. for Æstetik & Kultur, Aarhus Universitet)

Center for Playware

Stine Liv Johansen, DPU, Aarhus Universitet, imvslj@hum.au.dk

Interactive Spaces, Alexandre Instituttet

Eva Eriksson, Chalmers University of Technology, eva.eriksson@chalmers.se

Liselott Stenfeldt, liselott@interactivespaces.net

Kaj Grønback, kgronbak@interactivespaces.net

INSPIRATIONSKILDER

Legende Familier har hentet inspiration og delt viden på kryds og tvær både nationalt og internationalt. Det er sket gennem konkrete samarbejder, studieture, konference, workshops, temadage og gennem research af og dialog med andre kulturprojekter.

Blandt konkrete projekter og steder kan nævnes

Børnekultur Aarhus (Projekt Bydektiverne Aarhus 2007, Modelkommuneforsøget Søge spor – Sætte spor), Alexandra Instituttet, Center for Playware, projekter fra de tre involverede biblioteker og fra Silkeborg Museums tænketank. Hertil har rapporten *Fremtidens biblioteksbetjening af børn* (2008) været betydningsfuld.

Inspirationen undervejs i projektet er hentet fra nærliggende kulturinstitutioner som Moesgård Museum og Kvindemuseets Barndomsudstilling, men også fra tværfaglige og anderledes tænkende steder som Aarhus Bymuseum og Legeland.

SAMARBEJDER

Legende Familier i Biblioteket har deltaget i søsterprojektet *Børnebibliotekaren som playmaker*. Fokus var her på bibliotekaren som aktiv facilitator for leg og projektet undersøgte, hvordan leg kan integreres i det fysiske bibliotek gennem modelforsøg på danske børnebiblioteker fra 2009 til 2010.

Legende Familier i Bibliotekets delprojekt i Århus har samarbejdet med projektet **Mobile Probes** om brugerinddragelse.

ANDRE SAMARBEJDER

Freya Hvaste, mytolog: www.mytolog.dk

Cordura: www.cordura.dk

Figuramus: www.figuramus.com

Fuls Fæller (musik): www.levendemusikhistorie.dk/fuls.

Moesgaard Museum: www.moesmus.dk

Professionel historiefortæller Lisbeth Nielsen:

www.lisbethn.dk

UDVIKLING AF DESIGN OG SOFTWARE

AV Natura: www.avnatura.dk

INSPIRATIONSLINKS

Aalborg Søfarts- og Marinemuseum:

www.aalborgmarinemuseum.dk

Alexandra Instituttet:

www.alexandra.dk

Brugerinddragelse: Der findes mange kilder og beskrivelser af brugerinddragelse, men et par eksempler fra vores egen verden findes på: www.brugbrugerne.dk og www.issuu.com/aakb/docs/slip_brugerne_loes_kogebog_epaper

Bydektiverne i Aarhus: www.sporiaarhus.dk

Legelande: www.sjovforborn.dk/detail.asp?l=Legelande

Cordura (Softwarehus): www.cordura.dk

Discover, London: www.discover.org.uk

Frederikshavn Bibliotek: www.bibl.frederikshavn.dk

Ideudvikling på innovationscamp i Helsinki 2008:

www.nextlibrarycamp.wikispaces.com

Ideudvikling på Nordisk Biblioteksnetværks Camp Iceland

2010: Fabraries: www.nordiccamps.ning.com/

Kreativitetslaboratoriet ved Aalborg Universitet og

Idea Nord (Solution camp 2007)

www.idea-nord.dk/index.php?id=502 og

www.krealab.aau.dk

Legepladskontrollen: www.legepladskontrollen.dk

**Peter Sabro Seminariet/VIA University Collega,
Videnscenter for Børn og Unges Kultur**

Eddy Thomsen og Thomas Kruuse.

(Ideworkshop efteråret 2007)

Youtube-tidsmaskine: Youtube: <http://ytm.tv/y/1977>

FORMIDLING AF PROJEKTET

Konferenceoplæg:

Jane Kunze, Spanien (februar 2009): El ciudadano de-
manda, la biblioteca responde, Bilbao.

Jane Kunze, Spanien (maj 2009): Lecturas en la red y
redes en torno a la lectura, Salamanca.

Mette Kirkegaard Jensen, Portugal (maj 2010): Encontro
Oeiras a Ler, Oeiras.

Lotte Duwe Nielsen, Tromsø (juni 2008), Fylkesmøde på
Tromsø Fylkesbibliotek og personalemøde på Tromsø
Bibliotek og Byarkiv.

Startseminar:

Oplæg på startseminar (2008):

Anna Enemark: *Leg i Biblioteket*

Jacob Nielsen: *Playware teknologier*

Lotte Duwe Nielsen: *Legende familier i Biblioteket og
Inspirationsgruppen*

Carsten Jessen: *Børn, leg og biblioteker*

(se program og oplæg på www.legende-familier.dk)

Studietur til USA (2009):

Besøg på bl.a. Imaginon (Charlotte), Storyville (Baltimore),
Please Touch Museum (Philadelphia) og City Museum
(St. Louis).

Besøgsmål blev anbefalet via netværk af biblioteksle-
dere i USA (via **Ginnie Cooper**, District of Columbia Public
Library og Urban Libraries Council).

USA-turen gav ikke mindst inspiration til at arbejde
mere målrettet med personalets aktive og opsøgende rolle
i forhold til brugerne, mere og bedre formidling/PR (inkl.
sociale medier) samt en mere afklaret formidling af legens
nytteværdi og betydning for børns udvikling og kultur:
www.studietur.wikispaces.com

Temadagen *Leg på biblioteket* i Århus og Roskilde

(17.+19. maj 2010):

Oplæg på temadagen:

Mette Kirkegaard Jensen & Rikke Skuldbøl Jacobsen:

*Legende Familier i Biblioteket og Børnebibliotekaren
som Playmaker*


Stine Liv Johansen: *Hvorfor skal man lege på biblioteket?*

Rick Erwin: *Where We Came From, Where We are Going,
and How We Get Away With It.*

Se oplæggene på www.legende-familier.dk

Lær at lege Kompetencedag (14. september 2010)

Billeder og program på: www.legende-familier.dk



Workshop i Veria Central Public Library,
Grækenland (2008):

Lotte Duwe-Nielsen og Anne Stæger præsenterede projektets ideer og deltog i en kreativ workshop om leg i biblioteket for biblioteker og skolebiblioteker i Grækenland

Workshoppen Playtime in the library:

På den internationale un-conference nextlibrary 16. juni 2009. www.nextlibrary.crowdvine.com/talks/4140

PUBLICEREDE ARTIKLER OM PROJEKTET

Andersen, Sanne/Kaas, Anine/Harder, Lissa/Frandsen, Jane/Kunze, Jane (2010):

Legende familier på biblioteket, Bibliotekspressen 2010/2: www.bibliotekspressen.dk/Bladet/2010/2/LegendeFamilierPaaBiblioteket

Eriksson, Eva (2010): *U.F.O.scope! – Families Playing Together at the Public Library*. Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems, 8 pp. 344-347:

www.publications.lib.chalmers.se/cpl/record/index.xsql?pubid=126029

Kunze, Jane (2010): *Playtime – The role of play for the public children's library*, vol. 43, no. 1:

www.splq.info/issues/vol43_1/11.htm

Stine Liv Johansen (2009): *De gode gamle dage...*

www.videnskab.dk/content/dk/blogs/leg_og_robotter/i_de_gode_gamle_dage%E2%80%A6

Stine Liv Johansen (2009): *Må man lege på biblioteket?*,

www.videnskab.dk/content/dk/blogs/leg_og_robotter/ma_man_lege_pa_biblioteket

LITTERATURLISTE

Albrecht, Jakob (2006): Den kloge legeplads, Asterisk, nr. 30
www.dpu.dk

Børn&Unge forskning 1 (2008) særnummer. Tema om BUPL's forskningsindsats. Forord af Allan Baumann, forretningsudvalget. Pædagogerne skal involveres i forskning. Om pædagogers undertrykte viden, om pædagoger som patrioter samt om leg og læring, som skal skabe lighed. En VoxPop samt en oversigt over forskningsprojekter.
[www.bupl.dk/iwfile/AGMD-7VQHYP/\\$file/forskningsindstik_1.pdf](http://www.bupl.dk/iwfile/AGMD-7VQHYP/$file/forskningsindstik_1.pdf)

Danskernes kultur- og fritidsaktiviteter 2004 (2005): med udviklingslinier tilbage til 1964, Kulturvaneundersøgelsen 2004, AKF forlaget, 2005

Dindler, C., Eriksson, E., Iversen, O.S., Lykke-Olesen, A., and Ludvigsen, M. (2005). Mission from Mars: a method for exploring user requirements for children in a narrative space. In Proceedings of the 2005 Conference on Interaction Design and Children. Boulder, Colorado, 2005. IDC '05. ACM.

Dindler, C., Krogh, P., Bech, S., Stenfeldt, L., Nielsen, K., Grønæk, K (2007): Peephole Experiences – Field Experiments with mixed reality Hydrosopes in a Marine Center, In Proceedings of DUX Chicago, ACM.

Drotner, K., Jørgensen, H. og Nyboe, L. (2006): Børnebiblioteket som læringsrum: kultur, kommunikation og transformation.
www.bibliotekogmedier.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/bibliotek/indsatsomraader/boern/Bibliotekstilbud_til_boern/Litteratur_og_links/Boernebiblioteket_som_laeringsrum.pdf

Drotner, K. og Nyboe, L. (2006): Når børn stiller spørgsmål: En analyse af kommunikationen i det fysiske børnebibliotek og på Spørg Olivia – en spørgetjeneste for børn på nettet
http://www.bibliotekogmedier.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/bibliotek/indsatsomraader/boern/Bibliotekstilbud_til_boern/Litteratur_og_links/Naar_Boern_stiller_spoergsmaal.pdf

Eriksson, E. and Lykke-Olesen, A. (2007): StorySurfer: A Playful Book Browsing Installation for Children's Libraries. In Proceedings of the IDC '07 Aalborg, Denmark. ACM.

Eriksson, E. Gall Krogh, P., Lykke-Olesen, A. Inquiry into Libraries – A Design Approach to Children's Interactive Library (2007). In Proceedings of the Second Nordic Design Research Conference. May 2007, Stockholm Sweden.

Jessen, Carsten (1999): Det kompetente børnefællesskab, Center for kulturstudier, Medier og Formidling

Fremgang, fornyelse og tryghed (2006): Regeringens globaliseringsstrategi: www.globalisering.dk

Fremtidens biblioteksbetjening af børn (2008): www.bs.dk/publikationer/andre/fremtidens

Grube, Kirsten & Østergaard, Søren (2008): Betweenagere: et studie af 3.-5. klasses hverdagsliv, Center for Ungdomsstudier og Religionspædagogik

Jessen, Carsten (2001): Børn, leg og computerspil. Odense Universitetsforlag

Jessen Carsten (1999): Det kompetente børnefællesskab, Center for kulturstudier, Medier og Formidling

Leg i barne- og voksenperspektiv: www.bupl.dk

Lykke-Olesen, A., Nielsen, J. (2007): BibPhone: Adding Sound to the Children's Library. In Proceedings of IDC '07 Aalborg, Denmark. ACM, pp. 145-148

Nebelong, Helle (2008): Vi leger at... Tanker om leg, læring og indretning af legepladser og sansehaver, Dafolo

P1: Legesyg: www.dr.dk/P1/Serier/Legesyg/

Sutton-Smith, Brian (1997): The Ambiguity of Play. Harvard University Press





LEGENDE
FAMILIER I
BIBLIOTEKET

ISBN: 978-87-89860-92-3