



# Attraktive fritidsmiljøer

Skab sammenhæng mellem rum og pædagogik

Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson

# Attraktive fritidsmiljøer

Skab sammenhæng mellem rum og pædagogik

# Kolofon

**Udgivet og ejet af:**

UngiAarhus, Børn og Unge, Aarhus Kommune 2022

**Forfattere:**

Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson

**Redaktion og tekstredigering:**

Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson,  
UngiAarhus  
Marie Østergaard Knudsen

**Vejledere:**

Mette Blicher Folmer  
Bodil Hovaldt Bøjer  
Christoffer Vengsgaard

**Foto:**

Kathrine Iversen, Sanne Kamp Jønsson  
og Peter Ole Skaarup  
Fotos tilhører Børn og Unge, Aarhus Kommune.  
Billeder med genkendelige personer må ikke gengives.  
Fotos uden personer er til fri afbenyttelse.

**Grafisk layout:**

Kathrine Iversen  
Christian Forman Ankjaer  
Kommunikation, Børn og Unge

**Modeller:**

Hvis andet ikke er angivet, tilhører ophavsretten  
til modeller Aarhus kommune.  
Kopiark kan frit benyttes.

**Tryk:**

LaserTryk.dk

**Udgave:**

1. udgave 1. oplag, Aarhus 2022

**ISBN:**

978-87-93625-11-2

**ISBN elektronisk udgave på ungi aarhus.dk:**

978-87-93625-26-6

**Nøgleord:**

Indretning og udsmykning af fritidsmiljøer, inddragelse  
af børn og unge, rum og pædagogik, design af unge-  
miljøer, kreativitet, kunstprojekter med børn og unge,  
inventar, indeklime og udvikling af fritids- og ungdoms-  
skoleområdet.

**Kontaktinformation:**

uiaa@mbu.aarhus.dk  
UngiAarhus, Grøndalsvej 2, 8260 Viby J  
Vedrørende rekvirering af bog.

Bogen er dedikeret til børn, unge og fagpersoner i  
Aarhus Kommune som inspiration til arbejdet med rum  
og pædagogik i fritidspædagogiske miljøer.

**For opbakning, konstruktiv sparring og vejledning  
under bogens tilblivelse vil vi gerne sige særlig tak til:**

Jette Dahl, FU-leder, UngiAarhus ØST  
Christina Hasselgaard Ramsbøl, vice-FU-leder,  
UngiAarhus NORD  
Marie Østergaard Knudsen  
Anne Kristine Aslak Yde, faglig koordinator,  
UngiAarhus VEST  
Kommunikation, Børn og Unge  
Mette Blicher Folmer, arkitekt, ph.d., fagkonsulent i  
fysisk og æstetisk undervisningsmiljø, Dansk Center for  
Undervisningsmiljø, DCUM  
Bodil Hovaldt Bøjer, adjunkt, postdoc, Institut for Visuelt  
Design, Det Kongelige Akademi  
Christoffer Vengsgaard, koordinerende projektleder,  
Børn og Unge, Planlægning, Aarhus Kommune

Jeg synes, noget af det bedste ved den nye klub er, at vi har fået lov til at være med til at indrette den. Man får en stemning og følelse af, at jeg faktisk er en del af klubben, og jeg selv har været med til at gøre noget godt for klubben. Det er rart at kunne se sine egne ting, som man har lavet.

Pige, 4. klasse, Klubben Risskov



## Forord

For at skabe de bedste betingelser for børn og unges leg og læring i trygge rammer og i bæredygtige børne- og ungemiljøer har man i Aarhus Kommune haft fokus på at tænke de fysiske rammer sammen med den pædagogiske praksis og organisering. Det gælder både i den daglige pædagogiske praksis og i forbindelse med renoveringer, om- og nybyggeri af skoler, dagtilbud og fritidsmiljøer. Dette koncept er også kendt som Aarhus Kommunes RULL-program: *RUM til Leg og Læring*.

I efteråret 2019 vedtog Aarhus Byråd Aarhus Kommunes indeklimastrategi for skoler, som er en naturlig forlængelse af RULL-programmet. Indeklimastrategien berører både skoler og fritidsmiljøerne på skolerne med fokus på det gode børne- og ungemiljø og et godt indeklima. Indeklimaet på skoler og i fritid er essentielt for børn og unges trivsel, læring og sundhed. Hvis skolerne og UngiAarhus skal være med til at skabe det optimale indeklima, kræver det, at personalet ved, hvordan de skaber sammenhæng mellem rum og pædagogik og det gode indeklima i praksis. Derfor igangsætter Aarhus Kommune en uddannelse af pædagogiske indeklimaambassadører for personaler på skoler og for UngiAarhus.

Bogens forfattere har deltaget i en pilottest af uddannelsen af pædagogiske indeklimaambassadører. Bogens fokus på indretning og organisering af fritidsmiljøer er et velkomment og vigtigt bidrag i bestræbelserne på at skabe et godt indeklima og gode børne- og ungemiljøer på skoler og i fritid.

Mange klubber og ungdomsskoler er i Aarhus Kommune flyttet sammen med skolerne. Det betyder, at UngiAarhus på mange matrikler står overfor den opgave at skulle finde sine egne ben i skolernes fysiske rammer. Det kan betragtes som et brud på mange års fritidspædagogisk tradition og skolehistorie,

hvor netop skole og fritid har været adskilte størrelser, både indholdsmæssigt og fysisk. Det kan give udfordringer, men også nye og spændende muligheder, hvor fritidsmiljøerne gentænkes og udvikles i nye rammer. Bogen bidrager med idéer og inspiration til, hvordan fritidsmiljøerne kan være hyggelige, sjove og attraktive uden at være en gentagelse af skolen. Og det er vigtigt. Hvis klubber, legepladser og ungdomsskoler skal lykkes med at skabe en egen identitet og bæredygtige børne- og ungemiljøer, både på egen matrikel og på skoler, er de fysiske rammer, den pædagogiske organisering og særligt indretningen af fritidsmiljøerne afgørende. Det er en opgave, vi i Børn og Unge skal samarbejde omkring, på tværs af skole og fritid. Det er helt centralt, at skole- og fritidsområdet sammen udvikler de fysiske rammer og skaber en organisering, der tilgodeser både skole og fritid.

Det er en bog, som samler op på nogle af de erfaringer, vi har gjort os med indretningsprojekter i Aarhus Kommune. I vores øjne vellykkede indretningsprojekter, hvor skole og fritid går hånd i hånd, og hvor fritidsmiljøerne samtidig fungerer i deres egen ret.

Bogen er en inspirationsbog til alle fritidsmiljøer og skoler, både til fritidsmiljøer, der bor sammen med skoler, og dem, der bor på deres egen matrikel. Bogen er kort sagt en inspiration til alle med interesse for udviklingen af bæredygtige børne- og ungemiljøer på skoler og i fritid.

### Christoffer Vengsgaard

Koordinerende projektleder

Økonomi og Administration, Planlægning

Børn og Unge, Aarhus Kommune

Koordinator af uddannelsen af pædagogiske indeklimaambassadører

# Indholdsfortegnelse

## Forord .....7

Uddrag af UngiAarhus' vision for fritidsmiljøerne..... 10

## Introduktion.....12

Hvad kendetegner et attraktivt fritidsmiljø? .....14

Rummet som den tredje pædagog ..... 16

Sådan bruger I bogen ..... 18

Tre måder at se og være i det fysiske rum på..... 20

## Kapitel 1: Se rummet ..... 24

Introduktion til de syv dimensioner ..... 25

Teoretisk baggrund – de syv dimensioner.....32

1. Pædagogisk aktivitet..... 36

2. Funktionalitet..... 40

3. Differentierede fællesskaber.....44

4. Æstetik, stemning og atmosfære ..... 50

5. Symbolsk identifikation..... 56

6. Sikkerhed og tryghed..... 68

7. Indeklima .....72

## Kapitel 2: Inspiration til rum – eksempler fra praksis ..... 84

Hvad siger børn og unge, der karakteriserer det gode børne- og ungemiljø? .....87

1. Værksted ..... 88

2. Ungemiljø ..... 92

3. Hems og hule ..... 96

4. Små rum i rummet ..... 98

5. Multimedie-gamerrum, Welcome 2 cyberspace ..... 102

6. Café i anneks..... 104

7. Multifunktionelt inventar i gangareal ..... 106

8. Skateboards som udsmykning ..... 110

9. Små nicher i en klub på en skolegang ..... 112

10. Makerspace i ungdomsskolen ..... 116

11. Samlingssted for fællesskab..... 120

12. Velkomstzone ..... 122

13. Rap-akademier og musikstudier ..... 124

14. Indgang til klub ..... 126

15. Træ- og cykelværksted..... 128

16. Café i ungdomskulturhuset, UKH ..... 132

17. Lysende indgang til klub..... 134

18. Multiaktivitetshallen..... 138

19. Fritidsklub i fællesrum på skolen ..... 140

20. Madværksted og samlingssted ..... 144

21. Klubrummet ..... 148

22. Aktivitetsrum ..... 152

23. Knallertundervisningslokale i ungdomsskolen ..... 154

24. Periferdeltagelse i fællesskabet ..... 156

25. Sportsbaren..... 158

26. Den pædagogiske værktøjskasse ..... 162

27. Fælleslokale i fritidsmiljø og skole ..... 164

## Kapitel 3: Værktøjskassen.....172

Intro til værktøjskassen..... 173

Børn og unge som aktive medskabere af fritidsmiljøerne ..... 174

KvaS-modellen ..... 176

Roger Harts deltagelsesstige ..... 184

Didaktiske overvejelser i forbindelse med indretningsprojekter med børn og unge..... 189

Rollen som facilitator og vejleder i et indretningsprojekt med børn og unge ..... 191

Anbefalinger i inddragelsesprocesser og indretningsprojekter med børn og unge ..... 192

Alle har ret til et fedt fritidsmiljø ..... 194

Udfordringer og potentielle behov i rummet..... 196

De syv dimensioner – arbejdsdokument..... 198

Intro til UngiAarhus Toolbox ..... 206

Pimp din klub..... 208

Indretnings- og udsmykningsprojekt: "Arenaskiftet fra skole til klub" ..... 214

Mood board ..... 218

Mit yndlingssted ..... 220

Tag ud og bliv inspireret..... 222

Åbning og indvielse..... 224

Eksempler på kreative indretnings- og udsmykningsprojekter ..... 226

Et værksted med børn og unge i kreative projekter ..... 246

Aktivitetskort ..... 250

Diamond ranking ..... 252

Persona ..... 254

Rumtyper i fritidsmiljøer..... 256

Multimedieværksteder og makerspaces ..... 278

Møblering og kreative designløsninger ..... 280

Indretning i specialklasser ..... 299

Det pædagogiske rumprogram..... 301

Optimering af inde- og/eller udearealer ..... 302

RULL-blomsten..... 305

Anbefalinger, når skole og klubber flytter sammen ..... 306

Anbefalinger ved RULL-projekter ..... 308

Anbefalinger i indretningsprocesserne i samarbejdet mellem skole og fritid..... 310

Indretningens ABC-tjekliste..... 312

## Kapitel 4: Plan og gennemførelse .....318

Kom godt i gang ..... 320

Bæredygtige fritidsmiljøer nu og i fremtiden? ..... 329

## Kapitel 5: Afsluttende perspektiver ..... 330

Tak til ..... 336

Litteratur ..... 338

Hvis du vil vide mere..... 339

Firmaer vi har samarbejdet med og hentet inspiration hos ..... 340

Om uddannelsen af pædagogiske indeklimaambassadører..... 343

Hvem er vi? ..... 344

## Uddrag af UngiAarhus' vision for fritidsmiljøerne

Alle fysiske rum – ude så vel som inde – skal understøtte forskellige deltagelsesbaner for børn og unge. Børne- og ungemiljøerne skal understøtte personlig og alsidig udvikling. UngiAarhus' lokaler skal fremstå med en tydelig kodning af fritid. Fritidsmiljøerne skal være relevante for børnene og de unge, og miljøerne skal være opdaterede og tidssvarende. Rummene skal indrettes med afsæt i børnene og de unges interesser og optagetheder.

De fysiske rum skal være mobile og dynamiske, så læringsmiljøet kan tilpasses og ændres i forhold til aktiviteter, og der skal være rorum eller stillerum, hvor børnene og de unge kan trække sig efter behov. Der skal være uformelle rum med plads til uformelle snakke med hinanden om alle livets aspekter, og der skal være formelle rum, hvor der kan afholdes større og mere formelle møder, fx vedrørende planlægning af aktiviteter, hvor alle skal kunne høres.

I dag er en lang række af Aarhus' fritids- og ungdomsklubber flyttet sammen med skolerne, men værdien af og mulighederne i fritiden skal tydeliggøres gennem de fysiske miljøer. Fritidsmiljøerne skal give børnene og de unge frie rammer til at udvikle sig både fagligt, socialt og personligt. Børnene og de unge skal have mulighed for at prøve sig selv og hinanden af gennem deltagelse i aktiviteter og ved at indgå i fællesskabet. UngiAarhus er stedet, hvor børn og unge kan deltage på deres egne præmisser. Både den fysiske indretning og den fritids- og ungdomspædagogiske tilgang samt aktiviteterne tager højde for børn og unges individuelle og generelle forudsætninger og ressourcer. Gode rammer i UngiAarhus er miljøer med plads til fysisk udfoldelse, samtaler, kreativitet, leg, nærvær og mulighed for at koble af.

### UngiAarhus vil skabe lærings- og værensrettede miljøer med fokus på personlig og alsidig udvikling

UngiAarhus har med kvalificeret selvbestemmelse som teoretisk og pædagogisk fundament fokus på hele barnets og den unges dannelse og uddannelse. Teorien om kvalificeret selvbestemmelse er udviklet af professor Jan Tønnesvang ved Aarhus Universitet. Fritidsmiljøerne skal tage højde for børnene og de unges udvikling af både faglige, sociale og personlige kompetencer. Målet indfries bl.a. ved at etablere lærings- og værensrettede børne- og ungemiljøer.

I de læringsrettede børne- og ungemiljøer er der primært fokus på de faglige kompetencer.

I de værensrettede børne- og ungemiljøer er der primært fokus på de sociale, refleksive og sensitive kompetencer, som sigter mod, at børnene og de unge udvikler kompetencer til at tage del i sociale sammenhænge og til at være sig selv.

De lærings- og værensrettede børne- og ungemiljøer er hinandens forudsætninger og skal således ikke forstås som hinandens modsætninger. Oftest bevæger man sig i begge miljøer på samme tid, men har et specifikt fokus i forhold til det ene.

*Kilde: Plan for fritids- og ungdomsskoleområdet, UngiAarhus, Børn og unge, Aarhus Kommune*

## UngiAarhus

UngiAarhus er et fritidstilbud for alle børn og unge fra 4. klasse og til og med 17 år (20 år for unge med fysisk og/eller psykisk funktionsnedsættelse). Det tilhører fritids- og ungdomsskoleområdet Børn og Unge i Aarhus Kommune. UngiAarhus består af mange forskellige fritidstilbud, der spænder fra pædagogisk ledede legepladser, fritids- og ungdomsklubber, ungdomsskoleundervisning med hold og fag til alternative skoleprojektundervisningsforløb og ungemiljøer. Hertil kommer også matrikelløse aktiviteter i udemiljøer og i det offentlige byrum.

Tilbuddene er fordelt over hele kommunen. Nogle steder findes tilbuddene på skolerne, i børne- og ungebygninger og andre steder som fritidsmiljøer på selvstændige matrikler.

UngiAarhus består af ca. 670 ansatte og ca. 1000 tilknyttede timelønnede. De ansatte er pædagoger, lærere og andre med fagligt relevante uddannelser.

*Kilde: Plan for fritids- og ungdomsskoleområdet, UngiAarhus, Børn og unge, Aarhus Kommune.*

”UngiAarhus' DNA er det skæve, det anderledes, det hyggelige, det inspirerende – det, der er omkring barnet og den unge i fritiden, der får ham og hende til at turde prøve noget nyt, turde åbne sig, turde fejle undervejs og turde gøre det hele sammen med andre, altså 'legemliggørelsen' af alt det, vi gør og vil pædagogisk sammen med børn og unge.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

# Introduktion

Denne arbejdsbog er et værktøj til at arbejde med rum i fritidspædagogiske miljøer. Bogen kan bruges som et arbejdsredskab til indretnings- og designopgaver, og dens overordnede formål er at skabe attraktive fritidsmiljøer, der er udviklet i et samarbejde mellem medarbejdere, børnene og de unge.

Bogen handler om indretning, design og udsmykning af rum, og hvordan man kan skabe sammenhæng mellem rum og pædagogik i fritidspædagogiske miljøer. Vores formål er at inspirere og skabe en positiv forstyrrelse i det pædagogiske arbejde med at indrette fritidsmiljøerne.

Vores ambition er at give redskaber, inspiration og metoder til at udforske og se potentialer i rum. Vi vil gerne være dem, der hjælper jer med at tage nye briller på og se muligheder i de rum, I nu engang har til rådighed.

Fritidsmiljøet skal give børnene og de unge gode oplevelser og muligheder for at udvikle sig. Fritidsmiljøet skal på én og samme gang udfordre børnene og de unge og skabe rammer, hvor de er trygge. Her skal børnene og de unge trives, lege, skabe gode relationer, og miljøet skal indbyde til mange forskellige aktiviteter.

Vi er optaget af, hvordan vi skaber de bedste betingelser for børnene og de unges trivsel, udvikling, deltagelse og læring. En afgørende faktor for vores syn på rumudvikling er, at børnene og de unge selv skal inddrages aktivt i udsmykningen og indretningen. De skal være med til at se mulighederne og give udtryk for, hvad de gerne vil bruge rummene til. Når det lykkes, kan rummet virke som en ekstra ressource og blive en pædagogisk medspiller. Vi giver i løbet af bogen anbefalinger til, hvordan pædagoger, lærere og ledelser løbende kan arbejde med at skabe attraktive og tidssvarende fritidsmiljøer i samarbejdet med målgruppen af børn og unge.

Bogen indeholder et udvalg af inspirations- og dialogværktøjer, der kan bruges til at sætte gang i samtalerne om og udforskningen af rum. Værktøjerne lægger op til aktiviteter og handlingsorienteret praksis. Bogen indeholder derudover en lang række fotos fra fritids- og læringsmiljøer, der kan tjene som inspiration og give idéer til aktiviteter og til processer.

Vores udgangspunkt er, at pædagogikken ikke kan stå alene, når det handler om at skabe et attraktivt fritidsmiljø. Fritidsmiljøet skal skabes i fællesskabet mellem pædagogik og det didaktiske arbejde med rummets indretning, struktur og organisering. I vores øjne er det forudsætningen for at lykkes med den pædagogiske kerneopgave.

I vores arbejde med bogen har vi foretaget en del research af litteratur, der handler om rum og pædagogik i fritidsmiljøer. Vi har konstateret, at der findes overraskende lidt litteratur, der beskæftiger sig med indretning af pædagogiske fritidsmiljøer. Derimod er mængden af litteratur, der handler om skolernes didaktiske tilgange til læringsmiljøer med indretninger af klasselokaler, faglokaler og projektrum mv., stor. Dette har i sig selv været en motivationsfaktor for at udarbejde denne arbejdshåndbog.

Pædagoger, lærere, ledere og flere andre er involveret i at skabe gode fritidsmiljøer. Den tværfaglige professionstilgang lægger op til en gensidig nysgerrighed i udviklingen af stærkere læringsfællesskaber, undersøgelse af kulturforskelle og fornyelser af indretning og brug af fælleslokaler for fritid og skole. Alle tilgange og elementer kan skabe fælles værdi for børn og unge i hverdagen.

Vi håber, at bogen kan være med til at skabe inspiration i det tværfaglige samarbejde og i det brobyggende samarbejde mellem fritid og skole.

Vores baggrund for arbejdet med bogen er mange års praktisk erfaring fra indretnings- og udsmykningsprojekter i UngiAarhus, som er en fællesbetegnelse for hovedparten af fritidstilbud i Aarhus Kommune. Den praktiske erfaring kobler vi med metoder og teori, der er inspireret af litteratur og forskning, især fra en skolekontekst, men tilpasset og tolket ind i den fritidspædagogiske kontekst for de større børn og unge.

Materialet er desuden kvalificeret og underbygget gennem samtaler og interviews med eksperter, kolleger og brugere suppleret med efterfølgende afprøvninger og undersøgelser. Vi har gennemført interviews og spørgeskemaundersøgelser med børn, unge og kolleger og besøgt forskellige fritidsmiljøer i Aarhus. Alle metoder og værktøjer i bogen er afprøvet i praksis med børn, unge og medarbejderne.

Bogen er udarbejdet i forlængelse af uddannelsen af pædagogiske indeklimaambassadører med god og inspirerende sparring fra Bodil Hovaldt Bøjer fra Institut for Visuelt Design på Det Kongelige Akademi, Mette Blicher Folmer fra Dansk Center for Undervisningsmiljø og Christoffer Vengsgaard fra Børn og Unge i Aarhus Kommune.

Fotografierne i bogen er fra vores rundture i de forskellige fritidsmiljøer i UngiAarhus og fra tidligere indretnings- og udsmykningsprojekter, som vi har været involveret i.

”Attraktive fritidsmiljøer” er skrevet af Sanne Kamp Jønsson og Kathrine Iversen. Vi arbejder til daglig i UngiAarhus med udvikling og skabelse af attraktive fritidsmiljøer.

God læselyst!



## Hvad kender tegner et attraktivt fritidsmiljø?

Der er plads til alle! Det er farverigt og oser af medborgerskab. Det er for og med de unge i fokus. De unge er ikke bare forbrugere, men medskabere af deres eget klubtilbud.

Kirsten Ritz, Klubben Elsted

I min optik er det optimale fritidsmiljø et sted, der er indrettet med varme og hjerte. Det betyder, at der tænkes i et miljø, der distancerer sig fra eksempelvis et undervisningsmiljø. Der indrettes med mere 'hjemligt' interiør for at skabe overgang fra undervisning til fritid, det fysiske arenaskifte. Desuden kendetegner fritidsmiljøet, at der er tænkt i plads til store fællesskaber (samling), mindre fællesskaber (fordybelse i proces/zoner eller fysiske rum) og de helt små fællesskaber, hvor enkelte unge kan trække sig (ro, at være væk fra larm og aktivitet, nicher/små rum – dette er særligt vigtigt for sårbare og udsatte unge med handicap).

Christian R. Hansen, fritidscenterleder

Det attraktive fritidsmiljø er – i mine øjne – kendetegnet ved, at barnet og den unge inspireres og gøres nysgerrig, føler sig afslappet eller energifuld (alt efter rummets anvendelse).

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

At børn og unge frekventerer vores tilbud og ser sig selv som aktører i en hverdag fyldt med liv og muligheder og meget sjældent møder begrænsninger. Et miljø, hvor vi siger ja til det meste og forholder os nysgerrigt til hinanden og det, vi er fælles om.

Kirsten Sønderby, fritidscenterleder

Et miljø, hvor børn og unge kan komme og være sig selv, sammen og hver for sig. Et rum mellem skole og hjem, hvor de bliver udfordret tilpas, men stadig kan slappe af sammen med deres venner efter en dag i skolen.

Anja Storkholm, afdelingsleder

Et sted, hvor man kan udfolde sine evner i et kreativt inspirerende indemiljø, der ikke sætter grænser, men tværtimod skubber til den unge, som dermed kan udforske muligheder og alternative løsninger.

Jens Bitch, adm. teknisk leder

At de unge brugere af stedet føler sig godt tilpas. At de kan overskue det og orientere sig, samtidig med at det indbyder til hygge.

Malene Farup, fysisk facilitator Ungdomskulturhuset

Det er et sted eller rum, hvor den unge får vital energi, lyst og inspiration til at ville være social. Hvor den unge kan lære noget andet, som ikke minder om den formelle læring, og at der er en frigørelse af skolesystemet. Et sted, hvor der skabes gode relationer, og hvor den unge får de grundlæggende behov om at 'være den, jeg er', 'at det giver mening', 'at have et tilhørsforhold', og hvor der skabes udvikling og dannelse i samspil med andre unge og voksne.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog

Der skal være tydeligt præg af et 'sceneskift', at den unges skoledag er slut og fritidslivet starter.

Kirsten Ritz, afdelingsleder





# Rummet som den tredje pædagog

Vores tilgang til arbejdet med fritidsmiljøer er inspireret af Reggio Emilia-pædagogikken, der opfatter rummet som ”den tredje pædagog”.

Rum kan så meget mere end bare at være rum. I Reggio Emilia-pædagogikken kalder man rummet for ”den tredje pædagog”. En tilgang, vi er inspireret af i vores arbejde med fritidsmiljøer.

Når man ser på rummet som ”den tredje pædagog”, tillægges sammenhængene mellem rummets arkitektoniske og æstetiske udformning og den pædagogiske praksis stor betydning. Rummet kan også betragtes som en vigtig betingelse for social inklusion og eksklusion, for tryghed og udfordringer mht. lærings- og udviklingsprocesser, for trivsel og velvære.

Det fysiske rum kan ikke stå alene. Pædagogik og indretning er to uadskilkelige størrelser, når vi taler om indretningens betydning for børn og unges udvikling, leg og læring. Rummet kan med andre ord blive en pædagogisk medspiller, men det kræver en tæt sammenhæng mellem den fysiske indretning og pædagogens rolle heri.

Børnene og de unges lyst til at lære og udvikle sig skal understøttes af rummenes indretning og æstetik. Rum skaber altså muligheder, men de sætter også rammer for udfoldelserne. Rummenes funktioner skal være tydeligt definerede, så børnene og de unge ikke er i tvivl om, hvad man kan foretage sig de forskellige steder.

Vi skal skabe fritidsmiljøer, der er inspirerende, og som lægger op til, at børnene og de unge kan undersøge, eksperimentere og gøre sig erfaringer sammen. Nysgerrigheden skal pirres, og sanserne skal bringes i spil. Rummene skal opfordre til, at børnene og de unge også selv tager initiativer og er aktive medspillere. Samtidig skal vi skabe rum ud fra det, som børnene og de unge selv finder interessant og attraktivt.

I indretningsprocesser og gentænkning af rum kan man derfor spørge: ”Får vi hjælp af de fysiske rammer som ”den tredje pædagog” til at understøtte pædagogikken?”

## Fakta

Tankerne om rummet som ”den tredje pædagog” kommer fra Reggio Emilia i Norditalien og fra Loris Malaguzzi, som var pædagog, psykolog og børne- og forsorgschef i Reggio Emilia.

I Reggio Emilia-pædagogikken spiller omgivelserne og arkitekturen en central rolle for børn og unges læring og udvikling. Den æstetiske tilgang til læring bygger på, at man lærer gennem sanserne. Børn og unge skal blive inspireret til at bruge både høre-, føle-, lugte-, smags- og synssansen – både i kraft af den arkitektoniske oplevelse og den pædagogiske praksis.

Det handler om, at børn og unge får en impuls til at skabe noget og være kreative, som så kan føre til et resultat eller et produkt, der kan sætte en ny impuls i gang.



# Sådan bruger I bogen

Hvert fritidsmiljø er unikt, og udgangspunkterne for at arbejde med fritidsmiljøer kan være mange. Opgaverne kan være større eller mindre, og rammerne vidt forskellige. Bogen kan bruges fleksibelt, og de værktøjer og metoder, vi præsenterer, kan skaleres og inddrages, så de passer lige til den opgave eller de udfordringer, som I står overfor.

I kan vælge at læse bogen fra start til slut, eller I kan slå op på et kapitel, der passer til det sted, hvor I er i jeres proces. Alt efter interesse, opgave og erfaring kan I vælge at plukke relevante metoder, dialogredskaber, værktøj og undersøgelsesspørgsmål fra de enkelte afsnit. I kan også lade jer inspirere af de forskellige cases, billeder og projekter fra alle fritidsmiljøerne.

I forbindelse med tidligere gennemførte indretningsprojekter har vi interviewet børn og unge, der har deltaget. I de forskellige kapitler præsenteres børnenes og de unges udsagn. De mange udsagn kan give jer et indblik i, hvad de mener karakteriserer et godt fritidsmiljø, og hvilken betydning det har haft for dem at blive inddraget i indretnings- og udsmykningsprocesserne. Vi har også spurgt en række fagpersoner, hvad der ifølge dem kendetegner et attraktivt fritidsmiljø, og hvilke kompetencer der er vigtige at sætte i spil, når der arbejdes med rum og indretning.

Med bogen vil vi gerne skubbe til den måde, vi ser rummet på, og styrke processen i arbejdet med rum og pædagogik. Bogen består derfor af fem hovedkapitler.

## Kapitel 1: Se rummet

Kapitel 1 handler om at skærpe opmærksomheden på rummet som ramme for den pædagogiske praksis. Her gives en baggrundsforståelse for sammenhæng mellem rum og pædagogik. I afsnittet introducerer vi en model, som består af syv dimensioner, som gennemgås i efterfølgende afsnit. Vi forklarer også her, hvorfor vi har udvalgt netop disse dimensioner som omdrejningspunkter.

I forbindelse med dimensionerne præsenterer vi en række undersøgelsesspørgsmål, der kan bidrage til at stille skarpt på rummets funktion, udtryk, anvendelse og organisering. Formålet med spørgsmålene er at øge bevidstheden hos jer om at se både mulighederne og potentialerne i rummene. Samtidig kan spørgsmålene være med til at sætte gang i udviklingsprojekter og pædagogiske drøftelser i hele personalegruppen.

## Kapitel 2: Inspiration til rum – eksempler fra praksis

Med billeder og casebeskrivelser præsenterer vi i kapitel 2 en række konkrete eksempler fra praksis. Eksemplerne er beskrevet ud fra de syv dimensioner og kan give jer inspiration til, hvordan I kan arbejde med rum og indretning som medarbejdergruppe og sammen med børn og unge.

## Kapitel 3: Værktøjskassen

I kapitel 3 præsenterer vi en række konkrete værktøjer og metoder til at facilitere inddragende indretningsprocesser med medarbejdere, børn og unge.

## Kapitel 4: Plan og gennemførelse

Hvordan kommer vi så godt i gang? I kapitel 4 giver vi konkrete anbefalinger til jeres indretnings- og udsmykningsprojekter og hjælper jer, så I kommer i mål med arbejdet.

## Kapitel 5: Afsluttende perspektiver

Udviklingen af fritidsmiljøer stopper aldrig, og i dette kapitel kan I finde inspiration og perspektiver for arbejdet i fremtiden. Området er i udvikling og vil have pædagogerne, lederne og beslutningstagernes bevågenhed i årene, der kommer.

## Inspirationsmateriale

Inspirationsmateriale i bogen er eksempler på, hvordan inventar, møbler og kreative udtryk kan understøtte de fysiske rammer. Alt er tænkt som inspiration, og I er velkomne til frit at bruge alle løsninger og idéer.

I kan også lade jer inspirere af kommentarer og udtalelser fra en række medarbejdere, fagpersoner og ledere fra Aarhus, som vi har indhentet gennem interviews og spørgeskemaer. Udtalelserne synliggør de forskellige tilgange og udfordringer i forbindelse med arbejdet med indretning i den pædagogiske praksis.

Sidst i bogen er der en oversigt over litteratur på området samt anbefalinger til, hvor I kan finde yderligere information.

# Tre måder at se og være i de fysiske rum på

Vores formål med bogen er at skabe forandring i den måde, som vi arbejder med sammenhængen mellem rum og pædagogik. Vi vil gerne udfordre den adfærd, de vaner og rutiner, vi har – både når vi bruger rummene, og når vi bringer dem i spil.

Hvis man vil have forandringer i rummet til at ske, så skal man overvinde passivitet, træffe aktive valg, søge inspiration og viden og eksperimentere med en række rumlige alternativer. Det er vigtigt, at man anerkender det fysiske miljøes rolle, ellers er det usandsynligt, at der sker ændringer.

Gennem bogens afsnit vil vi understøtte en proces og en udvikling, der fører jer gennem tre måder at se og bruge de fysiske rum.

Vi er inspireret af Bodil Bøjer fra Det Kongelige Akademi, der beskriver tre måder at være i det fysiske rum :

**1. At være i rummet:** Det vil sige, at man bruger rummet som en neutral ramme om sine aktiviteter uden at reflektere over, hvorvidt de støtter op om eller skaber forhindringer for praksis.

**2. At være bevidst om rummet:** Det handler om, at man er opmærksom på de muligheder, rummet tilbyder, men man ved ikke nødvendigvis, hvordan man skal udnytte dem aktivt.

**3. At være kompetent i rummet:** Det betyder, at man kan bruge og redesigne rummet til at passe til sin praksis – og omvendt. Den rumlige kompetence får man ved at være bevidst om rummets muligheder og gennem gentagne erfaringer med at bruge de fysiske rammer som understøttende elementer i sin praksis.



## 1. Være i rummet

(Rum = neutral ramme)



## 2. Være bevidst om rummet

(Rummet har muligheder, men jeg ved ikke, hvordan jeg skal bruge dem aktivt)



## 3. Være kompetent i rummet

(Jeg kan redesigne rummet til at passe til min praksis – og omvendt)

*Modelgrundlag: Bodil Hovaldt Bøjer, adjunkt, Det Kongelige Akademi og Lotte Haag Borg, specialkonsulent, Syddansk Sundhedsinnovation.*

# Visionen er at gøre os til medskabere af fritidsmiljøet, og det kræver:

*Modelgrundlag: Bodil Hovaldt Bøjer, adjunkt, Det Kongelige Akademi og Lotte Haag Borg, specialkonsulent, Syddansk Sundhedsinnovation.*



## Kompetence = bevidsthed + erfaring

De tre niveauer af rumlig bevidsthed og kompetence kan klæde jer på til at blive medskabere af fritidsmiljøet og give jer lyst til og mod på at være proaktive, skabe forandring og iværksætte inddragende indretningsprocesser med børn, unge og kolleger.

I de efterfølgende afsnit vil vi give jer værktøjer og metoder til at øge bevidsthed om rum og udvikle erfaring, der giver jer kompetence til at redesigne miljøer, så de passer til de pædagogiske aktiviteter og visioner. Samtidig vil vi gerne give jer kompetencer til at igangsætte indretningsprocesser i fritidsmiljøer i samarbejde med børnene og de unge.





## Kapitel 1

# Se rummet

## I kapitel 1 "Se rummet" præsenteres modellen "De syv dimensioner"

De syv dimensioner er centrale at indtænke, når I arbejder med rum og indretning i et fritids-pædagogisk miljø.

I kapitlet uddyber vi hver enkelt dimension. Vi opstiller centrale opmærksomhedsområder, som er relevante og vigtige at beskæftige sig med i arbejdet med de forskellige dimensioner i praksis.

Vi præsenterer "anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål", som kan være med til at kickstarte de pædagogiske drøftelser og udviklingsprocesser samt en række inspirationsbilleder, som kan sætte gang i idéerne.

# De syv dimensioner i udviklingen af attraktive fritidsmiljøer

De fritidspædagogiske visioner for den pædagogiske praksis og de syv dimensioner er centrale at indtænke, når I arbejder med rum og indretning i et fritidspædagogisk miljø.

Modellen kan både ses som et værktøj, når I skal igangsætte udviklingsprocesser i nye fritidsmiljøer, men også når I skal gentænke og redesigne allerede eksisterende miljøer og rum. De syv dimensioner kan i et helheds-perspektiv sætte gang i pædagogiske refleksioner, idéudvikling og inspirere til diskussioner om, hvordan I organiserer og indretter jer bedst muligt. Modellen kan også skærpe opmærksomheden på, hvordan I kan inddrage børnene og de unge i indretningen og udsmykningen af fritidsmiljøerne.

Vi har valgt netop disse syv dimensioner, da vi med dem i hånden både kommer omkring kulturen, æstetikken, indeklimaet, inkluderende indretninger, den pædagogiske aktivitet og funktion i rummet, som vi mener har

stor betydning for udviklingen af attraktive lærings- og fritidsmiljøer. I gennemgangen af modellen kommer vi med redskaber til, hvordan I kan arbejde med dimensionerne i praksis.

De syv dimensioner kan også bruges som kvalitetssikring, når I skal gennemgå fritidsmiljøer.

De syv dimensioner skal ikke forstås som en tjekliste. I behøver ikke nødvendigvis at bruge alle syv i jeres proces. Når I står overfor den konkrete indretningsopgave, vil nogle af dimensionerne muligvis virke mere hensigtsmæssige end andre. Valget af dimension afhænger af rummets tilstand og muligheder – og projektets mål og omfang. Nogle af dimensionerne er dog tæt sammenhængende, og vores anbefaling er, at I har alle syv dimensioner for øje i arbejdet.

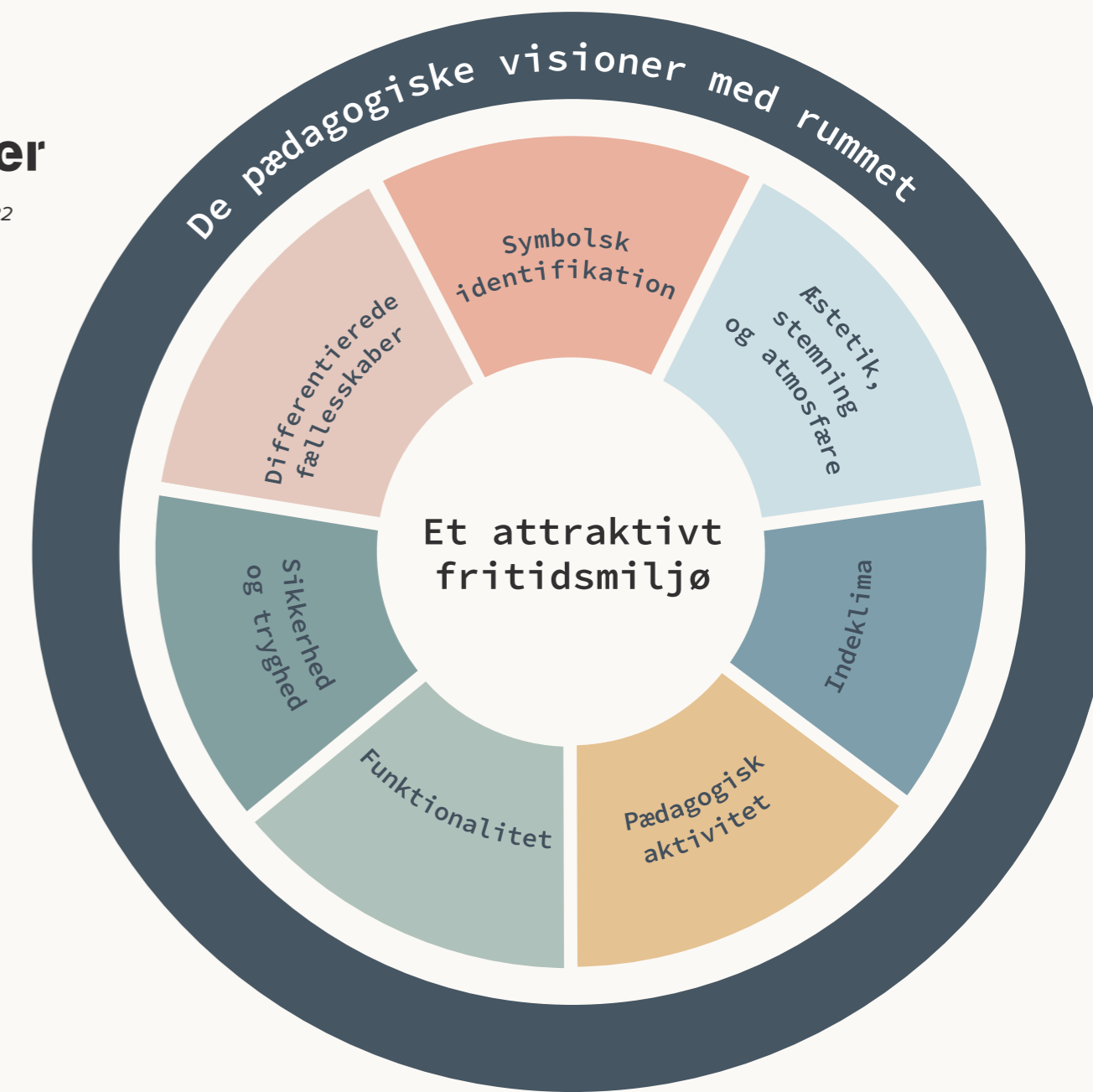
Model

## De syv dimensioner

Model: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022

 **Tip**

I kapitel 3 på s. 199 og 201 kan I finde arbejdsdokumentet med de syv dimensioner.



# De syv dimensioner



## De pædagogiske visioner

De fysiske rum skal understøtte de overordnede visioner for børne- og ungemiljøerne. Fritidsmiljøerne skal bidrage til personlig og alsidig udvikling, og de skal skabe forskellige deltagelsesbaner for børn og unge. Visionerne stiller således krav til kerneopgaven i den fritidspædagogiske praksis.

Vi skal skabe rammer og fysiske rum, hvor børnene og de unge kan udvikle sig både fagligt, socialt og personligt. Rummene skal være relevante, vedkommende og tidssvarende i forhold til udviklingen i aktiviteter og bidrage til læring, kultur og relationsdannelse. Der skal tages højde for den enkeltes ressourcer, alder og generelle forudsætninger.



## 1. Pædagogisk aktivitet

De fysiske rum skal understøtte de pædagogiske aktiviteter samt den læring og udvikling, der skal finde sted i fritidsmiljøet. Børnene og de unge skal trives i deres fritidsmiljø, og det skal rummene være med til at sikre. Velindrettede og gennemtænkte rum kan være ekstra ressourcer i det daglige pædagogiske arbejde.



## 2. Funktionalitet

Funktionalitet handler om de måder, hvorpå rummene, omgivelserne og indretningens funktioner hjælper os som pædagoger og undervisere med at udføre de pædagogiske opgaver og aktiviteter, som vi ønsker. Vi må overordnet spørge os selv: Hvad skal der være i rummet, og hvilke funktioner skal det indfri?



## 3. Differentierede fællesskaber

Hvilke børn og unge skal benytte rummet, og hvordan kan vi skabe de bedste rammer og betingelser for dem? Differentierede fællesskaber handler om måden at arrangere og designe rummet på, så det dels fremmer social kontakt, dels kan rumme mangeartede fællesskaber, hvor der er plads til alle. Rummene skal give mulighed for, at børnene og de unge kan trække sig i mindre grupper eller for sig selv hver især, men uden at de mister fornemmelsen af at være en del af fællesskabet. Fokus lægges på indretningen og på måden at placere møbler og inventar på, i forhold til hvordan det pædagogisk tilstræbes, at børnene og de unge skal interagere med hinanden. Her skal der tages højde for forhold som alder, behov og forskelligartede ressourcer.



## 4. Æstetik, stemning og atmosfære

Det er vigtigt, at både børn, unge og voksne finder rummene attraktive og behagelige at være i. Fritidsmiljøerne skal være tidssvarende og inspirerende livsrum og væresteder, hvor nysgerrighed, faglighed og velvære forenes og stimuleres.



## 5. Symbolsk identifikation

Det er rummenes særlige kendetegn, som børnene, de unge og voksne er med til at skabe i hverdagen. Rummene skal "stråle" af børne- og ungeudtryk og -aftryk. Det skal være tydeligt, at man træder ind i et fritidsmiljø. Der skal være sammenhæng med fritidspædagogikken og den visuelle identitet og det udtryk, man møder. Fritidsmiljøets og rummenes særlige kendetegn og børnenes, de unges og medarbejdernes særlige interesser må gerne træde frem og være tydelige i rummene.



## 6. Sikkerhed og tryghed

Sikkerhed og tryghed er de mest grundlæggende dimensioner i alle rum. Fysisk sikkerhed er en forudsætning, der skal opfyldes ud fra gældende lovmæssige krav, før fritidsmiljøet kan opfylde børnenes, de unges og medarbejdernes øvrige behov. Den psykologiske sikkerhed, dvs. følelsen af tryghed, er en vigtig forudsætning for følelsen af, at rummene er sikre og behagelige steder at være. Samtidig skal sikkerhed og tryghed tage udgangspunkt i et godt og positivt arbejdsmiljø for børn, unge og voksne.



## 7. Indeklima

De fysiske rammer skal bidrage til, at børnene, de unge og voksne trives, føler sig godt tilpas, udvikler sig og lærer. Indeklimaet består af flere delelementer, hvor børnene, de unge og voksne påvirkes af forskellige indeklimafaktorer såsom luftkvalitet, temperatur, støj og belysningsforhold.

*De syv dimensioner: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022*

# Baggrund for at arbejde med de syv dimensioner

På baggrund af vores erfaringer fra indretnings- og udsmykningsprojekter i UngiAarhus mener vi, at de syv dimensioner er særlig centrale i skabelsen af attraktive fritidsmiljøer. Vores oplevelse er, at dimensionerne skaber en mangfoldig og bred forståelse af de forskellige elementer, der hører med til at skabe et rum. Dimensionerne kan give idéer eller anledning til faglige overvejelser og drøftelser om, hvordan vi skaber sammenhæng mellem rum og pædagogisk indretning. Samtidig kan de give nye vinkler på, hvordan vi opfatter og bruger rum.

Med dimensionerne in mente vil vi gerne inspirere jer til i højere grad at eksperimentere og afprøve nye indretninger og løsninger. Værktøjerne er med til at skærpe jeres opmærksomhed på rummenes betydning i den pædagogiske praksis og i kommunikationen mellem ledelse, medarbejdere, børn og unge.

Vi har oplevet gode resultater, når vi tænker rummet i et mere helhedsorienteret perspektiv. Et perspektiv, hvor der både er fokus på pædagogikken, æstetikken, stemningen, kulturen og det fysiske rums udformning og på sammenhæng mellem aktiviteter, opgavefunktioner og den pædagogiske organisering. Vi har også bemærket, at børnene og de unge sætter større pris på rummene, når de selv har været med til at indrette dem. Ikke bare holder de mere af deres nye omgivelser, de bliver også bedre til at passe på dem.

Vores erfaring fra gennemførelse af indretnings- og udsmykningsprojekter i UngiAarhus viser, at et godt fritids- og ungemiljø kræver, at der er balance mellem indretningen af de fysiske rammer og den pædagogiske strukturering og organisering i hverdagen. Det er ligeledes også vigtigt, at miljøet og indretningen er tilpasset til en differenceret og bred målgruppe.

Et godt og attraktivt fritidsmiljø er ifølge os kendetegnet ved at være et trygt og hyggeligt sted at være. For at blive et attraktivt fritidsmiljø skal børnene og de unge være med til at sætte deres eget præg. Børnene og de unge trives, når de oplever, at deres idéer skinner igennem i indretningen, og derfor må rammerne gerne være fleksible og formbare. Et attraktivt fritidsmiljø er i vores optik et sted, hvor der emmer af kreativitet, intimitet, fysisk udfoldelse og engagement, og hvor man kan se, at medarbejderne har gjort sig umage og har truffet bevidste valg i forhold til indretningen. Et godt fritidsmiljø skal være kodet til aktiviteterne i rummet og kodet til at understøtte de pædagogiske visioner, der er for fritidsmiljøet. Et sted, hvor man oplever arenaskiftet fra skole til fritid, og hvor der er et sundt indeklima. Fritidsmiljøet er også kendetegnet ved, at det er let at overskue og orientere sig i. Det skal være et inkluderende miljø, og der skal naturligvis være plads til alle i fællesskabet.

Indretningen af fritids- og ungemiljøer er en ”ongoing” proces, der foregår sammen med børnene, de unge og i medarbejderteamet. Vi skal ikke lave om for at lave om, men gøre det, fordi det understøtter børnene og de unges udvikling og deltagelse, og for at vedligeholde og optimere miljøet. Vi ønsker, at børnene og de unge oplever, at de er en del af noget større, et fællesskab i hverdagen.

Vi skal turde at lave om, eksperimentere med inventar og indretninger og aldrig tænke ”endelig færdig”. Et attraktivt fritidsmiljø er levende og altid under udvikling.



 **Fakta:** Teoretisk baggrund

# Syv dimensioner er centrale, når I arbejder med rum og pædagogik

1. Pædagogisk aktivitet
2. Funktionalitet
3. Differentierede fællesskaber
4. Æstetik, stemning og atmosfære
5. Symbolsk identifikation
6. Sikkerhed og tryghed
7. Indeklima

Modellen er inspireret af ph.d. Fred I. Steele, som på baggrund af en analyse af skolearkitektur fremhæver fem basisfunktioner, der har betydning for undervisning og læring. De fem funktioner handler henholdsvis om ”sikkerhed og tryghed” (security and shelter), ”fornøjelse” (pleasure), ”symbolsk identifikation” (symbolic identification), ”opgavefunktionalitet” (task instrumentality) og ”social kontakt” (social contact).

Steeles funktioner og hans undersøgelser af forskellige klasseværelses indretninger har haft stor betydning for den pædagogiske forskning på området. Ifølge Steele kan det fysiske miljø påvirke og influere den måde, undervisere og elever føler, tænker og opfører sig på. Steeles fem funktioner er derfor særlig vigtige for effektiv undervisning og læring i læringsmiljøet.

Selvom Steeles funktioner primært beskæftiger sig med undervisning og læring i klasseværelset, ser vi dem som relevante udgangspunkter for arbejdet med indretning af rum i en fritidspædagogisk kontekst.

Funktionerne er ifølge vores erfaringer også vigtige i de fysiske rammer omkring fritidsaktiviteter.

Vi inddrager Steele, da vi mener, at det er vigtigt at se på betydningen af miljø, kultur, æstetik og kontekst i udviklingen af attraktive lærings- og fritidsmiljøer. Vi har valgt at oversætte og tilpasse Steeles begreber, så de passer bedre i en fritidspædagogisk kontekst. Pædagogisk aktivitet og indeklima er to øvrige dimensioner, som vi finder det nødvendigt at supplere modellen med.

Dimensionerne henter inspiration fra Dansk Center for Undervisningsmiljø (DCUM) værktøj *Skab rum der virker*, som hjælper med at arbejde med rummets indretning og sprog. DCUM's værktøj understøtter de pædagogiske intentioner og mål i arbejdet med organiseringen af det fysiske og æstetiske børne- og ungemiljø. I modellen har vi også indtænkt de seks principper fra tænketanken, som blev nedsat som en del af RULL-programmets (RUm til Leg og Læring) opstart og arbejdet med børnebyggeri i Aarhus Kommune.

Modellen bygger derudover på vores egne erfaringer fra praksis i forbindelse med byggeprojekter og indretnings- og udsmykningsprocesser i hele UngiAarhus-organisationen. Vi indleder mange projekter med workshops for det medarbejderteam, der skal i gang med at bygge eller indrette. De syv dimensioner udgør her fundamentet i de pædagogiske drøftelser. Det er vores erfaring, at vi kommer omkring de centrale aspekter i et godt fritidsmiljø, når vi anvender dem.

## Introduktion og gennemgang af dimensionerne

I de følgende afsnit præsenterer og uddyber vi hver enkelt dimension. Vi opstiller centrale opmærksomhedsområder, som er relevante og vigtige at beskæftige sig med i arbejdet med de forskellige dimensioner i praksis. Opmærksomhedsområderne er tænkt som inspiration. De er et redskab, der gør det muligt for jer at stille skarpt på et særligt indsatsområde, som I vil undersøge nærmere og måske igangsætte en proces omkring. Opmærksomhedsområderne kan også anvendes i forbindelse med observation, dataindsamling og evaluering.

Derudover præsenterer vi under hver dimension ”anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål”, som kan være med til at kickstarte de pædagogiske drøftelser, udviklingsprocesser og undersøgelser af rummenes funktion, anvendelse, indretning og pædagogiske formål mv.

I forbindelse med gennemgangen af de syv forskellige dimensioner præsenterer vi en række inspirationsbilleder, som kan give konkrete idéer til, hvordan I kan indrette og arbejde med dimensionerne i praksis også sammen med børnene og de unge.





## De pædagogiske visioner med rummet

Det fysiske rum skal understøtte de pædagogiske visioner med rummet. Vi skal skabe rammer og fysiske rum, som fremmer, at børnene og de unge kan udvikle sig både fagligt, socialt og personligt. Trivsel og velvære i et rum hænger ofte sammen med de visioner og tanker, der ligger bag indretningen. Rummene skal være tidssvarende i forhold til aktiviteter, læring, kultur og relationsdannelse.

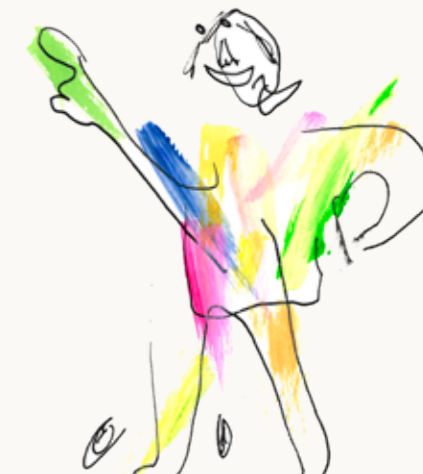
De fysiske rum skal også styrke forskellige deltagelsesbaner for børnene og de unge samt deres personlige og alsidige udvikling hver især. Børnene og de unges lyst til at lære og udvikle sig i fællesskab skal understøttes af rummenes æstetik og indretning.

Rum kan altså skabe muligheder og rammer for den pædagogiske kerneopgave, men de kan omvendt også begrænse aktiviteter og handlemuligheder.

Når rummene skaber de optimale betingelser for børnenes og de unges sundhed, trivsel, læring og udvikling i aktiviteter, kan de virke som en ekstra ressource og en *tredje pædagog*. Det pædagogiske personale får således hjælp til deres arbejde. Rummene bliver bevidste medspillere. Rummene bliver til steder, hvor det er rart at være.

**Når I skal i gang med at indrette et rum, er det derfor vigtigt, at I starter med at definere de pædagogiske visioner med rummet:**

- Hvad er de pædagogiske visioner med rummet?
- Hvordan kan vi skabe sammenhæng mellem det fysiske rum og de pædagogiske visioner?



# 1. Pædagogisk aktivitet

Rum skal skabe muligheder og rammer for en bred vifte af pædagogiske aktiviteter. De pædagogiske aktiviteter skal motivere til aktiv deltagelse i fællesskabet, og de fysiske rum skal understøtte aktiviteterne. Der skal være sammenhæng i rummenes udtryk, kodning og indretning, så det underbygger og fremmer de pædagogiske aktiviteter.

Hvordan er rummet møbleret? Appellerer møblelementet til fællesspisning eller spisning i mindre opdelt grupper? Hvordan kan stemningen omkring eller oplevelsen af fx at lege med Lego eller spille brædspil underbygges af indretningen og udtrykket? Hvordan kan man fremme roen og fordybelsen omkring Lego-aktiviteten, eller hvordan kan rummene udsmykkes, så børnene og de unge ikke er i tvivl om, hvad der foregår i dem?

Rummene skal være tidssvarende og følge med udviklingen i aktiviteter. Samtidig skal de være nærværende og moderne. De skal afspejle børnenes og de unges interesser.

Vi skal skabe rum, som tager højde for børnene og de unges forskellige forudsætninger og læringsstile. Vi skal skabe mangfoldige rum med plads til fysisk udfoldelse, samtaler, kreativitet, leg, nærvær, mulighed for at koble af mv.

Denne dimension handler således om at tænke i de måder, hvorpå vi kan kode og indrette rummene, så det underbygger de pædagogiske aktiviteter, fremmer lysten til at deltage og understøtter mulighederne i forhold til at være med.

## Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Her kommer nogle relevante opmærksomhedspunkter, som er centrale i arbejdet med pædagogisk aktivitet. Punkterne kan inspirere til at sætte undersøgelser i gang og skærpe det pædagogiske fokus på sammenhængen mellem rum og pædagogik. Fokusområderne kan også anvendes i forbindelse med observation og evaluering.

### Sammenhængen mellem pædagogik og rum:

- Rammesætning af rummet efter aktiviteter eller projekter
- Tilpasning efter alder, målgruppe og interessefællesskaber
- Fællesskabende rum og indretninger
- Uformelt læringsrum.

### Strukturering og organisering:

- Rummets funktion i løbet af dagen: tidsplan og periodeopdeling
- Børne- eller voksenstyrede aktiviteter?
- Børn og unges mulighed for selvorganisering af aktiviteter
- Tidspunkter for pædagogisk tilrettelagte aktiviteter
- Fordeling af pædagogisk personale i rummene.

### Pædagogisk ibrugtagning i forbindelse med nyetableringer:

- Erfaringsopsamling
- Samarbejdsaftaler i forbindelse med fx brug af fælleslokaler
- Afprøvninger i forbindelse med ibrugtagningen
- Observation af, hvordan rummene understøtter aktiviteterne
- Systemer for, hvordan man arrangerer sig i rummet, og hvor de voksne er
- Hvordan organiserer vi os, fx i forbindelse med fælleslokaler?



## Fakta

Kodning forstås som den fysiske indretning af rummet/arealet, som skal være i overensstemmelse med formålet med rummet.



## Anbefalinger til undersøgelses- spørgsmål

### Sammenhæng mellem rum og pædagogik:

- Hvordan kan I skabe rum for, at børnene og de unge kan inddrages og selv give udtryk for deres indtryk af de fysiske rammer og deres oplevelse af fritidsmiljøet?
- Hvordan oplever børnene og de unge de fysiske rammer? Hvad er de optaget af? Hvordan kan de godt lide at være sammen med deres venner?
- Er der behov for, at rummet kan tilbyde flere forskellige aktiviteter, eller er det primært én særlig aktivitetsform, rummet skal tilbyde?
- Hvordan kan rummet understøtte aktiviteten/aktiviteterne?
- Er der noget, der forhindrer aktiviteten i rummet? Hvis der er tale om flere aktivitetsformer, så overvej, om de er i konflikt med hinanden.
- Hvordan kan I skabe rum, der giver børnene og de unge muligheder for indflydelse på egen aktivitet?
- Udnytter I rummets potentialer?
- Er der data, I kan gøre brug af? Hvad siger børn og unge, forældre, samarbejdspartnere mv.?
- Hvordan kan I skabe rum for kropslig og motorisk udvikling og udfordringer? Hvordan kan I understøtte børns eksperimenterende og kreative udfoldelse, leg og læring?
- Hvordan fordeler voksne sig i rummet, så den pædagogiske aktivitet lykkes bedst muligt?
- Er rummene fleksible, og kan de forandres og tilpasses aktivitet og målgruppe?
- Er der rum, hvor børn og unge kan være selvorganiserede i deres aktiviteter med hinanden – uden konstant voksenopsyn?



### Målgruppedifferentiering:

- Hvordan er pædagogiske aktiviteter aldersopdelt, og stiller dette forskellige krav til rummenes indretning?
- Er der særlige pædagogiske indsatsområder, der skal tages højde for i indretningen af rummet, fx i forbindelse med børn og unge i udsatte positioner med særlige behov?

### Pædagogisk ibrugtagning (struktur og organisering):

- Hvordan kan rummet være i brug på forskellige tidspunkter af dagen? Skal rummet deles op efter forskellige aktiviteter i løbet af dagen?
- Hvordan organiserer I jer, fx i forbindelse med fælles lokaler? Aftaler internt såvel som aftaler med samarbejdspartnere.
- Er rummene indrettet, så de lægger op til børn og unges selvorganisering. Eller er rummet indrettet udelukkende til voksenstyret aktivitet?
- Skal rummet understøtte, at børnene og de unge selv kan styre aktiviteterne?
- Er der aktiviteter indendørs, som lige så godt kan afvikles udenfor?

” Rummene skal ose af det, de er tænkt til – kreativitet, intimitet, fysisk udfoldelse, diskussionsklub, madværksted osv.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

## 2. Funktionalitet

Rum er ikke neutrale, men vil kunne forhindre eller fremme de aktiviteter, vi gerne vil arbejde med. De fysiske rum kan i højere eller mindre grad være indrettet til at signalere, muliggøre og understøtte det pædagogiske arbejde. Et værksted med træ, save og hamre fremmer én aktivitet, og reoler med bøger en anden. Vil man gerne have børnene og de unge til at samles i små grupper, nytter det ikke med ét stort rum uden stole, sofaer eller trappetrin, hvor de kan sidde. Ønsker man omvendt et rum, hvor de kan bevæge sig og danse, nytter det ikke, at det er fyldt med borde. Og at der på væggen hænger en dyr interaktiv tavle, der ikke tåler en skulder i spring eller en bold.

Denne dimension handler om de måder, hvorpå rummene, omgivelserne og indretningen hjælper os med at udføre de opgaver, vi som pædagoger og undervisere har. Funktionerne i rummet, indretningen og møbleringen skal understøtte de pædagogiske formål.

### Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Her kommer nogle relevante opmærksomhedspunkter, som er centrale i arbejdet med "funktionalitet". Vi håber, at de kan bidrage til at inspirere jer og skærpe det pædagogiske fokus og de didaktiske overvejelser i afdækningen af funktionerne i rummet. Fokusområderne kan også anvendes i forbindelse med observation og evaluering.

#### Rummets funktion:

- Indholdet i rummet skal afspejle de behov, som børnene, de unge og medarbejderne har

- Multifunktionelle rum, som kan være fleksible efter aktivitet og målgruppe
- Rum, som har en stram eller fastlåst kodning, og som ikke fordrer fleksibilitet
- Fastmonterede eller fleksible møbler og inventar
- Rummets orden og rammesætning
- Rummet som pædagogisk redskab
- Definition af rummet
- Eventuelt zoneinddelinger
- Fysiske materialer
- Rummets kapacitet – antal brugere
- Løbende tilpasning af rummenes funktion i forhold til målgruppens behov, interesser mv.

#### Den pædagogiske ibrugtagning:

- Introduktion til rummets anvendelse
- Synlige og tilgængelige materialer, som børnene og de unge kan lade sig inspirere af, og som motiverer til at igangsætte eller indgå i aktiviteter
- Observationer af, hvordan børn, unge og voksne tager rummene i brug
- Fokus på nærhedsprincippet i forhold til lokaler, der benyttes af fritidsmiljøet. Lokaler skal være tæt på den pædagogiske praksis, lige så vel som redskaber og materialer skal være lettilgængelige
- Medarbejderstation eller zone – en base tæt på praksis med fx materialer, ugeplan, klubtelefon mv.

#### Pædagogisk strukturering og organisering:

- Tidspunkter på dagen, hvor rummet er i brug
- Opbevaringsmuligheder
- Tilgængelige hylder og åbne eller aflåste skabe
- Oprydningsaftaler.



### Opmærksomheder ved etableringer af nye fritidsmiljøer:

- Pædagogisk modernisering – løbende tilpasning af fornyende pædagogiske opgaver
- Vanebrud – skab bevidsthed om behov for nytænkning af vaner, rutiner og fornyede arbejdsgange i de nye rum
- Skab ny kultur i det nye fritidsmiljø. Tag det bedste med fra tidligere praksis ind i den nye praksis, hvor et helt nyt fritidsmiljø skal etableres
- Ved nye samarbejdspartnere skab gensidig ligeværdighed i brugen af de fysiske rammer
- Indgå samarbejdsaftaler om brugen og indretningen af fælleslokaler og selvstændige fysiske råderum for fritidsmiljøet
- Fleksible fællesrum som fx har en funktion i skoletid og en anden funktion i fritidsmiljøet
- Aftaler for fælles lokaler, depotrum mv.
- Aftaler om opbevaring af materialer, vedligehold og oprydningsniveau
- Alarmforhold i fritidsmiljøets åbningstid eller undervisningstiden i ungdomsskolen.

### Fakta

**Princippet om nærhed** gælder tilgængelighed til forskellige læringsaktivitetsmuligheder, materialer, depoter og IT-udstyr. Ved at tilbyde den bedste mulighed for nærhed etableres et fleksibelt fritidsmiljø med mulighed for varierede og differentierede læringsaktiviteter.

Samtidig er det vigtigt, at aktiviteter skal foregå i umiddelbar nærhed af hinanden af hensyn til normeringen på Fritids- og ungdomsskoleområdet.

### Børne- og ungecitater:

 Det kunne være fedt, hvis man kunne booke det her rum.

Pige, 6. klasse, Klubben Nydam

## Anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål

### Optimering af rummene:

- Hvordan bliver de enkelte rum brugt i fritidsdelen? Er der uudnyttede rum over dagen, der kunne aktiveres og bruges bedre?
- Hvordan kan rummet være i brug på forskellige tidspunkter af dagen?
- Skal rummet deles op efter forskellige aktiviteter i løbet af dagen?
- Hvordan organiserer, praktiserer og indretter vi os bedst muligt?
- Hvor oplever I, at de fysiske omgivelser begrænser eller fremmer jeres pædagogiske praksis?
- Er der funktioner, som I har brug for er tættere på den pædagogiske praksis?
- Hvordan vil I understøtte, at en medarbejder kan have flere funktioner i et rum?
- Hvordan befordrer møbler, inventar og udsmykning de aktiviteter, I ønsker at rummet skal invitere til? Hvordan kan det optimeres?
- Er det tilstrækkeligt blot at flytte møbler rundt, eller skal der købes nyt, eller kan I genbruge og redesigne gamle møbler?
- Kan I lade et projekt stå i proces uberørt til dagen efter, eksempelvis et stort puslespil, Lego-workshop, teaterprojekt, eller kan I skabe rum, som muliggør dette?

### Skole- og klubrum:

- Hvordan kan I skabe fælleslokaler, der også giver plads til formidlings-, studie- og praksiszoner, samt læsenicher og fordybelsesområder, som kan anvendes i skoletid og fritidsmiljøet?

- Hvordan skaber I en fælles brugskultur, der gør det muligt at dele lokaler? Hvad skal være tilgængeligt hele tiden, og hvad tilhører enten skole eller fritid?
- Hvordan sikrer I aftaler om fordeling af opbevaringsskabe, opslagstavler, udstillingsmontrer mv.?

### Rummets signal:

- Hvilke signaler sender ”rummets orden” til børnene og de unge? Hænger alle hylder højt? Er ting låst inde eller gemt bag låger?
- Er der ting i rummet, der fortæller, at der er brug for en voksen i dette rum?
- Hvordan er ryddelighedsniveauet?
- Hvordan skal rummene se ud, når I åbner og byder velkommen, og hvordan skal de se ud, når I lukker ned?
- Er skraldespandene placeret, så de er lette at anvende?

### Tips

Rum skaber rutiner og vaner. Det er ikke altid til at ændre på vaner; det er noget, man skal arbejde på. Et godt grundlag for forandring af vaner er, at man i fællesskab bliver klar over, hvad vanerne består i. Kan I udfordre adfærden for, hvordan rummene bruges, så er I godt på vej.



### 3. Differentierede fællesskaber

”Fritidsmiljøet skal være et frirum, hvor børn og unge kan deltage på deres forskellige præmisser. Både den fysiske indretning og den fritidspædagogiske tilgang skal tage højde for børn og unges individuelle og generelle forudsætninger.”

*Fritidspædagogisk vision – UngiAarhus, Børn og unge, Aarhus Kommune.*

Vi skal i indretningen af fritidsmiljøerne arbejde for at skabe rum for både den store forsamling, den lille gruppes fællesskab og den enkelte, der har brug for alenetid. Vi skal arbejde med differentierede fritidspædagogiske og undervisningsrelaterede miljøer, der tager hensyn til, at børn og unge, piger og drenge er forskellige, har forskellige behov og forskellige ressourcer. Ligeledes spænder aldersgruppen bredt fra 4. klasse til 17 år (20 år for unge med fysisk og/eller psykisk funktionsnedsættelse) i fritidsmiljøerne.

Vi skal sætte fokus på, hvordan vi designer og arrangerer rummene, så de på én og samme tid fremmer social kontakt og giver børnene og de unge muligheder for at trække sig i mindre grupper eller helt for sig selv. Her spiller møbler og inventar en afgørende rolle. Et spørgsmål, vi kan stille os selv i arbejdet, er, hvordan vi pædagogisk tilstræber, at børnene og de unge interagerer med hinanden. Fritidsmiljøerne skal indrettes, så de fysiske rum har forskellige deltagelsesbaner for børnene og de unge. Vigtigt er det naturligvis også her at være opmærksom på de børn og unge, der kan være i udsatte positioner med særlige behov.

Fritidsmiljøer er demokratiske værksteder. De fysiske rum som rammen om fællesskaberne er vigtige elementer i udviklingen af faglige, sociale, personlige og kulturelle kompetencer hos børnene og de unge. Fællesskaber understøtter den enkeltes trivsel og udvikling og bidrager til en forståelse af både at gå forrest og at give plads til andre og dermed prøve sig selv og hinanden af i en demokratisk sammenhæng. Det betyder også, at de fysiske rum skal være dynamiske, så lærings- og fritidsmiljøet kan tilpasses og ændres i forhold til de forskellige aktiviteter og målgrupper.

### Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Man kan gøre sig en række overvejelser, når man skal indtænke differentierede fællesskaber i indretningen og design af rum. Det handler om at være bevidst om, hvilke funktioner rummene skal kunne varetage, og hvilken fleksibilitet der skal være i rummet.

#### Mangfoldige rum:

- Plads til store og små fællesskaber
- Rum, hvor børnene og de unge kan være alene eller sammen med andre
- Rum til samling. En fælles base for igangsættelse af fordybelsesaktiviteter, undervisning, opstart af projekter, videreformidling af fællesbeskeder, opsamling osv.
- Fordybelseszoner – forskellige stationer til selvstændig fordybelse alene eller i mindre grupper
- Rum, der tilgodeser forskellige interessefællesskaber for piger og drenge
- Aktivitets- og bevægelsesrum med plads til fysisk udfoldelse
- Uformelle lege-lære-være-steder
- Åbne rum eller afgrænsede rum?
- Handicapvenligt indrettede rum
- Rum, hvor børn og unge kan få ro og fordybe sig.

#### Små zoner:

- Naturlige, små mødesteder
- Områder til fordybelse og afslapning, hvor børnene og de unge i højere grad er herrer over, hvem de vil invitere med ind og være sammen med.

#### Inklusion:

- Rum til børn og unge med særlige sårbarheder i udsatte positioner
- Rum, der tilgodeser de forskellige læringsstile og behov.



## Anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål

### Plads til store og små fællesskaber:

- Hvordan kan I designe miljøer, som både tager hensyn til individuelle behov, og hvor man kan interagere socialt i større og mindre grupper?
- Hvordan kan rummets indretning danne ramme om og stimulere fællesskabsdannelse?
- Hvordan kan I designe fysiske rum og skabe rammer for forskellige læringsaktiviteter, der tilgodeser børn og unges forskellige læringsstile og måder at tilegne sig nye kompetencer på? Overvej, hvordan miljøerne og aktiviteterne både kan favne se, høre, røre og gøre børn samt muligheden for at deltage alene, i grupper eller i det store fællesskab.
- Hvordan kan I skabe rum eller områder til fordybelse og afslapning, hvor børnene og de unge i højere grad er herrer over, hvem de vil invitere med indenfor?
- Lægger rummet op til, at børnene og de unge er sammen hele tiden, eller kan de trække sig og være alene eller i mindre grupper? Passer denne adfærd til det, I gerne vil opnå med rummet?

### Børne- og ungeinddragelse:

- Hvordan kan I skabe rum for, at børnene og de unge inddrages og giver udtryk for deres indtryk af de fysiske rammer og deres oplevelse af fx klubben, legepladsen eller ungdomsskolen? Hvordan oplever de de fysiske rammer? Hvad er de optaget af? Hvordan kan de godt lide at være sammen med deres venner?
- Hvordan sikrer I, at børnene og de unge løbende har indflydelse på indretningen i fritidsmiljøet?
- Hvordan følger I op på børne- og ungeinddragelsesprocesserne?

I kan finde flere metoder og øvelser til at inddrage børn og unge i kapitel 3 (Værktøjskassen).

### Uudnyttede rum og plads, der ikke bliver brugt:

- Hvis I kigger på gange og fællesarealer som en ressource, hvordan kan gange og fællesarealer så aktiveres som supplerende lærings- og fritidsmiljøer, opholdsrum, fordybelsessteder og sociale mødesteder? Og hvordan kan de bringes bedre i spil?
- Hvordan kan I udvikle og nytænke gangarealer tæt på fritidsmiljøets arealer, så de i højere grad bliver baser og steder, hvor børnene og de unge kan mødes, snakke og hygge på tværs? Hvordan kan I tænke i inventar, der inviterer til samvær og dialog.
- Hvordan kan I aktivere gang- og fællesområder ved at tænke i bevægelsesfremmende inventar og elementer? Eksempler kan være klatrevægge, løbebaner, indendørs parkour og forhindringsbaner mv.
- Hvordan kan I skabe mobile siddenicher, hvor børnene og de unge selv har mulighed for at indrette rummet, som de ønsker – fx med trækasser, der flyttes rundt?
- Hvordan supplerer de forskellige rum og indretninger hinanden ud fra en helhedstækning?



### Tips

#### Små zoner:

- I kan markere små rum i rummet ved at indbygge små niveauforskelle. Ved at inddele rummet i forskellige plateauer eller niveauer skabes naturligt mindre rum i rummet, og trin kan tilbyde sig som siddepladser ved korte beskeder eller arbejde eller hygge i mindre grupper.
- I kan identificere små områder eller små rum i rummet med selvstændige, afskærmede rumligheder med blødt inventar, farver og punktbelysning osv.

#### Uudnyttede fællesrum:

- De mange gange, mellemrum og nære fællesarealer særligt i klubber der har fælleslokaler med skoler indeholder et stort potentiale, hvis de aktiveres – i stedet for bare at stå tomme som gennemgangsrum.
- Mange kvadratmeter i klubber eller skoler går til spilde i ”mellemrum” eller ”ikkerum”.
- Set i et skoleperspektiv kan en bedre aktivering af fællesområderne, mellemrummene og de tomme områder også skabe nye baser til leg og hyggeligt samvær i frikvartererne og måske tilbyde velfungerende arbejdsstationer i skole og fritid.
- Det er vigtigt, at der er enighed om, hvornår fx gangarealer på skolen/i fritidsmiljøet bruges til hvad, og at det indrettes med afsæt i gældende lovkrav.
- Afklar eksempelvis brand- og flugtvejskrav, og inddrag evt. det byggetekniske fællesskab eller magistratsafdelingen for Børn og Unge, Planlægning.

Kilde: (Andersen & Antorini, 2017)



## Citater fra medarbejdere:

Det er vigtigt, at der er plads til forskellighed. Unge med særlige behov kan have brug for fx ro og overskuelighed, så det skal være i højsædet.

Anne Sofie Hofmeister, klubpædagog

## Børne- og ungecitater:

Jeg synes, at det er fedt, at der er blevet lavet så mange forskellige rum, hvor man kan sidde. Så larmer der ikke lige så meget. Og så kan jeg ligesom mere være alene med dem, som jeg gider at snakke med, og hvis der kommer for mange ind i et rum, så kan man bare sætte sig ind i et andet rum.

Pige, 6. klasse, Klubben Lystrup

Vi har lavet et hyggerum under trappen. Det er meget hyggeligt, hvis man sidder og laver lektier eller snakker sammen. Jeg kan godt lide, at det er de samme farver, som går igen. Der er ikke mange mennesker, og det er godt sted til at slappe af.

Pige, 4. klasse, Klubben Risskov

Vi arbejder også med rum i rummene, så man kan gemme sig i en lille boble uden at være afskåret fra resten af fællesskabet.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

Det er nice, at der er flere rum, fordi så kan man ligesom lave ting, uden at alle behøver at være med, og man kan også bare lige gå for sig selv, og der er mange ting i de forskellige rum, så man kan lave mange forskellige ting.

Pige, 6. klasse, Klubben Lystrup

Lige efter skole har man lyst til at slappe af, inden man laver noget helt vildt.

Pige, 6. klasse, Klubben Lystrup

Hvis man er mange mennesker, så er det ret nice at kunne gå ind i et rum, hvor man også bare kan være lidt alene.

Pige, 6. klasse, Klubben Lystrup

## Fakta

# UngiAarhus og fællesskab

**Fællesskaber udgøres ifølge børne- og ungepolitikken af dem, vi er, og det, vi laver sammen. Det gælder både de frivillige og de forudbestemte fællesskaber.**

Det er i fællesskab med jævnaldrende, at børnene og de unge udvikler identitet og mening. Fællesskabet er et vigtigt dannelses- og læringsmiljø for udvikling af faglige, sociale og personlige kompetencer. Børn og unges fællesskaber eksisterer bl.a. i det fysiske rum, og derfor skal der rettes opmærksomhed mod det.

UngiAarhus understøtter, at alle børn og unge danner, deltager i og bidrager til sociale fællesskaber og interessefællesskaber på tværs. Her lærer de at bidrage, føre an og give plads til andre i fællesskaber, der bygger på demokrati og medborgerskab. På denne måde understøtter UngiAarhus udviklingen af almene fællesskaber, der understøtter den enkeltes trivsel og udvikling. Samtidig arbejder UngiAarhus

med særligt fokus på at gøre sunde almene fællesskaber og deltagelsesbaner opnåelige for udsatte børn og unge.

**UngiAarhus' fysiske rammer skal sikre, at alle børn og unge er en del af fællesskabet.**

UngiAarhus har i alle tilbud og indsatser inkluderende fokus. Børn og unge med særlige behov inkluderes både i fællesskaber med ressourcestærke jævnaldrende og med andre unge med særlige behov ud fra den enkeltes forudsætninger. På den måde får alle børn og unge, der benytter UngiAarhus' tilbud, muligheden for at spejle sig i et alsidigt billede af andre børn og unge.

Dette fordrer differentierede fritidspædagogiske og undervisningsrelaterede miljøer, der tager hensyn til, at børn og unge er forskellige, har forskellige behov og forskellige ressourcer.

*Kilde: Plan for fritids- og ungdomsskoleområdet, UngiAarhus, Børn og unge, Aarhus Kommune.*

## 4. Æstetik, stemning og atmosfære

Den æstetiske oplevelse i et rum kan ikke undervurderes. Alle mennesker påvirkes af de rum, de opholder sig i. Vores adfærd og sindsstemning påvirkes af der, hvor vi er. Rum skal være attraktive, inspirerende og behagelige at være i. Et æstetisk tiltalende miljø kan påvirke adfærd positivt. Et tiltalende rum kan måske få det barn, der normalt aldrig selv tager initiativ til en aktivitet, til at gøre det. Eller det kan få den urolige unge med sit tankemylder til at finde ro og fordybelse. Inspirerende rammer kan fx også få et barn til at føle sig godt tilpas og bidrage til en hyggelig stemning. Gode rum kan skabe øget deltagelse, engagement og en følelse af fællesskab.

Materialer, lugte, lys, former og farver påvirker os og kommunikerer direkte til vores underbevidsthed. Alle elementerne har en stærk indflydelse på vores humør, velvære, kreativitet, koncentration, energi og ydeevne.

*(Hopmann & Siggaard, 2018, s. 136)*

I vores arbejde med at indrette fritidsmiljøer skal vi sætte fokus på de visuelle værdier, så vi skaber livsrum og væresteder, hvor nysgerrighed, faglighed og velvære forenes og stimuleres.

Rum sender budskaber om seriøsitet, ligegyldighed, hygge, faglighed og tryghed mv. Derfor er det vigtigt, at vi med nye øjne ser på rummene, indgangene, gangene og fællesarealerne. Vi skal afkode alle budskaber og vurdere, om det stemmer overens med visionen og stedets profil. I vores arbejde med indretning af fritidsmiljøer i Aarhus har vi eksempelvis haft et særligt fokus på UngiAarhus-visionen og UngiAarhus-DNA'en som særlige kendetegn i fritidsmiljøerne.

### Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Her kommer nogle relevante opmærksomhedspunkter, som er centrale i arbejdet med æstetik, stemning og atmosfære. Vi håber, at de kan være med til at inspirere jer til at arbejde med det visuelle udtryk og kulturen i fritidsmiljøet. Fokusområderne kan også anvendes i forbindelse med observation og evaluering.

#### Æstetik og kreative udtryk:

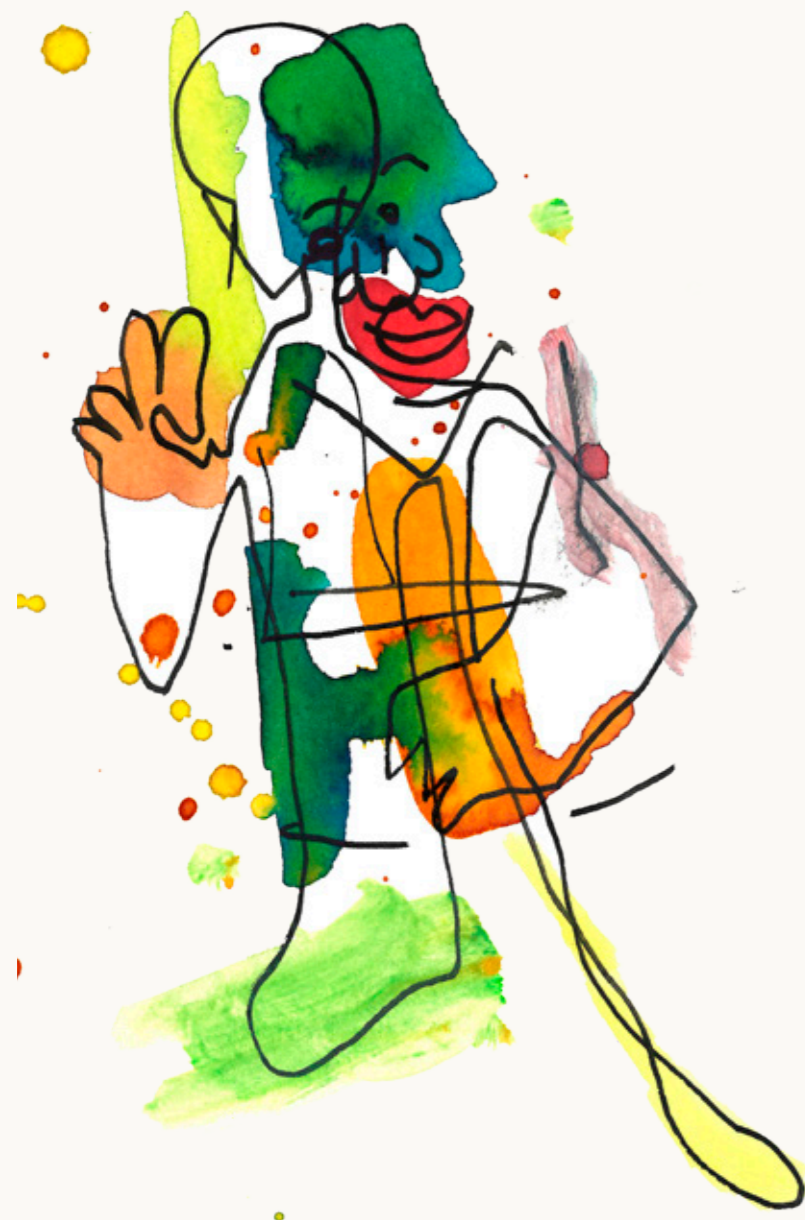
- Moderne og tidssvarende rum – dekoration, indretning og inventar
- Et cool og frisk udtryk
- Planter og liv
- Organiske former, farver og kontraster i materialevalg
- Kunstoplevelser på vægge
- Udtryk, som pirrer nysgerrigheden og kreativiteten
- Signaler i rummet
- Rød tråd i indretningen og udtrykkene
- Eksperimentering i æstetiske udtryk
- Mangfoldighed i udtrykket – så rummet appellerer bredt til målgruppen
- Sanselige oplevelser som lugte, lys, former, farver mv.
- Rå og utraditionelle materialer
- Genbrug og redesign i materialevalg.

#### Stemning og atmosfære:

- Det uformelle rum
- Fritidsfølelse, frirum og hjerterum
- Sport, teater, musik, science, drama, bevægelsesudtryk mv.
- Et rart og hyggeligt rum, hvor man har lyst til at hænge ud og være
- Rum, der inviterer til den gode stemning, aktivitet, kreativitet og aktiv deltagelse
- Sanselige udtryk
- Varme og hygge
- Imødekommenhed og anerkendelse
- Varieret lysætning kan være med til at skabe oplevelser og en rar atmosfære og kan samtidig markere forskellige zoner i rummet. Det kan også skabes ved at male en væg i en anden farve.

#### Tydlig kodning:

- Visuelle designede opslag, der viser, hvad man kan i rummet, og som hænger sammen med materialerne, møblerne og inventar
- Visuelle designede opslag, fx piktogrammer, der viser dagens, ugens eller månedens pædagogiske aktiviteter
- Visuelle designede opslag, der anviser den ønskede adfærd i rummet (nudging)
- Vælg en designlinje i farveholdning, der skaber sammenhæng og visuel ro
- Alt behøver ikke nødvendigvis at være låst eller stå i lukkede skabe. Det kan virke inspirerende og motiverende for børnene og de unge, når spil og kreative materialer står fremme på åbne hylder eller i skabe med glaslåger
- Fysiske rum, der indbyder til, at man tager ansvar og passer på dem.



## Anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål

### Stemning og atmosfære:

- Understøtter det nuværende rums atmosfære intentionen med rummets anvendelse?
- Hvilken atmosfære og stemning ønsker I i rummet? Hjemligt, hyggeligt, festligt, eller skal der være plads til bevægelse, fordybelse, ro? Hvordan kan det skabes, og hvordan kan eksempelvis udsmykning bruges i den forbindelse?
- Er der taget højde for udstillingsmontre til børn og unges egenproducerede produkter, eksempelvis kreative værkstedsudtryk?
- Hvordan kan I underbygge stemning og atmosfære, som er i overensstemmelse med de pædagogiske visioner?
- Hvordan kan I lave indbydende velkomstzoner?
- Hvad siger børnene og de unge selv om stemningen og atmosfæren i klubben? Og hvordan oplever de den?

### Æstetik og kreativitet:

- Hvilken æstetisk oplevelse vægter I i rummet?
- Hvordan sikrer I, at miljøet opleves æstetisk spændende og tidssvarende?
- Hvilken kultur vil I gerne tydeliggøre?
- Hvordan kan I inddrage børnene og de unge i skabelsen af kulturen?
- Hvordan kan I skabe miljøer, som afspejler børnene og de unges kreativitet?
- Hvordan kan I sikre, at de kommende årgange også får mulighed for at sætte deres præg og på den måde være en del af den kreative fortælling?
- Hvordan kan I inddrage børnene og de unge i udsmykningen?
- Hvordan kan I sikre en rød tråd i indretningen og udsmykningen?

### Tydelig kodning:

- Hvordan kan I markere og synliggøre arenaskiftet fra skole til klub?
- Hvilke pædagogiske værdier er vigtige at synliggøre og markere i rummene? (Statements, udsagn, citater, værdiord som fx fællesskab, venskab, nærvær, kreativitet mv.).
- Hvad er rummets særlige kendetegn, og hvordan kommer det til udtryk? Er der sammenhæng i indretningen?

## Børne- og ungecitater:

” Jeg synes, at det er rigtig rart, at det ikke bare er sådan skole, men at det ligner en klub, og det er fedt med billeder, pynt og kunstværker.

Pige, 5. klasse, Juniorklubben Mårslet

” Det er fedt med et mere rustikt look i den nye klub – det kan jeg meget godt lide. Det sætter rammerne for, at det ikke skal være for fint.

Dreng, 8. klasse, Klubben Risskov

” Rammerne til fritid skal være anderledes end klasseværelset, både af udseende og indretning.

Ungerådet Syd

## Citater fra medarbejdere:

” Vi arbejder med hyggelig belysning og en hjemlig med cool (måske sådan mere rå) stemning. Vi bygger i træ med de unge, og vi køber ikkeinstitutionelle møbler.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

” Der arbejdes rundt omkring med stoflighed – fx kunstigt græs på vægge. Det betyder alverden for oplevelsen af at komme ind i et rum, at blikket fanges af noget, og at den overordnede stemning er 'her gider jeg godt at være, for her kan jeg udfolde mig og ha' det rart'.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

” Klubben er lykkedes godt med at skabe et arenaskifte på få kvadratmeter i klubbasen, der indretningsmæssigt adskiller sig fra øvrige fællesarealer.

Anette Engedal Christensen, lærer og rumvejleder, Frederiksberg Skole





## 5. Symbolsk identifikation

Symbolsk identifikation er rummenes eller fritidsmiljøets særlige kendetegn, som børnene, de unge og voksne er med til at skabe i hverdagen. Rummene skal stråle af børns og unges udtryk og aftryk.

Det handler om, at medarbejdere, børnene og de unge i det daglige er med til at indrette og udsmykke rummene. De skal give rummene deres personlige præg. Det kan være med foto, maleri, graffiti, skilte, tegning, skulpturer, installationer, redesign af gamle møbler og gør-det-selv-byggeprojekter og meget andet.

Det skal være tydeligt, at man træder ind i et fritidsmiljø. Det skal være tydeligt at man træder ind i et UngiAarhus fritidsmiljø. Der skal være sammenhæng mellem fritidspædagogikken og den visuelle identitet og det udtryk, man møder. Rummenes særlige kendetegn og børnenes, de unges og medarbejdernes særlige interesser må gerne træde frem og være tydelige i indretningen. Hvis der fx er tale om en klub, hvor der er meget fokus på sportsaktiviteter, så må det gerne komme til udtryk i rummene. Her kunne diverse sports- og bevægelsesrekvisitter og udstyr bruges som dekoration i rummet og på den måde være med til at understøtte den symbolske identifikation.

Rummets sprog og udformning skal tydeligt fortælle børnene og de unge, hvad rummene kan

bruges til. Vores erfaring er, at særligt de yngste i fritidsklubben har brug for en tydelig kodning. Det kan være en velkomstzone, der byder velkommen til fritidsmiljøet og markerer arenaskiftet fra skole til fritid. Eller det kan være tydelighed af, at man træder ind i et gamerrum. Farvet LED-lys, plakater af computerspil, illustrationer af centrale karakterer i populære spil kan fx være med til at understøtte aktiviteterne i gamerrummet. Det kan også være små hygekroge, der opfordrer til nærvær, fordybelse og samvær med venner, eller åbne hylder med materialer i det kreative lokale, der opfordrer til kreativitet. Det er vigtigt at være opmærksom på, hvordan rummet ser ud i børne- og ungeøjnehøjde.

Vores oplevelse er, at børnene og de unge bliver mere reflekterende og ansvarsbevidste overfor rammerne, hvis de selv har været med til at designe, bygge og vedligeholde deres rum. De kan også bedre identificere sig med og spejle sig i rummet, hvis deres egne fremstillede værker hænges op.

Inddragelse kan i sig selv have en positiv psykologisk effekt, så børnene og de unge føler ejerskab og føler sig hjemme. Ofte oplever vi, at det positive tilhørsforhold smitter af på de andre børn og unge, da de får øjnene op for, at der mulighed for at være aktør i rummet og sætte sit præg på rammerne.



## Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Her kommer nogle relevante opmærksomhedspunkter, som er centrale i arbejdet med symbolsk identifikation. Vi håber, at de kan være med til at inspirere jer, sætte undersøgelser i gang og skærpe det pædagogiske fokus på rummenes særlige kendetegn og betydningen af børne- og ungeinddragelse. Fokusområderne kan anvendes i forbindelse med observation og evaluering.

### Kendetegn og kreativt udtryk:

- En tydelighed i, at æstetik og pædagogik hænger sammen
- Kodning af rummet
- Sammenhæng mellem aktiviteten i rummet og udtrykket i rummet
- Særlig signatur, profil og karakteristika for fritidsmiljøet, skolen eller lokalområdet
- Navngivning af rum og wayfinding
- Skiltning
- Sammenhæng mellem inde- og udemiljø
- Et frirum
- Tydeliggørelse med visuelle virkemidler, som understøtter aktiviteter, fx madværksted, sports- og bevægelsesaktiviteter, samtaleværksted, musikværksted, fordybelseszoner mv.
- Visuelle opslag, der understøtter tematikker, der arbejdes med i den pædagogiske praksis som fx medborgerskab, forældreråd, børne- og ungebrugerråd, børn og unges rettigheder, verdensmål, økologi, klimaløsninger, teknologi, digital dannelse mv.

### Aktiv deltagelse og ejerskab:

- Børne- og ungeudtryk og aftryk
- Inddragelse af børn og unge i skabelsen af rummene
- Løbende og aktuelle udstillinger med børnenes og de unges værker og kreative produkter.



## Farver

Denne farvepalette dækker alle UngiAarhus's farvebehov. Der findes seks klart differentierede farver til hver afdeling af UngiAarhus.

Som udgangspunkt er det den enkelte afdeling af UngiAarhus der kommunikerer, og der bruges derfor én af afdelingernes farver. Ungdomsklub og ungdomsskole laver kampagne sammen, så de bruger deres farver sammen. Skal der kommunikeres noget i bred forstand om UngiAarhus bruges den grå generiske farve.

De 6 farver til afdelingerne bruges som udgangspunkt hver for sig, og ikke sammen. På web bruges der sekundære farver til de forskellige afdelinger, for at give større muligheder til modulerne - de sekundære farver optræder dog ikke andre steder.

På web, i powerpoint-præsentationer eller i få trykte medier er der en kraftig rødlig "call-to-action" farve der primært bruges til knapper, eller steder der skal have stort fokus. Denne bruges med måde.

<b>UNGI AARHUS GRÅ</b> - PANTONE COOL GREY 10 C CMYK 00, 00, 00, 70 RGB 110, 110, 110 HEX #666666	<b>FRITIDSKLUB</b> - PANTONE 7645 C CMYK 44, 84, 00, 32 RGB 83, 51, 109 HEX #53336d	<b>SEKUNDÆR</b> HEX #a799b7	<b>GADEPLAN</b> - PANTONE 7686 C CMYK 100, 73, 00, 10 RGB 33, 70, 141 HEX #23466d	<b>SEKUNDÆR</b> HEX #325ca5
<b>CALL TO ACTION</b> - PANTONE 191 C CMYK 00, 00, 40, 00 RGB 200, 82, 99 HEX #c7336d	<b>UNGDOMSKLUB</b> - PANTONE 7446 C CMYK 86, 00, 32, 00 RGB 82, 146, 179 HEX #5a66b3	<b>SEKUNDÆR</b> HEX #5a66b3	<b>PÆDAGOGISK LEDET LEGE- &amp; UDEMILJØ</b> - PANTONE 562 C CMYK 85, 12, 53, 36 RGB 54, 183, 102 HEX #36716a	<b>SEKUNDÆR</b> HEX #0499b9
<b>UNGDOMSSKOLE</b> - PANTONE 158 C CMYK 00, 82, 95, 00 RGB 232, 119, 34 HEX #e67722	<b>SEKUNDÆR</b> HEX #e67722	<b>BYDÆKKENDE &amp; EVENT</b> - PANTONE 122 C CMYK 00, 11, 80, 00 RGB 248, 221, 82 HEX #f86d52	<b>SEKUNDÆR</b> HEX #e2c04d	

### Fakta

## UngiAarhus designlinje

- Variation i udtrykkene mellem fritidsklub og ungdomsklub
- Fysiske miljøer, der signalerer fritid
- Inspiration fra UngiAarhus-designguiden og UngiAarhus-farver.

### Fakta

#### Tydelighed i den visuelle kommunikation

- Genkendelighed, overblik og struktur (ugeplaner, madplaner, aktivitetsplaner, månedsplaner, plakater, brugerråd, medarbejdere i klubben og deres funktion mv.)
- Tydeliggørelse af den læring, der sker i fritidsmiljøet, i form af fx skilte og plakater.

## Anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål

Her oplistes undersøgelsesspørgsmål, som kan være med til at inspirere og kickstarte pædagogiske drøftelser, som sætter fokus på den symbolske identifikation i udviklingsprocesser.

#### Børne- og ungeinddragelse:

- Hvordan inddrages børnene og de unge i indretning og udsmykningsprocesser?
- Hvad kunne være spændende og relevant at inddrage børnene og de unge i? Indretningen af et lounge rum, FIFA-rum, bevægelseszoner, en café, et hygehjørne eller udsmykningen af en væg eller facade?
- Hvordan kan I være med til at sikre, at børnene og de unge reelt kan være med til at bestemme noget?
- Hvordan kan I bygge jeres proces på børnene og de unges idéer og sikre, at de har medindflydelse?
- Hvilken målgruppe ønsker I at inddrage i udsmyknings- eller indretningsprojektet?
- Hvad har I af særlige interesser og kompetencer i medarbejdertemaet (fx fotografi, graffiti, maleri, håndværkskvalifikationer osv.), og hvordan kan I bruge dem i inddragelsesprocesser med børnene og de unge?
- Hvor I processen vil I inddrage børnene og de unge – i idéudviklingen, skitsefasen, prototypeudviklingen eller i den kreative proces med at skabe og bygge?
- Hvordan kan I tydeliggøre jeres rammesætning, hvor børnene og de unge har indflydelse, og hvor de ikke har?

#### Særlige kendetegn og kreative udtryk:

- Hvad er det for fortællinger, I ønsker at formidle?
- Hvordan kan disse fortællinger og udtryk formidles i de fysiske rum?
- Hvor og hvordan kan I skabe fortælling, som skaber fællesskab og identifikation?
- Hvordan kan børnenes og de unges kreative produktioner udstilles?

- Hvordan skal rummet udsmykkes? Hvilke artefakter skal understøttes i rummet? Bordtennis, pool, cykelværksted, musik, dans, drama, wellness, Lego mv.?

#### UngiAarhus' DNA:

- På hvilken måde arbejder I med en UngiAarhus-DNA som et særligt kendetegn i jeres fritidsmiljø?
- Hvordan kan I skabe fx en indgang eller en velkomstzone, der udstråler UngiAarhus og fx "Velkommen i klubben"?
- Hvordan kan I implementere et UngiAarhus-udtryk i jeres indretning, så det er tydeligt, at man træder ind i et UngiAarhus-miljø?
- Hvordan kan I arbejde med dualismebegrebet? Dualismebegrebet har været udgangspunktet for *Klar til klub*-kampagnen, som UngiAarhus iværksatte i 2018/2019. Begrebet dækker over både at synliggøre de faglige og tekniske kvalifikationer, som børnene og de unge udvikler i UngiAarhus, og de dannelsesmæssige og sociale kompetencer.

#### Tydelighed i kommunikation:

- Hvordan kan I skabe tydelighed med visuelle stilladser som ugeplan, aktivitetsplaner, månedsplaner osv.? Kan I skabe en rød tråd i informationstavlerne? Hvordan kan I synliggøre dem på en kreativ måde?

#### Etableringen af en ny klub på en skole:

- Hvis jeres klub er på vej til at flytte sammen med skolen eller i nye rammer, hvilke udtryk er så vigtige for jer at få videreført i de nye lokaler?
- Hvordan kan I arbejde med at skabe visuel sammenhæng med fritidsmiljøets grafiske visuelle identitet og skolens?
- Er der udarbejdet en designlinje?
- Kan I samarbejde med skolen i håndværk og design, billedkunst eller makerspace omkring kreative indretnings- og udsmykningsprojekter?





### Børnecitater:

» Vi synes, at det har været fedt at være en del af udsmykningen til klubben, fordi vi kan føle os mere hjemme i klubben nu. Man kan se sig selv og sine venner hænge på væggene, og det er hyggeligt. Det har været sjovt at være med, da vi har fået lov til at sætte vores præg på klubben.

Dreng, 5. klasse, Klubben Lystrup

» Vores klub er ikke rigtig som andre klubber, men det er, fordi vi selv har været med til at designe den. Vi har fx selv været med til at designe møbler, stole, lamper og en masse andet.

Pige, 4. klasse, Klubben Elsted

» Det er fedt, at vi har været med til at starte den nye klub og vi hænger på billederne. Det er lidt sjovere, hvis man selv er med på billederne.

Pige, 5. klasse, Mårslet Fritidsklub

### Citater fra fagpersoner:

» Vores miljøer er kendetegnet ved at afspejle de forskellige aldersgruppers interesser og behov. Vi arbejder med progression i forhold til indretning. Således kan rammerne være fortællende og nudge til aktivitet, interesse, afslapning og læring. De skal også skabe viden om og mulighed for at turde tænke anderledes. Det knytter også an til et deltagelsesperspektiv, som ændrer sig over tid og alder i forhold til indretning og muligheder inde og ude.

Kirsten Sønderby, fritidscenterleder

» UngiAarhus-DNA'en ses og mærkes tydeligt for barnet og den unge, når rummene er intuitive for den enkelte og for fællesskaberne. Helt konkret kommer UngiAarhus-DNA'en til udtryk for mig, når de fysiske indretninger er 'set' gennem de unges øjne.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

» Vi sætter 'farver' på skolen i form af en indretning, som ikke bærer præg af formel læring - et udtryk, som er formløst, og som må rykkes rundt. Eksempelvis billeder fra rejser og ture printes ud til udsmykning. Der skal være sammenhæng mellem inde og ude, således at der stadig er en følelse af at være i klub, så snart man træder et skridt udenfor.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog

» Vi er meget bevidste om at skabe et arenaskifte fra skoledag til fritid. At skabe lyst til at være, hænge ud og gå i gang med noget. DNA'en er noget, der adskiller sig fra skoledagen og lokker.

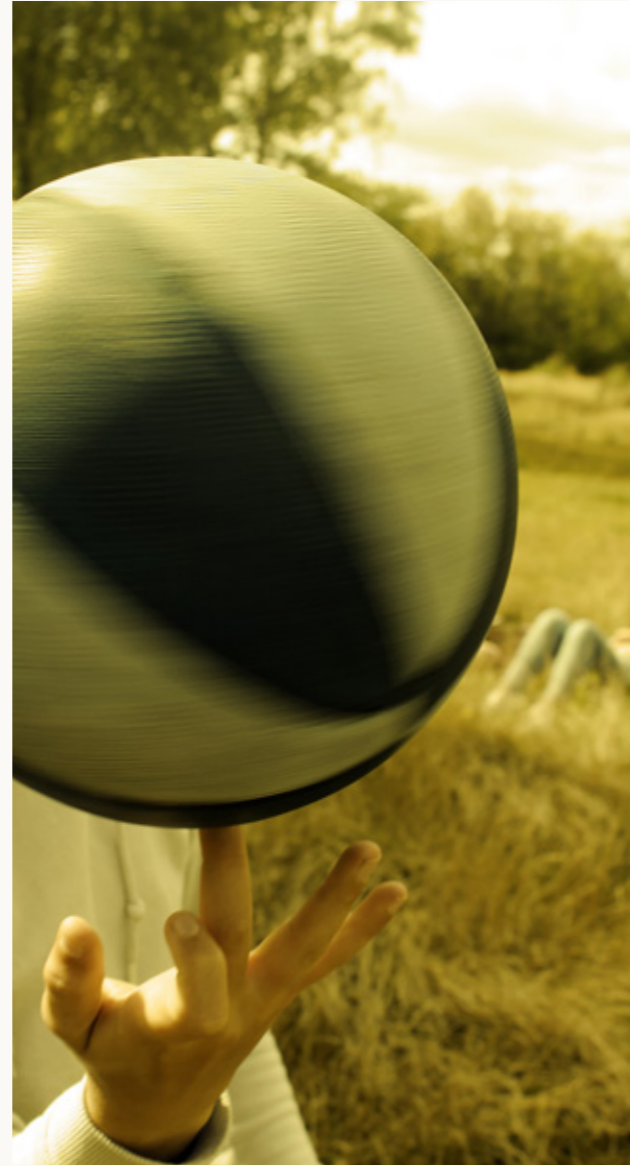
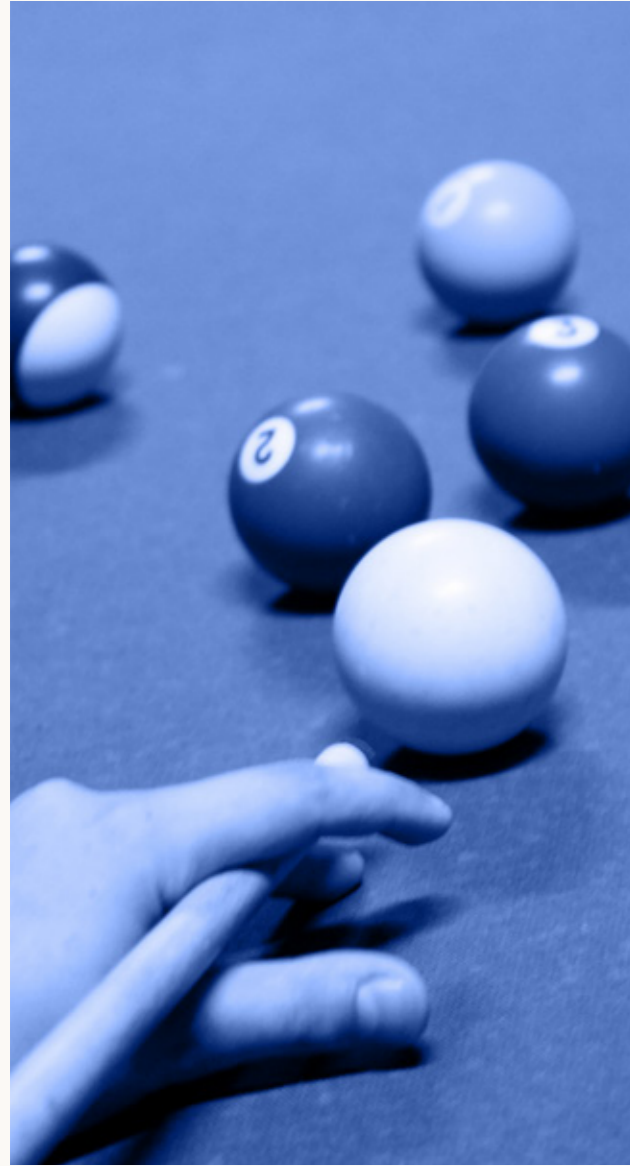
Nanne Rosenløv, ungdomsskolekoordinator

» Noget af det, der er særligt tydeligt i klubberne, der er flyttet på skolerne, er det klare arenaskifte i indretningen. Selve RULL'ene er ikke altid tænkt helt smart fra starten, eller også begrænser de fysiske rammer. Dog er der en sikker rød tråd i det, vi gør som UngiAarhus - det er de unges design og idéer, der bliver til virkelighed.

Christian R. Hansen, fritidscenterleder

» En kultur, der er i konstant forandring, da vi har med børn og unge at gøre. De børn og unge, der bruger vores tilbud, bliver medskabere af UngiAarhus på godt og ondt. Unge skal gå fra at være forbrugere til at blive medskabere af vores klubber, legepladser og ungdomsskole samt aktiviteter, de brænder for ... Alt kan lade sig gøre i UngiAarhus.

Christian R. Hansen, fritidscenterleder





## 6. Sikkerhed og tryghed

Alle børn og unge har brug for at føle sig sikre og trygge i deres fritid. Sikkerhed og tryghed er nogle af de mest grundlæggende forventninger, vi har til alle rum. Hvad der er sikkert og trygt eller opleves, er naturligvis individuelt fra person til person, men I kan gøre meget for at skabe rum, hvor ulykker har trange kår. Sikkerhed er både det, der er synligt for os alle med det blotte øje – skarpe genstande, løse ledninger og glaspartier, der ikke er mærket af – men sikkerhed er naturligvis også alt det, man ikke kan se – de allergifremkaldende stoffer i rengøringsmidlerne, ftalaterne i vinylgulvet og brandslangen, der intet vand er i, når man skal bruge den.

Afsnittet om sikkerhed og tryghed er opdelt i to kategorier, da den ene forholder sig til generelle krav og regler og den anden er til individuel vurdering og diskussion.

### Fysisk sikkerhed

Fysisk sikkerhed i et godt arbejdsmiljø er en forudsætning, der skal sikres ud fra de gældende byggetekniske lovkrav og bestemmelser, før øvrige behov for børn, unge og medarbejdere kan imødekommes.

I Aarhus Kommune er den overordnede arbejdsmiljøcertificering med til at skabe grundlaget for et lokalt ansvar for et sikkert og sundt arbejdsmiljø. Det vil sige, at ledelse, medarbejdere og arbejdsmiljørepræsentanter har en vigtig opgave i forhold til at være opmærksom på, om alt er, som det skal være, og lever op til gældende krav.

### Tips

Her kan du hente mere viden om fysisk og psykisk sikkerhed og tryghed og generelle arbejdsmiljøforhold:

- AMBU – online, AarhusIntra, Aarhus Kommune
- Arbejdsmiljøportalen
- Magistratsafdelingen Børn og Unge, Planlægning
- Magistratsafdelingen Teknik og Miljø
- Kontakt den lokale AMR-repræsentant
- Spørg den lokale serviceleder i det byggetekniske fællesskab
- Tjek jeres lokale arbejdsmiljøhåndbog
- Se endvidere litteraturlisten bagest i bogen.

## Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Her kommer nogle relevante opmærksomhedspunkter, som er centrale i arbejdet med sikkerhed og tryghed. Vi håber, at de kan være med til at inspirere jer, sætte undersøgelser i gang og skærpe fokus på sikkerheden og trygheden i fritidsmiljøerne. Fokusområderne kan også anvendes i forbindelse med observation og evaluering.

### Krav til sikkerhed:

- Gældende lovmæssige krav i forhold til fx brandbekæmpelse og flugtvejsplan
- Overholder rummet sikkerhedsbestemmelserne, fx i forbindelse med materialevalg?
- Overholder produkterne, der anvendes i fritidsmiljøet, de gældende krav?
- Materialevalg ved opbygning af inventar
- Undgå farlige elementer, man kan komme fysisk til skade med i rummet
- Alt skal gerne være monteret sikkerhedsmæssigt korrekt
- Faldunderlag i forbindelse med klatreaktiteter
- Løbende eftersyn, oprydning, vedligehold og kvalitetssikring
- Tidssvarende lokaler
- Oplyste rum og mulighed for regulering af lys
- "En tryk og sikker vej", fx oplyst med lamper
- Skiltning (fx Falck-kasse, brandmateriel, flugtveje mv.)
- Prioritering af indeklimaet, ventilation og udluftning
- Halvårlig APV (arbejdspladsvurdering) og rundring
- Tjek produktblade på rengøringsartikler mv.
- Prioriter et arbejdsmiljø, hvor ting "bor" faste steder, og skab systematik i grej
- Opbyg en streng disciplin og systematik i oprydning og vedligehold.

### Opmærksomhed på målgruppen:

- Konfliktforebyggende og visuelt overblik i rummene – undgå blinde vinkler
- Vær opmærksom på muligt kasteskyts
- Er der aftalt flugtveje ved konflikthåndtering for børn, unge og voksne?

### Følelsen af tryghed

Den psykologiske sikkerhed, dvs. følelsen af tryghed, er også en vigtig forudsætning for et godt fritidsmiljø. Børnene og de unge skal have det godt og føle sig sikre og trygge i fritidsmiljøet. Er der plads til alle? Både barnet eller den unge som har behov for at trække sig i et mindre afgrænset rum, eller de som bevæger sig mere i større og bredere fællesskaber? Der skal være en tryghed for den enkelte i at være den, man er. Dimensionen handler også om, hvordan de fysiske rammer kan fremme en god inklusion. Rum skal skabe et trygt univers med valgmuligheder for det enkelte barn eller den unge. Fritidsmiljøet skal naturligvis også være et sted, hvor medarbejderne føler sig trygge og sikre.

### Opmærksomhedsområder

#### Tryghedsskabende forhold:

- Nærvær
- Tryghedsskabende fysiske og psykiske rammer
- Konfliktforebyggende indretning
- Afskærmning for unødvendig støj
- Stillezoner, fordybelseszoner osv.
- Inkluderende rum
- Struktur, overblik og tydelighed, der kan være med til at skabe tryghed
- Transparens
- Overblik i rummene – undgå blinde vinkler.

## Anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål

### Sikre og trygge rum:

- Hvordan skaber I de bedste betingelser for et sikkert og trygt arbejdsmiljø for børn, unge og voksne?
- Hvordan kan I skabe overblik i rummene?
- Hvordan skaber I sammenhæng og differencering mellem inde- og ude-rum i jeres valg af aktiviteter?
- Hvordan kan I skabe transparens og visuel sammenhæng?
- Er ”vejen til klubben” tryk? Hvad kan I gøre for at gøre vejen mere sikker og tryk?
- Er der noget i rummene, der kan være til fare for eller kan være skadelige for børnene eller de unge?
- Hvad kan I gøre i rummene for at forebygge konflikter?
- Hvordan begrænser I lydkilder og håndterer støj?
- Hvordan fordeler I jer som voksne i rummene?
- Hvordan kan I skabe rum i rummet?

### Inkluderende rum:

- Mange børn og unge med særlige behov har stor følsomhed overfor valgmuligheder, kompleksitet, uforudsigelighed, visuel og auditiv støj og mange samtidige sanseindtryk. Hvordan er rummet indrettet til at favne børn med særlige behov? Hvor opholder de sig oftest i fritidsmiljøet?
- Hvordan kan I designe rum, som skaber mulighed for, at børn og unge kan være perifert deltagende i fællesskabet?
- Hvordan tilgodeser indretningen handicappede, fx kørestolsbrugere?
- I hvilken grad bidrager indretningen til, at alle børn og unge kan indgå og oplever sikkerhed og tryk i fællesskabet?
- Hvilke tiltag i de fysiske rammer kunne I tage fat på i morgen for at forbedre inklusion for det enkelte barn eller den unge ved at tænke i små, mobile løsninger og særlige zoner?
- Hvordan understøtter rummet på den bedst mulige måde børnene og de unge til at være deltagende?



Tips

## Sådan skaber I trykhezoner i det fælles store rum

Ønsker I at understøtte, at børn og unge med særlige behov deltager i den aktivitet, som udspiller sig i fællesområderne i klubben, kan det være en god idé at indbygge eller indrette zoner, hvor børnene og de unge kan trække sig tilbage fra fællesskabet og finde ro. Enten alene eller sammen med en ven eller en voksen. Det handler om at skabe zoner, som også kan betragtes som *ventepositioner*, der kan skærme af for auditive og visuelle indtryk, men samtidig fastholder børnene tæt på de fælles aktiviteter og dermed bidrager til at understøtte fællesrummets funktion som træningsbane for fællesskaber. Det kan være et rum, der er kodet med mulighed for forskellige former for afslapning og ro: høretelefoner med afslapningsmusik eller visuelle udsmykninger. Visuelle udsmykninger som tegninger, malerier eller fotos kan give barnet eller den unge mulighed for at drømme og for at fokusere. Stedet kan også være udstyret med tegneredskaber, så barnet eller den unge selv kan udtrykke sig.

*Kilde: Andersen & Antorini, 2017, s. 158*

# 7. Indeklima

Indeklimaet har betydning for børn og unges trivsel, læring, udvikling og koncentration. Et godt indeklima i de fysiske rammer er en vigtig faktor for vores generelle velbefindende og sundhed. Indeklimaet skal bidrage til, at alle trives og føler sig godt tilpas i et sundt arbejdsmiljø for børn, unge og voksne.

De forskellige indeklimaparametre handler om luftkvalitet, temperatur, støj og belysning.

## Anbefalinger til opmærksomhedsområder

Her kommer nogle relevante opmærksomhedspunkter, som er centrale i arbejdet med indeklima og arbejdsmiljø. Vi håber, at de kan være med til at inspirere jer, sætte undersøgelser i gang og skærpe opmærksomheden på de fysiske rum og miljøer. Fokusområderne kan også anvendes i forbindelse med observation og evaluering.

### Termiske forhold:

- Systematik i hverdagen for frisk lufttilførsel og udluftning
- Udepåuser
- Ventilation
- Temperaturforhold (varme, kulde, træk)
- Vindfang.

### Brugen af rummet:

- Brugsmønstre
- Aktivitetsniveauet i rummet – udvikling af varme
- Tidspunkter for, hvornår og hvor længe rummet benyttes
- Bevægelsesmønstre i rummet
- Passagen i rummet
- Rengøring
- Oprydning, vedligehold og renovering
- Rumstørrelse
- Pladsforhold og m<sup>2</sup> pr. barn
- Udluftningssystematik

### Lyd og lys:

- Belysning: rengøringslys, hyggebelysning, fokuseret lys, kunstlys, farvet lys, zonelys, differentieret lyssætning, baggrundsbelysning osv.
- Tidsindstillinger for lyset, fx når klubben åbner
- Lydforhold
- Støj og akustikregulering – materialevalg
- Overflader i rummet, fx bløde, hårde, rustikke, varme og kolde
- Multifunktionelle møbler, som fx kan fungere støjregulerende





## Fakta

# Indeklima

**Indeklima** er et komplekst begreb, hvor mange faktorer spiller ind. Det kan fx være:

**Lysforholdene:** Mængden af dagslys i sammenhæng med kunstlys og muligheden for at tilpasse lyset efter de aktiviteter, der skal laves i et givent lokale. Det primære er lysmængden, lysstyrken, lysfarven samt kontraster og genskin.

**Lydmiljøet:** Lydisolation mellem lokaler, ekstern støj samt lydforhold i det enkelte lokale, fx materialers lydabsorptionsniveau, efterklangstid og frekvensfordeling.

**Luftfugtighed:** Lokalernes luftfugtighed afhænger bl.a. af ventilations- og temperaturforhold som kulde med mulig kondens samt varme med udtørring til følge. I sammenhæng med personbelastning og aktivitetsniveau.

**De termiske forhold:** Tilfredsstillende temperaturforhold og luftstrømmes hastighed.

**Luftkvaliteten (CO2):** Udluftning, ventilation og afgangning fra eksempelvis inventar, overflader samt fra personer og deres aktiviteter.

*Kilde: Indeklimaguiden, DCUM.*

Det er her, man ør brug af CO2-målinger som indikator for, hvor godt et rum er ventileret.

### Hvorfor er gode lysforhold vigtige?

Både dagslys og kunstig belysning har indflydelse på børnenes og de unges velbefindende, trivsel, motivation og indlæringssevne. Dagslys bør tilstræbes som primær lyskilde, da det naturlige lys er det bedste arbejdslys og samtidig medvirker til synsudvikling og skærper fornemmelse af rum, tid og sted.

Den store variation i dagslyset gør det ofte nødvendigt at skærme af for direkte sollys, hvilket ofte resulterer i utilstrækkeligt lys. Her bliver det nødvendigt med kunstig belysning. Gode synsbetingelser for børnene og de unge bestemmes bl.a. af god farvegengivelse, tilstrækkelig store kontraster, tilstrækkelig høj belysningsstyrke ved borde mv. (DCUM 2014b).

- Fokuseret lys kan reducere støjniveauet
- Fokuseret lys er et supplement til dagslyset og øvrig grundbelysning
- Differentieret lyssætning kan være med til at skabe oplevelser og en rar atmosfære og kan samtidig markere forskellige zoner i rummet.

### Hvorfor er gode lydforhold vigtige?

Gode lydforhold medfører en ubesværet kommunikation, hvilket er afgørende for det pædagogiske arbejde. Støj påvirker ikke kun hørelsen, det påvirker også opmærksomhed, hukommelse, beslutningstagning osv. Når man ikke kan høre, hvad der bliver sagt, så gætter man ubevidst på, hvad der bliver sagt. Det lægger beslag på ressourcer i arbejdshukommelsen, så der er mindre kapacitet til at forstå og bearbejde indholdet af budskabet og huske det. Børn og unges arbejdshukommelse er mindre end voksnes. Den udvikles gennem barndommen og er central for indlæringen. (DCUM 2014a).

### Udfordringer ved støj

- Støj udstøder de udsatte børn. De skal bruge ressourcer, de ikke har, på blot at høre, hvad der bliver sagt, og det skader indlæringen, koncentration, mulighed for at indgå og deltage.
- Støjen skaber store problemer for alle, både børn og unge og medarbejdere, men ingen er hårdere ramt end de børn og unge, der af forskellige årsager har svært ved at forstå, hvad der bliver sagt: tosprogede og børn og unge med særlige behov som fx ADHD eller autisme. I stedet for at bruge deres hoveder på at forstå og huske, hvad de lærer, bliver de nødt til at bruge flere ressourcer på blot at høre, hvad der bliver sagt.

Kilde: Indeklimaguiden, DCUM.

- Hvad enten det er et mentalt handicap, et hørehandicap eller et sprogligt handicap, er det meget vigtigt, at man ikke skal bruge sine ressourcer på at høre, men på at forstå.
- For børn og unge med autisme har det en positiv betydning, hvis der ikke er for mange distraktioner i form af flere vinduer eller dekorationer på væggene. Børne- og ungegruppen er særligt sensitiv overfor baggrundsstøj og kan drage nytte af et sted at sidde, der er særligt tilpasset børn og unge med autisme.
- Børn og unge med ADHD kan have fordel af små grupperum. For denne børne- og ungegruppe har meget baggrundsstøj også i høj grad negativ betydning.

### Hvorfor er gode luftforhold vigtige?

Luftkvaliteten har stor betydning for både indlæring og sundhed for de personer, der opholder sig i et lokale. Selvom der ofte tales om og fokuseres på CO<sub>2</sub>-indholdet, når luftkvaliteten i fritidsmiljøets rum diskuteres, så er luft et langt mere sammensat og komplekst begreb end som så. Luften består således af en lang række gasarter, herunder kuldioxid, men også ilt, metan, ozon og kvælstof. Luften kan desuden være bærer af forskellige svampesporer, som kan have negativ indvirkning på både sundhed og indlæring.

Men en af årsagerne til, at man måler CO<sub>2</sub>-niveauet i fritidsmiljøet, på skoler og arbejdspladser, er, at CO<sub>2</sub>-niveauet er en god indikator for, om ventilationsraten i lokalet er passende. Mennesker udånder som nævnt CO<sub>2</sub>, og niveauet vil derfor stige i et aflukket lokale, hvis ikke der ventileres tilstrækkeligt. CO<sub>2</sub>-niveauet kan derfor være en god indikator for, om personbelastningen i et lokale er for stor sammenlignet med ventilationsraten. Det målte CO<sub>2</sub>-niveau bruges som et udtryk for luftens samlede kvalitet. (DCUM 2014d, 2014c).

### Hvorfor er gode termiske forhold vigtige?

Temperaturen har stor betydning for indeklimaet og dermed for børnene og de unges velbefindende. Et veltempereret indeklima giver et højere aktivitetsniveau og en bedre koncentration. Høje temperaturer i undervisningslokaler eller fritidsmiljøer kan påvirke koncentration hos børnene og de unge, dels på grund af varmen (over 24 °C), dels fordi luftkvaliteten opleves dårligere ved højere temperaturer, mens man ved lavere temperaturer kan blive anspændt og stiv i kroppen, hvilket kan påvirke arbejdshastigheden. Temperaturen bør generelt holdes i underkanten af det traditionelle område 20-22 °C. Selv små forskelle kan have betydning for hyppigheden af fx tunghedsfornemmelse i hovedet, hovedpine og utilpashed og svigtende koncentration.

Kilde: Indeklimaguiden, DCUM.

Et udsving på få grader kan øge risikoen for, at symptomerne opstår. I undervisningslokaler er dette af særlig betydning, fordi temperaturen ofte kan stige. (DCUM 2014c).

### Hvad kan vi gøre for at forbedre indeklimaet?:

- Fjern eventuelle gulvtæpper
- Gennemgå og opdater rengøringsrutiner
- Vurder rutiner for lokaler
- Sørg for, at børn og unge forlader klasselokaler i pauser
- Reducer støvophobning ved at fjerne mulige støvdepoter på fx vandrette overflader
- Sørg for, at lokalet er ryddeligt, og for at fjerne genstande, som ikke er i daglig brug i fritidsmiljøet
- Indfør faste drift- og vedligeholdelsesrutiner, herunder ventilations-systemer
- Garderobes placeres et andet sted end opholdsrum.

## Anbefalinger til undersøgelsesspørgsmål

### Brugen af rummet

- Hvordan stemmer bevægelsesmønstrene i rummet overens med indeklimaet i rummet?
- Hvordan er ”hastigheden” og trafikken i rummene? Er der brug for at sænke farten lidt? Er der siddepladser nok? (I fritidsmiljøer, der er flyttet på skoler, kan dette være en større udfordring, hvis klubben ligger i et gennemgangsrum).
- Hvordan er brugs- og adfærdsmønstrene i fritidsmiljøet? Er der fx rum, hvor der ikke er nok plads i forhold til mængden af børn og unge? Er der rum, der står ubrugte?
- Fungerer rumopdelingen?
- Er der pædagogiske aktiviteter, der kan struktureres og afvikles på forskellige tidspunkter, som minimerer belastningsgraden?

### Lyd-, lys- og luftforhold:

- Er der støjområder, hvor der er brug for akustikdæmpning?
- Er der behov for at mindske støjkluder? Er der nogle aktiviteter i rummet, som modarbejder hinanden?
- Kan I tænke i kreative løsninger i forbindelse med støj dæmpning? Fx møbler med indbygget akustikregulering, minimering af hårde flader.
- Hvordan kan I bruge lys til at skabe fordybelseszoner og zoner generelt i fritidsmiljøet?
- Hvordan kan I tænke i at variere i lyskilderne?
- Hvordan kan I skabe en atmosfære gennem vores lyssætning?
- Husker I at lufte nok ud? Er der udviklet systematik om udluftningstidspunkter i løbet af dagen?
- Hvordan kan I samarbejde med teknisk service om at løse eventuelle problemer i forbindelse med indeklimaet?

### Tips

Brug den kunstige og naturlige belysning. Fokuseret belysning kan bruges til at lede børnenes opmærksomhed hen på særlige områder og fastholde deres opmærksomhed her.

Hvis støjniveauet i rummet er for højt, og I vurderer, at det skal sættes ned, kan I enten fokusere på, om aktivitetsformerne i rummet er forkerte, eller om det er rummets design, der er forkert.

Hårde flader giver længere efterklangstid og derfor mere larm, mens bløde flader, tæpper, sofaer osv. forkorter efterklangstiden.

Akustikken kan også forbedres gennem indgreb på vægge, gulv og loft ved at dække hårde overflader med absorberende materialer eller akustiske paneler.

DCUM har udviklet en indeklimaguide, som kan hjælpe jer med at undersøge forskellige årsager til dårligt indeklima. Guiden bidrager til at kortlægge og fastholde indsatsområder, indtil problemet er afhjulpet. Nogle problemer vil kræve løsninger som forudsætter input og kvalifikation fra byggeteknisk personale, fagspecialister eller andre konsulenter. Guiden kan bruges for et enkelt lokale eller for større områder, alt efter hvad der er aktuelt i den pågældende sammenhæng.

I kan også finde flere gode løsninger til, hvordan I kan forbedre indeklimaet, i Aarhus Kommunes indeklimastrategi for skolerne: ”Strategisk indeklimaplan”. Her kan I også læse mere om de forskellige indeklimaparametre.





# Stop støjen – fem tips om bedre akustik

## FEM TIPS OM BEDRE AKUSTIK

Gode støjforhold på arbejdspladsen påvirkes af mange ting. Men bygningen er det fundamentale. Derfor bør I starte med at se på lyd-dæmpning og akustik - og I kan heldigvis komme langt med enkle midler.

- 1. Start med loftet**  
 Loftet er den største sammenhængende flade i rummet, og den letteste at gøre noget ved. Hvis loftet er af træ, gips eller anden hård belægning, kan I opnå store forbedringer ved at montere akustikplader, enten helt eller delvist alt efter forholdene.
  - De støj-dæmpende plader virker bedst, hvis der er luft bag dem.
  - Måske kan I genbruge 'ophængt' fra det gamle loft og kun skifte selve pladerne.
- 2. Sæt plader på væggene**  
 Næst efter loftet er væggene et oplagt sted at forbedre akustikken. Der findes en bred vifte af plader, som kan monteres direkte på væggene. Nogle kan samtidig fungere som opslagstavler.
  - Fordel pladerne på vægge, der støder op mod hinanden i et hjørne - ikke på to vægge over for hinanden.
  - Hvis I har en stor, hård flade som fx et vinduesparti, så sæt pladerne på den modstående væg.
- 3. Lyddæmpende indretning**  
 I kan også forbedre akustikken med fx bogreoler, rumdelere og bløde møbler. Derimod har gardiner og gulvtæpper stort set ingen effekt. Rumdelere med akustikdæmpende overflader har en god effekt. De kan samtidig dele store rum op i mindre enheder, så vi automatisk dæmper stemmen. Det kaldes 'bibliotekseffekten'.
- 4. Tag fat i etaper**  
 Vent ikke på, at I måske engang får råd til en total lyd-renovering. Hvis akustikken er dårlig, bør I gå i gang med de enkleste løsninger med den største effekt. Lyddæmpende vægplader, opslagstavler, støj-dæmpende rumdelere osv. kan købes lidt efter lidt, når der er råd.
- 5. Brug fagfolk og testede materialer**  
 Brug kun fagfolk med forstand på akustik. Køb kun akustikplader og andre produkter, som er certificerede efter ISO 11654 Klasse A standarden. Ellers risikerer I at få et dårligt produkt, som ikke løser problemet.

Læs meget mere om støj på arbejdspladsen og hent værktøj og inspiration på [arbejdsmiljoweb.dk/støj](http://arbejdsmiljoweb.dk/støj)

**BFA** Branche Fællesskab Arbejdsgiverne

## STOP STØJEN

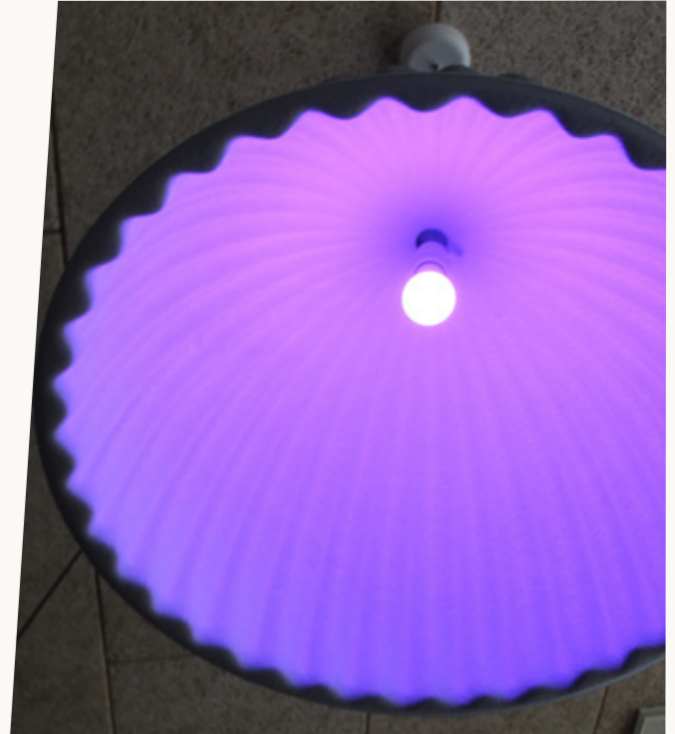
Sådan kommer I godt i gang med at bekæmpe støjen og forbedre de akustiske forhold på arbejdspladsen

- 1. Afklaring:**  
**Sæt støjen på dagsordenen**  
 Hvordan er det egentlig med støj her hos os? Første skridt til et svar er at tale om det - fx på et personalemøde. Erten som en helt åben snak, eller med afsæt i en konkret anledning: En klage, sygemeldinger, svarene i APV eller trivselsmåling, en kommende renovering et lign.
- 2. Kortlægning:**  
**Hvor er problemerne?**  
 Har vi problemer med støj? Og i så fald: Hvem oplever problemer og i hvilke situationer? For at skabe et sikkert grundlag for det videre arbejde, bør I kortlægge, hvordan støjen opleves. Brug fx APV eller trivselsmåling, måske suppleret med en Børnemiljøvurdering.
- 3. Analyse:**  
**Hvor kommer støjen fra?**  
 Hvor er de støjende steder? Hvornår opstår de støjende situationer? Den mest generende støj er normalt den, som kommer fra andre mennesker: Råb og skrig, larmende stemmer, børn der løber. Men musik, computerspil og støjende legetøj kan også give et højt støjniveau.
- 4. Handlingsplan:**  
**Sådan vil vi dæmpe støjen**  
 Læg en plan for, hvordan I kan dæmpe støjen. Det handler ikke kun om selve bygningen og akustikken, indretning, inventar og den daglige organisation og pædagogik kan også have stor betydning for støjniveauet. Overvej, om I har brug for professionel rådgivning.
- 5. Opfølgning:**  
**Information og spørg igen**  
 Giv grundig information til børn, forældre og kolleger, når I sætter støj-dæmpende initiativer i gang. Det kan I sig selv starte en positiv spiral, hvor alle bliver opmærksom på at dæmpe støjen og 'spiller med'. Og spørg igen efter et stykke tid og få klarhed over, om indsatsen har virket.

Læs meget mere om støj på arbejdspladsen og hent værktøj og inspiration på [www.arbejdsmiljoweb.dk/støj](http://www.arbejdsmiljoweb.dk/støj)

**BFA** Branche Fællesskab Arbejdsgiverne

Kilde: BFA Velfærd og Offentlig administration se endvidere [www.arbejdsmiljoweb.dk/støj](http://www.arbejdsmiljoweb.dk/støj)



### Børne- og ungecitater:



Vores yndlingshjørne er det hjørne, hvor der er en stor lounge. Det er hyggeligt, fordi der er et stort vindue, hvor der også kommer lys ind, og så står der 'hygge' og 'flirt' på skiltene.

Pige, 6. klasse, Klubben Lystrup



Jeg kan godt lide de nye akustikpaneler, de gør virkelig noget for lyden, og så er de også flotte.

Dreng, 5. klasse, Klubben Skødstrup



De nye vægge er med til, at der ikke er så meget larm længere. Man vil lidt hellere over i klubben, fordi man ikke længere tænker: Åh, jeg får ondt i hovedet, og det larmer mega meget. Nu er der virkelig stille, og det er rart.

Pige, 4. klasse, Klubben Skødstrup





## Kapitel 2

# Inspiration til rum – eksempler fra praksis



## Inspiration til rum – Eksempler fra praksis

Velkommen til vores inspirationsafsnit. På de følgende sider præsenterer vi en lang række eksempler fra praksis i rum og fritidsmiljøer i tekst og billeder.

Eksemplerne skal være med til at give jer inspiration til, hvordan I kan arbejde med de syv dimensioner, når I skal indrette og udsmykke rum i jeres fritidsmiljøer. Alle cases er hentet fra fritidsmiljøer i Aarhus. Vi har udvalgt eksempler på rum, som vi enten selv har været med til at udvikle, eller som vi har oplevet på vores rundture i Aarhus. Fælles for alle eksemplerne er, at der i udviklingen af dem er arbejdet med flere af de syv dimensioner.

I gennemgangen af de forskellige rum og indretninger har vi valgt de dimensioner, der er arbejdet særligt med de enkelte steder, og beskrevet dem. Det er vores håb, at eksemplerne fra praksis kan være med til at sætte gang i både idéerne, indretningen og udsmykningen af fritidsmiljøerne rundt omkring.





## Hvad siger børn og unge, der karakteriserer det gode børne- og ungemiljø?

Vi har igennem projekter interviewet børn og unge, der har deltaget i indretnings- og udsmykningsprocesser:

- » Det er fedt, at vi har designet klubben. Så føler man sig på en måde mere hjemme.  
Pige, 4. klasse, Juniorklubben Mårslet
- » Vi synes, at det er fedt, at vores ting bliver hængt op, og vi selv kan se, at de voksne faktisk værdsætter det, og at det ikke kun handler om de voksne.  
Pige, 4. klasse, Klubben Elsted
- » En klub skal være et andet sted end skolen og skille sig ud fra skoledagen.  
Ungerådet SYD
- » Jeg får mere lyst til at gå i klubben, fordi det er os selv, der har valgt, hvad der skal være af udsmykning.  
Pige, 4. klasse, Klubben Risskov
- » Sådan som rummet ser ud nu, så vil jeg sige, at her kunne jeg faktisk godt bo. Det kunne godt være mit værelse.  
Dreng, 5. klasse, Klubben Underground
- » Det at vi har fået lov til at være med til at indrette den nye klub, det gør bare, at det vi har lavet, det også er noget, som vi gerne vil have, der er her i klubben.  
Pige, 5. klasse, Juniorklubben Mårslet
- » Det er virkelig fedt, at man kan se, at det er børn, der har indrettet det, og ikke voksne – og man kan se, at det er os, der har lavet det.  
Pige, 4. klasse, Juniorklubben Mårslet
- » Det er da alligevel ret nice, hvis alt er på samme sted, både skole og fritid – så skal man ikke gå så langt.  
Dreng, 7. klasse, Klubben Læssøesgade
- » Jeg kommer ikke til at bruge klubben, når den flytter på skolen. Jeg er færdig med den skole!  
Dreng, 9. klasse, Klubben Læssøesgade

# 1. Værksted

Klub: Elsted Fritidsklub



## Pædagogisk aktivitet

Rummet er et værksted med plads til kreative aktiviteter lige fra brætspil til træarbejde, håndarbejde, maleri, tegning, perler og meget andet. Rummet er bygget op som et rum i rummet og er med til at danne rammen om de kreative udfoldelsesmuligheder i klubben. For at gøre det let for børnene selv at gå i gang med de kreative aktiviteter har designerne af rummet under designprocessen arbejdet med, at der skulle være mange åbne hylder, hvor materialerne kan stå tydeligt fremme. De har også arbejdet med, at der skulle være opslagstaver og hyldeplads, hvor børnene og de unge selv kan udstille deres værker.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Idéen med rummet var at skabe et inspirerende og attraktivt kreativt miljø. For at understøtte de kreative aktivitetsmuligheder har designerne af rummet sat billeder af pensler, værktøj, farver, maling mv. op. Rummets vægge er bygget af gammelt gulv fra en gymnastiksal, og der er generelt anvendt rå og utraditionelle materialer. For at skabe en hyggelig og behagelig stemning har de opsat glødepærer og LED-lysbånd under hylderne.

Rummets vægge er bygget af kanalglas med transparent effekt, så børnene også kan fornemme, hvad der foregår på den anden side. Farverne i rummet går igen i designet af stolene, radiatoren, bordet og på væggene.



## Symbolsk identifikation

Medarbejderne og børnene har selv designet og indrettet rummet. Stolene og bordet er fundet i skolens kælder. Børnene har sat stolene og bordet i stand og været med til at male og redesigne dem. De har også designet lamper og urtepotter. Rummet lægger op til, at børnene løbende kan udstille deres værker på de mange hylder.

De har lagt vægt på at skabe et kreativt frirum, og det var vigtigt for dem, at rummet skulle være noget andet end skolen. Fokus var arenaskifte fra skole til fritidsklub.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Elsted Fritidsklub

**Designer:** Favilla Studio

**Børnegruppe, som har deltaget i projektet:** 4.-5. klasse





## 2. Ungemiljø

Klub: Elsted Ungdomsklub



### Æstetik, stemning og atmosfære

Rummet indbyder til ren afslapning og hygge med vennerne i ungdomsklubben. Rummet er indrettet som et loungemiljø med gode muligheder for at slænge sig og hænge ud. Møblerne er bløde og utraditionelle og stråler af fritid og ungemiljø.

Farveholdningen grå, blå og orange går igen i møblerne, på madrasserne, i hængekøjen og på væggen, hvilket er med til at skabe ro og et sammenhængende udtryk.



### Indeklima

Rummet består af flere små rum, og designerne har ved hjælp af pendler og spots opnået en hyggelig belysning. Pendlerne er med til at skabe små zoner i rummet og ro. På væggene er der monteret akustikdæmpende vægplader, som er med til at regulere støjen i rummet.



### Differentierede fællesskaber

Rummet er bygget op i flere små forskellige zoner: et hængekøjeområde, et højt cafébord med barstole, bløde hynder i vindueskarmene, et lille rum i rummet, hvor man kan kravle ind, og et blødt sofaområde i forskel-

lige niveauer. Miljøerne i rummet er meget varierede og taler lige ind i et ungdomsmiljø. De unge er glade for at sidde mange sammen, snakke og hænge ud. De kan også godt lide at ligge tæt og komme hinanden ved på den måde.

Som rummet er bygget op med de forskellige små zoner i det store rum, skaber det mulighed for at indgå i det store fællesskab på mange måder.



### Symbolisk identifikation

I forbindelse med designet af rummet er der kørt en større inddragelsesproces, hvor de unge har udviklet idéer til rummet, og hvor de har bidraget til at udarbejde skitser og lave prototyper til, hvordan møblerne kunne designes. De unge har selv taget fotos og skabt malerier til udsmykningen af rummet.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen og Rasmus Mejdahl Brande

**Medarbejderteam:** Elsted Ungdomsklub

**Arkitekt:** Rasmus Mejdahl Brande

**Unggruppen, som har deltaget i projektet:** 6.-9. klasse







## 3. Hems og hule

Klub: Lystrup Fritidsklub



### Differentierede fællesskaber

Hemsen i klubben giver børnene mulighed for at trække sig i mindre grupper eller være sig selv. Hemsen er placeret oppe under loftet og har et jerngitter som gulv. Mange børn bruger rummet til at koble fra, finde ro og holde et break, både i skole og fritid.



### Æstetik, stemning og atmosfære

I rummet, hvor hemsen befinder sig, er der en hyggelig og rolig atmosfære. Det var børnenes idé, at temaet i rummet skulle være natur og afslapning, men det var også vigtigt for dem, at det skulle afspejle miljøet på byggelegepladsen, der ligger tæt på skolen og klubben. Der er derfor trukket nogle store birketræstammer ind i rummet, og børnene har været med til at tegne og male trækrone til stammerne. På væggen hænger der billeder af nogle af dyrene fra byggelegepladsen. Dørene er beklædt med folie, og børnene havde et ønske om, at der skulle et buddha-billede på døren. Buddhaen skulle symbolisere god karma og ro.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Lystrup Fritidsklub

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4.-5. klasse



Hemsen er fra Holmrís B8.

## 4. Små rum i rummet

Klub: Lystrup Fritidsklub



### Differentierede fællesskaber

Fritidsklubben ligger i et stort fællesrum på skolen og ud til gennemgangen, der forbinder skolens områder. Klubbens miljøer er således meget åbne. Medarbejderne og designerne har derfor skabt tre små rum i det store fællesrum. Afgørende har det også været at bremse løb og ned-sætte hastigheden gennem klubben.

Formålet med de tre små rum er at understøtte store og små fællesskaber i klubben.

Det første rum består af to sofaer. Sofaerne har høje rygge, der på en og samme tid skærmer af og virker støjdæmpende. Børn, der har brug for ro, kan trække herhen.

Det andet rum består af en mængde trækasser, som børnene selv kan arrangere. Nogle børn sætter kasserne op, så de skærmer af og næsten danner en hule. Andre kan godt lide at placere kasserne ovenpå hinanden, så man kan sidde højt.

Det tredje rum består af to sofaer, hvor børnene kan sidde og holde øje med klubbens hjerterum, køkkenet, og de kan også se, hvad der sker ude i skolegården. Her er der således mulighed for at være perifert deltagende i det store fællesskab.

Rummene bliver også brugt meget i skolesammenhæng, da de tilgodeser forskellige læringsstile og skaber rum for fordybelse.



### Sikkerhed og tryghed

Rummene er etableret for at skabe nogle inkluderende tryghedsbaser og rolige zoner i det store fællesskab. Her kan børnene trække sig hen, slappe af og finde ro – enten alene, sammen med vennerne eller en voksen. Sofaerne med de høje akustikdæmpende sider fungerer særligt til at favne de børn, der har brug for ro og lidt afskærmning.

De tre rum er placeret i forlængelse af klubbens køkken og hjerterum. De tre rum er derfor med til at fastholde børnene tæt på fællesaktiviteterne i klubben, og rummene kan også betragtes som en træningsbane for fællesskaber.



### Symbolisk identifikation

Børnene har malet og designet de farverige kugler, der hænger i loftet over rummene. Kugler skaber en hyggelig stemning og en følelse af, at man befinder sig i et fritidsmiljø, selvom rummene ligger på en skolegang. De farverige kugler går igen i fotografierne, som hænger på væggene i klubben, og de er på den måde med til at skabe en visuel sammenhæng i klubbens udtryk.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Lystrup Fritidsklub

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4.-5. klasse



OMSORG

SJOV



# 5. Multimedie-gamerrum, Welcome 2 cyberspace

Klub: Klub2teket/ungdomsskolehold



## Pædagogisk aktivitet

Aktivitetsrum for interesse- og deltagelsesfællesskab omkring computer-spil, e-sportsaktiviteter og research.



## Sikkerhed og tryghed

Designerne har skabt en tydelig kodning af rummet, der understøtter og nudger den ønskede adfærd. Et visuelt opslag markerer, hvor mange brugere, der må være i rummet, og denne regulering er med til at forebygge konflikter. Reguleringen er også med til at understøtte den psykiske sikkerhed og tryghed i rummet, så aktiviteterne kan fungere optimalt for børn og unge. Medarbejderne kan se gennem rummet og dermed følge med i aktiviteterne. Transparensen betyder, at der skabes sammenhæng mellem klubbens øvrige fællesskabsrum. Når brugerne spiller i to hold, fungerer halvæggen som afskærmning. Et gitter fungerer som tyverisikring.



## Indeklima

Lyset kan opdeles, så det enten lyser rødt eller blå – og på den måde er det med til at understøtte opdelingen af rummet i det røde og det blå hold. Lyssætningen i loftet bruges bevidst til regulering af støjniveauet i rummet og er en tydeliggørelse af, at man træder ind i et andet rum. Vinduet i rummet giver mulighed for udluftning.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Et indbydende kreativt miljø med et inspirerende æstetisk kunstudtryk. Specialdesignet inventar i rummet, der bl.a. er bygget af gammelt bøgetræ

af gulv fra en gymnastiksal. Brugere af rummet får en autentisk oplevelse ved at indgå i den pædagogiske aktivitet med diverse spilaktiviteter i rummet. Indretningen viser et bevidst valg af møbler og udstyr for at skabe æstetik, stemning og atmosfære i rummet.



## Symbolisk identifikation

Rummet skal bruges til gaming og research, og det er tydeligt kodet til e-sport. Gamerstole, dæmpet belysning, computerudstyr og graffitiudsmykning på halv- og helvægge er med til at understøtte oplevelsen af et e-sportsunivers.



## Funktionalitet

Indretning og organisering af rummet i forskellige zoner viser tydeligt, hvad det skal bruges til. Computerne er nummererede, og høretelefonerne og andet udstyr er hængt op i systemer. Medarbejderne har udviklet et bookingsystem med hængelåse, der fungerer som tidsangivere og dermed styrer den tid, som børnene og de unge bruger på at spille. Systematikken er med til at understøtte et af de pædagogiske formål – at børnene og de unge tager ejerskab og ansvar. De kan her være selvorganiserende i aktiviteten.

Idé/design: Detours by Dream Design

Graffitiudsmykning: Kunstner Christoffer Buch

Graffitiudsmykning på gitter: Gabriel Dzieslaw



## 6. Cafe i anneks

Klub: Klubben Nydam



### Æstetik, stemning og atmosfære

Medarbejderne, børnene og de unge har her arbejdet med at skabe et hyggeligt café-loungemiljø i et anneks. Rummet inviterer til hygge og afslapning, og atmosfæren er hjemlig, behagelig og varm. Børnene og de unges udtryk og aftryk skinner igennem både i indretningen og udsmykningen.



### Symbolisk identifikation

Indretningen og udsmykningen af annekset har kørt som en inddragelsesproces med 4.-9. årgang i klubben. Her har børnene og de unge på skift været med til at sætte deres præg på indretningen ved at redesigne gamle genbrugsmøbler, designe caféskilte og urtepotter og lave kunstværker og cafémotiver. Resultatet er en fantasifuld og hyggelig café med mange personlige og kreative børne- og ungeudtryk.



### Differentierede fællesskaber

Caféen fungerer som et frirum, hvor børnene og de unge har mulighed for at hygge sig – enten i store eller små grupper. Børnene og de unge kan også booke caféen til mindre grupper i klubbetiden og på den måde selv bestemme, hvem de er sammen med.

Caféen skaber rum for, at børnene og de unge kan mødes, snakke og hænge ud. Caféen bliver brugt både i fritidsklubben og ungdomsklubben. Endelig er der også mulighed for, at man kan slå dørene op og inddrage det store, overdækkede udeareal til større kreative projekter eller andre aktiviteter.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Klubben Nydam

**Børne- og ungegruppe, som har deltaget i projektet:** 4.-9. klasse



## 7. Multifunktionelt inventar i gangareal

Klub: Klub3/Ungemiljø Sødal i samarbejde med ungdomsskolen

**Projekt:** Etablering af fritidsmiljøet ved sammenflytning af skole og fritid. Børnene og de unge har under processen været inddraget via ungdomsskolehold og i selve byggefasen med fx nedrivning og klargøring af de eksisterende fysiske rammer i kælderarealet. Her er der blevet bygget møbelinventar. Formålet har været at udnytte gangarealets potentialer, og de er lykkedes med at skabe en indretning, der hænger sammen med det øvrige fritidsmiljø.



### Pædagogisk aktivitet

Børnene og de unge skal inspireres til at indgå i et kreativt fritidsmiljø. Det designbyggede inventar inviterer børnene og de unge til enten at deltage i fællesskabet eller til individuel fordybelse i siddenicher. De kan læse en bog, spille et spil på flippermaskinen eller være aktive og låne et skateboard eller en BMX-cykel til brug i det sammenhængende udemiljø. Det er også her, at fritidsmiljøets aktiviteter præsenteres i form af opslag.



### Indeklima

Designerne har eksperimenteret med fokuseret, farvet lyssætning i siddenicherne og med farvet lys i skiltene. Lyset skaber en hyggelig stemning i rummet som et alternativ til rengøringslys. I loftet er der hængt akustikregulerende plader op, og de spiller godt sammen med andre akustikregulerende materialer som det linoleum, der beklæder gulvet, og alt inventaret, der er bygget af genbrugstræ. I siddenicherne ligger der praktiske og rengøringsvenlige hynder, der er syet til formålet.



### Æstetik, stemning og atmosfære

Gangarealet opleves indbydende og kreativt eksperimenterende. Det kreative udtryk er tidssvarende og spiller sammen med klubbens øvrige fællesskabsrum. Designerne har anvendt genbrugsbyggematerialer som træ,

de har malet flader, og der er anvendt rødt linoleum i gangarealet, som er med til at markere gangarealet som en særskilt zone i rummet. Den røde linoleumsfarve er også med til at give varme i rummet. Materialerne skaber et farverigt og sanseligt udtryk. Designerne af gangarealets inventar har i deres arbejde haft øje for at skabe rum i rummet og for at skabe en visuel sammenhæng til køkkenet og klubbens øvrige fællesskabsrum.



### Symbolisk identifikation

Gangen er indrettet kreativt og sanseligt. Inventaret i gangarealet inviterer både til ophold og til aktivitet. Grej i gangen inviterer børnene og de unge til aktiviteter udenfor. Gangen skaber en god og sammenhængende oplevelse af pædagogisk aktivitet inde og ude – og fritidsmiljøet adskiller sig dermed fra den øvrige skolekontekst. I garderoben på væggen under krogene til overtøjet hænger der illustrationer af jakker, hatte mv., der er malet på træplader af en kunstner. Illustrationerne er med til at vise børnene og de unge, hvor de skal hænge deres jakker.



### Funktionalitet

Multifunktionelle møbelkonstruktioner med integreret aktivitetsmuligheder som sidde- og opholdssteder, klubinfotavle, flippermaskine, bogreol, garderobeplads, skilte for wayfinding og opbevaring af skateudstyr er alt sammen ting, der viser, hvad børnene og de unge her har af muligheder. Gangarealet er med til at sikre en optimal udnyttelse af rum og plads i fritidsmiljøet. Systematik er tænkt ind i den daglige brug ved eksempelvis at bygge et møbel, der fungerer som opbevaring af skateboards.

**Idé/design:** Colab

Ungdomsskolehold v. Niels Rønde, ungdomsskolekoordinator





## 8. Skateboards som udsmykning

Klubben Læssøesgade



### Indeklima

Designerne af hjørneområdet har skabt et indeklima med en eksperimenterende lysætning med lyskæde og pendler, som sammen skaber en dæmpet og fokuseret spotbelysning.



### Æstetik, stemning og atmosfære

Indbydende kreativt udtryk med slidte skateboards upcyclet til vægdekoration og genbrug af slidte vejskilte. Det genbrugte materiale afspejler skatermiljøet og giver et rå udtryk i rummet. I et hjørne er der opsat en opladerstation til mobiltelefoner og anden elektronik. Væggene er malet ultramarin i et afgrænset område som et rum i rummet.



### Symbolisk identifikation

Fritidsmiljøet er etableret med direkte tilknytning til en skate- og aktivitetspark i udemiljøet. Udsmykningen indendørs skaber en visuel sammenhæng med de pædagogiske bevægelsesaktiviteter udenfor. Inde- og udemiljøet bliver således bundet sammen på kreativ vis.

Idé: Klubben Læssøesgade





## 9. Små nicher i en klub på en skolegang

Klub: Elsted Fritidsklub



### Differentierede fællesskaber

Klubben ligger i et stort fællesrum og i forlængelse af en gang til klasselokalerne. Her er der bygget to siddenicher med borde og bænke. Mellem siddenicherne er der et lille rum med mange trækasser, som børnene selv kan stable og arrangere, som de har lyst til. Børnene holder af at bygge huler og huse ud af kasserne, så der opstår små rum i rummet.

Siddenicherne skaber nogle trygge rum, hvor man kan snakke og hygge i mindre grupper eller sammen med en voksen. Rummene skaber også mulighed for, at børnene perifert kan deltage i det store fællesskab. Dertil kan rummene også ses som en venteposition, der afskærmer lidt, men samtidig fastholder børnene tæt på de fælles aktiviteter som bordtennis og aktiviteterne omkring køkkenet.



### Symbolisk identifikation

I miljøet omkring siddenicherne er der arbejdet med en tydelig kodning af et fritidsmiljø. På vinduerne hænger der foliekunstværker, som børnene har lavet. Der er bygget en interaktiv fotoinstallation, hvor børnene har mulighed for at dreje på de tre dele, så de kan sammensætte siderne på forskellige måder. Motiverne er børn fra klubben i færd med forskellige fritidsaktiviteter. Farverne i installationen er karakteristiske UngiAarhus-farver.



### Indeklima

Over hvert bord hænger en pendellampe, som er med til at skabe et fokuseret lys, der skaber ro og samling. Pendlerne medvirker også til at styrke fordybelsen omkring de aktiviteter, som foregår ved bordene, fx brætspil i klubtid og læsning i skoletid. Det er børnene selv, som har designet lamperne.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Elsted Fritidsklub

**Fotograf:** Kathrine Iversen og Peter Ole Skaarup

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4.-5. Klasse





# 10. Markerspace i ungdomsskolen

Ungdomsskolen SYD/SYDVEST: Praksisskolen – et alternativt skoletilbud for unge

**Projekt:** At udvikle et makerspace-læringsmiljø til en mangfoldig vifte af tilbud i ungdomsskolen. Herunder nyetablering af Praksisskolen – et alternativt skoletilbud til unge med høj grad af ungeinddragelse. De unge har både været med i udviklingen af idéen og indretningen af værkstedet.



## Pædagogisk aktivitet

Fællesskab i et alternativt undervisningstilbud til unge. De unge har været aktive i udviklingen, design og etableringen af makerspace, hvor der har været forskellige håndværksmæssige værkstedsaktiviteter. Via Praksisskolen og forskellige ungdomsskolehold med mange aktiviteter bliver de unge støttet i deres afklaring af, hvilken uddannelse de skal vælge.



## Sikkerhed og tryghed

Lovkrav og bestemmelser omkring sikkerhed ved brug af elværktøj og maskiner er opfyldt. Arbejdsmiljø med fokus på ryddelighed, vedligehold og systematik. Der er mange, der bruger værkstedet, og derfor er det vigtigt, at der er et tydeligt system.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Rummet emmer af værksted og kreativitet, og her er blik for design detaljer. Designerne har gjort brugernes behov for system i værktøjet til en æstetisk funktionel del af værkstedsrummet. De integrerede opbevaringsvogne er beklædt med trætapet, og det skaber en opmærksomhed på materialelegbrug hos brugerne.



## Symbolisk identifikation

Rummet indeholder håndværktøj, maskiner og skilte, som visuelt guider brugerne i værkstedet. Værkstedet understøtter med sin design thinking og innovative løsninger en stemning af, at her er der både mentalt og fysisk højt til loftet.



## Funktionalitet

Mobile rulle vogne udgør en væg af opbevaringsskabe til diverse grej. De skaber mulighed for gode systemer og meget opbevaringsplads. De kreative skilte på rulle vognene viser, hvad de indeholder, og skiltene er med til at gøre dem brugervenlige. Et smartboard er integreret på væggen, og det kan underviserne og brugerne anvende til undervisning eller fremvisning af projekter. Opbevaringsvognene er placeret i et stort værkstedslokale, hvor der står maskiner, lasercutter og andre ting. De er en naturlig, integreret del af et makerspace-univers.



## Differentierede fællesskaber

Det er unge i undervisningsprojekter og ungdomsskolehold, der bruger stedet, men lokalområdets håndværkere og firmaer deltager også i udviklingen af det og har deres gang der.

**Idé/design:** Ungdomsskolen Aarhus SYD/SYDVEST, Praksisskolen, unge, undervisere, lærere/pædagoger





# 11. Samlingssted for fællesskab

**Pædagogisk ledet legeplads: Skansen Hus og Have**  
**Ungdomsklub/ungemiljø: Frederiksbjerg Ungi Aarhus Ungdomsskolen**

**Projekt:** Skansen Hus og Have er ombygget og gentænkt som et kreativt eksperimentarium – både indenfor og udenfor. Under hele projektet har designerne vægtet en høj grad af genbrug af husets oprindelige materialer. Børnene og de unge har været inddraget lige fra idéfase til selve udførelsen.



## Pædagogisk aktivitet

Rummet inviterer til fællesskab med fællesspisninger og som samlingssted for aktiviteter. Børnene og de unge introduceres til bæredygtighed, bl.a. ved brug af genbrugsmaterialer. Bæredygtighed er et tema, der går igen i alle kreative og eksperimenterende projekter i huset. Det er også her, børnene og de unge kan finde information om, hvad der sker på Skansen. Ugeplaner, opslagstavler og plakater giver her overblik over de kommende aktiviteter og events.



## Indeklima

Den kreative lysætning i lampedesignet med plexiglas fungerer som alternativ til rengøringslyset og giver et varmt og eksperimenterende lys i rummet.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Rummet er indrettet med indbydende, tidssvarende og bæredygtige materialer – både hvad angår inventar og specialdesignede møbler. Miljøet og æstetikken i rummet er farverigt og inviterer til mangeartede kreative aktiviteter. Samlingsstedet fungerer også som et hjerterum i fritidsmiljøet og spiller sammen med madværkstedet, der er et pædagogisk køkken. Her er plads til fællesspisning for en mindre gruppe.



## Symbolisk identifikation

Kreativt miljø med et innovativt og eksperimenterende udtryk i materialvalg og opfindsomheder, som vækker nysgerrighed og sanselige oplevelser. Overalt hænger der sjove, finurlige projekter, som børnene og de unge har været med til at lave. Projekterne er en del af indretningen og forstærker stedets symbolske identifikation som et eksperimenterende univers.



## Funktionalitet

Bord med bænke og gamle skolestole inviterer til ophold og fællesskab. Opslagstavle med daglig information er med til at understøtte følelsen af, at stedet er et naturligt samlingspunkt.



## Differentierede fællesskaber

Centralt samlingssted for alle stedets og områdets børn og unge samt familier i lokalområdet.

Skansen Hus og Have samarbejder også med forskellige foreninger i området, og dertil fungerer det også som et undervisningssted for ungdomsskoleaktiviteter og de lokale skoler. Samlingsstedet skaber mange muligheder for perifer deltagelse i det store fællesskab – børnene og de unge kan her både sidde for sig selv, læse og tegne eller sidde i en større gruppe og hyggesnakke sammen med vennerne.

**Idé/design:** Favilla Studio og Detours by Dream Design



## 12. Velkomstzone

Klub: Klubben Hjortshøj



### Æstetik, stemning og atmosfære

Formålet var at skabe en karakteristisk, varm og farverig velkomstzone til klubben. Indemiljøet skulle bindes sammen med udemiljøet. Klubben ligger ud til en skov, hvorigennem der også løber en hyggelig, lille å. Stemningen fra skoven og åen træder derfor frem i rummet og er med til at give et personligt udtryk i indgangen til klubben.

Medarbejderteamet, børnene og de unge har arbejdet med rå og utraditionelle materialer og har på original vis markeret arenaskiftet fra skole til fritid.



### Symbolisk identifikation

Det er børnene, der har fundet på motiverne i billederne, og det er også deres hænder, som indgår i fotografierne.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Klubben Hjortshøj

**Fotograf:** Peter Ole Skaarup

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4.-6. klasse



# 13. Rap-akademier og musikstudier

Ungdomsskolen ØST/VEST, Midtbyklubben og Klubberne Peter Fabers Vej

Ungdomsskolen ØST/VEST har etableret rap-akademier fordelt på syv matrikler med undervisningstilbud og musikfaciliteter. Akademierne er indrettet til brug for ungdomsskolens målgruppe og til brugerne i klubberne. Eksemplerne her er fra ungdomsskolens lokaler i klubberne Peter Fabers Vej og Midtbyklubben.



## Pædagogisk aktivitet

Interesse- og læringsfællesskab omkring musik og rap. De unge kan her modtage musikundervisning, og der findes også skriveværksted til sangtekster mv.



## Indeklima

Der er anvendt stemningsfuldt, fokuseret, farvet lys med spoteffekter, der understøtter musikuniverset, og opsat lyddæmpende effekter og opslagstavler. I musikrummet på Peter Fabers Vej er der monteret et jerngitter, der kan rulles ned og skærme af for instrumenterne.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Rummene opleves som indbydende musikuniverser. Udtrykket er kreativt, og der er plads til lounge og hygge i rummene. Der er eksperimenteret med vægudsmykning i træ, der har LED-farvet lys, der giver gode lyseffekter.



## Symbolsk identifikation

Musikinstrumenter fungerer som dekorative redskaber i rummet, og på væggene er der opsat inspirerende stickere og trætags som dekoration.



## Funktionalitet

Plug and play. Rummet er tonet til musikundervisning og står klar til brug. Der er plads til forskelligartet undervisning i rap, sang og produktion af musik. Designerne har prioriteret at systematisere opbevaringen af instrumenter og andet grej og dermed gjort det let for brugerne at opretholde orden i rummet.



## Differentierede fællesskaber

Det er muligt for alle unge fra 7. klassesettrin og opefter, der er tilmeldt rap-akademierne at benytte rummene. Derudover indgår musikstudierne som et væsentligt aktiv for klubbernes børn og unge.

Idé/design: Colabs, Ungdomsskolen ØST, Klubberne Peter Fabers Vej og Midtbyklubben



# 14. Indgang til fritidsklub

Klub: Elsted Fritidsklub



## Symbolisk identifikation

Fokus for arbejdet har været overgangen fra skole til fritid og det mentale miljøskifte. Børnene i klubben var med til at udvikle idéer til en indbydende og karakteristisk velkomstzone, og til hvordan man kunne ændre kommunikation og signaler ved overgangen mellem skole og fritidsmiljø. I den proces opstod idéen med forhængene på døren og skiltet i gulvet. Når man går igennem glaspartiet, ser man et stort *Velkommen til klubben*-skilt i gulvet med det grafiske motiv, som også er anvendt på alle UngiAarhus' busser. Derudover bliver man mødt af en allé af farvet LED-lys, der også er med til at markere fritidsområdet.

På væggen hænger en række skateboards, og radiatoren er malet med graffiti. Børnene har været med til at designe dørene og lave kunstværker til indgangspartiet. Det er tydeligt, at man træder ind i et UngiAarhus-miljø, da organisationens farver er brugt, og der er fokus på de fritidsaktiviteter, man kan lave i klubben.



## Indeklima

LED-lyset tænder kl. 14, når klubben åbner, og slukker igen, når klubben lukker. LED-lyset er indstillet, så det skifter farve. Belysningen er på den måde med til at markere vejen til klubben og understøtte en sanselig oplevelse af et fritidsmiljø.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Medarbejderne, børnene og de unge har arbejdet med idéen om at kickstarte følelsen af fritid og frirum. Målet var at skabe en festlig og inspirerende indgang, så alle kom i den rette stemning.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Elsted Fritidsklub

**Graffiti-kunstner:** Thomas Gottlieb Jakobsen, Kast Graffitiudmykning

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4.-5. klasse





# 15. Træ- og cykelværksted

Pædagogisk ledet legeplads: Skansen Hus og Have Ungdomsklub/ungemiljø: Frederiksbjerg Ungi Aarhus Ungdomsskolen

**Projekt:** Indretning af et værksted, der skaber mulighed for, at børnene og de unge introduceres til at skabe og udvikle egne kreative håndværksmæssige design. I værkstedets ene ende findes et cykelværksted, og i den anden ende kan børnene og de unge bygge og arbejde med træ.



## Pædagogisk aktivitet

Værkstedet er indrettet som et håndværksmæssigt kreativt eksperimentarium og øvebane for læring i at bruge håndværktøj og alternative materialer. Her kan man reparere cykler, bygge og kreere alverdens projekter.

Aktiviteterne kan medvirke til at understøtte afklaring af erhvervsrettet uddannelsesvalg og introduktion til bæredygtighed. Medarbejderne på stedet sørger i høj grad for, at materialerne bliver genanvendt, og de skaber mange innovative processer sammen med børn og unge.



## Sikkerhed og tryghed

Lovkrav omkring sikkerhed ved brug af elværktøj og maskiner er overholdt. Designerne har skabt en tydelig systematik i placeringen af elmaskiner og etableret aflåste skabe til det værktøj, som målgruppen endnu ikke har uddannelse til at bruge.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Sanselig, inspirerende og kreativ værkstedsstemning med fx skilte og dekorative børne- og ungeprojekter, der inspirerer til aktiviteter. Rummene er indrettet, så børnene og de unge bliver motiveret til at eksperimentere – enten frit eller som en del af forskellige workshops og projekter.



## Symbolisk identifikation

Håndværk, redskaber og materialer pryder vægge og borde. Her er udstillet mange do it yourself-eksempler, som understøtter værkstedets pædagogiske learning by doing-tilgang. Værkstedet kan ses som et pusterum fra hverdagens hurtige tempo. Her er ro og plads til fordybelse.



## Funktionalitet

Værkstedet er indrettet med arbejdsborde, opbevaringsskabe, synlige redskaber og med tilgængelige materialer, der er opbevaret systematisk og med visuelle opslag, der fortæller, hvor ting bor.



## Differentierede fællesskaber

Her er der mulighed for, at børnene og de unge i større eller mindre grupper kan bygge og være kreative sammen med en voksen eller uden en voksen.

Idé/design: Detours by Dream Design





# 16. Cafe i Ungdomskulturhuset (UKH)

Ungdomskulturhuset (UKH), Kulturforvaltningen, Aarhus Kommune

Et kulturhus for unge i alderen 15-30 år. Et mangfoldigt sted, der rummer mange forskellige mennesker, og hvor der er plads til kreative udfoldelser, iværksætterier og events. Ungdomskulturhuset er samarbejdspartner med UngiAarhus, hvor der bl.a. tilbydes ungdomsskolehold.

**Projekt:** Etablering af et område, hvor unge selv kan varme mad og gøre brug af køkkenfaciliteter. Alt blev indrettet med genbrugsmaterialer fra det tidligere Aarhus Amtssygehus. Fokus for opgaven har dermed også været bæredygtighed.



## Pædagogisk aktivitet

Et samlingssted, hvor der er plads til samtale.



## Indeklima

Området blev indrettet med eksperimenterende lyssætning med dæmpet, fokuseret lys i disk og med lamper over bordene.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Formålet var at skabe en indbydende caféstemning med et tidssvarende og eksperimenterende kreativt udtryk. De forskellige gedigne, rå genbrugsmaterialer skaber designmæssige kontraster i indretningen. Genbrugsmaterialer kan være rustfrit stål, træ, beton mv.



## Symbolisk identifikation

Caféoplevelse – madværksted med skrift og tegninger på væggen, der er med til at indikere café. Væggen er malet med sort tavlelak.

”Et attraktivt miljø må gerne føles som en blanding af en udvidet dagligstue og en hyggelig café.”

Malene Farup, fysisk facilitator, Ungdomskulturhuset

**Fysisk facilitator/arkitekt:** Malene Farup og Klara Lyshøj  
Unge i UKH

**Foto:** Malene Farup



# 17. Lysende indgang i fritids- og ungdomsklub

Klub: Ellevang Fritids- og Ungdomsklub



## Symbolisk identifikation

Medarbejderteamet, børnene og de unge har her arbejdet med at skabe en tydelig og karakteristisk velkomstzone til klubben for at markere et arenaskifte fra skole til fritid. Indgangen er oplyst af farvet LED-lys, som kan ses på lang afstand, og som virker meget indbydende. Der er en tydelig skiltning ned til klubben. Børnene og de unge har tegnet billederne til de fem lysende LED-lamper, der udtrykker klubbens værdiord: troværdighed, fællesskab, venskab, engagement og respekt. Tegningerne er monteret med folie.

På væggen hænger der store fotografier, der viser de aktiviteter, som man kan lave i klubben. Det er børnene og de unge selv, der har fundet på billedernes motiver.



## Indeklima

Indgangen er præget af farvet LED-lys. LED-lyset skifter farve løbende og er tidsindstillet, så det tænder, når klubben starter, og slukker af sig selv igen, når klubben lukker. LED-lyset er med til at skabe en imødekomende stemning og fornemmelse af fritidsmiljø. Formålet er, at børnene og de unge bliver nysgerrige og får lyst til at komme ned i klubben.



## Sikkerhed og tryghed

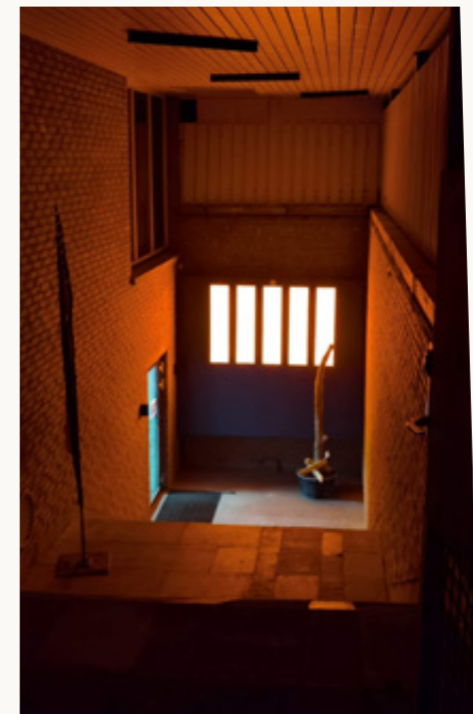
Den oplyste og farverige indgang skal være med til at gøre *vejen til klubben* tryk og sikker.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Klubben Ellevang

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4. og 7. klasse





# 18. Multiaktivitetshallen

Klub: Klub2teket

**Projekt:** At skabe et multifunktionelt aktivitetsrum med plads til mange bevægelsesaktiviteter, der skulle være en integreret del af klubben.



## Pædagogisk aktivitet

Børnene og de unge kan her møde hinanden på kryds og tværs af interesser og fællesskaber, og de kan spille bordtennis og pool, danse, klatre, kravle og sidde og hænge ud.



## Sikkerhed og tryghed

Designerne har skabt et slidstærkt miljø med plads til mange forskellige aktiviteter. Når børnene og de unge opholder sig her, kan de samtidig overskue resten af rummet og følge med i, hvor de andre er, og hvad de laver. Der er tænkt over at lave små rum og nicher i det store rum.



## Indeklima

Alternativ lysætning med lyskasser. Lyddæmpning i form af trækonstruktioner og kunstgræs.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Rummet er indrettet som et kreativt miljø, hvor kun fantasien sætter grænser for, hvad det kan bruges til. Designerne har valgt og sammensat farver, der skaber en visuel sammenhæng i rummet.



## Symbolsk identifikation

Højt til loftet og robusthed i materialevalg er kodeord for rummet. Børnene og de unge kan enten tonse rundt eller slappe af på træplateauerne. Multirummet er fx indrettet med enkeltstående træsiddemoduler, der kan flyttes rundt i rummet, og derved understøtter de den ønskede aktivitet. Møblerne i rummet giver en oplevelse af et skævt og rå udtryk.



## Funktionalitet

De multifunktionelle trækonstruktioner fremmer børnene og de unges lyst til at lege, sidde, ligge, danse, klatre og bevæge sig. Det er et rum, der skaber lyst til mangeartede bevægelsesaktiviteter.

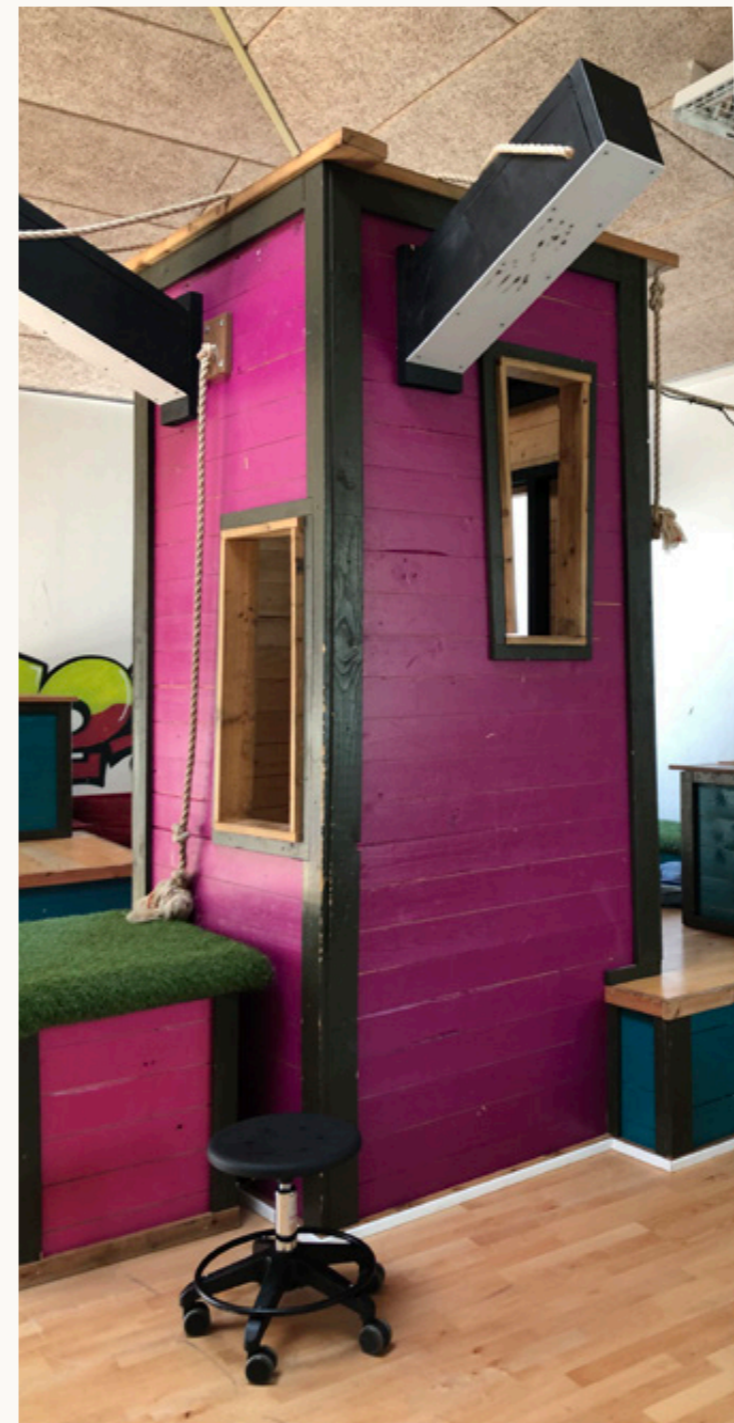


## Differentierede fællesskaber

Multirummet er et centralt samlingssted for alle klubbens brugere. Børnene og de unge kan enten være sammen i det store fællesskab, i mindre, afgrænsede interessefællesskaber eller alene. Rummet skaber også mulighed for perifert at deltage i de aktiviteter, der foregår i rummet.

**Idé/design:** Detours by Dream Design

**Graffitiudsmykning:** Gabriel Dzieslaw



# 19. Fritidsklub i fællesrum på skolen

Klub: Lystrup Fritidsklub



## Æstetik, stemning og atmosfære

Klubben ligger i et stort fællesrum på skolen, og derfor har de involverede medarbejdere og børn særligt arbejdet med udsmykningen og toningen af et fritidsmiljø. Vigtigt var det at give rummet farve og energi. Alt inventar og alle møbler og akustikdæmpende vægge er bygget i krydsfiner for at skabe et ensartet udtryk.



## Symbolsk identifikation

Børnene i fritidsklubben har malet og designet kugler, der er blevet taget billeder af. Billederne er blevet trykt og hængt op som en sammenhængende fotocollage i rummet. På den måde præsenteres børnenes personlige og kreative udtryk gennem kuglerne, og de er selv med på billederne, da det er deres hænder, som man ser holde kuglerne. Billederne er taget foran skolen og klubben ved en lille sø for at trække stemningen fra udemiljøet ind i fritidsklubben.

Børnene har også lavet tegninger og malerier til dørene i klubben. De har arbejdet med at fortolke skolens værdiord, som er nysgerrighed, viden og glæde, og dertil klubbens værdiord, som er *fællesskab* og  *kreativitet*. Børnenes tegninger og malerier er blevet sat sammen i nogle store collager, som er blevet trykt på slidstærkt folie og monteret på dørene.

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Lystrup Fritidsklub

**Fotograf:** Kathrine Iversen og Peter Ole Skaarup

**Børnegruppen, som har deltaget i projektet:** 4.-5. klasse







# 20. Madværksted og samlingssted

Klub: Klubben Tranbjerg

**Projekt:** Opgaven var at skabe en visuel sammenhæng i fritidsmiljøets samlede rum og at fokusere på de uudnyttede potentialer. Den blev løst ved at observere arbejdsgangene i den pædagogiske praksis og ved små interviews og samtaler med børnene, de unge og medarbejderne. Her er blevet skabt en fornyet sammenhæng mellem rum og pædagogik i det pædagogiske køkken. Opgaven var at optimere rummenes udtryk med vægt på at understøtte en æstetisk stemning og atmosfære i det samlede fritidsmiljø.

Et af fritidsmiljøets to køkkener blev malet. Bordpladen på halvmuren blev fornyet med ekstra bredde for at gøre den lettere at bruge, og der blev placeret høje stole. Et vitrineskab blev sat op som dekoration på væggen, og der blev bygget en multifunktionel køkkenø.



## Pædagogisk aktivitet

Plads til fællesskab og samtale i et pædagogisk køkken med madværksted. Drop in-sted for spisning af madpakker med tehygge for klubbens børn og unge. Køkkenet kan bruges på mange måder. Mindre grupper af børn og unge kan spille eller snakke ved højbordet, og andre kan deltage perifert, når der fx snittes grønt til klubbens fællesspisninger, som serveres i et af klubbens øvrige store fællesskabsrum.



## Sikkerhed og tryghed

Brandbekæmpelsesmateriale er centralt placeret. Brugere opnår en følelse af sikkerhed, ved at de kender funktionerne og ved at være i stand til at kunne overskue miljøet. I køkkenet er der et åbent kig til gangarealerne og de tilstødende lokaler i fritidsmiljøet. Der er en mere tydelig kodning af rummets intuitive anvendelsesmuligheder.



## Indeklima

Der er opsat arbejdspendler, der giver et fokuseret lys over højbordet som et alternativ til "rengøringslyset". Køkkenet har ventilation. Brugere i rummet har en generel oplevelse af systematik, da alle ting bor på faste pladser.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Rummet har gennemgået en rejse fra et hvidt industrikøkken til at blive et køkken med atmosfære. Køkkenet udstråler en fornyet æstetik, og her er en sansemættet stemning. Fra loftet hænger planter, og på væggene gamle tallerkner, der er fundet i en genbrugsbutik. De gamle Louis Poulsen-arbejdspendler er fundet på et kælderdepot. Køkkenet er blevet omorganiseret, så det er lettere at rydde op, og det fremstår mere ordnet. Med få greb er rummet blevet mere tidssvarende, og det har et moderne, farverigt udtryk, der understøtter fritidspædagogikken.



## Funktionalitet

Multifunktionelt, pædagogisk køkken til fremstilling af mad. Her er der opbevaringsplads og en køkkenø, der giver arbejdsplads til børn og unge. Et højbord skaber mulighed for mange forskellige aktiviteter.



## Differentierede fællesskaber

Centralt samlingssted for alle klubbens brugere på forskellige tidspunkter i løbet af dagen.

Børnene og de unge kan her indgå i små og større fællesskaber, ligesom de kan fordybe sig individuelt.

**Idé:** Sanne Kamp Jønsson

**Idé/design:** Detours by Dream Design, Mads Binderup





FØR



EFTER



# 21. Klubrummet

Lystrup Ungdomsklub



## Pædagogisk aktivitet

Klubrummet er et fælles samlingspunkt, hvor de unge kan komme og hænge ud efter skole. Rummet indbyder også til, at man kan sidde rundt om bordet og lave kreative aktiviteter, hygge og snakke med vennerne.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Der er arbejdet med at skabe et råt ungemiljø og arenaskifte fra skole til klub. Klubben ligger i skolens D-hus, hvor alle væggene er af røde mursten. For at bryde med de røde mursten er der skabt en kreativ væg med mange trækasser, som de unge selv har designet. Bagvæggen er beklædt med OSB-plader, som er grundet med en sort, transparent maling, så man kan fornemme træets strukturer.

Trækassevæggen er med til at skabe varme, hygge og personlighed i rummet. På døren ses et stort billede af en glødepære, som er monteret med slidstærkt folie. Bordet er bygget af et gammelt halgulv, og de akustikdæmpende collager er bygget i genbrugstræ.



## Symbolisk identifikation

Trækasserne er gamle vinkasser, som er hentet i en vinbutik. De resterende kasser er købt i Ikea. Det er de unge, der har designet trækasserne, urtepotterne, lamperne over bordet og spraydåselamperne i hjørnet.

Kassevæggen skaber mange gode, små rum og steder, hvor de unges kreative produktioner løbende kan udstilles. Samtidig giver kasserne også mulighed for, at man kan stille forskelligt materiale frem, som de unge kan lade sig inspirere af, tage frem og gå i gang med.



## Indeklima

De tre akustikvægge er bygget i genbrugstræ og sat op som en kreativ og rå collage. Lamperne er med til at skabe ro, hygge og samling omkring bordet.

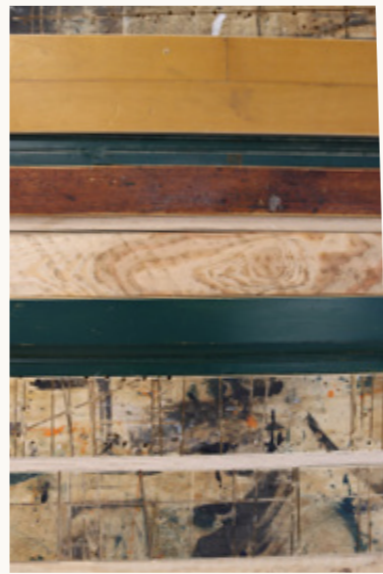
**Ungegruppe:** 6. og 7. klasse

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Lystrup Ungdomsklub

**Designer (bord og akustikdæmpende vægge):** Favilla Studio





## 22. Aktivitetsrum

Klubben Underground

Primært fritidsklub om eftermiddagen og aftenåben for ungdomsklubben

**Projekt:** Klub og skole var flyttet sammen, og opgaven var at skabe en mere æstetisk og stemningsfuld fritidsatmosfære. Medarbejderne oplevede, at aktivitetsrummet ikke var udnyttet optimalt. De stod midt i en pædagogiske ibrugtagning af rummene, og deres ønske var, at børnene og de unge i højere grad opholdt sig i aktivitetsrummet, og at de tog del i de aktiviteter, der var her. Rummet virkede trist, og de hvide vægge og klinkegulvet gav associationer i retning af, at man opholdt sig i en eller anden afdeling i den lokale svømmehal. Rummet skulle desuden indgå som et pauserum for skolens AKT-indsats i skoletiden. Pigerne blev spurgt om, hvordan de kunne tænke sig at bruge rummet – rummet skulle være rammen for bl.a. spilaktiviteter og plads til pigehygge. Et væsentligt ønske til indretningen af rummet var også, at de unge i høj grad skulle kunne deltage perifert i aktiviteterne. Resultatet blev, at der blev indrettet små rum med plads til stille samtale og hyggezone med sofasurfing.



### Pædagogisk aktivitet

Fællesskab med bevægelse og spilaktivitet – mulighed for perifer deltagelse, hygge, samtale, pauserum, læsehjørne og brætspil i loungeområdet.



### Indeklima

Udfordringen var, at rummet fungerede som et gennemgangsrum til toilet, garderobe og personalefaciliteter, og at rengøringslyset i rummet var meget koldt og dominerende. Designerne satte en lyskæde op i et forsøg på at skabe hyggebelysning, og det gav mulighed for, at brugerne kunne slukke for det skarpe rengøringslys.



### Æstetik, stemning og atmosfære

Rummet fik en mørkere farve for at skabe en mere hyggelig stemning. Der blev fundet en gul 70'er-retroreol i skolens kælder. De slidstærke lædersofaer blev fundet i et genbrugsshoppingcenter, og diverse pimpting på loppemarkeder. I indretningen af rummet har der været fokus på at skabe et tydeligt arenaskifte fra skole til fritid.



### Symbolisk identifikation

Navnet på klubben blev skrevet med graffitikunst på en væg, hvor børnene og de unge også selv kan skrive tekster i en taleboble. Et andet tiltag for at få børnene og de unge til at føle ejerskab over deres klub var at male en søjle med tavlelak, så de her selv kunne tegne og skrive. Da projektet sluttede, blev pigerne opfordret til at "gå amok" og tegne med Posca-tuscher på det runde bord for at opnå et kreativt udtryk.



### Differentierede fællesskaber

Aktivitetsrummet skulle tiltrække hele målgruppen fra 11 til 17 år, og særligt fokus skulle der være på at skabe ekstra hygge og en samtalesofa henvendt til pigerne. Alle måtte gerne opholde sig ved spilaktiviteterne. AKT-medarbejderne skulle kunne bruge rummet som bl.a. pauserum for eleverne.

**Idé:** Sanne Kamp Jønsson

**Børnegruppe, som har deltaget i projektet:** Primært pigerne i fritidsklubben

**Kunstner:** Kast Graffitiudsmykning



# 23. Knallertundervisningslokale i ungdomsskolen, Motorgården

Ungdomsskolen: Bydækkende knallertundervisning



## Pædagogisk aktivitet

Knallertundervisning.



## Sikkerhed og tryghed

Alle lovpligtige krav til sikkerhed ved garageopbevaring er overholdt. For brugerne er der en tryghed forbundet ved at opleve den orden og systematik, der er i rummet. Undervisningsmaterialer og knallerter overholder alle undervisnings- og sikkerhedsmæssige krav.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Et undervisningslokale, der er let at rydde op, og hvor det tydeligt fremgår, hvor ting hører hjemme, og hvor knallerterne skal parkeres. Indretning af rummet gør det let at undervise, og her findes alt nødvendigt undervisningsmateriale.



## Symbolisk identifikation

Hjelme, sikkerhedsveste og knallerter viser, hvad rummet skal bruges til. Garageanlægget bliver brugt af mange, og derfor er der brug for orden. Designerne har med en klar struktur tydeligt markeret behovet for orden i rummet.



## Funktionalitet

Undervisningen foregår midt i lokalet. Knallerter og tilgængeligt sikkerhedsudstyr er placeret på en måde, så underviseren naturligt placerer sig i midten, og herfra kan vedkommende se alle deltagere i rummet. Rummet afspejler en klar og tydelig struktur og systematik. Der er orden, og det er nemt at se, hvor tingene skal være.



## Differentierede fællesskaber

Tilbud til alle unge i Aarhus Kommune fra 14½ år.

Idé/design: Ungdomsskolen, UngiAarhus SYD/SYDVEST



# 24. Periferdeltagelse i fællesskabet

## Klubben Underground

**Projekt:** Efter RULL-proces med etablering af fritidsmiljø sammen med skolen var opgaven at understøtte den pædagogiske ibrugtagning med vægt på at skabe en højere grad af stemning, æstetik og atmosfære i fritidsmiljøet. Alle rum var malet hvide, og rummene virkede kliniske og uinspirerende. Væggene fik farver for at understøtte arenaskiftet fra skole til fritid. Et pædagogisk køkken og spiseområde var fritidsmiljøets største fællesrum. En væg blev sort, og en sofa blev placeret på et centralt sted for at skabe mulighed for ophold, hygge og perifer deltagelse. Gangarealet fik derved også mulighed for ophold.



### Pædagogisk aktivitet

Central placering af en sofa i klubbens fællesskabsrum for at skabe mulighed for ophold, værested og perifer deltagelse i klubbens øvrige aktiviteter.



### Æstetik, stemning og atmosfære

Farve på væggene skabte stemning, og for at sætte fokus på klubbens medborgerskabstækning blev ungerådets postkasse centralt placeret. Skilte blev hængt op, og store planter sat på gulvet. Klubbens ugeoversigt med ugens program blev visuelt struktureret med farvet tape.



### Funktionalitet

Opholdssted og information om aktiviteter i løbet af ugen. Designerne skabte et sofaopholdssted for at styrke følelsen af fællesskab og mulighed for perifer deltagelse i aktiviteterne i køkkenet og ved spiseområdet.



### Differentierede fællesskaber

Centralt samlingssted for alle klubbens brugere og medarbejdere.

**Idé:** Sanne Kamp Jønsson  
Medarbejderne i Klubben Underground



# 25. Sportsbaren

Lystrup Ungdomsklub



## Pædagogisk aktivitet

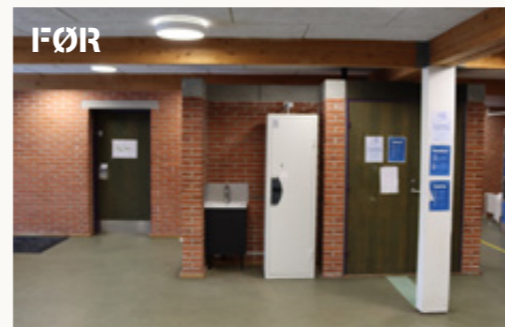
Sportsbaren er velkomstzonen i klubben og samlingspunkt i det store fællesrum, hvor man bl.a. kan spille pool, spise og være sammen med vennerne. Det er også rammen for aftenåbninger og fællesspisninger. I sportsbaren kan de unge sidde og hænge ud og holde øje med, hvad der sker af andre aktiviteter i klubben. Det er også her, at de unge kan varme mad i mikrobølgeovnen, koge vand til te eller låne et brætspil. Sportsbaren ligger i forlængelse af en lille café, som er blevet bygget i klubben. Her kan de unge også trække ind og spise.

Sportsbaren ligger i et fællesrum, hvor 6. og 7. klasserne har klasse-lokaler. I skoletiden er der derfor også mulighed for, at man kan sidde i mindre grupper og fordybe sig.



## Æstetik, stemning og atmosfære

I designet af sportsbaren er der lagt vægt på at skabe et rå og cool look, der signalerer fritid. Rummet skal være uformelt. Skabslågerne er beklædt med folie, og over sportsbaren er der bygget en lyskasse, hvor der står Klubben, og som lyser i forskellige LED-farver. LED-lyset tænder kl. 14, når klubben åbner, og slukker kl. 21.30, når klubben lukker.



## Symbolisk identifikation

De unge har designet og dekoreret spraydåselamperne, som hænger i klynger over bordet. Det er også de unge, der har lavet caféskiltene og designet urtepotterne, som ses i baggrunden.

**Ungegruppe:** 6. og 7. klasse

**Projektkonsulent:** Kathrine Iversen

**Medarbejderteam:** Lystrup Ungdomsklub

**Designer (sportsbaren, lyskassen og bordet i caféen):** Favilla Studio







# 26. Den pædagogiske værktøjskasse

Projekt: Den pædagogiske værktøjskasse i UngiAarhus ØST og UngiAarhus VEST



## Funktionalitet

Den pædagogiske værktøjskasse er betegnelsen på en opbevaringsreol, hvor analoge pædagogiske og fagdidaktiske materialer samt faglitteratur er samlet på ét sted. Hensigten er at understøtte og udvikle den pædagogiske faglighed, ved at medarbejderne i enhederne bl.a. opbevarer relevante og tidssvarende pædagogiske arbejdsredskaber.

Reolen indeholder bl.a. følgende materialer:

- Diverse materialer til brug i arbejdet med SLF – stærkere læringsfællesskaber
- Diverse redskaber til brug i arbejdet med kvalificeret selvbestemmelse og vitaliseringsmodellen
- Børne- og ungepolitikken
- Fritids- og ungdomsskoleplanen
- Materialer fra kursusforløb
- Projektbeskrivelser mv., som ikke indeholder personfølsomme oplysninger

”Den pædagogiske værktøjskasse” er udviklet af den pædagogiske udviklingsgruppe (DPU). Gruppen består af de faglige koordinatore Stine Yde fra UngiAarhus VEST og Søren Küsch Larsen fra UngiAarhus ØST. Reolen er opstillet i kontorer i de fritidspædagogiske miljøer i de to områder i UngiAarhus. Udviklingsgruppen fornyer og tilføjer løbende tidssvarende materiale.



## Æstetik, stemning og atmosfære

Opbevaringsreolen tilfører i designudtrykket en skæv kreativ stemning og atmosfære til fritidsmiljøets personalekontor. Den malede bagplade og opbevaringskasserne skaber kontrast til træsorten, og skriften *Den Pædagogiske Værktøjskasse* er med til at tydeliggøre reolens anvendelsesformål.



## Symbolsk identifikation

Den pædagogiske værktøjskasse bestræber sig på at samle de vigtigste fagdidaktiske materialer, som har betydning for arbejdet i Børn og Unge i Aarhus og UngiAarhus på ét sted. Der er skabt rum for både et lokalt og fælles børne- og ungefagligt pædagogisk indhold. Idéen er, at medarbejderne helt konkret kan gå til den pædagogiske værktøjskasse og spørge om hjælp. Indholdet af reolen skal derefter gerne kunne levere et brugbart svar. Opbevaringsreolerne er med til at underbygge UngiAarhus-udtrykket i alle de fritidsmiljøer, hvor den er en del af indretningen.

**Idé/design:** Colabs

Den pædagogiske udviklingsgruppe i UngiAarhus ØST og VEST



# 27. Fælleslokale i fritidsmiljø og skole

Klub: Klubben Risskov

**Projekt:** I 2019 flyttede klubben sammen med skolen i nyrenoverede lokaler. Skolen indrettede et fælleslokale som et ordinært klasseundervisningslokale. Lokalet var fyldt med borde og stole, hvilket var en stor udfordring i fritidsmiljøet, hvor der også var behov for at benytte fælleslokalet. Medarbejderne i klubben skulle hver dag flytte borde og stole for at klargøre rummet til de pædagogiske aktiviteter i klubtiden. Det gjorde ikke rummet særligt attraktivt. Flere børn og unge udtrykte, at det ikke var rart at være i rummet i fritiden, fordi de også havde haft undervisning her i skoletiden.

I forbindelse med en omrokering af klasser på skolen opstod der et behov for at flytte klassens elever til et andet lokale på skolen. Enkelte elever deltog i et særligt undervisningsprojekt, og de flyttede i stedet ind i fælleslokalet. Denne omrokering skabte således nye muligheder for, at lærere, pædagoger, børn og unge i klubben kunne samarbejde om at gentænke rummets indretning. De mange borde og stole blev flyttet ud. Lokalet blev indrettet på ny og blev langt mere brugbart som fælleslokale i fritidstilbuddet.



## Pædagogisk aktivitet

Fælleslokalet understøtter undervisning og fritid og giver mulighed for at udfolde de fritidspædagogiske aktiviteter for og sammen med børnene og de unge. Her er plads og ro til fordybelse, til at læse en bog og til

at sidde sammen og arbejde med lektier. Her kan børnene og de unge også spille brætspil, hygge og snakke. Fælleslokalet benyttes i fritidsmiljøet som velkomstzone, hvor pædagogerne møder og støtter børn og unge, der har brug for hjælp i overgangen fra skole til fritidsmiljø.



## Funktionalitet

Fælleslokalet er delvis fleksibelt indrettet med inventar, der er fastmonteret, og andet inventar, der er flytbart. Indretningen tilgodeser både undervisningssituationen og anvendes til forskellige fritidsaktiviteter.

Dinerstationerne gør det muligt for børnene og de unge at sidde i små grupper, og stationerne bruges også i forbindelse med fællesspisningsarrangementer. Enkeltmandsborde og -stole benyttes i undervisningen. En reol rummer bøger, tegneserier og magasiner. En sofa, lænestol og lille sofabord skaber et rum i rummet midt i lokalet.

I det ene hjørne er der opstillet et aflåseligt opbevaringsskab, som lærerne og pædagogerne deler. Skabsfunktionen gør det muligt at opbevare materialer samt holde orden i lokalet, så det fremstår ryddeligt. I det andet hjørne er der opstillet en mindre "medarbejderstation" i form af en reol med skabslåger. Reolen og opbevaringsskabet er funktionelle og lettilgængelige i undervisningen og i den pædagogiske praksis. Smartboard-tavlen og opslagstavlen anvendes både i skole og fritid.





### Differentierede fællesskaber

I undervisningen er rummet tilegnet en mindre gruppe af udskolings-elever. Eleverne har behov for at indgå i mindre sammenhænge med ro og afskærmning for at øge koncentrationen og fordybelsen i undervisningen.

I fritidsmiljøet er lokalet udviklet som et "stillerum" for hele målgruppen i klubfællesskabet. Børn og unge i udsatte positioner eller med særlige behov opholder sig ofte i lokalet og indgår i små interessefællesskaber. Her kan børn og unge trække sig fra det øvrige klubliv og være sammen i mindre grupper eller alene.



### Æstetik, stemning og atmosfære

To vægge i rummet er malet grønne. Den grønne farve er med til at skabe varme, og farven gør det visuelt mørkere og mere hyggeligt. Der er valgt møbler og gulvtæppe i dæmpede farver og få billeder på væggene. Sofaen, lænestolen og gulvtæppet er købt i en genbrugsbutik. Dinerstationerne, som er bygget af træ, tilfører rummet et rå udtryk. Rummets særlige kendetegn giver en stemning og oplevelse af atmosfære og visuel æstetisk ro. Børn og unge, der benytter rummet, kalder det Lagunen.



### Sikkerhed og tryghed

Børn, unge og medarbejdere udtrykker, at det er rart at opholde sig i stillerummet. De øvrige rum består overvejende af gennemgangsrum. Oplevelsen af rummet er, at det skaber en psykologisk sikker ramme. Det er rart og behageligt at opholde sig i.



### Indeklima

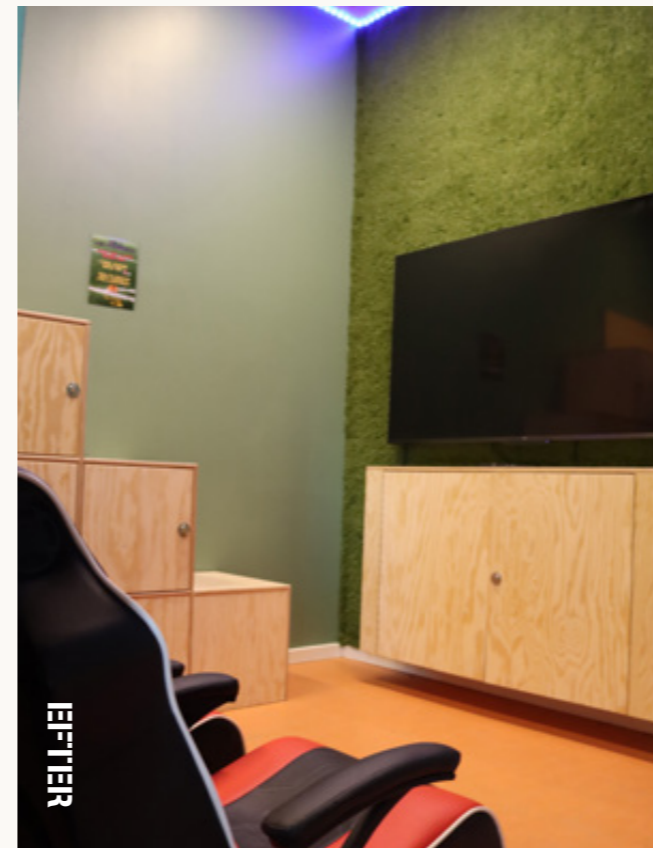
Der er fokus på indeklimafaktorer såsom udluftning, temperaturreguleringer og et tidssvarende ventilationsanlæg for at sikre luftkvaliteten. Personalet og ledelsen har prioriteret ophæng af gardiner for at skærme af for solen, idet der kan være store varmeudsving med høje, sydvendte vinduespartier. Rummet er defineret som stillerum for at minimere støjen, og børnene, de unge og personale bliver her opfordret til at have en rolig adfærd. Rengøringslyset i loftet kan dæmpes. På sigt vil klubben prioritere ophæng af lamper, som kan give et fokuseret lys over bordene.

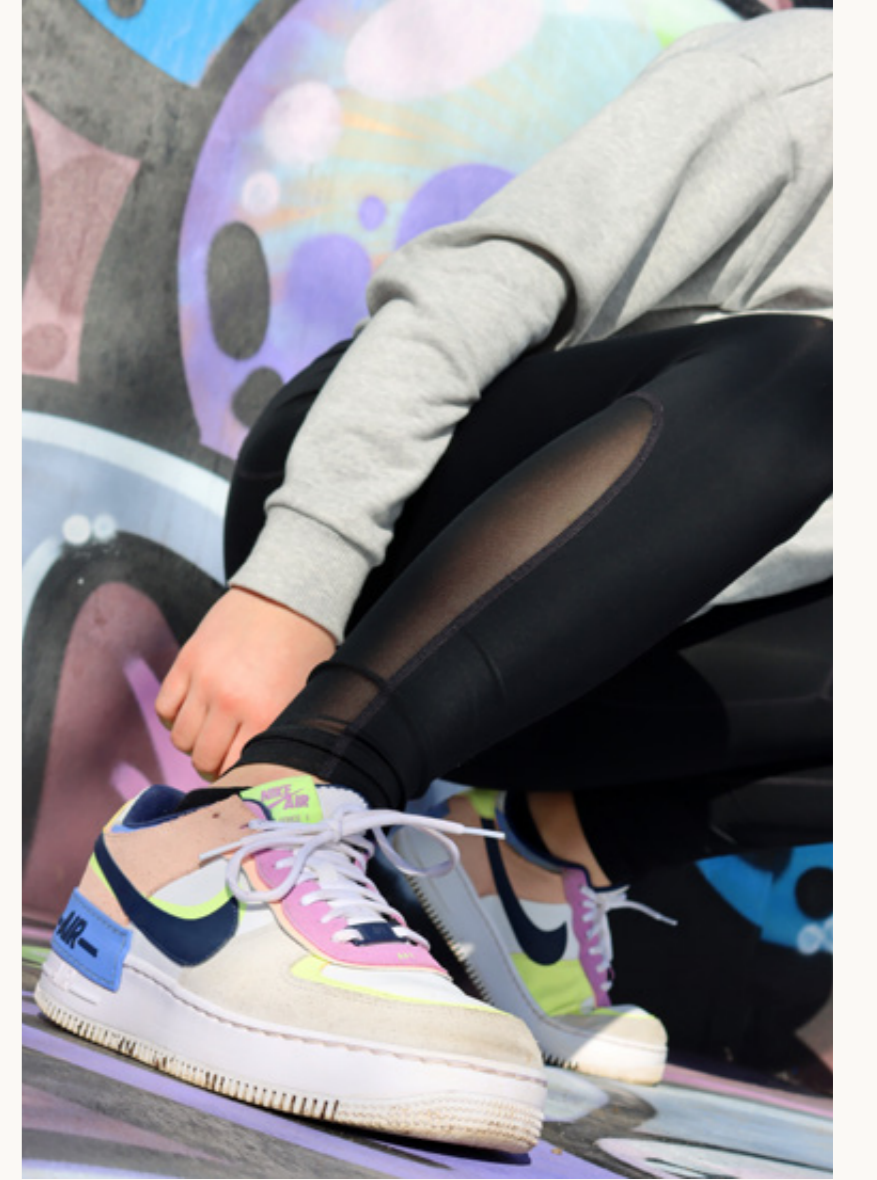
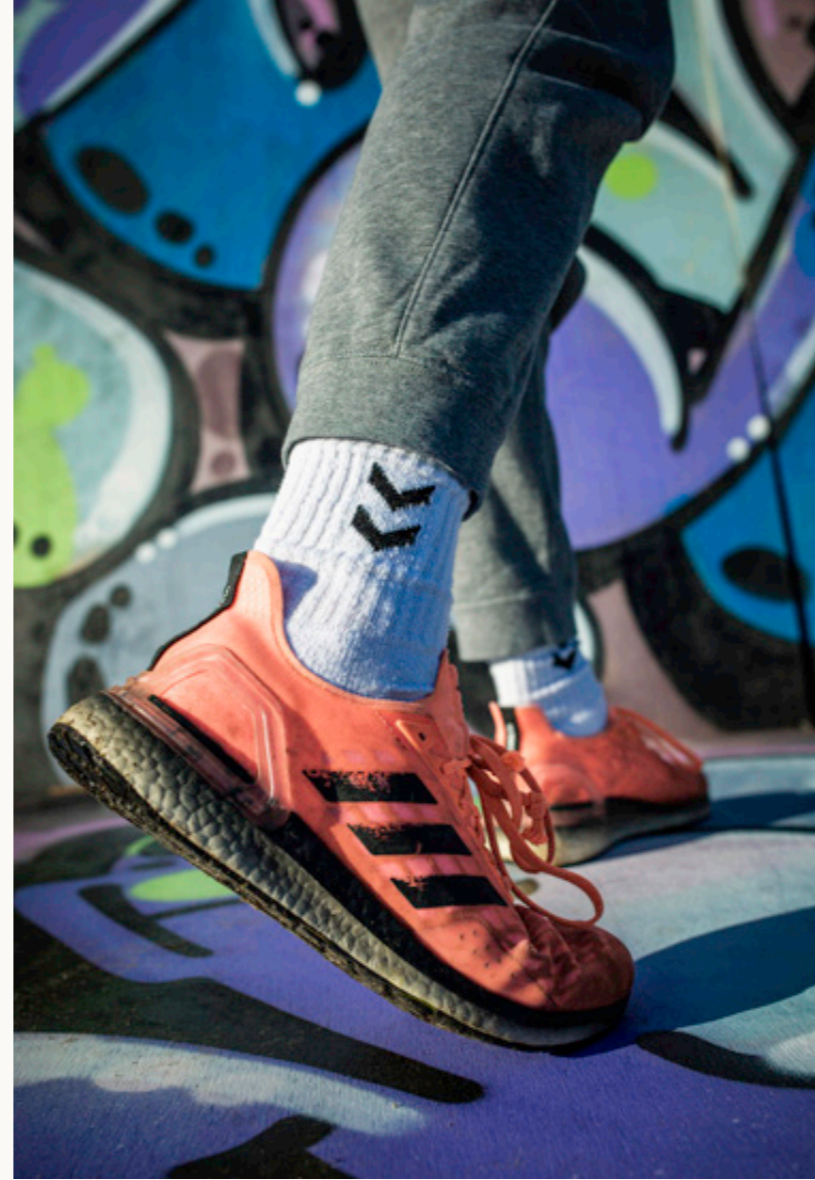
**Idé:** Klubbens personale  
Børn og unge  
Lærer, Risskov Skole og Klubben Risskov



FØR

EFTER





## Kapitel 3

# Værktøjskassen

## Intro til værktøjskassen

Velkommen til et kapitel, hvor vi præsenterer en række redskaber, metoder og anbefalinger, som I kan bruge i jeres arbejde med at udvikle gode fritidsmiljøer. Redskaberne, metoderne og anbefalingerne er tænkt som inspiration.

Vi opfordrer til, at I læser afsnittet igennem og vælger det eller de redskaber, I synes vil passe godt til jer. Fælles for mange af redskaberne er, at de lægger op til, at børnene og de unge selv deltager i processen.

Vi giver i afsnittet tips, råd og anbefalinger til videre fordybelse i nogle af de mange redskaber, vi selv har brugt igennem årene. Her kan vi eksempelvis nævne *persona*, *mood board*, *UngiAarhus Toolbox* og *diamond ranking*.

I dette afsnit præsenterer vi også mange af de rum, der typisk optræder i et fritidsmiljø. Gennemgangen af rummene skal også tjene som inspiration, og her er mange gode bud på løsninger af konkrete opgaver. Ligeledes præsenterer vi også en lang række billeder af møbler og inventar, som kan inspirere til kreative designløsninger i jeres fritidsmiljø.

# Børn og unge som aktive medskabere af fritidsmiljøerne

Medarbejderne i fritidsmiljøerne har en vigtig opgave i at være med til at udvikle børnenes og de unges interesse for og evne til at medvirke aktivt i udviklingen af samfundet og demokratiet. Vi skal lægge vægt på at understøtte børnenes og de unges deltagelse og engagement i forpligtende fællesskaber. Når børnene og de unge tager personligt og fælles ansvar, er der gode chancer for, at de udvikler sig som aktive medborgere. En tæt og reel involvering af børnene og de unge er et grundlæggende element i det pædagogiske arbejde, der har medborgerskabstænkningen og inddragelse som vigtige pejlemærker. Men det kan være en kompleks udfordring. Demokrati og aktiv deltagelse kommer ikke af sig selv for børn og unge, men det kan udvikles gennem indflydelse på eget liv og hverdag og gennem inddragelse i aktiviteter, der er en del af deres verden. For fritidsmiljøernes medarbejdere handler det derfor om at skabe eksperimenterende, projektorienterede og inddragende aktiviteter – og her er indretnings- og udsmykningsprojekter gode eksempler på autentiske problemstillinger.

Kreative indretnings- og udsmykningsprojekter kan bidrage til at inddrage børn og unge i skabelsen af deres fritidsmiljøer og give dem initiativretten til at udvikle og træffe beslutninger i forhold til udtryk, design og indhold mv. Børnene og de unge får mulighed for at spille en vigtig rolle og blive aktive medskabere af deres egne miljøer og fritid. De går således fra at være *brugere* af fritidsmiljøet til aktive *medskabere*.

De pædagogiske visioner med de inddragende indretnings- og udsmykningsprojekter er, at projekterne vil give børnene og de unge en følelse af medbestemmelse og tilhørsforhold samt en ejerskabsfølelse i forhold til fritidsmiljøet. De skal føle, at deres ønsker, behov og meninger bliver respekteret og værdsat. På længere sigt er visionerne også, at projekterne giver børnene og de unge læring og erfaring med handlekraft, medborgerskab, kreativitet, æstetik, design og samskabelse.

Vi har oplyst en række pædagogiske mål og kompetenceområder på næste side, som understøttes i aktiviteter med børne- og ungeinddragelse i kreative indretningsprojekter. Kompetenceområderne er skrevet ind i *modellen for kvalificeret selvbestemmelse (KvaS)*, da det er vores fælles pædagogiske grundlag på fritids- og ungdomsskoleområdet i Aarhus Kommune.





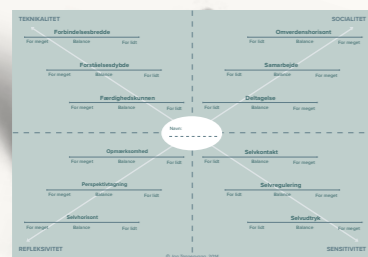
Fakta

# KVAS-modellen

Modellen for kvalificeret selvbestemmelse er det fælles pædagogiske grundlag på fritids- og ungdomsskoleområdet i Aarhus Kommune. Modellen indfanger fire grundkompetencer i menneskers liv, og den fungerer som et væsentligt redskab i det helhedsorienterede arbejde med børns og unges trivsel, læring og udvikling.

Begrebet *kvalificeret selvbestemmelse* er formuleret ud fra et dannelsesideal, der tager udgangspunkt i det hele menneske. Teorien fokuserer på kompetencerne inden for fire grundlæggende kompetencedomæner: teknikalitet, socialitet, refleksivitet og sensitivitet.

Begrebet *kvalificeret selvbestemmelse som helhedsbegreb om menneskers tilværelseskompetence* er udviklet af professor i psykologi Jan Tønnesvang



Balancekvas - De 12 dimensioner - Jan Tønnesvang



Tips

Balancekvas – De 12 dimensioner er et redskab til arbejdet med børnene og de unge

Teknikalitet



5. Udvikle forståelsen for samspillet mellem idé, tanke og handling frem til et færdigt produkt

4. Udvikle handlekompetence

3. Styrke faglige og praktiske kompetencer til at skabe, udvikle og handle på idéer og projekter

2. Udvikle håndværksmæssige kompetencer og kendskab til forskellige teknikker og udtryksmidler i forhold til projektet, fx håndværk, kunst, design, foto mv.

1. Udvikle kapacitet til at udtrykke sig i forskelligartede materialer



5. Udvikle kompetencer til at være deltagere i og medskabere af kultur- og fritidsmiljøet

4. Styrke forståelsen af medborgerskab, af at være aktører i samfundet og at kunne påvirke problemstillinger gennem egen eller fælles deltagelse

3. Udvikle kapacitet til at samarbejde, kommunikere og tage medansvar i processen og fællesskabet

2. Udvikle kapacitet til at virkeliggøre initiativer gennem samarbejde

1. Understøtte deltagelse og engagement i forpligtende fællesskaber

# KVAS-modellen

1. Udvikle kapacitet til at se muligheder, perspektiver og til at formulere kreative idéer

2. Udvikle interesse for og kapacitet til aktiv medvirken i udviklingen af fritidsmiljøet

3. Styrke kapacitet til at planlægge, organisere og tage højde for udfordringer i processer

4. Udvikle kapacitet til at visualisere og realisere idéer

5. Udvikle kapacitet til at se nye muligheder i eksisterende rammer og få idéer til, hvordan disse kan forberedes, udsmykkes eller designes

1. Skabe motivation ved at føle, at man bliver hørt og har værdi i processen

2. Udvikle lyst til at iværksætte værdiskabende initiativer og involvere sig

3. Opøve evnen til at arbejde kreativt og fantasifuldt eksperimenterende

4. Styrke motivation og tro på at kunne være aktive medskabere af fritidsmiljøet

5. Udvikle evnerne til at præsentere, kommunikere og sprogliggøre tanker, behov og idéer

Refleksivitet



Sensitivitet



### Fritids og ungedomsskoleplanen:

» Fritidspædagogikken har altid fokus på børnene og de unges egne ønsker og behov... og samtidig et blik for at give børn og unges fritid et indhold, de ikke vidste, de havde brug for.  
(Den fælles vision)

» Perspektivet er både en del af det hverdagsrettede arbejde gennem en projektorienteret og handlingsrettet praksis samt et blik for autentiske problemstillinger, hvor børn og unge er medskabere og aktive bidragydere og dermed handlekraftige.  
(Fritids og ungedomsskoleplanen)

» UngiAarhus retter sin praksis mod et fagligt stærkt og systematisk fokus på at se børn og unge som aktive medskabere af aktiviteter og indhold i fritids- og ungdomsskoletilbuddet. Der er fx behov for et fælles fagligt afsæt, hvor blandt andet designtænkning, inddragelse af børn og unge og en eksperimenterende tilgang skal sikre, at UngiAarhus imødegår det, de unge efterspørger og har brug for.  
(Fritids og ungedomsskoleplanen)

### Børne- og ungecitater:

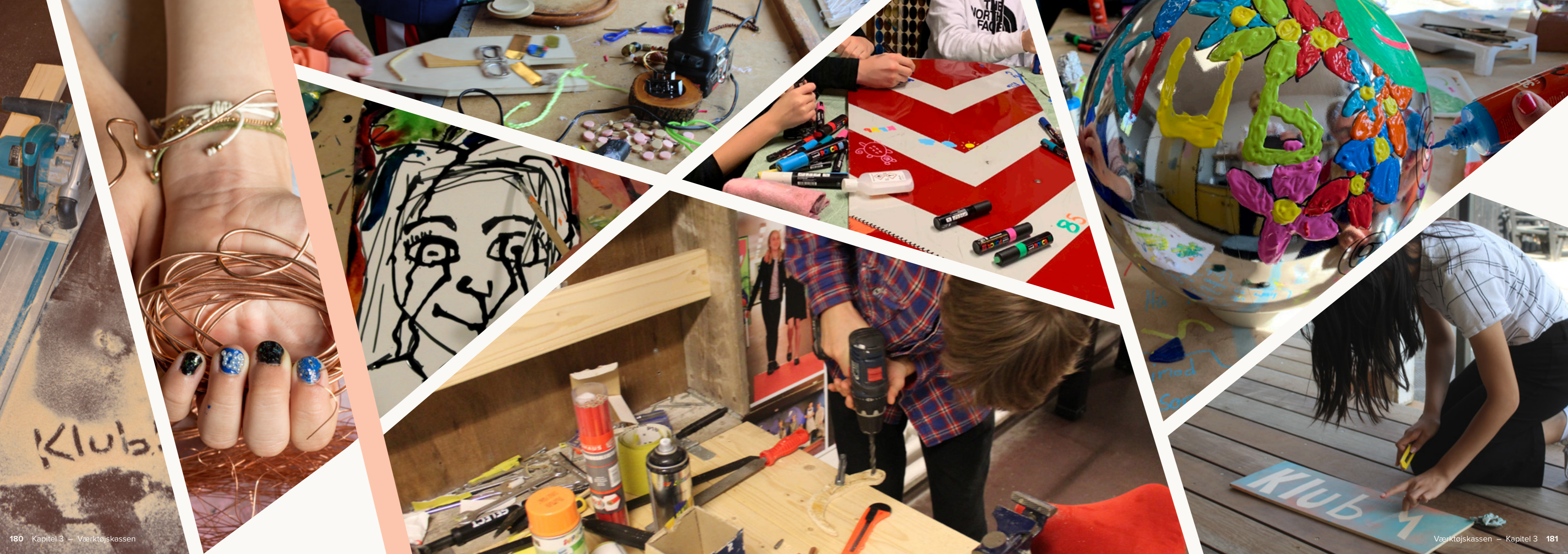
» Det har været fedt, at man bare kunne slippe fantasien løs og lave, lige hvad man har lyst til.  
Pige, 5. klasse, Juniorklubben Mårslet

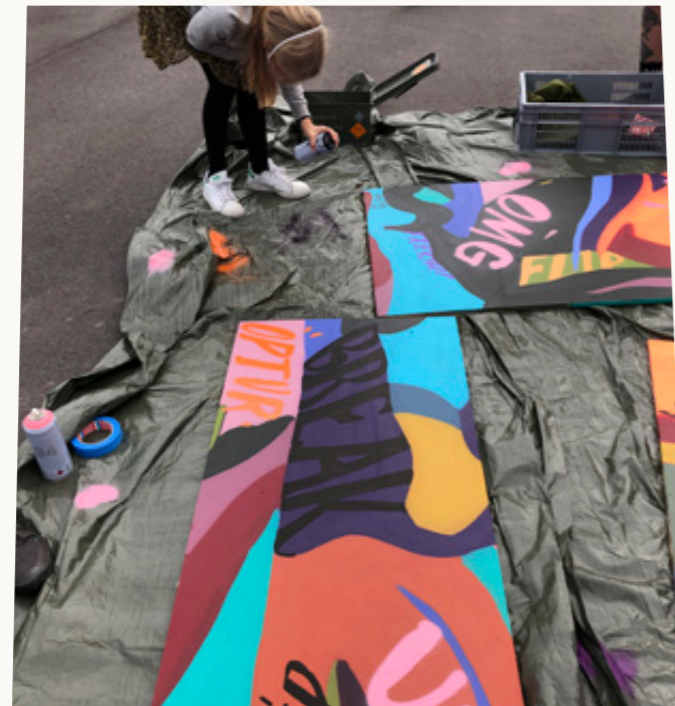
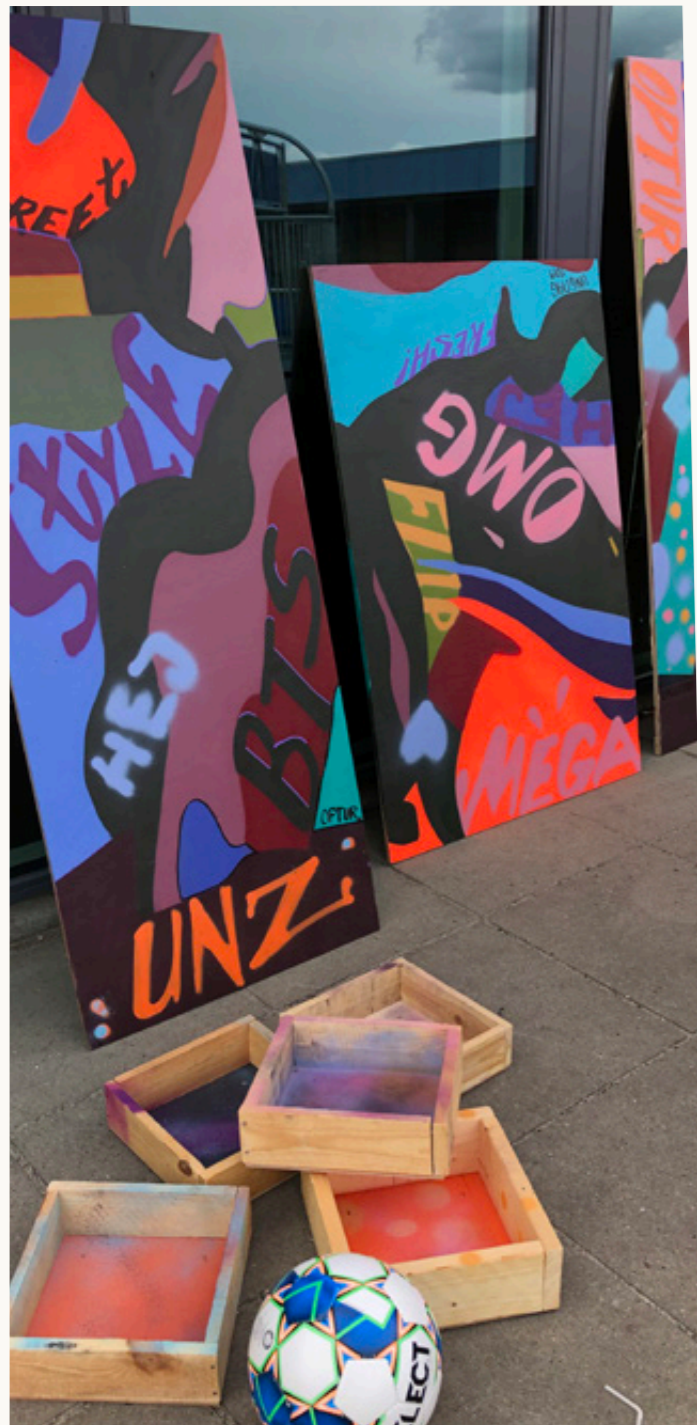
» Med alle de her projekter, så blev vi ligesom nødt til at tale sammen og kommunikere.  
Pige, 6. klasse, Klubben Nydam

» Man kan også føle sig hjemme, fordi man selv har været med til at lave noget til klubben og indrette den.  
Pige, 5. klasse, Juniorklubben Mårslet

» Hvis ens mor eller far kommer, så kan man sige: 'Ej, det har jeg lavet.' Man føler sig lidt sej.  
Pige, 5. klasse, Klubben Risskov

» Jeg har meget mere lyst til at være i klubben, fordi jeg selv har været med til at lave de ting, der er der, og man kan gå rundt og kigge på det.  
Pige, 4. klasse, Klubben Risskov





# Roger Harts deltagelsesstige

## Opmærksomheder, når man arbejder med børne- og ungeinddragelse i kreative indretningsprojekter

*Deltagelsesstigen* er udviklet af Roger Hart, der er professor i miljøpsykologi ved City University of New York. Stigen viser de forskellige grader af medbestemmelse, der kan nås, når børn og unge inddrages i forskellige processer. Kendskabet til deltagelsesstigen betyder, at vi som medarbejdere kan blive mere opmærksomme på, hvordan vi kan inddrage børn og unge og skabe bevidste ambitioner for, hvor på stigen vi befinder os og ønsker at befinde os.

Roger Hart nævner netop planlægning, design og forvaltning af det fysiske rum som ideelle indflydelsesområder for inddragelse af børn og unge. Han pointerer, at indretningen af fysiske rum i forhold til mange andre problemstillinger er meget konkret.

Roger Hart mener, at alle børn og unge kan spille værdifulde roller, men at deres deltagelse skal planlægges med viden om deres udviklingsmæssige styrker. Børn og unges store energi kan let manipuleres. Når vi inddrager børn og unge, er det vigtigt, at de er informeret om, hvad de har indflydelse på. Samtidig skal de vide, hvad deres roller er, hvorfor de bliver inviteret ind i processen, og hvordan deres udsagn og inputs vil blive brugt.

### Inddragelse kan ske på mange niveauer

Inddragelse af børn og unge kan have mange former og kan ske på forskellige niveauer, afhængigt af:

- Hvor initiativet kommer fra
- Hvad formålet med inddragelsen er
- Hvilke forudsætninger de deltagende børn og unge har

Roger Harts deltagelsesstige demonstrerer dette. Hvert trin på stigen illustrerer en øget grad af medbestemmelse (og beslutningskompetence) for de deltagende børn og unge.

### Ikkedeltagelse og reel deltagelse

Overordnet set skelner Roger Hart mellem to grundlæggende kategorier af deltagelse:

- **Ikkedeltagelse** forstås i retningen ”at være inviteret af andre til at være med”
- **Reel deltagelse** er ”at være en del af” – at børn og unge er med til at tage beslutninger, og at de handler.

### Reel inddragelse

Hvis der skal være tale om **reel inddragelse** (eller deltagelse), er det afgørende, at de deltagende børn og unge:

- Forstår formålet med projektet
- Er bekendt med, hvem der ønsker at inddrage dem og hvorfor
- Tildeles en meningsfuld opgave
- Deltager frivilligt på et informeret grundlag.

Deltagelsesstigen handler ikke om at stræbe efter øverste trin. Afhængigt af projektet kan man vælge graden af medbestemmelse. Børnene og de unge behøver nødvendigvis heller ikke at være med i hele det kreative projekt fra planlægning, indkøb af materialer til gennemførelse, ophængning og evaluering mv. Som facilitator kan man godt udvælge nogle faser eller dele i projektet, hvor børnene og de unge har indflydelse og er med.

Vigtigt er det, at facilitatoren er tydelig i sin kommunikation, så børnene og de unge ved, hvornår i processen de har mulighed for indflydelse, hvad de har indflydelse på, og hvad deres rolle er.

Et eksempel kunne være en ungdomsklub, der skal have indrettet og udsmykket en ny lounge. Her er de unge med til at udvikle idéer og prototyper til nye loungemøbler. De unge er således med i idéudviklingsfasen og skitseringen af møblerne, og de har indflydelse på designet af møblerne. Men det er håndværkerne eller designerne, der skal bygge selve møblerne og montere dem i ungdomsklubben. I andre tilfælde kan børnene og de unge også være med til at bygge møblerne og indgå i samarbejdet med håndværkerne eller designerne.

Et andet eksempel kan være en væg i et fritidsmiljø, der skal udsmykkes med malerier og skilte, som børnene og de unge selv har lavet. Hvis man som facilitator i projektet fra start lover børnene og de unge, at *alle* deres billeder eller skilte kommer op at hænge, så skal man holde sit løfte. Ellers skal man være tydelig i sin introduktion under opstarten af projektet og sige, at det måske ikke er alle malerier og skilte, der kommer op at hænge. Børnene og de unge er dermed informeret og undgår at blive skuffet.

Et tredje eksempel kunne være, at en gruppe unge i en ungdomsklub har taget initiativ til at holde en koncert i forbindelse med indvielse af en ny café i klubben. Her er det vigtigt, at medarbejderne ikke tager styringen, men i stedet er støttende og hjælpende. I det hele taget er det altid vigtigt at forventningsafstemme i begyndelsen af projekter. De unge skal vide, hvor i projektets forløb de har mulighed for indflydelse og kan være ansvarlige.

» Vi skaber ikke projekter FOR de unge – men MED de unge.



# Roger Harts deltagelsesstige

## 1. Manipulation

Børn og unge siger og gør det, som voksne foreslår/fortæller dem. Eller voksne spørger børn og unge og bruger dele af børnenes udsagn, men giver ikke børnene og de unge en tilbagemelding på, hvilken indflydelse de har haft.

## 2. Dekoration

Børn og unge deltager, men forstår ikke, hvad det drejer sig om.

## 3. Symbolsk inddragelse

Børn og unge bliver spurgt til deres synspunkter på et bestemt emne. De har ingen eller ringe mulighed for at påvirke måden, de kan udtrykke sig på.

## 4. Udpeget og informeret

Voksne inviterer børn og unge til at medvirke i en bestemt anledning, informerer dem om hvorfor og på hvilke præmisser, hvorefter børnene og de unge selv beslutter, om de vil være med.

## 5. Konsulteret og informeret

Projekter designes og udføres af voksne, men børn og unge er konsulteret, de har fuld indsigt i processen, og deres synspunkter tages alvorlig.

## 6. Vokseninitiativ, beslutninger i fællesskab mellem voksne og børn

Voksne tager initiativ, men børn og unge er med i alle faser og er med til at træffe beslutninger.

## 7. Ungeinitiativ og beslutninger af unge

Børnene og de unge tager initiativ og har beslutningskompetence i projektet – voksne står til deres rådighed.

## 8. Ungeinitiativ – beslutninger i fællesskab mellem voksne og børn

Børn og unge tager initiativ, starter projekter og inviterer voksne.

8

7

6

5

4

3

2

1

Reel deltagelse

Ikkedeltagelse

Modelgrundlag: Roger Hart. Arbejdsmodel designet af ideide

### Citater:

Medarbejderne skal kunne opsnappe de unges interesser og signaler. De skal kunne lytte og spørge helt åbent og have et mindset om, at det er de unges sted.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

Vi har et ungerum i klubben på skolen. Her har de unge fra 7. årgang været med i hele processen – lige fra kendskab til økonomi, tidsramme og egne idéer. Det var en fin proces, hvor der blev malet, tegnet, handlet møbler ind og taget skaterbilleder, som blev printet ud på store plancher.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog

### Børne- og ungecitater:

Jeg synes, at det er sjovt, fordi det er en selv, der hænger ude på klubbens facade, og så synes jeg også, at det er dejligt, at det ikke bare er de voksne, der har lavet alt, men at de også fik os med indover, og I også spurgte os om vores idéer. Fx var det jo din idé, at man kunne tage billeder af hænder ude i naturen, men det var vores idé, hvad vi kunne gøre med hænderne, og hvordan man kunne tage billeder af hænderne.

Pige, 4. klasse, Juniorklubben Mårslet

Vi skal turde lave om og aldrig tænke 'endelig færdig'. Indretning er en ongoing proces sammen med børn og unge. Vi skal arbejde bevidst med inddragelse og som personale have viden om, hvad vi sætter i spil. Vi skal ikke lave om bare for at lave om, men gøre det, fordi det understøtter de unges udvikling og deltagelse og deres ønske om at være en del af noget større. Vi er et fællesskab i hverdagen.

Kirsten Sønderby, fritidsleder

Det har været meget sjovt at være med i processen. Man har bare fået lov til at komme med idéer og så bare lave dem, og så kommer de op at hænge.

Pige, 5. klasse, Juniorklubben Mårslet

Man kunne bare lave, lige hvad man havde lyst til. Det var fedt, at der er plads til alt muligt fjollet også.

Pige, 5. klasse, Juniorklubben Mårslet

## Didaktiske overvejelser i forbindelse med indretningsprojekter med børn og unge

Indretningsprojekter med børn og unge kan være en udfordrende disciplin, så det kræver særligt fokus på de didaktiske kompetencer og redskaber til at facilitere et succesfuldt forløb med et meningsfyldt dannelses- og læringsudbytte og et kreativt tilfredsstillende resultat.

Indretnings- og udsmykningsprojekterne bygger på en projektpædagogisk tilgang. Projekterne anbefales at tage afsæt i autentiske og aktuelle problemstillinger, som er nærværende og relevante for børnene og de unge, og som kan være med til at opbygge medansvarlighed og handleparathed. Indretningsprojekterne skal bygge på børnene og de unges interesser, nysgerrighed og optagethed.

Projekterne anbefales at være præget af en høj grad af deltagerstyring og en åben børne- og ungeorienteret tilgang. Som facilitator i processen skal man nogle gange turde sætte sin egen smag og idé til side for børnenes og de unges idéer. Processerne må gerne være undersøgende, eksperimenterede og afprøvende. Børnene og de unge skal have indflydelse på indholdet i indretningsprojekterne og være med til at udvikle handlingsforslag. Medarbejderen, der står for processen, skal i højere grad være facilitator og skabe rammer og struktur.



## Rollen som facilitator og vejleder i et indretningsprojekt med børn og unge

Indretningsprojekter kan udfordre pædagog-/underviserrollen. Her er facilitator- og vejlederrollen central, da man skal fungere som igangsætter, inspirator, rammesætter, vejleder og konsulent.

Facilitatorens vejledning omfatter at give børnene og de unge muligheder og redskaber til selvstændigt at kunne gennemføre deres projekt samt at anskueliggøre indhold og proces. Samtidig er det også vigtigt at tage højde for børnenes og de unges forskellige forudsætninger for at deltage i projektet.

I facilitatorrollen er det vigtigt at have fornemmelse for børnene og de unges proces og behov for stilladsering samt at vurdere, hvornår der skal gribes ind. I bogen "Projektkompetencer" præsenteres seks stilladseringsfunktioner, som Wood, Bruner og Ross har opstillet, og som facilitatoren kan tage udgangspunkt i i vejledningen:

- 1. Retningsfastholdelse** – skal rammesætte og fastholde børnene og de unge i processen med målet om at få blik for progression i denne.
- 2. Rekruttering** – skal motivere og skabe opmærksomhed. Her kan et vigtigt aspekt som medbestemmelse og inddragelse af børnene og de unges egne interesser være betydningsfuldt.
- 3. Komplexitetsreduktion** – skal rammesætte og reducere frihedsgrader.
- 4. Kritiske grænser** – skal markere skilleveje og synliggøre overgange.
- 5. Frustrationskontrol** – skal opmuntre og skabe tillid ved at belyse de positive elementer i processen og gøre projektet overskueligt for børnene og de unge igen.
- 6. Demonstration** – skal modellere og anskueliggøre, fx gennem inspirationsoplæg, inspirationsture eller demonstration af teknikker. Her skal facilitatoren altså agere som en slags guide, der kan give børnene og de unge et skub i en retning, som de finder konstruktiv.

*(Holm-Larsen & Sverrild, 2014, s. 146)*





## Anbefalinger i inddragelsesprocesser og indretningsprojekter med børn og unge

Lyt til de unge, og inddrag dem fra start. At de kan se deres streg, ideer eller andet i det færdige resultat. Det betyder meget for dem, at de kan finde en lille ting i rammerne, som de har lavet. De unge har gode og også urealistiske idéer fra start. Derfor er det vigtigt at finde en middelevé, så de oplever, at de bliver hørt, og at deres idéer bliver taget til efterretning. Følelsen af, at der ingen grænser er, giver dem 'blod på tanden'. De er også blevet gjort klart, at dette er en proces, der ikke er færdig, men at den hele tiden er i gang, at den aldrig stopper.

Kirsten Ritz, afdelingsleder

## Anbefalinger i inddragelsesprocesser og indretningsprojekter med børn og unge

Medarbejderne skal kunne opsnappe de unges interesser og signaler. De skal kunne lytte og spørge helt åbent og have et mindset om, at det er de unges sted.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

I mine klubber har vi arbejdet med inddragelsesprocesser med de unge. Fra idéplan (modeller og designforslag) til praktisk udførelse af enkelte dele af udsmykningen. Lige nu er en flok unge med til at ombygge den pædagogisk ledede legeplads i Lystrup. De arbejder med ungedesign og arbejdstegninger samt OCN.

Christian R. Hansen, fritidscenterleder

Slå kræfterne sammen – man løfter altid klart mest i flok. Tænk børne- og ungdomsæstetisk, ikke voksen stil.

Mads Peter Laursen, Institut for (X)

Det er helt klart med til at få de unges idéer til at spire, og indretningen bærer præg af, at de unges idéer skinner igennem. At de unge føler sig set og hørt igennem hele processen.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog

God tid. De unge kommer og går og har haft en lang skoledag, når de kommer i deres fritidsmiljø, og derfor kan det være en god idé at vælge, hvilken del af processen de unge skal være med i. Man kan evt. bruge værktøj fra UngiAarhus Toolbox.

Anja Stockholm, afdelingsleder

Korte processer sammen med børnene og de unge, der ikke bliver 'skoleagtige', men mere bliver: 'Godt så – nu skal vi have gjort noget her. Hvad er jeres idéer?' Og så bare komme ud over stepperne. Det er vores erfaring, at børnene og de unge hurtigt mister interessen for at være deltagende. En erfaring er også, at det er godt at inddrage dem på måder, der gør, at det ikke er en forudsætning, at det er de samme unge, der er med hele vejen.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

Få de unge med fra start, lyt til deres idéer, og forsøg at virkeliggøre så mange elementer som muligt. Byg og skab det, de efterspørger. Det er ikke voksenklubber, vi laver. Det er til de unge.

Christian R. Hansen, fritidscenterleder

# ALLE HAR RET TIL ET FEDT FRITIDSMILJØ

Derfor pimper vi vores fysiske rammer

## Fakta

Et eksempel fra UngiAarhus SYDVEST. Her er udviklet en målrettet indsats med statements og pædagogiske visioner i arbejdet med de fysiske rammer i fritidsmiljøerne i området.



## OUR#1 ALLE UNGE HAR RET TIL ET FEDT FRITIDSMILJØ

### Derfor pimper vi vores fysiske rammer

Vores fysiske rammer er attraktive og understøtter vores pædagogiske arbejde – målet er at fastholde og tiltrække endnu flere børn og unge.

Børn og unge oplever at være en del af betydningsfulde interessefællesskaber, og det afspejler vores miljøer. Vi har fokus på indemiljøer og på uderum.

Vi har miljøer til selvorganiserede aktiviteter og til pædagogisk tilrettelagte aktiviteter. Miljøerne favner alle børn og unge – også med særlige behov.

Vores miljøer understøtter UngiAarhus' kernefortælling.

Derfor er der plads til

- Kreativitet
- Fordybelse
- Individualitet
- Inklusion
- Innovation

Vi har fokus på at skabe miljøer, der giver børn og unge en klar fornemmelse af skiftet mellem skole og fritid.

Vi tør udfordre hinanden og hele tiden være nysgerrige på, hvordan vi udvikler og tilpasser vores miljøer.

## PSSST!

### #ViTorGodtVæreVilde

- Børn og unge i klub, på legepladser og i ungdomsskole inviteres til dialog og inddrages
- Forældre- og brugerråd inviteres en gang om året til at komme med input
- Ledelse og medarbejdere beslutter udviklingsmål
- Ledelserne udfordrer løbende

WHY?

HOW?

WHAT?

## Analyseværktøj

# Udfordringer og potentielle behov i rummet

**Tip:** Analyseværktøjet kan I med fordel anvende, før I går i gang med gennemgangen af arbejdsdokumentet med de syv dimensioner.

Når I skal indrette eller gentænke et rum i fritidsmiljøet, kan det være en god idé først at analysere rummets eventuelle udfordringer. Ofte handler det om at se på mulige eller uudnyttede potentialer. En undersøgelse af rummets udfordringer og potentielle optimeringsbehov kan skabe et kvalificeret grundlag for den fremadrettede proces og plan med rummet.

I medarbejderteamet kan I sammen drøfte eventuelle udfordringer og potentielle behov i rummet. Måske har I allerede gjort jer nogle observationer eller har data på, hvad der fungerer, og hvad der ikke fungerer? Hvad er der særligt behov for, hvis I skal udvikle, forbedre og gentænke rummet?

Analysen vil også vise jer, om der i forvejen er nogle udfordringer forbundet med den pædagogiske strukturering og organisering i rummet. Ting, der ikke fungerer efter hensigten, og som kan forbedres. Er der fx for mange mennesker i rummet på et bestemt tidspunkt? Bliver der luftet nok ud, og er rummet let at rydde op? Tjek i den forbindelse også de konkrete aftaler om brug af rummet.

I kan også inddrage børnene og de unge i udfordringerne. Hvad tænker de? Hvad oplever de, og er der noget, som de særligt har behov for eller ønsker sig i rummet?

### Et eksempel på børneinddragelse:

I forbindelse med indretning af et opholdsrum spørger medarbejderen en gruppe børn i 5. klasse i en fritidsklub, hvordan de føler, at rummet skaber mulighed for at slappe af, når de er trætte efter skole. Børnene svarer: "Der er ikke nogen steder, hvor vi kan gå hen, hvis vi er trætte. Der er så meget larm, så hvis vi er trætte, plejer vi at gå hjem."

Medarbejderen spørger til, hvad skal der til, for at de kan slappe mere af i fritidsmiljøet, når de er trætte. Børnene svarer: "Flere bløde steder, hvor man kan ligge ned og hvile sig, og hvor der ikke er så meget larm."

I denne indretningsproces ville det således give god mening at tage fat i, hvordan akustikken i rummet kan forbedres, og hvordan der måske kan indrettes små rum i rummet og et blødt loungeområde med plads til hygge og afslapning.

## Analyseværktøj

# Udfordringer og potentielle behov i rummet



Rummets  
udfordringer



Behov i  
rummet



Pædagogisk  
strukturering  
og organisering



Model: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsen, 2022

## Arbejdsværktøj

# De syv dimensioner – arbejdsdokument

Arbejdsdokumentet bygger på de syv dimensioner. Som redskab kan det være med til at sikre sammenhængen mellem de pædagogiske visioner og aktiviteter i rummet samt indretningen og udtrykket. Print dokumentet ud til brug i jeres proces og udfyld det sammen i medarbejderteamet. Drøft i teamet, hvad der er den pædagogiske opgave, og hvad rummet skal kunne.

Hvilken funktion skal rummet have, hvad er de store hovedaktiviteter, og hvordan sikrer I, at der er plads til store og små fællesskaber? Hvordan kan I inddrage børnene og de unge i indretningen, og hvordan kan I skabe et godt indeklima og arbejdsmiljø, der er trygt og sikkert.

## De syv dimensioner

### De pædagogiske visioner med rummet:

Pædagogisk aktivitet	Funktionalitet	Differentierede fællesskaber	Æstetik, stemning og atmosfære	Symbolisk identifikation	Sikkerhed og tryghed	Indeklima
<p><b>Den pædagogiske aktivitet i rummet.</b> Hvad er den/de bærende aktiviteter i rummet? Hvordan kan rummet understøtte aktiviteten?</p>	<p><b>Rummets indretning og systematik i forhold til at understøtte jeres pædagogiske praksis og funktioner i rummet.</b> Hvordan kan indretningen hjælpe jer med at udføre jeres pædagogiske opgaver i rummet? Hvad har I særligt brug for?</p>	<p><b>Rummets design og indretning i forhold til at fremme social kontakt og rumme differentierede fællesskaber med plads til alle.</b> Hvordan kan I skabe rum med plads til store og små fællesskaber?</p>	<p><b>Inspirerende, attraktive og behagelige fritidsmiljøer.</b> Hvordan kan I arbejde med det visuelle udtryk, stemningen og atmosfæren i rummet?</p>	<p><b>Rummets særlige kendetegn, som I er med til at skabe sammen med børnene og de unge.</b> Hvordan kan I skabe rum, der stråler af fritidsmiljø og børne- og ungeudtryk og -aftryk? Hvordan kan I inddrage børnene og de unge i indretningsprocesserne?</p>	<p><b>Den fysiske sikkerhed i rummet skal leve op til generelle krav og regler, og den psykologiske sikkerhed, dvs. følelsen af tryghed, er en vigtig forudsætning for, at børnene og de unge føler sig godt tilpas i fritidsmiljøet.</b> Hvordan kan I skabe de bedste betingelser for et sikkert og trygt fritidsmiljø?</p>	<p><b>Indeklimaparametre handler om luftkvalitet, temperatur, støj og belysning.</b> Hvordan kan I skabe et sundt indeklima og arbejdsmiljø, hvor alle trives, og hvor I lever op til de generelle krav?</p>
						

Model: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022

# De syv dimensioner – arbejdsdokument

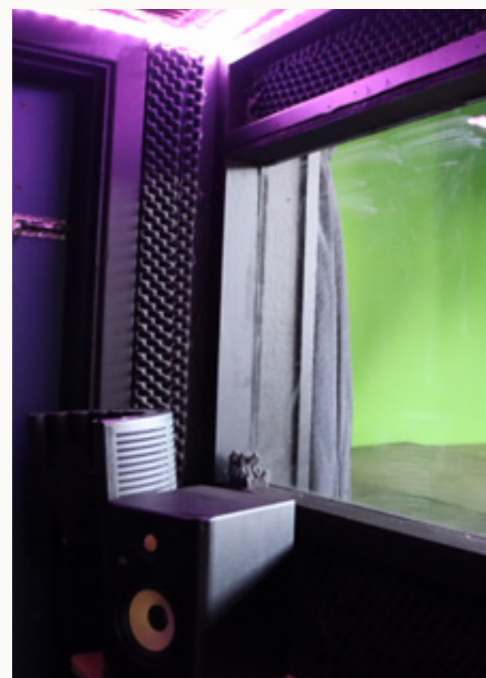
Her kan I se arbejdsdokumentet med de syv dimensioner. I er velkommen til at tage en kopi og bruge redskabet i jeres proces. I kan udfylde det sammen i jeres medarbejderteam, og I kan evt. også inddrage børnene og de unge og høre, hvad de siger.

Rum: \_\_\_\_\_ 

De pædagogiske visioner med rummet:



Model: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022



## Rum: Musik- og filmstudie

### Arbejdsværktøj

# De syv dimensioner – Eksempel fra praksis

I et fritidsmiljø vil personalet gerne indrette et musik- og filmstudie, som kan være med til at understøtte udviklingen af børnene og de unges musikalske kompetencer samt evner til at producere film. Børnene og de unge skal lære at klippe film, arbejde med green screen, producere musik, indspille lyd, skrive sange og manuskripter.

Her har personalet arbejdet med, hvordan de kan skabe en stemning og atmosfære af et studie, der kan understøtte aktiviteterne i rummet. Børnene og de unge har også været med og er kommet med deres inputs til indretningen og udsmykningen. Se her, hvordan de har arbejdet med de syv dimensioner og noteret deres planer og visioner i arbejdsarket:

### De pædagogiske visioner med rummet:

Styrke børnene og de unges kreative og musikalske kompetencer og læring i forhold til at arrangere og komponere musikalske udtryk samt redigere og producere film. Et musik- og filmstudie med plads til kreativ fordybelse og fællesskab omkring musikken og filmproduktionen.

Pædagogisk aktivitet	Funktionalitet	Differentierede fællesskaber	Æstetik, stemning og atmosfære	Symbolisk identifikation	Sikkerhed og tryghed	Indeklima
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreativt socialt fællesskab</li> <li>Green screen</li> <li>Indspille lyd</li> <li>Sangskrivning</li> <li>Manuskriptskrivning</li> <li>Mulighed for at jamme og øve musik</li> <li>Mulighed for at være periferdeltagende i rummet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Et rum, som støtter op om musik og filmaktiviteterne</li> <li>Instrumenter (bas, guitar og keyboard)</li> <li>Teknik, strøm og kabler</li> <li>Computer og skærm, hvor børnene og de unge kan følge med i produktionen af film og musik</li> <li>Lille lydstudie</li> <li>Green screen</li> <li>Langt bord</li> <li>Kontorstole</li> <li>Opbevaringsplads</li> <li>Aflåselige skabe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mindre grupper med interesse for musik og filmproduktion</li> <li>Sofa, hvor der er plads til at være periferdeltagende og observere aktiviteterne i rummet</li> <li>Mulighed for at fritidsklub, ungdomsklub og ungdomsskole kan bruge rummet</li> <li>Skolen kan også bruge det til at indspille lyd sammen med en lærer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skabe en stemning af studie</li> <li>Plakater af musikfestivaler</li> <li>Billeder af store musikhelte</li> <li>Gulvtæppe</li> <li>Filmplakater på væggene</li> <li>Væggen males i en mørk farve</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Børnene og de unge skal være med til at lave plakater til studiet med deres yndlingsange og yndlingsvers</li> <li>Børnene og de unge skal være med til at udsmykke gamle musikinstrumenter og lave lamper ud af gamle highhatter</li> <li>Musikinstrumenter</li> <li>Skilt med: "Club production"</li> <li>"Bank på"-skilt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opfylde arbejdsmiljøkrav</li> <li>Mulighed for flugtvej — der skal være to døre i rummet</li> <li>Systematik i brug af udstyr</li> <li>Tidssvarende og moderne</li> <li>Skilt med antal personer i rummet</li> <li>Opslag med oprydningssystematik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Akustikregulerende paneler</li> <li>Loftet sænkes, og der sættes troldekt-plader op</li> <li>Lamper ud af gamle highhatter</li> <li>Dæmpet lysætning med farvet LED-lys</li> <li>Justerbare spots</li> <li>En væg væltes, og der sættes glasdør i, så rummet bliver lysere, og der er direkte indgang fra gangen</li> <li>Oprydningssystematikker</li> </ul>

Model: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022

## Fagprofessionelle kompetencer, der sættes i spil ved indretningsprocesser

Nysgerrighed og mod skal gå hånd i hånd med en ret stor grad af kreativitet. En god portion tænke-ud-ad-boksen er nødvendig og lysten til at blive inspireret af andre. Det er helt afgørende, at medarbejderen tør være retnings-sættende i processerne, men samtidig lyttende og inddragende – og at funktionaliteten i et rum er det, der bliver styrende, og ikke personlige præferencer.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

Medarbejdere, der har anden håndværksmæssig baggrund, eller der kan noget specielt design, graffiti, foto eller andet.

Christian R. Hansen, fritidscenterleder

Både de lyttende, understøttende og inddragende egenskaber samt de kreative færdigheder.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog

Modighed, at man tør gå planken ud og tænke ud af indkøbsaftalerne. Hænderne godt skruet på. Det er et mirakel, hvad der kan ske steder, hvor pædagoger har mod, tid og handlekraft til at udføre design og indretning.

Mads Peter Laursen, Institut for (X)

Som medarbejder skal man kunne overskue en længere proces og facilitere den demokratisk, så de unge forstår de forskellige valg.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

Man skal turde tænke ud af boksen og udfordre sig selv og bruge andre materialer end de gængse. Gerne tænke i kunst og genbrug og lytte til de unges tanker og ønsker og nogle gange sætte sin egen smag og idé til side for de unges idéer.

Anja Stockholm, afdelingsleder

Kreativitet, tålmodighed, robusthed, handy, omstillingsparat, at kunne arbejde på tværs af faggrupper, og husk at have pædagogikken i fokus.

Kirsten Ritz, afdelingsleder

Modighed: Vilje til at tage ikke altid konventionelle løsninger eller til at fravælge inventar (eller lignende), som kunne være rigtig godt for den ene side (skolesiden/UngiAarhus), men i den samlede løsning ikke vil virke optimalt.

Jens Bitch, adm. leder

Lydhørhed: Der kan være andre tilgange end din egen, og kerneopgaven/fokus for alle i processen er ikke altid den samme.

Jens Bitch, adm. leder

At man kan se på ting og materialer på en ny måde og dermed anvende dem på en ny måde. At man laver nogle dogmer for, hvad man vil og ikke vil. At man undgår klichéerne og ender med at lave et miks af laminat fra Ikea og gamle paller. At man i indretningen tager hensyn til både de introverte og ekstroverte. Der skal være både åbne miljøer og steder, hvor man kan putte sig. At man er opdateret på, hvad der bevæger sig i progressive kulturmiljøer. At godt lys skaber stemning. Dårligt lys 'lugter' af institution.

Malene Farup, fysisk facilitator, Ungdomskulturhuset

## Værktøj

# UngiAarhus Toolbox

UngiAarhus Toolbox er et værktøj til at arbejde med ungeinddragelse i det børne- og ungdomsfritidspædagogiske felt. Toolboxen kan være inspiration og hjælp i planlægningen og gennemførelsen af indretnings- og udsmykningsprocesser med børn og unge.

UngiAarhus har i samarbejde med virksomheden ideide udviklet boksen, der indeholder 56 øvelseskort til planlægning af involverende processer sammen med børn og unge. Udover øvelseskortene indeholder den også et planlægningskort med de fem faser i ungeinddragelse, skabeloner til selv at planlægge processer og en håndfuld projektkort til at gå direkte i gang med eller blive inspireret af.

UngiAarhus Toolbox kan bruges i forbindelse med længere indretnings- og udsmykningsforløb over en eller flere uger og i tilrettelæggelsen af kortere designforløb over nogle timer.

Toolboxen giver jer overskuelige og lettilgængelige redskaber, metoder og inspiration til, når I skal planlægge og facilitere ungeinddragelsesprocesser i forbindelse med udviklingen af attraktive fritidsmiljøer. Samtidig giver redskaberne jer også mulighed for at tilrettelægge inddragende processer, der giver mening i forhold til lige netop den børne- og ungegruppe, som I har med at gøre, og i forhold til aktuelle indretnings- og udsmykningsopgaver.

Ideide og udviklere af UngiAarhus Toolbox: Christian Forman, Henriette Juel og Kathrine Iversen.  
<https://www.ideide.dk/case-ungiaarhus/>

Toolboxen er målrettet mod arbejdet med børn og unge fra 4. klasse til 18 år. Den sætter alle, der arbejder systematisk med den, i stand til at afvikle ungeinddragende forløb uanset tidligere erfaringer med dette arbejde. Øvelserne og modellen, der præsenteres, gør processerne overskuelige og nemme at gå til.

I kan læse meget mere om UngiAarhus Toolbox på ideides hjemmeside.

## Fakta

### UngiAarhus Toolbox kan bidrage til:

- At styrke jeres kompetencer til at facilitere og rammesætte inddragende processer, der involverer og motiverer børnene og de unge og lader dem deltage i skabelsen af egne miljøer.
- At I opnår konkret erfaring med forberedelse, planlægning og gennemførelse af inddragende indretnings- og udsmykningsprocesser.

UngiAarhus Toolbox og inddragelsesprocessen er bygget op omkring fem faser: "inspiration og research", "idéudvikling", "idéafprøvning", "planlæg og byg" og "evaluering". Til hver fase hører forskellige øvelser, som man kan lave sammen med børnene og de unge



Planlægningskortet, ideide







## Øvelse

# Pimp din klub

Et eksempel fra UngiAarhus Toolbox på en indretningsproces, som I kan lave med jeres børn og unge.

Øvelse fra UngiAarhus Toolbox, ideide



# Pimp din klub

## Projektbeskrivelse

”Pimp din klub” handler om at nytænke eksisterende ungemiljøer og at designe og indrette fritidsmiljøet i samarbejde med børnene og de unge ud fra tanken om, at de skal være medskabere af rummene og være med til at sætte deres kreative og personlige præg på ungemiljøet. Eksempler på nye miljøer kan være en lounge, en café, en biograf, et gamerrum, et skur, et udemiljø, et brætspil-hygge-rum eller et nyt ungerum til klubbens medlemmer fra 7.-9. klasse. I fællesskab skal gruppen af børn og unge, der deltager i projektet ”Pimp din klub” finde på nye idéer til, hvordan rummet kan forbedres eller forandres, og samtidig skal de reflektere over rummets funktion. Efterfølgende skal børnene og de unge i gang med at realisere deres idéer, indsamle materiale og måske bygge møbler til deres nye rum. Processen tilrettelægges således efter børnene og de unges tanker og idéer.

Projektet kan tilrettelægges som et forløb over to til tre uger.

## Eksempel på proces og øvelseskort:

Faser	Inspiration og research	Idéudvikling	Idéafprøvning	Planlæg & byg	Evaluering
Dato					
Tid	1-2 timer	2-3 timer	30 min		1-2 timer
Øvelseskort	01 Online research 08 Empatikortet	11 ”Ja, og...” 13 Brainstorm 20 Tegn og giv videre brainstorm 25 Power	29 Tegn din prototype	42 Overblikskortet 41 Scrum Byg Gå i gang med byggeprocessen	49 Den anerkendende runde 48 Udstilling 50 Linedanseren

ideide

## Forslag til materialer

- Gamle møbler
- Maleri på lærreder, træ, akvarel papir mv.
- Genbrugsting
- Overheadprojektor til at lave vægmalerier med
- Stof og puder
- Lys, lamper, lyskæder, farvet LED-lys mv.
- Spraymaling og malertape

Download projekter på: [www.ideide.dk/Ung-Projektbank](http://www.ideide.dk/Ung-Projektbank)



💬 **Tips:** Kursusforløb for medarbejdere

## **Pimp din klub – et kompetenceudviklingsforløb**

Hvis du er interesseret og nysgerrig, så har Arbejdsgruppen for kursus og uddannelse i UngiAarhus tidligere afviklet to "Pimp din klub"-kursusforløb for medarbejdere i UngiAarhus. I forløbet får deltagerne inspiration til nytænkning af klubindretning og design af inventar, og derudover bliver deltagerne præsenteret for nye håndværksmæssige teknikker.

Kursusforløbet er afviklet i samarbejde med Institut for (X), hvor Jens Hyldegaard fra Favilla Studio er underviser. Kontakt Arbejdsgruppen for kursus og uddannelse for at høre, om de gentager kurset, hvis du er interesseret.



## Indretnings- og udsmykningsprojekt: ”Arenaskiftet fra skole til klub”

Personalet i fritidsmiljøet ville gerne markere arenaskiftet fra skole til klub, og børnene blev inddraget i processen. Planlægningen af processen byggede på værktøjerne fra UngiAarhus Toolbox.

På næste side kan I se et eksempel på planlægningen af processen.



UngiAarhus Toolbox, ideide

## Eksempel

# Design- og inddragelsesproces

Medarbejderne har her valgt at strukturere processen på den måde, at der er en del, som medarbejderne selv forbereder uden børn, og en del, som de laver med børnene i fritidsklubben.

Eksemplet er taget med og nævnt for at pointere, at børnene og de unge ikke nødvendigvis behøver at være med i hele designprocessen, men at I som facilitatorer kan vælge, hvilke faser de skal indgå i. Vigtigt er det blot, at I fra start gør det tydeligt for børnene og de unge, hvor og hvornår i processen de har medbestemmelse.

Denne proces er bygget op omkring følgende øvelser fra Toolboxen: "persona", "mood board", "brainstorm", "tegn din prototype", "online research", "projektplan" og "udstilling".

### Processen kort fortalt

#### Øvelse 1:

"Persona": Indsamling af data om brugergruppen i fritidsmiljøet igennem snakke og interviews med børnene og gennem observationer af brugen af rummet.

#### Øvelse 2:

"Mood board": En fælles collage med inspiration, billeder og materialer, som børnene finder interessante, og som kan være med til at give et indblik i, hvilket udtryk børnene ønsker til indgangen.

#### Øvelse 3:

"Brainstorm": Idégenereringsproces med børnene, hvor der sættes fokus på at tænke ud af boksen, få nye idéer og udfordre evt. allerede eksisterende idéer.

#### Øvelse 4:

"Tegn din prototype": Børnene forsøger at visualisere deres idéer og tegne skitser til, hvordan de forestiller sig indgangen.

#### Øvelse 5:

"Online research": På baggrund af børnenes idéer og skitser søges der inspiration på fx Pinterest og Google, i forhold til hvordan idéerne kan løses, bygges eller kvalificeres.

#### Øvelse 6:

"Projektplan": Med projektplanen skabes der overblik sammen med børnene i forhold til, hvad der skal gøres for at realisere idéen, hvem der gør hvad, og hvornår projektet skal være færdigt.

#### Øvelse 7:

"Udstilling": Som afslutning på projektet inviteres der til en stor åbning af det nye indgangsparti i klubben. Her kan børnene holde tale, en rød snor kan klippes over, konfetti kan skydes af, og I kan servere noget lækkert.



Øvelseskort fra UngiAarhus Toolbox  
Procesforløb udviklet af Kathrine Iversen



**Øvelse:** Med børnene og de unge

# Mood board

Øvelse fra UngiAarhus Toolbox, ideide



## Mood board

Denne øvelse er en god inspirationssamler og danner et visuelt overblik over, hvilket udtryk man gerne vil frem til. Mood boardet indeholder en collage (et billede af idéen), som giver både opfinderne og folk ude fra et stemningsindtryk og en forsmag på, hvilke komponenter projektet vil bestå af. Derudover giver mood boardet også et indblik i, hvilken opgave det her er, og hvem der er målgruppen. Hvis børnene og de unge laver et fælles projekt, kan det være gavnligt for deres videre proces at have lavet mood board sammen. Mood boardet er et utroligt godt værktøj til at give et indblik i, hvordan alle hver især tænker rummene.

<p><b>Teknikalitet</b></p> <p>Styrker evnen til at bruge billeder som inspiration for produktudviklingen og træner kompetencerne i at designe et produkt til en bestemt brugergruppe.</p>	<p><b>Socialitet</b></p> <p>Forbedrer evnen til at nuancere sin argumentation om indholdsvalg og arbejdsformer over for kammerater, pædagoger og eventuelle ressourcpersoner udefra.</p>
<p><b>Refleksivitet</b></p> <p>Styrker viden om, hvordan de kan få inspiration og få ideer.</p>	<p><b>Sensitivitet</b></p> <p>Udvikler erfaringer med at kommunikere og sprogliggøre tanker, behov og ideer.</p>

<p><b>Øvelsens resultat</b></p> <p>En fysisk collage med inspirationsbilleder til det videre arbejde samt viden om brugergruppen.</p>	<p><b>Materialer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Magasiner, blade, aviser og billeder til udklip.</li> <li>Tuscher, farveblyanter, sakse, lim, tape.</li> <li>A3-papir/karton til selve mood boardet.</li> </ul>
---	---

- Fremgangsmåde**
- Bed børnene og de unge tegne på et A3-papir, på skabelonen fra forsiden af dette kort, eller lad dem downloade en skabelon fra [ideide.dk](http://ideide.dk). Børnene og de unge kan enten være alene eller i grupper.
  - I opgavefeltet beskriver børnene og de unge, hvad den stillede opgave går ud på.
  - I målgruppefeltet skal børnene og de unge samle inspiration ved at finde udklip, billeder osv., der inspirerer dem. Det kan både være farver, som de godt kan lide, materialer, billeder af produkter, eller hvad de nu falder over i de forskellige magasiner, ugeblade eller fx på Pinterest.
  - I titelfeltet skriver børnene og de unge overskriften på deres projekt.
  - Til sidst samles der op i plenum, hvor I taler om, hvad de har lavet og fundet, og hvordan de er blevet inspireret.

**Tips**

**Download Pinterest-appen på din mobil**

Pinterest er en fantastisk platform for børn, unge og voksne til at søge inspiration og gode idéer til designløsninger og indretnings- og udsmykningsprojekter.

Øvelse: Med børnene og de unge

## Mit yndlingssted

Øvelsen er med til at give et indblik i, hvordan børnene og de unge konkret ser rummet eller fritidsmiljøet. Deres oplevelse af rummet kan være meget anderledes end de voksnes.

”Mit yndlingssted” er en interessant og nem øvelse med børnene og de unge. Øvelsen går ud på at lade dem sætte en post-it med navn på ved deres yndlingssted i fritidsmiljøet. Det kan være vidt forskelligt, hvad børnene og de unge hver især fremhæver og udvælger. Øvelsen kan kickstarte nogle interessante diskussioner, der kan igangsætte gode udviklingsprojekter. Øvelsen kan også give et praj om fritidsmiljøet set fra børnene og de unges perspektiv. Man kan også spørge børnene og de unge, hvor de mindst har lyst til at hænge ud og være. Eller stille dem spørgsmålet, hvor de oplever kreativitet i klubben – eller hygge, fællesskab – eller hvor de trækker hen, hvis de er trætte mv.

Som afslutning på øvelsen kan I give børnene og de unge til opgave at beskrive deres drømme og yndlingssteder. (Det kan fx være for leg, læring, fordybelse, spisesteder, hygge, gaming, kreativitet eller bevægelse mv.). Lad dem fotografere, tegne, sætte smileys og beskrive, hvad der er vigtigt for dem.



Illustration: Kathrine Iversen, 2022



Udvikler af øvelse: Kathrine Iversen, 2022



Hvor kan du være kreativ i klubben?



Hvor går du hen, hvis du har brug for at slappe af?



Mit yndlingssted i klubben



Hvor er det ikke så rart at være?



Hvor er der sket en særlig stor forskel?

 **Øvelse:** For børnene, de unge og medarbejderne

# Tag ud og bliv inspireret

Øvelse fra UngiAarhus Toolbox, ideide



## Tag ud og bliv inspireret!

En god idé kan være at tage på en inspirationstur i byrummet eller besøge andre fritidsmiljøer. I kan evt. besøge nogle af de steder, som er præsenteret som eksempler i kapitel 2. Både medarbejderne, børnene og de unge kan få inspiration og gode idéer til at indrette og udsmykke egne miljøer og rum.

Lad børnene og de unge tage billeder med deres telefoner af det, de finder inspirerende og spændende på turen. Det er interessant at se, hvad de er optaget af, og hvad de lægger vægt på. Saml gerne alle fotografierne, og lav en fælles inspirationsvæg.

Det er også sjovt og spændende at gå på opdagelse med børnene og de unge i skolens kælder eller depot. Her kan man ofte finde gamle møbler, lamper, billeder mv., som man kan sætte i stand og redesigne. Hvis man ikke har en kælder eller et spændende depot, kan man besøge byens utallige genbrugsbutikker, takeNOW, Shoppe Loppe-genbrugscentre eller – hvis man bor i Aarhus – besøge Århus Klunserne i Lading, hvor der er alverdens sjove genbrugsfund. De donerer effekter og diverse ting og sager til konkrete projekter, som børnene og de unge selv skal udføre.



### Øvelsens resultat

Konkret inspiration i form af fotografier taget ude i naturen og byen, som evt. kan bruges til et mood board.



### Materialer

- En telefon eller et kamera, der kan tage billeder.

### Teknikalitet

Styrker evnen til at bruge omgivelserne, naturen og byen samt billeder derfra som inspiration for produktudvikling.

### Refleksivitet

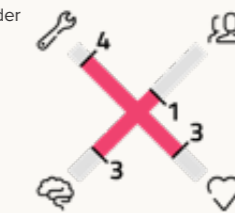
Giver viden om, hvordan man kan få inspiration og idéer samt anvende mulighederne i omgivelserne til at få idéer.

### Socialitet

Forbedrer evnen til at arbejde sammen med andre omkring valg af billed- og inspirationsmateriale og udvikle et fælles inspirationsgrundlag.

### Sensitivitet

Fremmer kreativitet, fantasi og kombinationsevne og åbner op for lysten til at udforske og eksperimentere.





**Opmærksomheder:** Ved afslutning på projektforløb

## Åbning og indvielse

Det er vigtigt i en udsmyknings- og indretningsproces, at børnene og de unge kan se, hvad projektet skal ende med. Her kan det være meget motiverende at afslutte processen med en udstilling, hvor man inviterer de andre børn, unge og eventuelle samarbejdspartnere i fritidsmiljøet til en åbning eller indvielse.

En udstilling kan være med til at afrunde processen og tydeliggøre, at man tager børnene og de unges projekter seriøst. En afsluttende udstilling kan også understøtte følelsen af ejerskab og medbestemmelse i processen, da børnene og de unge dermed oplever, at deres kreative projekter kommer op at hænge, bliver vist frem og dermed værdsat. Det er også i forbindelse med en udstilling, at de kan få særlig mulighed for at nyde resultaterne af deres arbejde, se det hele i en større sammenhæng og vise det frem for deres venner og forældre.

### Tips

#### Gode idéer, hvis man afholder en udstilling:

- Lad børnene og de unge selv holde en lille åbningstale. De kan evt. gå sammen 2-3 personer, hvis de synes, det føles grænseoverskridende for dem at stå alene.
- Lad børnene og de unge klippe en rød snor over.
- Køb evt. konfetti, der kan skydes af i det øjeblik, hvor snoren klippes. (Sæbeboblemaskine er også en mulighed – den sviner mindre).
- Køb noget lækkert, som man kan få at spise til åbningen.
- Sæt evt. en lille konkurrence i gang med spørgsmål til projektet eller til nogle af de kunstværker, der er kommet op at hænge. Konkurrencen kan være med til at bremse oplevelsestempoet, så børnene og de unge skal undersøge detaljer eller lige stoppe op og betragte projekterne. Der kan hurtigt gå sodavand og popcorn i det hele, så de kreative projekter egentlig ikke får den opmærksomhed, som de fortjener.
- Lad evt. 2-3 af børnene og de unge være kunstguider, der går rundt og fortæller om værkerne eller projekterne.
- Tag evt. en runde inden udstillingens start, hvor børnene og de unge får lov til at sætte ord på deres færdige projekter, og hvor der er plads til, at de kan give hinanden feedback.
- Hvis der er tid før udstillingen, kan børnene og de unge også udarbejde en lille beskrivelse af deres projekt, som kan printes ud, lamineres og hænges op ved siden af projektet.
- Spørg børnene og de unge, om der er nogen, der har lyst til at optræde med fx dans, musik eller teater.
- I kan også høre, om der er et barn eller en ung, der har lyst til at være DJ ved udstillingen.
- Sørg for at tage nogle gode billeder under udstillingen, som evt. kan printes ud, hænges op eller deles på de sociale medier.



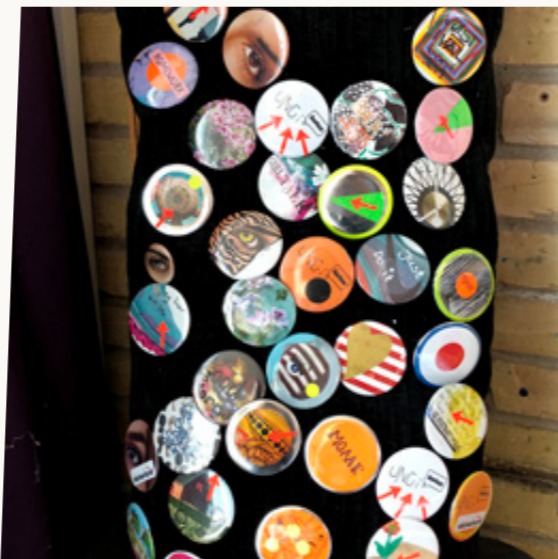
 Inspiration

## Eksempler på kreative indretnings- og udsmykningsprojekter med børn og unge

Børn og unge elsker at være med til at sætte deres præg på rammerne i fritidsmiljøerne.

Her kommer forskellige billedeksempler på kreative kunst- og indretningsprojekter med børn og unge. Det er projekter, som børnene og de unge selv har lavet i UngiAarhus, og som I er velkommen til at lade jer inspirere af.

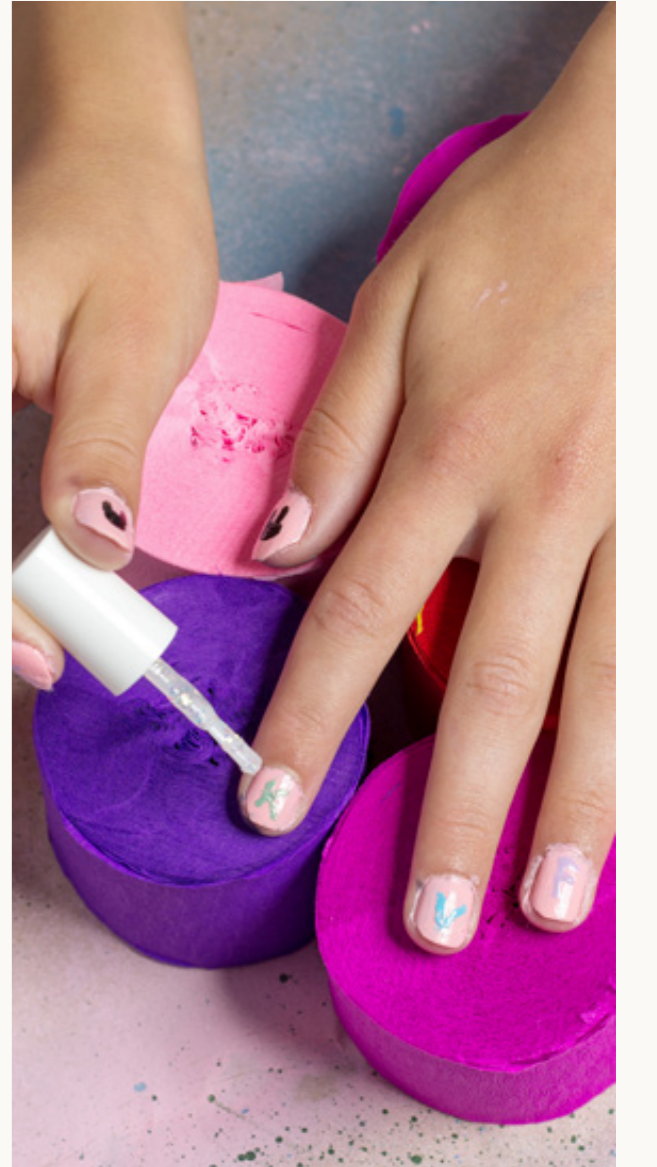














 Inspiration

## Skilteworkshops

**Tema:**

Hvad kendetegner klubben? Hvad er det bedste ved at være en del af fællesskabet?

**Proces:**

Lad børn og unge tegne, male og skrive tekster, skære på lasercutter mv. med deres idéer. Idéerne kan komme, når I taler om, hvad der betyder mest for dem i fritidsmiljøet.

**Materialer:**

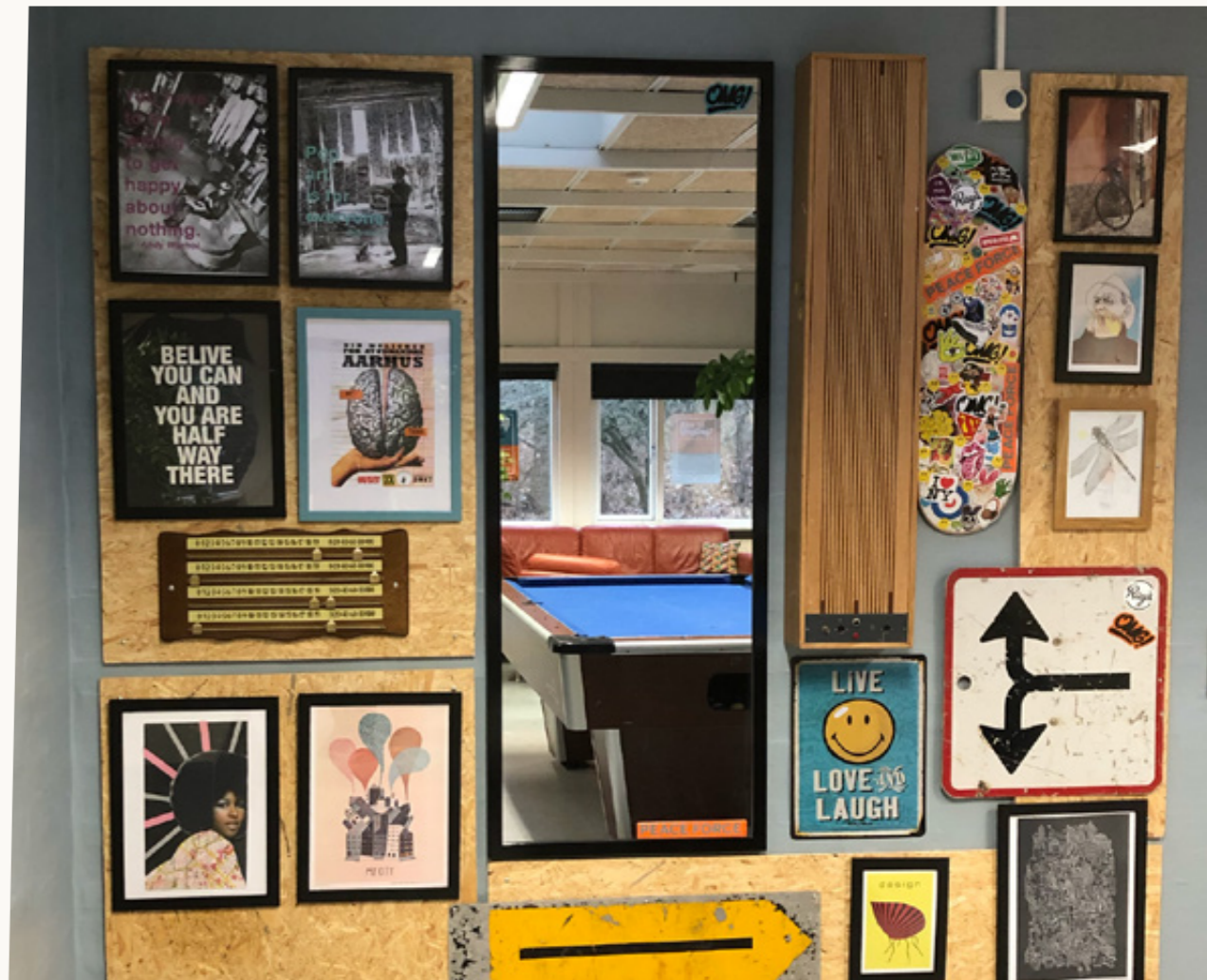
Rester af træ, kraftig pap, maling og Posca-tuscher.

**Tid:**

Tilpasses efter behov.











## Tips

# Et værksted med børn og unge i kreative projekter

Rammesætningen af rummet er vigtig i forbindelse med kreative processer med børn og unge.

Forsøg at skabe et brud i hverdagen eller nogle ændringer i fx vaner, indretningen eller i aktiviteter, der kan være med til at vække nysgerrighed og igangsætte kreative processer og motivation for at deltage. Overvej, hvordan I kan understøtte en aktivistisk ånd, som kan bidrage til, at børnene og de unge bare får lyst til at gå i gang med at skabe.

Indret et indbydende værksted, hvor der er plads til kreativ udfoldelse, røre, gøre, bygge, male mv. Tænk over, hvordan I kan inddrage nogle spændende og lidt utraditionelle materialer og remedier i processen, der skaber interesse hos børnene og de unge.

Lav en synlig idévæg eller et mood board, hvor børnene og de unge kan skrive, tegne eller skitsere deres idéer. Sørg for, at værkstedet står klar til børnene og de unge, når de kommer i fritidsmiljøet og efter skole, så I kan bruge tiden på at komme godt i gang med selve projekterne.

Lav en fælles inspirationsvæg med inspirationsbilleder og udklip. Inspirationsvæggen kan være med til at støtte de børn og unge, der har sværere ved at komme i gang og finde på en idé.



Idévæg



Materialer, der overrasker



Inspirationsvæg



Gerne noget, der bryder med rummet, som er lidt en overraskelse for børnene og de unge. Noget, der kan være med til at vække nysgerrighed og interesse for at deltage.



Indbydende værksted, der står klar til børnene og de unge, når de kommer fra skole.



Tydeligt program og rammesætning af processen



Værkstedsmiljø



## Øvelse: Til medarbejdere

# Aktivitetskort

Øvelsen kan bruges i medarbejderteamet til at arbejde med sammenhængen mellem de pædagogiske aktiviteter i rummene og i indretningen i fritidsmiljøet. Aktivitetskortet skal bidrage til at give et overblik over rummene i fritidsmiljøet og stille skarpt på aktiviteterne i de enkelte rum. Aktiviteterne i rummene kan være med til at målrette jeres indretningsproces og skabe retning for, hvordan rummene skal tones, indrettes og benyttes.

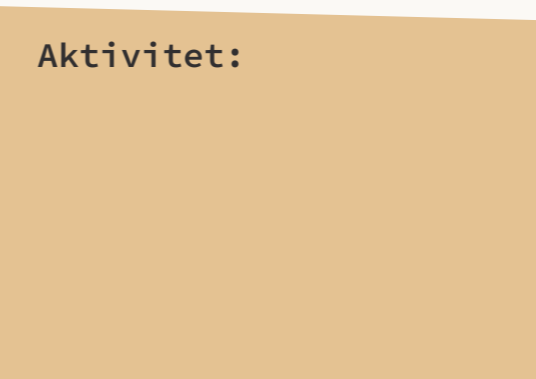
### Eksempler på undersøgelsesspørgsmål:

- Giver aktiviteterne mening i de rum, hvor de foregår? Eller er der andre rum, hvor forudsætningerne for aktiviteterne vil være bedre?
- Er der flere aktiviteter i et rum, som måske modarbejder hinanden? Fx kan I have fokus på støj.
- Er der nogle rum, som ikke udnyttes optimalt, og hvor der ikke foregår noget? Hvad kan I gøre for at aktivere rummet?
- Går de samme aktiviteter igen i flere rum? Hvordan kan I evt. samle den samme aktivitet i ét rum?
- Hvordan er rummene kodet til aktiviteterne? Hvordan kan I understøtte udtrykket i rummet, så der er sammenhæng mellem aktiviteterne? Er der nogle rum, hvor I kunne igangsætte en udviklingsproces?

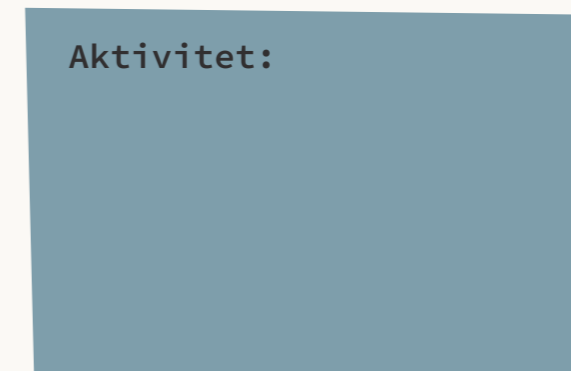
## Øvelse

# Aktivitetskort

Rum 1:



Rum 2:



Rum 3:



Rum 4:



Rum 5:



Hjerterummet



Model: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022

Øvelse: Til medarbejdere

## Diamond Ranking

Denne øvelse er rigtig god til at få indblik i en medarbejdergruppes forskellige syn og opfattelser af rum og indretninger. Når vi taler om, at et fritidsmiljø fx skal være kreativt, er det gerne meget individuelt, hvilke mentale billeder de enkelte medarbejdere får. Det kan være overraskende forskelligt, hvad vi hver især forstår og forbinder med et kreativt miljø, og det kan være en udfordring, når I i fællesskab skal i gang med at indrette. Øvelsen kan være med til at sætte ord og billeder på, hvad I fx forstår ved kreativitet, nærvær og hygge. Tag evt. også fat i andre centrale pædagogiske begreber som fx leg, fordybelse eller rum, der understøtter børn og unge med særlige behov.

Kilde: Jill Clark



### Fremgangsmåde

Gå sammen i grupper på 3-4 personer. Se på billederne af de ni fritidsmiljøer og prioriter dem i forhold til tre spørgsmål – ét ad gangen.

Placer det billede, der er bedst til aktiviteten, øverst i diamanten, de to næstbedste nedenunder osv. Det dårligste billede placerer I længst nede. Efter hvert spørgsmål fotograferer I diamanten og skriver stikord til jeres valg på et A4-papir.

Hvad er et godt/dårligt sted til hygge?

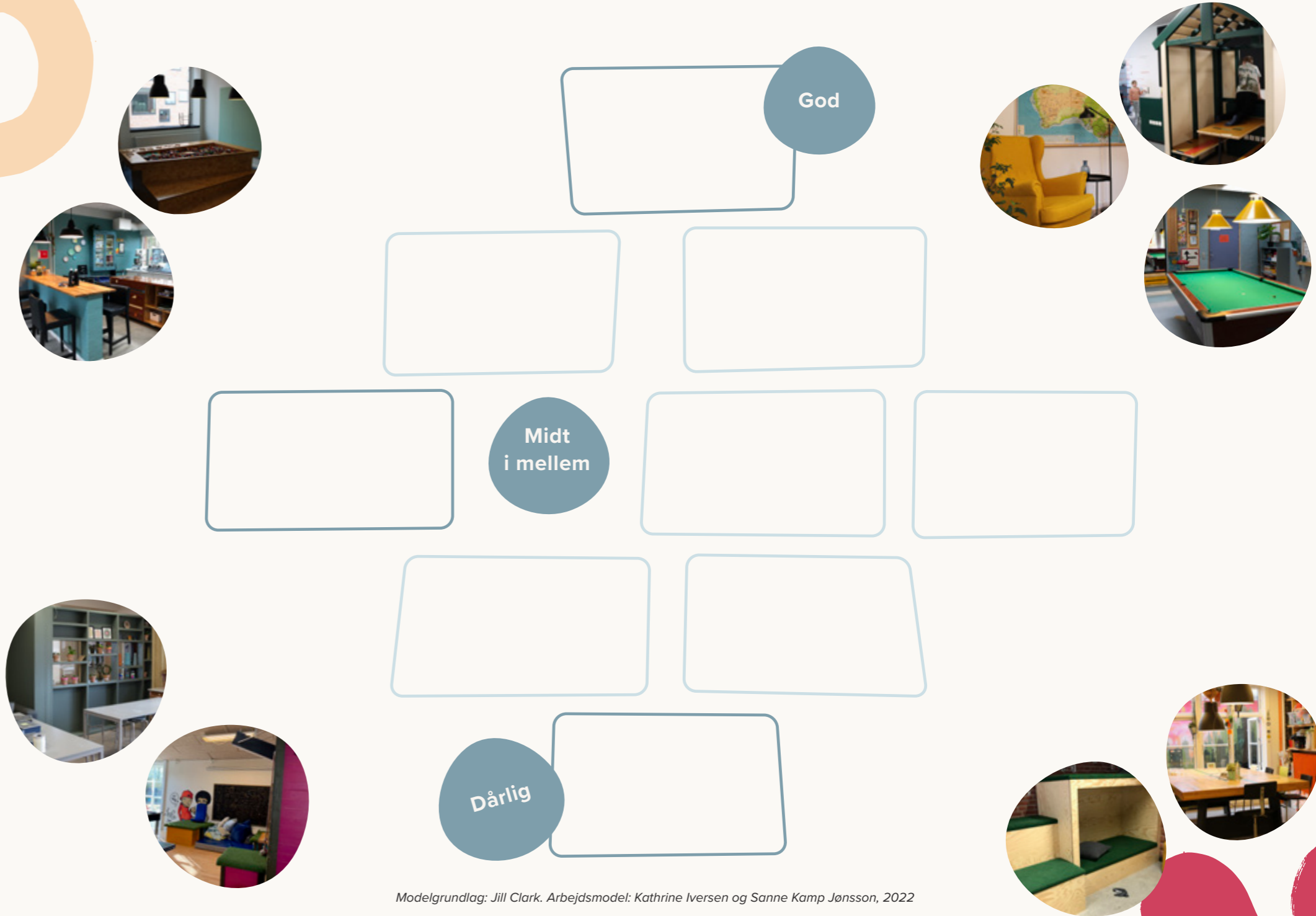
Hvad er et godt/dårligt sted til kreativitet?

Hvad er et godt/dårligt sted til nærvær?

Her kommer de ni billeder, men I kan også selv finde billeder på nettet eller Pinterest af fritidsmiljøer eller læringsrum. I kan også tage billeder fra jeres eget miljø eller andre fritidsmiljøer. Afgørende er det blot, at de er indrettet forskelligt, så rummene kan sætte pædagogiske drøftelser i gang.

### Tip

Drøft først begreberne *kreativitet* og *nærvær*, inden I går i gang. Hvad forstår I hver især ved begreberne? Noter jeres forståelser i gruppen, og vend det evt. med de andre grupper i medarbejderteamet.



Modelgrundlag: Jill Clark. Arbejdsmodel: Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson, 2022

Øvelse: Til medarbejdere

# Persona

Øvelse fra UngiAarhus Toolbox, ideide



## Persona

Denne øvelse er god til at sætte sig ind i barnets eller den unges opfattelse af rummet eller fritidsmiljøet. Øvelsen kan være med til at undersøge særlige behov, der skal tages hensyn til, når I indretter og udsmykker et rum eller et fritidsmiljø.

### Fremgangsmåde

Vælg et barn eller en ung i klubben.

Diskuter i medarbejdergruppen, eller noter hver for sig:

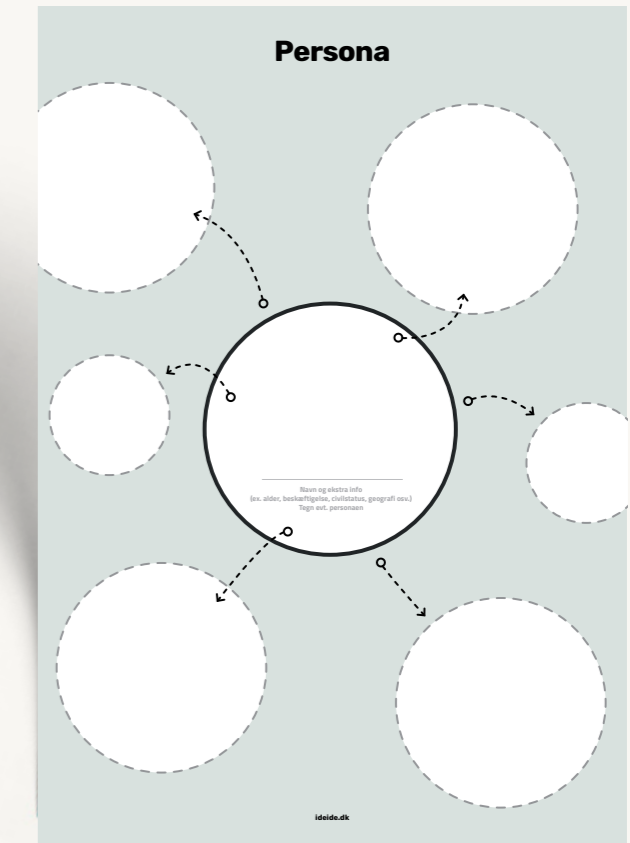
- Hvad hun/han vil have særligt behov for i rummet eller i fritidsmiljøet?
- Hvad han/hun godt kunne tænke sig i rummet eller i fritidsmiljøet?
- Hvordan kan vi skabe de bedste rammer/rum for at understøtte det pædagogiske arbejde med barnet/den unge?

Skriv jeres overvejelser og idéer ned.

### Tips

Vær nysgerrig på de to perspektiver *looking AT* og *looking AS*

- *Looking AT* – perspektivet handler om at prøve at forstå barnet eller den unge ved at kigge på vedkommende udefra ind.
- *Looking AS* – perspektivet handler om at prøve at forstå, hvordan barnet eller den unge kigger på verden indefra ud.



Skabelon, ideide.



## 💡 Inspiration

# Rumtyper i fritidsmiljøer

Flere rum går igen fra fritidsmiljø til fritidsmiljø. Miljøer, der er særligt populære blandt børn og unge, og hvor der er plads til differentierede fællesskaber og forskellige aktiviteter og interesser. Det er vigtigt, at vi tænker i mangfoldige pædagogiske aktiviteter i børn og unges fritidsliv, som favner bredt i forhold til interesser og i forbindelse med udvikling af kompetencer. Her kommer eksempler på forskellige rumtyper i et fritidsmiljø:

- Større og mindre fællesskabsrum
- Gamerrum og e-sportsmiljøer
- Multimedieværksteder og -makerspaces
- Kreative fin- og grovværksteder
- Pædagogisk køkken og madværksteder
- Loungerum og afslappede miljøer
- Brætspilsrum
- Biografrum
- Aktivitetsrum og sports- og danse miljøer
- Musik- og lydstudier
- Cafémiljøer
- Stillerum
- Læse- og fordybelsesrum.

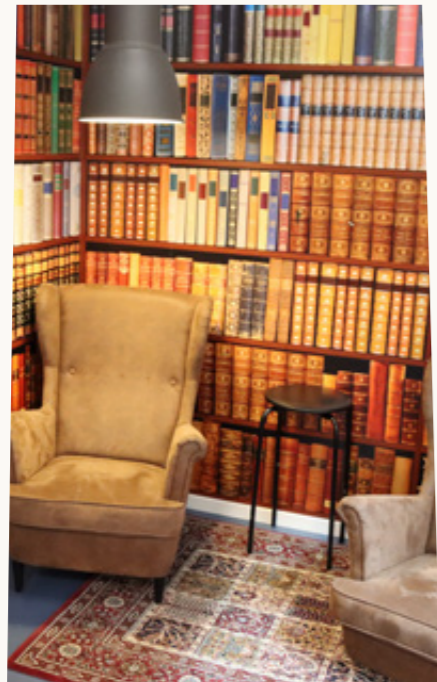
I det følgende afsnit præsenterer vi en række billedeksempler på de forskellige rumtyper i et fritidsmiljø.



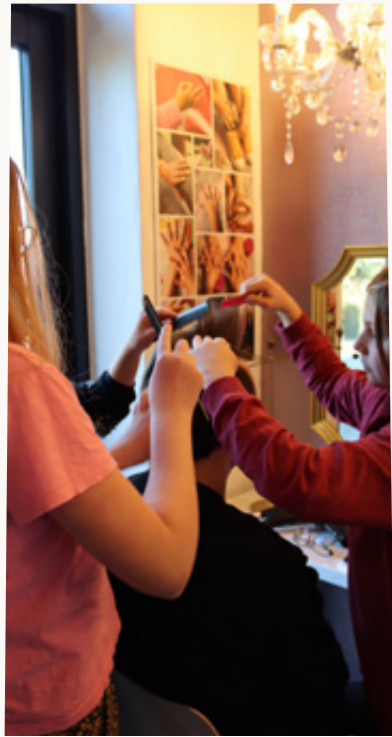






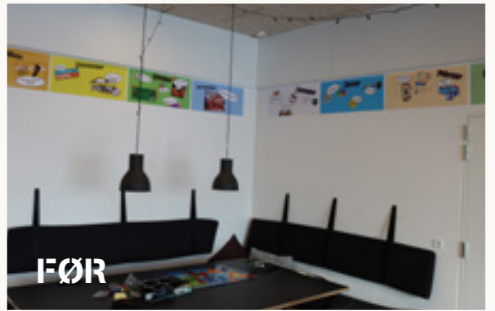






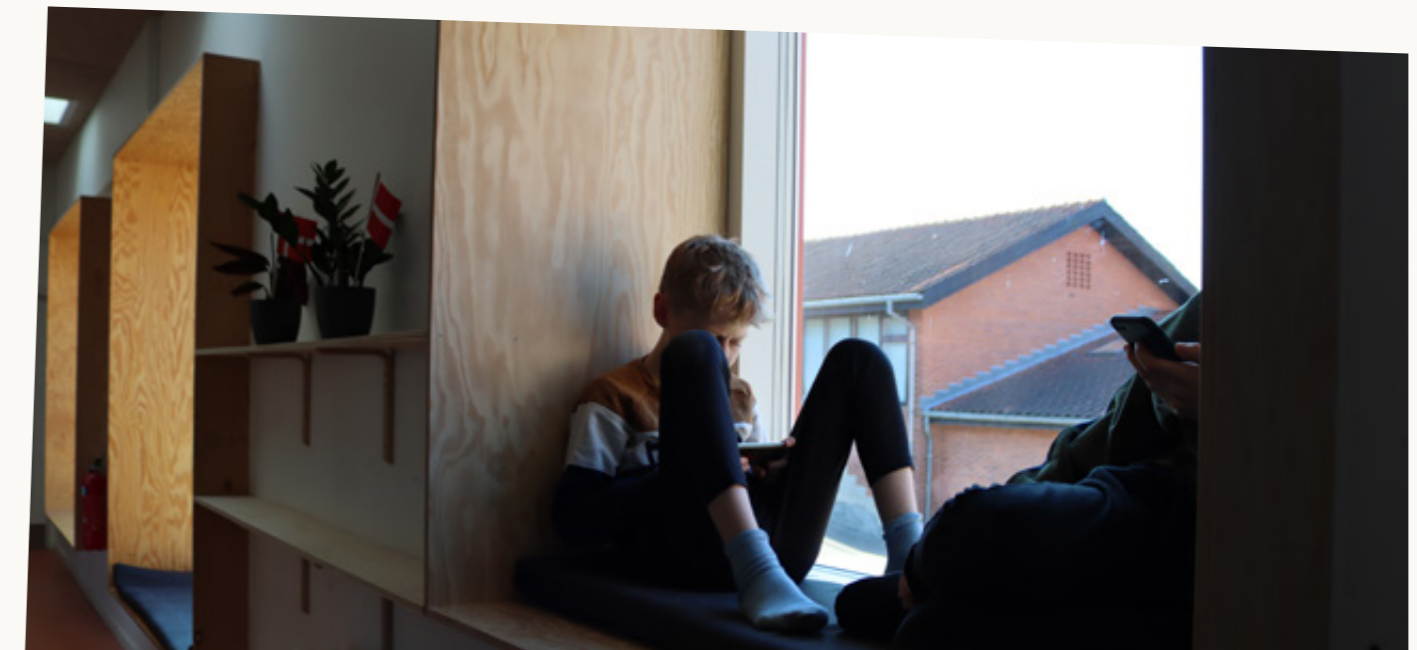


EFTER

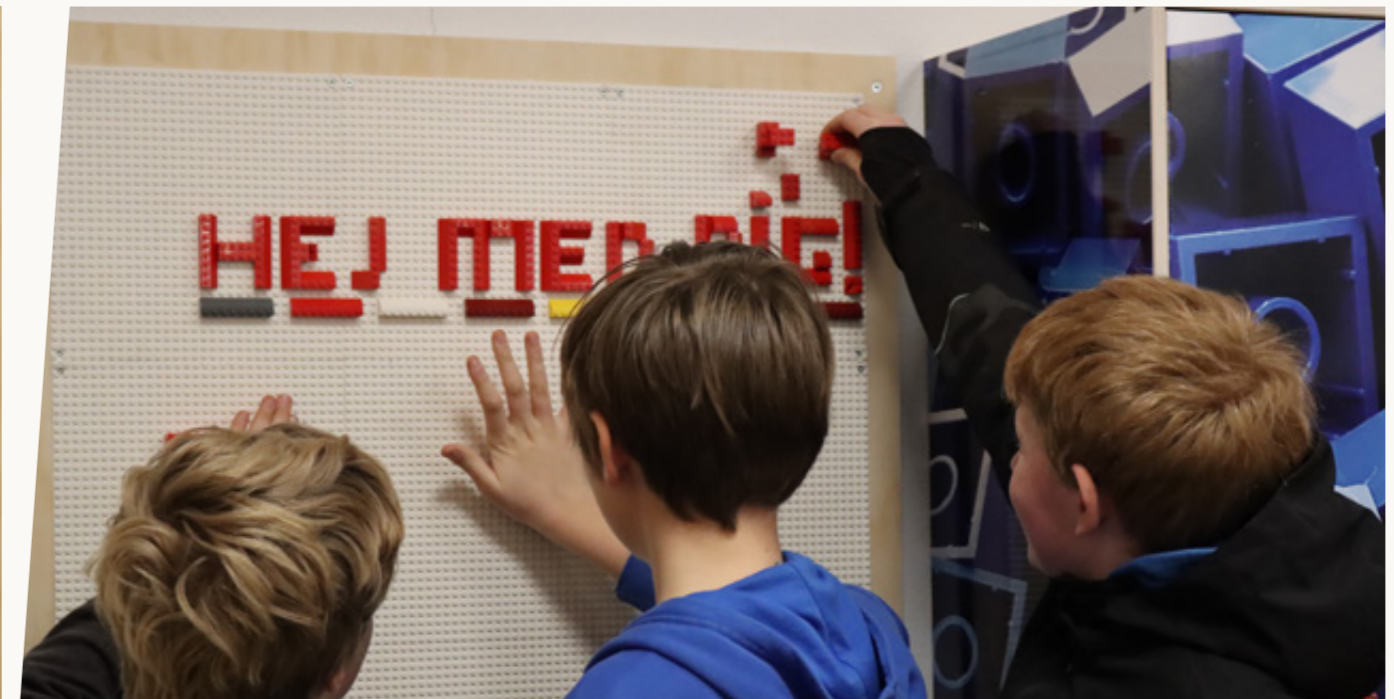
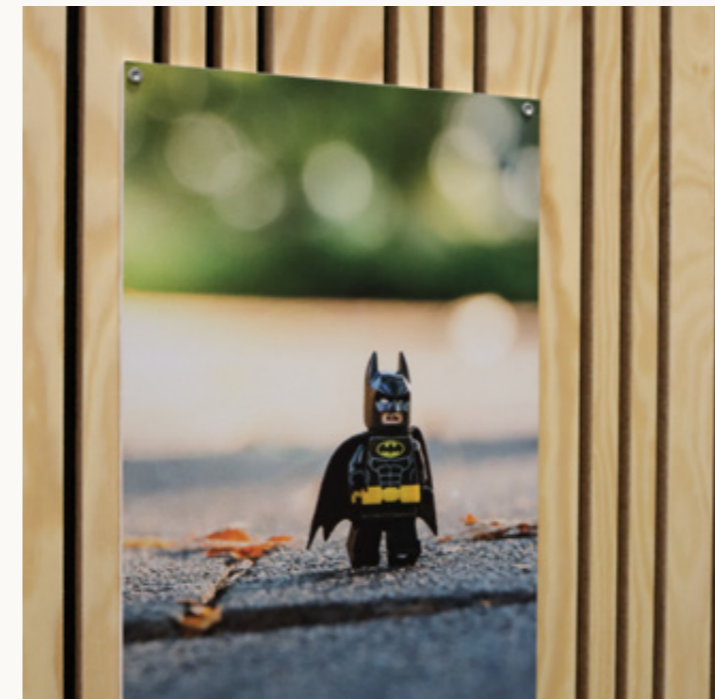


FØR









💡 **Inspiration:** Til medarbejdere

## Multimedieværksteder og makerspaces

Rundtom i Aarhus har ledelser, medarbejdere, børn og unge udviklet mange spændende og moderne værksteder – og flere er på vej. Vi giver her nogle eksempler på og indblik i nogle af de tanker, der ligger bag flere af multimedieværkstederne og -makerspaces.

Vi har besøgt Praksisskolen, Ungdomsskolen UngiAarhus SYD/SYDVEST, Makerspace i klubben på Peter Fabers Vej og Gellerup Højskole samt Ungdomsskolen i UngiAarhus ØST/VEST og talt med flere af lederne og medarbejderne her. Her er udpluk af noget af det, de har sagt:

”Makerspace er et produktionsværksted, der rummer moderne teknologier til opfindelse og opdagelse. I et makerspace kan man lave næsten alt. Det er et laboratorium, hvor man tester idéer og design af. Her arbejder man med designprocesser, udarbejder løsninger på praktiske problemstillinger og ender med unikke produkter og prototyper. Der laves modeller og design i træ, akryl, pap, vinyl, filament og meget mere. Makerspace er stedet, hvis du vil designe dit eget tøj, smykker, lamper og meget andet. Alle kan deltage – nybegyndere så vel som eksperter. Ungdomsskolens makerspace-undervisere tilbyder introduktion til maskinerne, og tanken er, at de unge deler viden, design og problemstillinger med hinanden. Således kan unge med forskellige baggrunde deltage sammen og være hinandens sparringspartnere.”

Casper Husted, ungdomsskolekoordinator, UngiAarhus ØST/VEST

”De unge har dansk og matematik som obligatoriske fag i Praksisskolen. Vi bringer elementer fra undervisningen i disse

fag ind i indretningen med fremstilling af inventar og dekoration, som vi bygger i værkstedet. De unge har gode idéer til design af inventar i værkstedet, som vi undervisere slet ikke ville have tænkt på.”

Søren Nørgaard Knudsen, pædagog og ungdomsskolelærer, Praksisskolen, UngiAarhus SYD/SYDVEST

”På Peter Fabers Vej ønskede vi med udviklingen af et Fablab-makerspace at skabe et Krea 2.0. Værkstedet skulle inspirere til at være kreative på nye måder, hvor børnene og de unge kan erhverve sig 21st century skills gennem løbende opkvalificering. Vi arbejder med design thinking og entreprenørskab, som er tilgængelige, børnene og de unge præsenteres for. Reelt har vi en løsningsorienteret tilgang til udfordringerne i værkstedet. Vi har samtidig fokus på de unge, for hvem en erhvervsfaglig uddannelse kunne være en mulighed. I makerspace kan de unge få mulighed for at styrke nogle af de kundskaber, der kræves, når man fx skal lære at arbejde ved en maskine.”

Magnus Wad Larsen, lærer, UngiAarhus ØST

### 🔍 Fakta

I den fritidspædagogiske vision i UngiAarhus fremgår det, at man gerne vil styrke fokus på at motivere de unge til at opdage udviklings- og uddannelsesmuligheder i forlængelse af digitale interesser og kompetencer.



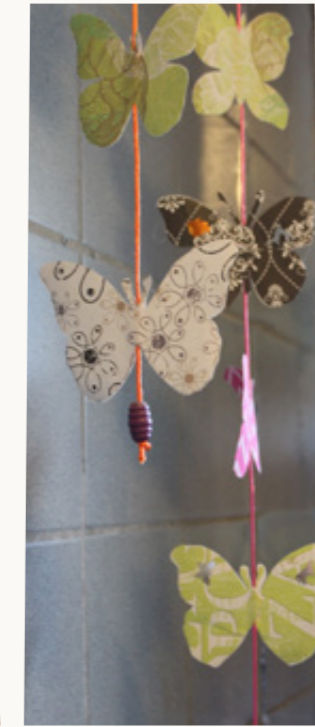
## 💡 Inspiration

# Møblering og kreative designløsninger i fritidsmiljøer

Her kommer nogle spændende og kreative designløsninger fra forskellige fritidsmiljøer i UngiAarhus:

- Ugeplaner
- Møbler
- Skilte
- Opslagstavler
- Døre
- Belysning
- Vægudsmykning
- Struktur og overblik
- Skillevægge
- Opbevaringssystemer
- Interiør.



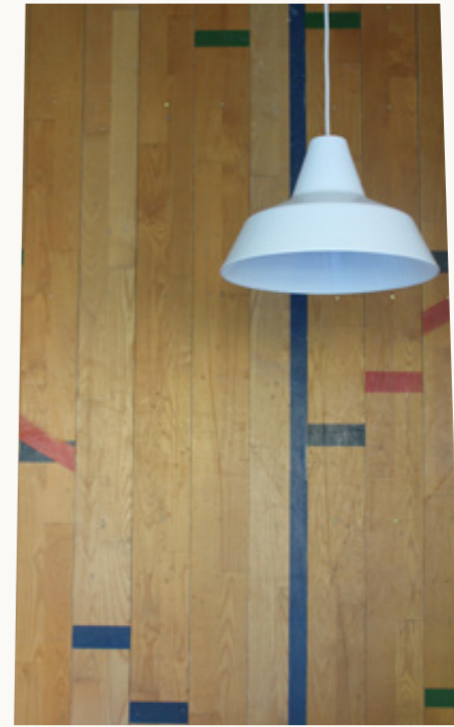




















 **Inspiration:** Til medarbejdere

## Fokus på indretning

I materialet "Fokus på indretning i specialklasser" kommer Stine Clasen og Christina Hostrup, som er konsulenter i PPR (Pædagogisk Psykologisk Rådgivning) i Aarhus Kommune, med nogle generelle opmærksomheder og anbefalinger til indretning i specialklasser. De giver sparring på, hvordan man kan få det bedste ud af de eksisterende rammer og givne vilkår. Der er en række generelle temaer, man med fordel kan iagttage og handle på i forhold til de fysiske rammer og placering af inventar, således at rummet opleves trygt og harmonisk og på den måde understøtter læring og trivsel bedst muligt.

De har bl.a. samlet otte anbefalinger, som også giver god mening i en fritids-pædagogisk kontekst:

1. At læringsrummet er tydeligt kodet i forhold til funktioner
2. At lokalet er karakteriseret ved synlig læring
3. At afskærmning bruges dynamisk og reflekteret og aldrig er en permanent løsning
4. At lokalet så meget som muligt ligner skolens øvrige undervisningslokaler med hensyntagen til den konkrete målgruppe
5. At det kun er aktuelle læringsmål, der hænger i lokalet
6. At det tydeligt fremgår, hvad der arbejdes med og hvordan, herunder brug af visuelle støtter
7. At hensigtsmæssig indretning og elevernes placering evalueres løbende
8. At der udarbejdes logistikker og ansvarsfordelinger for tilbagevendende oprydning i lokalet.



*Hvis I vil vide mere, kan I se kontaktoplysninger på s. 340 i afsnittet: Firmaer og samarbejdspartnere.*



## KLUBBEN UDEN FOR SKOLEN



## KLUBBEN PÅ SKOLEN



## TILSTANDSSKIFTE

Illustration: Rasmus Mejdahl Brande

 **Inspiration:** Til medarbejdere og bidrag i RULL-processer

## Det pædagogiske rumprogram

Det pædagogiske rumprogram er udviklet som et redskab til brug ved RULL og øvrige indretningsprojekter. I det pædagogiske rumprogram er modellen for kvalificeret selvbestemmelse (KvaS-modellen) en hjørnesteen og har til opgave at beskrive, hvilke behov UngiAarhus har til de fremtidige børne- og ungemiljøer. I rumprogrammet kobles KvaS-modellen og de fire grundlæggende kompetencedomæner (teknikalitet, socialitet, refleksivitet og sensitivitet) med, hvordan børn og unges ressourcer kan understøttes i fritidsmiljøets fysiske rum. Rumprogrammet uddyber endvidere, hvilke behov børnene og de unge efterlyser, og der opstilles eksempler på rumtypologier. Rum, der er gennemgående i hovedparten af klubberne i Aarhus Kommune.

Her et par begrebsdefinitioner fra rumprogrammet, som vi finder særligt relevante:

### Helhedsperspektiv

Vi arbejder ud fra et helhedsperspektiv på børnene og de unge i arbejdet med at udvikle deres grundkompetencer og livsduelighed. Det sker med udgangspunkt i modellen for kvalificeret selvbestemmelse (KvaS-modellen). Den sætter fokus på hele barnets og den unges dannelse og uddannelse, og vi udvikler miljøer, der understøtter børnene og de unges udvikling af faglige, sociale, personlige og kulturelle kompetencer.

### Periferdeltagelse

Udgangspunktet for periferdeltagelse handler om at føle sig værende en del af et fællesskab. At være periferdeltagende kræver ikke, at du egentlig deltager i samtalen eller aktiviteten, men mere som tilskuer eller observatør. Vi oplever ofte børn og unge, der har svært ved socialitet, værende periferdeltagende. Periferdeltagelse kan hen ad vejen blive til social deltagelse, når børnene og de unge føler sig trygge i sammenhængen.

### Arenaskifte og tilstandsskifte

Formålet med disse begreber i denne sammenhæng er at have fokus på, hvordan man kan skabe en mental overgang fra skolen og ind i fritidsmiljøet. Hvor arenaskiftet her handler om, hvordan den fysiske indretning kan hjælpe med de unges mentale tilstandsskifte.

### Det pædagogiske rumprogram på Klubområdet

Det pædagogiske rumprogram på fritids- og ungdomsskoleområdet har fokus på, hvordan klubben fysiske rum kan være en tredje pædagog, som kan være med til at styrke de unges ressourcer inden for de forskellige parametre i KvaS-Vital. Denne tænkning skaber muligheden for pædagogisk at kunne kode og begrunde, hvorfor og hvordan der skal indrettes.

Det er dog lige så afgørende, at rum og indretningen heraf spejler medlemmer og brugeres behov, reflektere forskelle i alder og interesser, er fleksible og tilgængelige og hele tiden fremstår som relevante og brugbare for så mange som muligt.

Fritids- og ungdomsskoleområdet arbejder i så vid udstrækning som muligt altid med afsæt i et reelt ungeinddragende perspektiv. Det betyder, at der afvikles små og store processer i forbindelse med opdatering eller nyindretning af lokaler, der har til formål at kunne skabe rammer, der imødekommer de unges behov, samtidig med at de fysiske rammer på bedst mulig vis giver muligheden for at kunne arbejde pædagogisk med de unge.

Kilde: Det pædagogiske rumprogram UngiAarhus af Rasmus Mejdahl Brande

Værktøj: Til medarbejderne

# Optimering af inde- og/eller udearealer

Som et eksempel har UngiAarhus VEST udviklet et værktøj, som anvendes ved prioritering af ressourcer for optimering af inde- og udearealer. Værktøjet kan med fordel bruges som skriftlig dokumentation ved ansøgninger om midler.

## Fakta

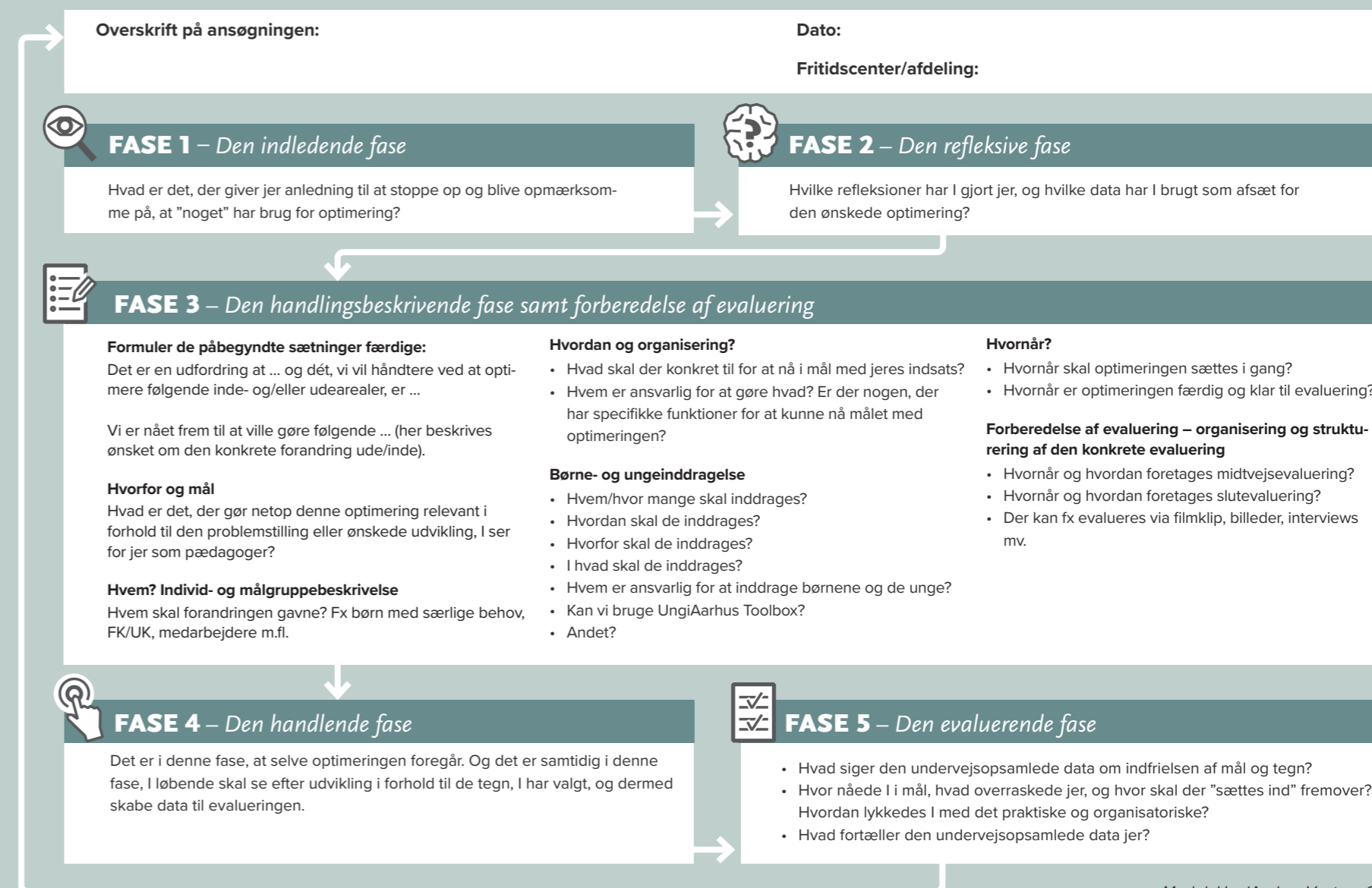
Værktøjet tager afsæt i en refleksiv dialog og bygger på modellen *skabelon til beskrivelse af de pædagogiske forløb, aktiviteter og indsatser*. Her gennemgår personalegruppen fem afklarende faser for at skabe klarhed over projektets samlede indhold.



Model: UngiAarhus Vest og Øst

## Væsentlige overvejelser i jeres forarbejde til ansøgningen

- Hvilke pædagogiske udfordringer skal optimeringen være et svar på?
- Æstetik og udtryk – hvilket personligt præg ønsker I? Stemning, kultur, atmosfære?
- Hvordan er arbejdsmiljø, indeklima, fleksibilitet og rummets funktionalitet tænkt ind i optimeringen?
- Hvad siger medlemmerne og medarbejderne om det eksisterende rum?



Model: UngiAarhus Vest og Øst





Model: Winie Ricken i samarbejde med Aarhus Kommune



Organisk samspil

Ny pædagogisk praksis

Organisering og ejerskab

## Inspiration

# RULL-programmet i Aarhus Kommune

### RULL – rum til leg og læring i Aarhus Kommune

Mange klubber og skoler i Aarhus Kommune er i løbet af de seneste år flyttet sammen. Sammenlægningsprocesserne bærer navnet RULL og er en forkortelse for *RUM til Leg og Læring*. RULL-programmet i Aarhus Kommune handler om investering i pædagogisk og termisk modernisering for dagtilbud, skoler og fritidstilbud. I det følgende præsenterer vi RULL-blomsten, der er en metode til at udvikle nye læringsmiljøer. Vi har en række anbefalinger til jer, der enten står overfor, at fritidsmiljøet og skolen skal flytte sammen, eller står midt i processen. Derudover har vi nogle opmærksomheder ved nye byggerier af fritidsmiljøer. I kan med fordel også læse de anbefalinger, som der gives fra fællessekretariatet Børn og Unge. Til sidst præsenterer vi indretnings-ABC som kan anvendes som tjekliste for jer, der enten står midt i sammenflytningsprocessen eller skal til at i gang med den.

### RULL-blomsten

Modellen *RULL-blomsten* er udviklet af Winie Ricken, arkitekt, ph.d., i samarbejde med Aarhus Kommune. Modellen med RULL-blomsten viser og giver anbefalinger til, hvorledes det bør tilstræbes at skabe sammenhæng og balance mellem de tre parametre i midten – den pædagogiske praksis, de

fysiske rammer og læringsmiljøets organiseringer i et attraktivt læringsmiljø. Summen af de tre objekter, bladene i blomsten, danner i ligelig balance i læringsmiljøet.

Den pædagogiske praksis stiller krav til og skal sætte aftryk i både de fysiske rammer og den måde, institutionen praktisk organiserer sig på i løbet af dagen, ugen og året. De fysiske rammer skal således være med til at understøtte, at overordnede pædagogiske mål praktiseres.

En optimal udnyttelse af de fysiske rammer kræver en tydelig organisering af hverdagen, så de muligheder, de fysiske rammer giver, udnyttes optimalt. Ved justeringer i den pædagogiske praksis og ændringer i organiseringen bør der følge medarbejderkompetenceudvikling med, og denne proces kræver også god ledelse. Rodnettet symboliserer nødvendig forankring, ejerskab og facilitering af processen hos medarbejdere og ledelse, ligesom det også er nødvendigt, at brugerne inddrages.

Kilde: Børn og Unge, Planlægning, Aarhus Kommune.

# Når skole og klub flytter sammen – anbefalinger og principper

Fællessekretariatet Børn og Unge i Aarhus Kommune har formuleret en række principper og anbefalinger, der kan være gode at have in mente, når klubber og skoler flytter sammen. Først og fremmest er det vigtigt, at der hurtigt etableres et godt samarbejde, der tager udgangspunkt i tillid til og respekt for de fagpersoner, der skal samarbejde. Begge parter er forpligtet til – gennem samarbejdet – at have fokus på medarbejdernes arbejdsmiljø og den attraktive arbejdsplads. Begge parter skal sikre, at der er tydelighed omkring opgaveløsningen, gennem tillidsvækkende dialog og klare bestillinger. Vi har valgt at tage disse principper og anbefalinger med her i bogen, så der til stadighed er fokus på dem.

## Fællessekretariatet pointerer:

### Principper – fælles grundlag for sammenflytning

- Vi arbejder i en fælles børne- og ungebygning, der bl.a. indeholder fællesmiljøer.
- Vi skaber de bedste resultater for børn og unge gennem en forståelse af hinandens praksis.
- Vi arbejder efter nærhedsprincippet, så fællesarealer for skole og klub samles, og beliggenhedsprincippet, som betyder, at lokaler placeres tæt på den målgruppe, der skal bruge dem.
- Vi skaber et arenaskifte, så børn og unge oplever et skifte, når de bevæger sig mellem skole og klub.

### Anbefalinger til det gode samarbejde

- Der skal udarbejdes en fælles aftale om, hvordan samarbejdet i hverdagen skal fungere.

- Der skal laves klare aftaler om brug af bygninger og udendørsarealer, både med fokus på pædagogik og brugen af bygninger. Men også med fokus på indretning, vedligeholdelse af bygninger m.m.
- Der skal laves klare aftaler omkring brug af de byggetekniske fællesskaber/håndværkere. Når det gælder brug af håndværkere, skal der tages afsæt i de gældende rammeaftaler på håndværkerydelser.
- Der skal laves klare aftaler omkring nøgler, alarm o.l.
- Der aftales løbende dialogmøder, hvor der følges op på aftalerne.

### Det gode arbejdsmiljø før og under sammenflytning

Den lokale ledelse har ansvaret for, at arbejdsmiljøgrupperne inddrages tidligt i processen. Der kan eventuelt etableres et fælles arbejdsmiljøforum (AMR).

Repræsentanter for skole og klub kan evt. deltage i møder i hinandens medindflydelses- og medbestemmelsesudvalg (MED).

Medarbejderne besøger hinandens lokaler og fælles lokaler allerede inden sammenflytningen.

### Det gode arbejdsmiljø i dagligdagen

I samarbejdet skal der være fokus på både det fysiske og psykiske arbejdsmiljø. Der er lovkrav omkring lokalegennemgang m.m., som skal gennemføres i et samarbejde mellem klub og skole.

Lederne mødes jævnligt, og teknisk service inddrages med henblik på forventningsafstemning.

Når MED-udvalgene har den årlige arbejdsmiljødrøftelse, kan man overveje at invitere hinandens MED-udvalg til at deltage og dermed både give en indsigt i og skabe en dialog om, hvad der er fælles. Derudover åben invitation til at deltage i hinandens MED-udvalgsmøder, hvis der opstår behov.

Der kan med fordel etableres et samarbejde mellem klubbens og skolens AMR-grupper, som evt. mødes en gang om året og drøfter både det fysiske og psykiske arbejdsmiljø. Ledelse, så vel som MED-udvalg og AMR-grupper har fokus på det gode samarbejde og arbejdsmiljø i det daglige arbejde på tværs af faggrupper.

AMR-grupperne har et ansvar for den daglige drift, bl.a. med hensyn til lovkrav om gennemgang af alle lokaler med fokus på det, der fungerer og ikke fungerer.

*Kilde: Magistratsafdelingen Børn og Unge, Fællessekretariatet 2018, Aarhus Kommune.*



# Anbefalinger ved Rul-indretningsprojekter

**Ved nyetablering af fritidsmiljøer er der nogle essentielle opmærksomhedsområder, der kan være værd at have for øje, når vi skaber attraktive fritidsmiljøer for børn, unge og voksne:**

- Sammenhæng mellem fritids- og ungdomsklub og ungemiljø
- Sammenhæng og nem adgang til inde- og udemiljø
- Nærhedsprincip i forhold til de rum, der anvendes til fritid. Af hensyn til normeringen på fritids og ungdomsskolerådet er det vigtigt, at så mange aktiviteter som muligt kan foregå i umiddelbar nærhed af hinanden
- Tænk i transparente løsninger, som skaber overblik
- Vær obs på at sikre den nødvendige plads i fritidsmiljøet – afklar antallet af brugere
- Selvstændig indgang til fritidsmiljøet
- Naturligt tjek-ind-sted for børn og unge
- Et fælles samlingspunkt
- Et velfungerende pædagogisk køkken, der hører til fritidsmiljøet. Køkkenet skulle kunne lukkes af
- Rum til store og små interessefællesskaber
- Uformelle rum, hvor de unge og de voksne – og de unge alene – kan have uformelle snakke med hinanden om alle livets aspekter. Uformelle rum kan være mindre afgrænsede (skærmede) steder med sofaer mv.
- Formelle rum, hvor der kan afholdes større og mere formelle møder, fx vedrørende planlægning af større aktiviteter, hvor alle skal høres
- Mindre, lukkede rum, hvor der er plads til samtaler med enkelte eller grupper af unge om det, der gør ondt i livet
- Gode mødesteder, hvor børnene og de unge er synlige for hinanden, og hvor man kan mødes med sine kammerater

- Rum, som kan lukkes af og benyttes i klubtiden og benyttes i skoletiden, hvis der er en lærer med
- Stillerum til fordybelse og samtale i form af indhak, alkover, små siddener og små rum i rummet
- Gode, kreative værkstedsrum – inklusive vask, opbevaringsplads og udstillingsmuligheder
- Rum til bevægelsesaktiviteter
- E-sport/gamerrum/multimedieværksted
- God depotplads i inde- og udemiljø
- Et attraktivt udemiljø
- Garderobeplads til børn og unge tæt på fritidsmiljøet
- Forberedelsessted for personale
- Kontorfaciliteter for ledelse tæt på praksis
- Personalegarderobe tæt på praksis
- Alarmforhold, der er tilpasset praksis og åbningstider
- Tyverisikring
- Akustikdæmpning og afskærmning til store fællesområder eller gennemgangsrum
- Transportveje og gangveje
- Placeringen af toiletter. Undgå, at toiletterne ligger tæt på køkkenet og hjerterummet
- Rigeligt med stikkontakter
- Undgå, at fritidsmiljøets lokaler placeres i store, åbne gennemgangsrum
- Inddrag børn og unge, medarbejdere, forældrerådet og fritids- og ungdomsskolebestyrelsen i processen



FØR



EFTER

## Anbefalinger i indretningsprocesserne i samarbejdet med skole og fritid

I RULL-styregruppen er det vigtigt at få arbejdet sig godt ind på hinanden og være åben for forskellige tilgange. Sæt børnene og de unge i fokus. Både skoletid og fritid skal være repræsenteret.

Kirsten Sønderby, fritidscenterleder

Min erfaring er at få afklaret rammer mellem skole og fritid hurtigt. Hvad er fælleslokaler? Hvad er rene klublokaler? På indretningsdelen er det vigtigt at få lærere og pædagoger til at arbejde sammen om opgaven, så der opnås fælles ståsted og ejerskab. Efterfølgende handler det om at skabe et rum for dialog om, hvordan vi bruger lokalerne i fællesskab, herunder oprydning, ansvar og erstatning.

Christian R. Hansen, fritidscenterleder

Der er sjældent en startkonsensus omkring, hvad det er man gerne vil opnå med rummet, og typisk er der følgende modsætninger. Skolerne: Det skal være områder, hvor vi kan have mange elever på en gang, og man skal kunne udføre en vis undervisning i klasseform eller i små hold. UngiAarhus: Det skal være områder med 'skæve' vinkler og 'huler' og meget plads til at udfolde sig. I de gode processer nærmer interesserne sig ved vedvarende dialog i forhold til respekten for kerneopgaven hos de respektive samarbejdspartnere. Der skal desuden bruges tid til inspiration og erfaringsudveksling fra/med andre steder, der ikke nødvendigvis har DNA'en, men kan komme med nye inputs til processen.

Jens Bitch, adm. leder

Det er virkelig vigtigt at have en base, som ikke skal være skole, ligesom skoledelen har sine klasselokaler.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

I forhold til lokalerne, så vil jeg tro, at man kan gå rundt på en vilkårlig skole og udpege, hvilke lokaler der er delelokaler (uden anvisning af skilte), da der p.t. er en forskelligartethed i forhold til farver og inventar. Lige nu er der en tendens til, at lederne indenfor FU er mere modige i forhold til farver og inventar, mens ledere indenfor skolerne er mere konservative.

Jens Bitch, adm. leder

Det er vigtigt at skabe en gensidig respekt. At invitere skolen med i processen fra starten, om det er lærere, ledelsen eller kantinepersonalet. At turde stå fast og få ejerskab for vores nye rammer. Jeg tror, at vi i starten havde en følelse af, at det først og fremmest var skolens rammer og så vores. Men vi har jo rammerne sammen, og det skal være vores fælles rammer i et godt og stærkt samarbejde og fællesskab.

Kirsten Ritz, afdelingsleder

Vi er ikke lykkedes med at indrette noget specielt godt fællesskab med skoledelen. Der er vidt forskellige behov fra fritids- og skoledelen. Men der er nogle funktioner, der kan bruges i begge dele af de unges liv, og hvis hver arena så har sin egen base, kan det give mening at deles om et bordtennisbord eller nogle siddener mv.

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

Da 4.-klasserne skulle være en del af fritidsklubben, opstod der pladsudfordringer, og klubben måtte tage ekstra lokaler og en ekstra etage i brug. Det havde vi ikke forudset, og det er ikke optimalt, at klubbens pædagoger arbejder på tre etager i klubbens åbningstid. Det kræver en tydelig pædagogisk strukturering og fordeling af personaleressourcer.

Anette Engedal Christensen, lærer og rumvejleder, Frederiksbjerg Skole

Som rumvejleder kan jeg se, at det er en udfordring med klubpersonaleressourcer og kapaciteten, når fælleslokaler skal benyttes rundt på skolen. Det er mange kvadratmeter at overskue.

Anette Engedal Christensen, lærer og rumvejleder, Frederiksbjerg Skole

Klare aftaler fra start i form af tidsrammer og økonomi er vigtigt. Og at nogle af de kreative fag i skolen kan tilpasses, så der kan produceres ting til skole og klub i de timer.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog

### Børne- og ungecitater:

De unge skal høres fra start i en RULL-proces. En god idé er at udvælge to ungeambassadører, der skal være med i RULL-processerne og sikre, at de unge i klubben bliver hørt.

Ungerådet Syd

Teknisk service har nogle gange udtrykt forundring over de valgte løsninger - løsninger, der har været med til at sikre DNA'en, men som egentlig er u hensigtsmæssige i forhold til rengøring og møbelinventar. Et af problemerne her kan også være, at de ikke er med i processen, men skal være med i den daglige drift. Typisk er det kun i de bedste processer, at de tekniske serviceledere deltager i udviklingsprocessen.

Jens Bitch, adm. leder

Vis billeder fra (eller tag på besøg) i miljøer, der tydeligt fortæller, hvad det er, vi taler om, når vi siger 'attraktivt fritidsmiljø' eller 'UngiAarhus' DNA'. Og giv indsigt i, hvad det er fritidspædagogikken skal kunne - og hvorfor det er vigtigt, at rum afspejler dette. Fx skal et skolebord i en klasse kunne det, at barnet sidder ergonomisk rigtigt, vender den rigtige vej og ikke vil forstyrres af for meget andet - et bord i en klub skal noget helt andet.

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

# Indretnings-ABC

En tjekliste i alfabetisk rækkefølge ved RULL-projekter eller andre indretningsprocesser. Print en kopi, eller overstreg de ord og begreber, der passer bedst som opmærksomhedsområder i jeres aktuelle projekter.

## A

Arbejdsmiljø for børn, unge og voksne  
Arenaskifte  
Arkitektur  
Arealoptimering  
Alderssvarende miljøer  
AB Catering – levering, tid og sted  
Attraktive miljøer  
Atmosfære  
Artefakter  
Arbejdsrum  
Akustikmåling og reguleringer  
Alarmforhold  
Adgangsforhold  
Ansvarsområder  
Aflåselige skabe og rum  
Affaldssortering  
Arbejdsmiljørepræsentant  
Antal siddepladser

## B

Bæredygtige løsninger  
Begejstringsglæde  
Børn og unge – indtryk, udtryk og aftryk  
Brandkrav  
Blik for detaljer  
Bevægelsesrum inde og ude  
Bordplads  
Budgetprioriteringer  
Busparkering  
Brugerråd  
Byggetekniske fællesskaber  
Børne- og ungeinddragelse  
Børnesyn  
Beslutningskompetence  
Bøvl og blær

## C

Centrallåsesystemer  
Centreret lys  
Cykelværksted  
Container  
Cykelparkering  
CO2-neutral

## D

”Det udvidede ungdomsværelse”  
DNA = særlige kendetegn  
Dataspor  
Design thinking  
Designløsninger  
Deltagelsesbaner  
Differentierede fællesskaber  
Dørlåse  
Demokratiske rum  
Drengeaktiviteter  
Depotplads  
Dialog  
Dagsskema for brug af lokaler  
Disciplin omkring oprydning

## E

Effekter  
Entreprenant  
Ergonomiske forhold  
E-sport  
Ekstra skraldespande  
Ekstra stikkontakter  
Ekstra depotplads  
Elektricitet

## F

Fællesskabsbærende miljøer  
Fællesskabsrum  
Forrybelseszoner  
Foretagsomhed  
Foreningsliv  
Farver  
Finurligheder  
Fryse- og kølekapacitet  
Fagfaglighed  
Fællesarealer  
Frivillighed  
Fornyset mindset  
Flerfunktionelle rammer  
Funktionalitetsbeskrivelse  
Fablab  
Flyttebil  
Før- og efterfotos  
Forebyggelsesblik  
Frikvartersrum  
Fokuseret lyssætning  
Forældreindflydelse  
Funktionelt  
Frirum  
Funktionen i rummet  
Følelse af fritid

## G

Grundplan  
Gardiner  
Gangarealer  
Gentænk  
Garderobeforhold  
Godkendte forhold  
God kollegakarma  
Gulvbelægning  
Gulvplads  
Grejbank  
Grib mulighederne  
Grøn omstilling  
Gensidighed  
Go crazy  
Gøresteder

## H

Holistisk syn  
Håndværk & design  
Hands-on  
Handlingsfokus  
Højtaler  
Handlekompetence  
Hjemlig atmosfære  
Hjerterum  
Hyggerum  
Hygiejne  
Hold og fag  
Hyg og byg  
Hv-ord og -spørgsmål  
Handicapvenlig

## I

Innovation  
Indgangszone  
Indeklimaforbedrende løsninger  
Indretning  
Indflydelse  
Informationstavler  
Inddragelsesværktøjer  
Isolering  
Inventar  
Inspiration  
Inspirationstur  
Industriopvaskemaskine  
Interiør

## J

Ja-hat  
Justeringer

## K

Klimaløsninger  
Kerneopgaven  
Køkkenforhold  
Køkkenkaos  
Kloge kvadratmeter  
Køle-fryse-skabe  
Køkkenarbejds miljø for børn, unge og voksne  
Kvalificeret selvbestemmelse – KvaS  
Kosteskab  
Kunstformidling  
Kunst på væggene  
Kreativitet  
Kulturformyelser  
Knofedt  
Kvalitetssikring  
Kontorfaciliteter  
Kollegaskab  
Konfliktforebyggende indretning  
Kabler  
Kvadratmeter pr. barn/ung/voksen  
Koordinering

## L

Lys  
Læringsglæde  
Learning by doing  
Lyst til at være i rummet  
Læringsrum  
Læringsmiljø  
Lysforhold inkl. dæmpning  
Leg og bevægelse  
Lockers  
Lounge  
Langtidsholdbare løsninger  
Lovkrav  
Lofter  
Læsehjørne  
Lamper

# M

Miljømæssig ansvarlighed  
Mal med farver  
Medborgerskab  
Makerspace  
Multimedierum  
Materialeindkøb  
Multifunktionelt  
Måtter  
Materialevalg  
Mødesteder  
Mødefaciliteter  
Mood board  
Madværksted  
Madpakke område  
Mangfoldighed  
Mellemrum  
Mobilitet  
Mørklægningsmulighed  
Mulighedsdagsorden  
Multimedieværksteder  
Musikværksteder  
Masser af muligheder  
Medlemmer  
Møbler

# N

NEST-principper  
Nytænkning  
Nyorienteringer  
Nøgler  
Nedgang og opgang  
Navngivning af rum  
Naturelementer  
Nicher  
Nice to have og need to have

# O

Opbevaringskasser  
Overskuelighed  
Observationer i rummet  
Opmærksomheder  
Opbevaringsmuligheder  
Opslagstavler  
Opbevaring og aftaler  
Opholdssteder  
Opladerstationer  
Opfølgning på aftaler  
Oprydning  
Obs på gennemgangsrum  
Ovne  
Overblik

# P

Pimp din klub – kurser  
Plads og rum til alle  
PC-arbejdsstationer  
Positivt mindset  
Pædagogik  
Pædagogisk vision  
Pædagogisk ibrugtagning  
Pædagogisk strukturering  
Pædagogisk modernisering  
Psykologisk sikkerhed  
Planter  
”Plejer” findes ikke  
Plads til udelivsgrej  
Planlægning  
Printmulighed  
Pigerum  
Personaleforhold  
Plakater  
Plug and play  
Personaletolet  
Public service-arrangementer  
Personalegarderobeske  
Prioriteringer  
Parkeringsplads for spørgsmål  
Posca-tuscher  
Post-it  
Papir  
Praktisk-musiske ting  
Pædagogisk aktivitet  
Periferdeltagende  
Praksisfællesskaber  
Pinterest  
Plads til kosterkab  
Plads til skateboards  
Personaletolet

# Q

Quickstart

# R

RULL – rum til leg og læring  
Rum i rummet  
Reolsystem  
Rumdeling  
Ro  
Rustik  
Redesign  
Recycling  
Rammer  
Retning  
Rækkefølge på projekter  
Ryddelighed  
Rengøringsaftaler  
Rengøringslys  
Rumvejleder  
Rumobservationer  
Rap-akademier  
Ressourceforbrug

# S

Skoler = børne- og ungebygninger  
Stærkere læringsfællesskaber  
Sammenhæng mellem rum og pædagogik  
Samarbejde  
Skab værdi for børn og unge  
Serviceteam  
Sofaer  
Stemning  
Støjzoner/støjreducing  
Støjøre  
Samtalezoner  
Strømforhold  
Stikkontakter  
Skabe til opbevaring  
Spilaktivitet  
Skilte  
Sikkerhed  
Sjaske-plaske-aktivitet  
Spritdispenser  
Solafskærmning  
Stickers  
Skofri områder  
Sammenhæng ml. inde- og udemiljø  
Skønne omgivelser  
Systematikker  
Skitser  
Samvær  
Skillevægge  
Samskabelse  
Særlige behov  
Skolesamarbejde  
Statusmøder  
Styregruppemøder

# T

To-do-lister  
Tjek-ind-område  
Transparenthed  
Termiske forhold  
Tips og tricks  
Toolbox  
Teknologi  
Tilpasning  
Trapper  
Toiletforhold  
Tommestok  
Tavlelak  
Tværfagligt samarbejde  
Tryghedsskabende rum

# U

Udsmykning  
Upcycling  
Updates  
Udeliv  
Udemiljø  
Udluftning, dagligt  
UngiAarhus' DNA  
UngiAarhus for alle  
Ugeoversigt  
Udtryk – indtryk og aftryk  
Undgå lokaletræthed  
Udviklende mindset

# V

Varme  
Visioner  
Vanebrud  
Velkomstzoner  
Visuel sammenhæng  
Varmeforhold på skoler  
Værksteder  
Værkstedsvogne  
Væresteder  
Vitaliseringsmiljø  
Vedligehold  
Væredygtighed  
Ventilation  
Videoovervågning  
Vandkøler  
Vaske  
Vinduer, som kan åbnes  
Vægudsmykninger

# W

Way-finding  
Wahoo-effekt

# X

X-faktor

# Y

Yndlingssteder

# Z

Zoneopdelinger

# Æ

Æstetik

# Ø

Økonomi  
Øvebaner  
Ønsker

# Å

Åbningsdage  
Åbningstider for klub i fælleslokaler  
Åbningstider, aften og weekender  
Åbningstider og tilpassede alarmer





## Kapitel 4

# Plan og gennemførelse

## Plan og gennemførelse

Velkommen til et afsnit, hvor vi tager kedeldragterne på og smøger ærmerne op. Nu skal tanker og planer blive til virkelighed.

Når I skal i gang med fx indretnings- og udsmykningsopgaver, renovering, nyetablering af eksisterende lokaler, eller I skal til at bygge nye møbler, så er der flere ting, I skal være opmærksomme på. I det følgende kommer vi med nogle anbefalinger til jer, hvad enten I står overfor en større eller en mindre indretnings- eller udsmykningsopgave.



## Model

# Kom godt i gang

Vi vil her præsentere en fremgangsmåde, som I kan bruge til at planlægge jeres proces. Hvis I vælger at bruge den, vil I med stor sandsynlighed komme godt i mål med jeres projekter – hvad enten de er store eller små. Modellen giver et overblik over faserne i jeres proces, og med den ved hånden ved I altid, hvor I er, og hvad næste skridt er. Modellen er skabt på baggrund af de erfaringer, vi selv har fået i vores arbejde med indretnings- og udsmykningsprojekter i UngiAarhus gennem de senere år.



9



### Børne- og ungeinddragelse

Hvilke børne- og ungegrupper skal inddrages i projektet, og hvilke faser af processen skal de inddrages i og hvornår?

Vær opmærksom på at være tydelig i forhold til, hvornår og hvordan børnene og de unge har indflydelse på projektet. De skal tildeles en meningsfuld opgave, og det skal være klart for dem, hvad formålet med projektet er. Børnene og de unge skal vide, hvad deres rolle er, hvorfor de bliver inviteret ind i processen, og hvordan deres udsagn, inputs eller kreative værker mv. bliver brugt. Afstem også, hvorledes den praktiske udførelse kommer til at foregå.

### Inspiration

Afsæt tid til at søge inspiration, og tag ud og bliv inspireret i byen eller besøg andre fritidsmiljøer. Det kan være med til at kickstarte idéerne både hos børn, unge og medarbejdere. Vær meget visuel i jeres kommunikation. Tag billeder af gode designløsninger og spændende udtryk, eller print billeder fra fx Pinterest. Saml alle idéerne, og lav et fælles mood board.



10

11



### Idéudvikling

Slip fantasien løs, og sæt tid af til at udvikle idéer i teamet og sammen med børnene og de unge. I kan evt. lade jer inspirere af nogle af øvelserne, som vi har præsenteret i afsnittet *Værktøjskassen*. Ellers er der også mange gode øvelser til at arbejde med idéudvikling i *UngiAarhus Toolbox*. Udvælg en væg, hvor idéer, skitser og andet inspirationsmateriale hænges op i løbet af projektperioden, og som kan inspirere til at være med eller få indsigt i projektet. Lav også gerne en p-plads for spørgsmål, der skal afklares undervejs.

### Designplan

Udarbejd en konkret fælles designplan over det eller de rum, I skal arbejde med. Planen er den, I arbejder ud fra, og det er vigtigt, at alle er indforstået med den. Tænk de syv dimensioner ind i jeres designløsninger. Det er en god idé at være meget konkrete, visuelle og tydelige i jeres skitser. Tydeligheden er med til at sikre, at I forstår hinandens idéer og håndværkerne også er med på, hvad der skal ske. Når designplanen er fastlagt, kan I evt. indhente tilbud fra håndværkere til de forskellige byggeprojekter.



12

13



### De to spor i processen

**Spor 1: Bygge- og indretningsprojekter**

**Spor 2: Udsmykningsprojekter**

Her deler processen sig i to spor – det ene er bygge- og indretningsprojekter, og det andet udsmykningsprojekter. Børnene og de unge kan inddrages i begge dele, men det kan også være, at I vælger at hyre nogle håndværkere til at løse de større bygge- og indretningsopgaver. Der kan sagtens arbejdes med de to spor parallelt.

### Spør 1: Bygge- og indretningsprojekter

Bygge- og indretningsopgaver kan handle om at bygge og designe nye rum med møbler eller andet inventar til fritidsmiljøet. De fleste af disse byggeprojekter vil børnene og de unge kunne være med til.

Det kan også handle om mere omfattende malerprojekter, vvs-opgaver, elektrikeropgaver mv., som kræver fagekspertise og samarbejde med håndværkere. Her kommer nogle opmærksomheder i forhold til håndværkeropgaverne:

Lav en klar fælles plan sammen med håndværkerne eller designerne, og fastlæg deadlines. Afklar, hvor

der kan indrettes værkstedsplads, og hvor materialerne kan opbevares under processen. Det er vigtigt, at I aftaler, hvem der er kontaktperson, og hvem der bestiller materialer. I skal på forhånd internt aftale, hvem der kvalitetssikrer projektet, og hvem der følger op.

Vær opmærksom på, at leveringstider fra leverandører kan forsinke ethvert projekt. Bestil i god tid. Afhængigt af projektets omfang og størrelse kan I inddrage byggetekniske eksperter eller råd fra de tekniske serviceteams. Sørg for at lave aftaler om løbende eftersyn.



14

15



### Spør 2: Udsmykningsprojekter

Overvej, hvilken målgruppe af børn og unge der skal deltage i at udsmykke de nye rum og miljøer, og hvordan I kan lave et spændende kreativt projekt sammen i fritidsmiljøet. I kan evt. samarbejde med en professionel kunstner, skolen og billedkunstlærerne, ungdomsskolen eller Aarhus Billed- og Medieskole? Vælg et tema for udsmykningsprojektet, og hvor udsmykningen er tiltænkt.

16



### De kreative processer med børnene og de unge

Find de kreative materialer frem, skab et hyggeligt, overskueligt værksted og sæt i gang.

Inddrag den udvalgte børne- og ungegruppe i de kreative processer. Vælg indholdet af de kreative projekter. Det kan I også gøre sammen med børnene og de unge. Det kan være, at de skal være med til at skabe, designe, bygge, male, tegne, fotografere eller spraye graffiti. I kan enten afsætte tid til de kreative processer i klubbetiden, i ungdomsskoletiden eller måske i samarbejde med skolen og billedkunst eller i faget håndværk og design.

### Ophængning og klargørelse

De kreative projekter skal monteres og hænges op i de nye rum. Afsæt god tid i jeres kalender til hele ophængningsdelen. Overvej, om I har brug for, at nogen hjælper jer? Når I monterer børnene og de unges projekter, er I med til at sikre, at de føler, at deres projekter bliver værdsat og anerkendt. De føler sig set og har en oplevelse af, at de også er med til at bestemme.

17



18



### Fælles åbning og indvielse – afrunding af projektet

Sæt en deadline og en dato for åbningen og indvielsen af de nye miljøer, hvor børnene og de unge er med. Marker afslutningen af projektet med fest, musik, taler mv. Når I har gennemgået en større børne- og ungeinddragelsesproces, er det vigtigt, at åbningen ligger, lige efter at I har hængt børnenes og de unges værker og projekter op. Det er med til at skabe en god afrunding på projektet. Deres deltagelse, engagement og flotte produkter bliver dermed anerkendt. Ved større byggeprojekter er det o.k., at åbningen kommer, når håndværkerne er helt færdige og personalet er faldet mere på plads i de nye rammer. Overvej, hvem der skal inviteres, og hvem der skal holde tale. Børnene og de unge kan også med fordel inddrages i planlægningen og gennemførelsen af indvielsen.

Vær generelt opmærksom på at introducere de nye rum for og sammen med børnene og de unge. Gør dem opmærksomme på, hvordan rummene skal anvendes, og forklar dem, hvad de kan i rummet. Det kan også være en god idé at forklare regler og normer for ophold i rummene, så alle i fællesskabet er med til at indtage rummet og hjælper med at passe på det.

19



### Evaluering

Evaluer processen i personaletemaet og med børnene og de unge. Nåede I i mål med jeres visioner, indsatser og projekter? Observer, hvordan børnene og de unge bruger de nye rum. Spørg ind til, hvad børnene og de unge tænker om rummene, hvordan det var at være med i processen, og hvad de har lært ved at være med. Skriv børnene og de unges tanker og overvejelser ned, så I dermed bevarer evalueringen som brugbart data for eftertiden.

20



### Vedligehold og regler for fremadrettet brug

Lav en fælles plan for vedligeholdelse af de nye rum, og lav nogle klare aftaler for brugen af dem, hvis det er fælleslokaler (fx skole- og klubrum). Skab en kultur, hvor alle hjælper til, passer på og vedligeholder fritidsmiljøets fysiske rammer. Vær opmærksom på hurtigt at genetablere og erstatte ting og inventar, der går i stykker.

Hvis I ikke gør det, risikerer I, at alting hurtigt kommer til at se hæret og misligholdt ud. Afklar, hvem der kvalitetssikrer de nye rum, og noter, at det kan være en god idé at evaluere det fysiske miljø et par gange om året. Evalueringen kan ske sammen med personalemøder, i brugerrådet eller ved en arbejdsmiljøgennem-

gang. Sørg for, at det er let at skabe oprydningssystematik i rummet, og at det også er let at vedligeholde depoter, skabe og opbevaringsrum. Det kan være med til at understøtte et godt arbejdsmiljø. Det er også altid en god idé at lave en fælles plan for, hvor ting bor. En plan gør det tydeligt for alle, hvor tingene skal være, og den gør det også lettere, når I skal rydde op efter en aktivitet. Fordel ansvarsområder, så alle bidrager til arbejdsmiljøet med systematikker og ryddelighed i fritidsmiljøet.

Vigtigt i denne proces er det også at huske, at alle bidrager til kvalitetssikring. AM-repræsentanten har en særlig rolle, men det er lederen, der har det endelige driftsansvar.



Pædagogisk  
ibrugtagning

### Tips

- Vær forberedt på at gå på kompromis
- Husk, at alle drømme ikke altid kan indfries
- Tænk på, at ting gerne tager længere tid end beregnet – sørg for mindst 20 pct. buffertid
- Din egen energi smitter af på dine omgivelser – vær bevidst om din rolle ved inddragelsesprocesser
- Prioriter en professionel maler – alt andet kan blive sjuks og klatværk, medmindre I sammen med børnene og de unge kan komme 110 pct. i mål indenfor den aftalte tidsramme
- Tænk over, at rummene skal være lette at rengøre
- Fejr jeres succeser
- Hav fokus på små, sikre og synlige sejre – og på at inddrage de børn og unge, der ikke naturligt griber muligheden for aktiv deltagelse
- Skab et gensidigt respektfuldt og tillidsfuldt samarbejde med jeres samarbejdspartnere
- Tag udgangspunkt i det eksisterende, og få det bedste ud af de givne vilkår



Vi lykkes bedst der, hvor der er en leder, der sætter spot på vigtigheden af det fysiske – og hvor der altså dedikeres tid til og lidt økonomi til, at der arbejdes med det fysiske. Det kræver, at der er medarbejdere, der griber bolden, men ikke løber med den alene, men i stedet tager de unge med på banen. Og så er vi lykkes bedst der, hvor der er mod og åbenhed til at sparre med andre og få hjælp andre steder fra (fx fra kreative skabere af møbler osv.).

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder



## Bæredygtige fritidsmiljøer nu og i fremtiden?

Upcycling og genbrug som et konstant fokus – og de gode dialoger med børnene og de unge om, hvordan vi sammen kan hjælpe hinanden med at bevare kloden. Bæredygtighed i fritidsmiljøer passer som fod i hose ind i – i hvert fald min forståelse af – UngiAarhus' DNA. Klima, bæredygtighed, kreativitet, nysgerrighed, at skabe noget, at se på anderledes anvendelser, at bygge, at sætte sammen på nye måder...

Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder

Handl lokalt hos små firmaer.

Mads Peter Laursen, Institut for (X)

Anvend genbrug, som da vi fandt gamle møbler på skolen. Fokus på materialevalg. Byg robust, så det holder længe.

Kirsten Ritz, afdelingsleder

Vi skal sortere vores skrald, tage på klunseture, arbejde med at redesigne og generelt bruge genbrugs-materialer. Det er for pinligt ikke at gå forrest med et bæredygtigt mindset, og mange unge er optaget af bæredygtighed, også selvom de ikke er større, end de er, og falder i fast fashion-fælder...

Nanna Rosenløv, afdelingsleder

Vi skal være opmærksomme på affaldshåndtering. Belysning kan gøre områder multifunktionelle og kan gøres energibesparende. Miljøtiltag, som fx vandopsamling (til vask og toiletter), energitilskud (vind og sol). Alternative byggematerialer (som kan godkendes) kan være med til at sikre indeklimaet (støj, lyd og luft).

Jens Bitch, adm. leder

At mange skoler har fyldte kældre med ting, materialer og møbler, der kan genanvendes i ny form. At bæredygtighed ikke bare handler om genbrugsmøbler, men at man skal tænke bæredygtighed i bred forstand. Bæredygtighed handler bl.a. om at vælge med omhu, så det kan holde længe. Naturmaling er fx et fantastisk produkt. Mange har en forestilling om, at det er dyrt og lugter mærkeligt, og det er det stik modsatte. Der er desuden ingen giftige dampe, og det dækker ekstremt godt.

Malene Farup, fysisk facilitator, Ungdomskulturhuset

Genbrugsmaterialer som, træ, møbler, fliser og planter til udenfor m.m. Hav fokus på, når der slås ting op på internettet til afhentning. Og lav projekter med materialerne, hvor de unge inddrages.

Peter Ole Skaarup, klubpædagog



## Kapitel 5

# Perspektiver for fremtidens fritidsmiljøer

## Perspektiver for fremtidens fritidsmiljøer

Fritidsmiljøet er et frirum i børn og unges hverdag. Fritidsmiljøerne i UngiAarhus skal skille sig ud, og det skal de fysiske rammer være med til at sikre. De rum, vi skaber sammen med børnene og de unge, skal være attraktive, meningsfulde og inspirerende. I arbejdsbogen her har vi givet vores bud på, hvordan redskaber og metoder kan styrke en handlingsorienteret pædagogisk praksis. I det følgende giver vi vores bud på, hvorfor det er vigtigt at prioritere fritidsmiljøer, og hvordan de kan bidrage væsentligt til børn og unges trivsel, udvikling og læring.

### Fritidstilbuddet som frirum

Klubberne skal være et frirum og et alternativ til de mere strukturerede læringsmiljøer på skolen. Pædagogisk handler det om at stille krav til og arbejde med indholdet i det fritidsmiljø, som vi stiller til rådighed for børnene og de unge. De fysiske rum, vi skaber, skal være gode rammer om sjove og tiltrækkende aktiviteter, men de skal også være et frirum for alternativ kreativ læring og give rum til det, der ikke er plads til i skolen. Rummene skal ikke bare være tilgængelige, men pædagogerne og lederne skal bruge dem i en fagprofessionel kontekst. Med dem skal de sikre en aktuel og relevant pædagogik, der følger med tiden og samfundet.

Fritidsmiljøerne skal være åndehuller med liv og sjæl. Når børnene og de unge har været i skole 7-8 timer, har de brug for, at fritidsmiljøet adskiller sig fra skoledagen, og at der er plads til noget andet. Rummene i fritidsmiljøerne skal være med til at understøtte nærvær, venskaber, intimitet og store og mindre fællesskaber. Rummene skal give plads til fordybelse, innovation, kreativitet og gensidig inspiration. Fritidsmiljøerne skal være steder, der styrker livskvaliteten, skaber værdi og være værn mod ensomhed og isolation.

Modellen med de syv dimensioner kan også i fremtiden bidrage til at gøre rummene til pædagogiske medspillere. Ledere og medarbejdere i fritidsmiljøer vil med dette værktøj i hånden kunne finde metoder, der kvalificerer deres indretningsproces. Vi er ikke i tvivl om, at den fagprofessionelle bevidsthed om rummet som den tredje pædagog kan skabe en forståelse af sammenhængen mellem rum og pædagogik. Modellen kan skabe gode dialoger og sikre et samskabende og professionelt samarbejde mellem skole, fritid og andre aktører.



### Husk fritidsmiljøernes identitet

Det er vigtigt, at der ikke sker kulturtab, når klubberne flytter sammen med skolerne. Fritidsmiljøernes identitet skal bevares. En måde at bevare denne særlige identitet på som fritidstilbud kan bl.a. ske gennem arbejdet med de fysiske rammer og rummenes udtryk. De fysiske rammer skal udtrykke fritidsmiljøets formål og de tidssvarende krav til kerneopgavens indhold. Vi skal være opmærksomme på de udfordringer, der ligger i at integrere de fritidspædagogiske miljøer i en skolekontekst og sikre det vigtige arenaskifte i børnene og de unges dag. Børnene og de unges skolehverdag er karakteriseret ved en vekslen mellem faglokaler, projektrum og klasseværelser, og derfor skal vi som medarbejdere i fritidsmiljøet arbejde på at undgå *lokale-træthed*. Det er afgørende, at børnene og de unge kan indgå i et sundt fritidsmiljø, der adskiller sig fra de mange timer i en skole- og læringskontekst. Der skal også være et skifte i lokalerne i fritidsmiljøet.

Vi skal holde fast i nærhedsprincippet, så rummene ikke spreder sig over for stort et areal, fx på en skole. Fritidsmiljøet skal have en beliggenhed tæt på børnene og de unges hverdag, og det skal være overskueligt og let for dem at komme hertil. Rummene i fritidsmiljøet skal ligge tæt på og op ad hinanden, så børnene og de unge kan holde øje med, hvilke tilbud der findes, og hvad der foregår af aktiviteter i de forskellige rum. Nærheden betyder, at det er lettere for børnene og de unge at overskue deres fritidsmiljø, og de har i højere grad lyst til at deltage i det liv, der findes her.

Nærhedsprincippet i de fysiske rammer skal være med til at understøtte pædagogernes arbejdsmiljø og tage hensyn til de gældende normeringsforhold indenfor fritids- og ungdomsskoleområdet. Det gør det også nemmere for pædagogerne at have overblik over aktiviteterne og børnene og de unge i fritidsmiljøet.

Det kræver omfattende arbejde, tid og tålmodighed at flytte, opbygge og etablere attraktive fritidsmiljøer for og med børn og unge. I arbejdet er det vigtigt at bevare troen på, at det kan lykkes, og bevare de positive tilgange til hele processen, også når der kommer uforudsete bump på vejen.

Ved sammenflytning af fritidsmiljøer og skoler er det nødvendigt at gentænke den pædagogiske praksis i de nye fysiske rammer. Vi skal huske, at en sammenflytning efterfølgende kræver en pædagogisk ibrugtagingsproces, som tager tid, og som ofte består af en række afprøvninger undervejs i etablering af et helt nyt fritidsmiljø.

### Skab ny kultur

Vi skal tage det bedste med fra tidligere praksis ind i en ny fremtid og derfra skabe en ny fælles kultur og bæredygtig drift. Dette arbejde stiller store krav til et ligeværdigt og respektfuldt samarbejde både internt og med nye tværfaglige samarbejdspartnere. Her er det vigtigt at have visionerne og den pædagogiske kerneopgave i fokus som retningsgivende i at skabe sammenhængen mellem rum og pædagogik samt de bedste betingelser for fritidsmiljøer til gavn for børn og unge.

Vi håber, at arbejdsbogens anbefalinger, redskaber, metoder og dialogværktøjer kan bidrage til de nutidige og fremtidige drøftelser om at skabe attraktive fritidsmiljøer.

### Fællesskabsbærende miljøer

Flere og flere børn og unge har svært ved at fungere i en almindelig hverdag. De oplever pres, og de bliver stressede og ensomme. Nogle har svært

ved at finde ind i fællesskaber og ved at leve op til de krav, som samfundet stiller – og ikke mindst de krav, de stiller til sig selv. De mange tilbud, muligheder og den udbredte oplevelse af præstationspres er med til at skabe usikkerhed og sårbarhed hos nogle børn og unge, og det viser sig i en stigning i psykisk mistrivsel. I den virkelighed, vi tilbyder børn og unge i deres fritidsmiljøer i dag, må der nødvendigvis være rum, hvor de ikke skal præstere, ikke *være på* og ikke tage sig perfekte ud. Rum, hvor der mulighed for at koble af.

For nogle børn og unge kan sociale medier og computerspil fylde så meget, at de vælger andre ting fra. Det er vigtigt med adgang til stærke fællesskaber i en tid, hvor børn og unge bruger meget tid på de sociale medier foran en skærm.

Børn og unge skal i dag tilbydes steder og mangfoldige aktiviteter, hvor de kan udtrykke sig kreativt og erhverve sig færdigheder og holdninger, der gør dem i stand til at tage ansvar for sig selv og andre. Præstationsfrigørende rum og fællesskaber, hvor de kan fordybe sig i dét, der optager dem.

Det er i fællesskabet med jævnaldrende, at børnene og de unge udvikler identitet og mening. Fællesskabet er vigtigt for udvikling af faglige, sociale, kulturelle og personlige kompetencer. Her lærer børn og unge også at bidrage, føre an og give plads til andre i fællesskaber, der bygger på demokrati og medborgerskab. Det fysiske fællesskab i fritidsmiljøerne er på en og samme gang et værn mod ensomhed og et laboratorium, der gør børnene og de unge til aktive medborgere.

### Innovation og entreprenørskab

Vi mener, at rum og indretning skal stimulere til innovation, tværfaglig udforskning og udvikling af idéer hos børnene og de unge. Vi skal skabe miljøer, hvor det er tilladt at prøve nye aktiviteter af. I de forskellige værksteds-miljøer skal børnene og de unge kunne arbejde med idéudvikling, design, prototyper og produktion. De fysiske rammer må gerne være skøre og skæve. Inspirerende miljøer pirrer børnene og de unges nysgerrighed, og i mødet med dem får de lyst til at lære og til at deltage.

Vores opgave som fagpersoner er at styrke børnene og de unge i at forholde sig skabende og kreativt til livet. Vi skal styrke deres tro på at være medskabere af deres liv og af samfundet. Børnene og de unge skal blive aktive, opfindsomme og handlekraftige, så de udvikler livsglæde, gåpåmod og viljestyrke. Det er de bedste forudsætninger for at realisere et godt liv.

### Vigtigheden af inddragelse

Ungdomslivet er dynamisk og i konstant bevægelse. Det er afgørende, at fritidspædagogikken og fritidsmiljøerne følger med tiden, og at vi som medarbejdere formår at være nysgerrige og undersøgende på det liv, børnene og de unge lever. Miljøerne skal være tidssvarende, og vi skal have blik for, hvad der rører sig. Hvis vi som medarbejdere i fritidsmiljøet har nysgerrigheden og modet til at kaste os ud i eksperimenter, anerkender vi dermed også det dynamiske og hastigt foranderlige ungdomsliv. Børnene og de unge er eksperterne i deres liv – og vi skal spørge dem til råds. De skal stå i centrum

for indretningen af deres fritidsmiljø – kun på den måde bliver miljøerne attraktive og meningsfulde for dem.

En tæt og reel involvering af børnene og de unge er et grundlæggende fundament i det pædagogiske arbejde. Børnene og de unge skal have indflydelse på deres egen hverdag og tilværelse, og det får de, hvis fritidspædagogerne bevidst inddrager dem i aktiviteterne. Kontinuerligt skal medarbejderne skabe eksperimenterende, projektorienterede og inddragende aktiviteter. Indretnings- og udsmykningsprojekter i fritidsmiljøerne er stærke og autentiske aktiviteter, der i høj grad sætter børnene og de unges kompetencer og ressourcer i spil. Kreative indretnings- og udsmykningsprojekter kan bidrage til at inddrage børn og unge i skabelsen af deres fritidsmiljøer og give dem initiativretten til at udvikle og træffe beslutninger i forhold til udtryk, design og indhold.

Lige så vigtigt som det er at inddrage børnene og de unge i indretningen af fritidsmiljøet, lige så vigtigt kan det være at inddrage andre. Forældre, bestyrelser og samarbejdspartnere i lokalmiljøet kan være vigtige ressourcerpersoner at spørge til råds eller invitere ind i design- og udviklingsprocessen, ligesom frivillige organisationer og iværksættere kan være det.

Endelig er det naturligvis også altid vigtigt at spørge relevante byggetekniske fagfolk til råds og dem, der til daglig har ansvar for de pågældende lokalers drift og bæredygtighed.

### Bæredygtige miljøer

Børn og unge skal lære om klimaudfordringerne og forebyggende tiltag, og de skal være med til at udvikle klimaløsninger og sunde handleplaner i deres fritidsmiljøer. Genbrug og recycling er vigtige elementer i mange klimavenlige strategier. I design- og indretningsprocesserne må børnene og de unge gerne få et fornyet blik for mulighederne, og det er både lærerigt og kreativt at redesigne og forny gamle møbler. Sammen kan vi skabe og forvandle ting til genbrugsguld. Med affaldssortering og et konstant fokus på at bruge kloge, vedvarende energikilder bliver fritidsmiljøet en aktiv del af den grønne omstilling.

Det er en ledelsesmæssig og politisk opgave at sikre kvaliteten i vores fritidsmiljøer nu og i fremtiden. Vi håber, at bogen bidrager til at sikre den nuværende og fremtidige debat, så vi fortsat kan etablere bæredygtige og attraktive fritids- og ungemiljøer. Fritidsmiljøerne har stor betydning for vores børn og unge. Kvaliteten af dem er et ansvar, vi ikke må svingte.

God arbejdslyst

### Citat

» Pædagogik, og ikke mindst fritids- og ungdomspædagogikken, handler om at ville noget med nogen. Fritids- og ungdomsklubber er derfor ikke blot et sted med aktiviteter for unge, men en fællesskabende praksis, hvor børn og unge er deltagende og medskabende. Det motiverer og stimulerer at gøre og være noget sammen med andre og ikke kun være underlagt at skulle præstere på baggrund af udefrakommende betingelser. Fritids- og ungdomspædagogisk praksis, som de unge selv er medskabere af, lærer dem at håndtere deres liv på en anerkendelsesværdig måde, ved at praksisfællesskaberne udvider de unges handleevne i ungdomslivet.

Fremtidens klubtilbud, Ungdomsringen, 2021





## Særlig tak til

Jette Dahl, fritids- og ungdomsskoleleder, UngiAarhus ØST  
Christina Hasselgaard Ramsbøl, vicefritids- og ungdomsskoleleder,  
UngiAarhus NORD  
Anne Kristine Aslak Yde, faglig koordinator, UngiAarhus VEST

### Undervisere på uddannelsen af pædagogiske indeklimateambassadører og vejledere på projektopgave

Christoffer Vengsgaard  
Koordinerende projektleder  
Planlægning  
Økonomi og Administration  
Børn og Unge  
Aarhus Kommune

Mette Blicher Folmer  
Arkitekt, ph.d.  
Fagkonsulent, fysisk og æstetisk undervisningsmiljø  
Dansk Center for Undervisningsmiljø  
Odinsgade 4, 2. sal  
8900 Randers C  
dcum.dk

Bodil Hovaldt Bøjer, adjunkt  
Research fellow  
Institut for Visuelt Design  
Det Kongelige Akademi  
Arkitektur, Design, Konservering  
Philip de Langes Allé 10  
1435 København K  
www.kglakademi.dk

### Citater

- Rikke Herold, vicefritids- og ungdomsskoleleder, UngiAarhus SYDVEST
- Casper Husted, ungdomsskolekoordinator, UngiAarhus ØST/VEST
- Nanna Rosenløv, ungdomsskolelærer og afdelingsleder, UngiAarhus ØST/VEST
- Anja Stockholm, afdelingsleder, UngiAarhus SYDVEST
- Kirsten Ritz, afdelingsleder, UngiAarhus NORD
- Magnus Wad Larsen, lærer, UngiAarhus ØST
- Peter Ole Skaarup, pædagog, UngiAarhus NORD
- Anne Sophie Hofmeister, pædagog, UngiAarhus NORD
- Christian Hansen, fritidscenterleder, UngiAarhus NORD
- Kirsten Sønderby, fritidscenterleder, UngiAarhus SYD
- Søren Nørgaard Knudsen, ungdomsskolelærer, Praksisskolen og Motorgården, UngiAarhus SYD
- Malene Farup, fysisk facilitator, Ungdomskulturhuset (UKH)
- Jens Bitch, administrationsleder, administrative fællesskaber – Strand/Risskov
- Anette Engedal Christensen, lærer og rumvejleder, Frederiksbjerg Skole
- Mads Peter Laursen, daglig leder, Institut for (X)
- Børn og unge fra fritids- og ungdomsklubber i UngiAarhus
- Ungebyrådsrepræsentanter fra UngiAarhus SYD
- Deltagere, som har indgået i kreative indretnings- og udsmykningsprojekter:
- Børn, unge og fagpersoner fra i UngiAarhus

### Billedmateriale

#### Fotografi:

- Kathrine Iversen
- Sanne Kamp Jønsson
- Peter Ole Skaarup

#### Besøgssteder og bidrag til billeder i bogen:

- Ungdomskulturhuset, Malene Farup
- Skansen Hus og Have, Anja Stockholm
- Praksisskolen/Motorgården, Søren Nørgaard Knudsen
- Midtbyklubben, Marie Skak Jensen
- Klubberne Peter Fabers Vej, Tasia Vangsgaard
- Fritidshuset Ellekær, Thomas Sprogø
- Klubben Underground, Thomas Merrild
- Klub2teket, Kristian Holme Hansen
- Holme Vestergård, Toke Nielsen
- Klubben Akva, Keld Vestergaard, Lars Pind
- Klubben Læssøesgade, Kent Sletting
- Klub 3, Sødal, Christian Christoffersen og Carsten Hildebrandt

Tak til alle UngiAarhus fritids- og ungdomsklubber, legepladser og ungdomsskoleafdelinger og skoler, som har bidraget med billedmaterialer til inspiration og idématerialer.



## Litteratur

### Bøger:

- Andersen, G. & Antorini, C. (2017). *Kloge Kvadratmeter*. 1. udgave. Praxis.
- Brande, R.M. (2014). *Samskabelse af ungemiljø*. Arkitektskolen Aarhus.
- Brande, R.M. (2018). *Det pædagogiske rumprogram*. Børn og Unge, UngiAarhus, Aarhus Kommune.
- Bruselius-Jensen, M. & Nielsen, A.M.W. (2020). *Veje til deltagelse: Nye forståelser og tilgange til facilitering af børn og unges deltagelse*. Aalborg Universitetsforlag. Ungdomsliv, nr. 10.
- Cassel, E., Svennberg, M., Teimouri, M., Rasmussen, M., Hodneland, K.B. & Challi, R. (2012). *REBUS – rejsen til et bedre børne- og skolemiljø*. Göteborgs Stad Lokalförvaltningen, Undervisningsbygg Oslo KF & Dansk Center for Undervisningsmiljø.
- Holm-Larsen, S. & Sverrild, U. (2014). *Projektkompetencer – mål og midler i skolens projektarbejde*. Frederikshavn: Dafolo.
- Hopmann, A. & Siggaard, R. (2018). *Skøn skole – sådan!* 1. udgave. Frydenlund.
- Kirkeby, I.M. (2006). *Skolen finder sted*. 1. udgave. Statens Byggeforskningsinstitut & Arkitektskolen Aarhus.
- Kural, R., Jensen, B.B., & Kirkeby, I.M. (2010). *AproPOS – arkitektur, pædagogik og sundhed*. Kunstakademiets Arkitektskoles Forlag og Center for Idræt og Arkitektur.

- Rasmussen, K. (2006). *Børns steder*. 1. udgave. Værløse: Billesø & Baltzer Bogforlag.
- Schultz, C., Lindeskov, D.M. & Larsen, J. (2021). *Fremtidens klubtilbud*. BUPL, Ungdomsringsen.
- Smidt, J.M., Mygind, S.S. & Vinter. (2021). *Hack det! Projekthåndbogen til unge kulturskabere*. 1. udgave. Frontløberne, Aarhus. 12.12.2021 <https://www.projekthandbog.dk>

### Onlinemateriale:

- DCUM Dansk Center for Undervisningsmiljø, *Skab rum der virker*, 3.10.2021, <https://dcum.dk/media/2461/2018-06-29-dcum-bedre-boernemiljoeskab-rum.pdf>
- DCUM Dansk Center for Undervisningsmiljø, *Indeklima*, 4.11.2021, <https://dcum.dk/media/2285/dcuminspirationindeklima-i-skoler.pdf>
- DCUM Dansk Center for Undervisningsmiljø, *Indeklimaguiden*, 4.11.2021, <https://dcum.dk/media/1180/indeklimaguide2016web.pdf>
- CEFU Center for Ungdomsforskning. *Veje til deltagelse: Nye forståelser og tilgange til facilitering af børn og unges deltagelse*, 12.12.2021 [https://www.cefudk.dk/media/646762/Anne-Mette-W-Nielsen\\_Nye-veje-til-deltagelse\\_komprimeret.pdf](https://www.cefudk.dk/media/646762/Anne-Mette-W-Nielsen_Nye-veje-til-deltagelse_komprimeret.pdf)

## Hvis du vil vide mere

### AarhusIntra for ansatte i Børn og Unge, Aarhus Kommune

- AMBU Online, arbejdsmiljø i Børn og Unge
- Indeklimaforhold i skoler og dagtilbud
- Nybyggeri og renovering
- Obligatoriske indkøbsaftaler, TrueTrade
- Møbel- og inventarleverandører
- Obligatoriske håndværkeraftaler

### Hjemmesider og nyttige relevante links

- Børn og Unge, Aarhus Kommune, *Aarhus Kommunes bæredygtige møbelstrategi*, 14.11.2021, <https://gogreenwithaarhus.dk/media/44562/baeredygtige-moebelstrategi-2020.pdf>
- BFA Branche Fællesskab Arbejdsmiljø, *Nybyggeri og renovering af daginstitutioner*, 14.11.2021, [https://www.arbejdsmiljoweb.dk/byggeri-og-indretning/daginstitutioner/nybyggeri\\_af\\_daginstitutioner](https://www.arbejdsmiljoweb.dk/byggeri-og-indretning/daginstitutioner/nybyggeri_af_daginstitutioner)
- Børn og Unge, Aarhus Kommune, *Håndværk og Design, designguide for håndværk og design*, 14.11.2021, <https://detvigoer.aarhus.dk/media/19967/designguide-for-haandvaerk-og-design.pdf>
- Børn og Unge, Aarhus Kommune, *Pædagogisk og teknisk byggeprogram til skoleudbygningsprogrammet i Aarhus Kommune*, 14.11.2021, [https://detvigoer.aarhus.dk/media/19968/det-paedagogiske-og-tekniske-byggeprogram-til-skolebyggeri-1808013\\_til-tryk\\_.pdf](https://detvigoer.aarhus.dk/media/19968/det-paedagogiske-og-tekniske-byggeprogram-til-skolebyggeri-1808013_til-tryk_.pdf)
- Børn og Unge, Aarhus Kommune, *RULL – RUm til Leg og Læring*, 4.11.2021, <https://detvigoer.aarhus.dk/andet-vi-goer/planlaegning/#2>
- Børn og Unge, Aarhus Kommune, *Generelle principper for børne og ungebyggeri* 12.12.2021 <https://www.aarhus.dk/media/50759/generelle-principper-boerne-og-ungebyggeri-aak.pdf>

Børn og Unge, Aarhus Kommune, *Stærkere læringsfællesskaber*, 12.12.2021, <https://detvigoer.aarhus.dk/staerkere-laeringsfaellesskaber/>

UngiAarhus, *Om UngiAarhus*, 14.11.2021, <https://ungiaarhus.aarhus.dk/om/ungiaarhus/>

UngiAarhus, *Kvalificeret Selvbestemmelse og Vitaliseringsmodellen i UngiAarhus*, 14.11.2021, <https://ungiaarhus.aarhus.dk/om/kvalificeret-selvbestemmelse-og-vitaliseringsmodellen/#2>

Aarhus Kommune, *Helhedssyn på børn og unge*, 14.11.2021, <https://detvigoer.aarhus.dk/dagtilbud/helhedssyn-paa-boern-og-unge/#1>

YouTube, *KvaS-Vital i Aarhus Kommune*, 14.11.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ZOXs6a2mmZ4>

Børn og Unge, Aarhus Kommune, *Statusrapport: Fokus på indretninger i specialklasserne*, 14.11.2021, <https://detvigoer.aarhus.dk/media/61636/statusrapport-fokus-paa-indretning.pdf>

Ricken, W. *Samspil mellem læringsaktiviteter og fysiske rum*, Learningspaces, [https://www.learningspaces.dk/CustomerData/Files/Folders/9-forskning/158\\_samspil.pdf](https://www.learningspaces.dk/CustomerData/Files/Folders/9-forskning/158_samspil.pdf) En beskrivelse af RULL-blomsten

DCUM, *Dansk Center for Undervisningsmiljø*, 14.11.2021, <https://dcum.dk>

ideide, *UngiAarhus Toolbox – et værktøj til at arbejde med ungeinddragelse i det børne- og ungdomsfritidspædagogiske felt*, 14.11.2021, <https://www.ideide.dk/case-ungiaarhus/>

### Bøger

Clasen, S. & Hostrup, C.B. (2021). *Bære- og væredygtige rum i skolen*. 1. udgave. Dafolo.

# Firmer og samarbejdspartnere som vi har hentet inspiration hos

## Søren Nørgaard Knudsen

Ungdomsskolelærer i Praksisskolen  
(håndværk og makerspace)

## Casper Husted, Niels Rønde og Nanna Rosenløv

Ungdomsskolekoordinatorer  
(indretning af makerspaces, rap-akademier mv.)

## Frontløberne

<https://www.frontloberne.dk/>

## Ungdomskulturhuset

<https://ungdomskulturhuset.com/>

## Aarhus Billed- og Medieskole

<https://aarhusbilledogmedieskole.dk/>

## Godsbanens Åbne Værksteder

<https://godsbanen.dk/vaerksteder/>

## De administrative og byggetekniske fællesskaber i lokaldistrikterne

Børn og Unge, Aarhus Kommune

## PPR (Pædagogisk Psykologisk Rådgivning) og specialpædagogik i Aarhus Kommune

Stine Clasen og Christina Hostrup, konsulenter i PPR

PPR i Aarhus Kommune tilbyder sparring i daginstitutioner, skoler og klubber med fokus på indretning af læringsmiljøer for børn og unge. Formålet er at give sparring på, hvordan man kan få det bedste ud af de eksisterende rammer og givne vilkår.

## Favilla Studio

Pimp din klub, kursusforløb.

Underviser: Jens Hyldegaard, uddannet håndværk- og designlærer.

Designer i Bureau Detours (detours.biz).

Favilla Studio (Instagram: @favillastudio).

Kurset er afviklet i Institut for (X) på Godsbanen.

## Økonomi og Administration

Planlægning

Børn og Unge, Aarhus Kommune

post@mbu.aarhus.dk

## Teknik og Miljø

Aarhus Kommune

byggesag@mtm.aarhus.dk

## Institut for (X)

info@institutfor.dk

www.institutforx.dk

+45 3023 4729

Kreativt kontorfællesskab

Mads Peter Laursen, daglig leder

## Kast Graffitiudsmykning

Thomas Gottlieb Jakobsen

6143 0447

Instagram: kast.hsdf.oms

Graffiti og udsmykning

## Christoffer Bukh

Instagram: bukhiebrem\_dk

Kunster og graffitimaler

## Colabs

Anders Freestone

8119 9309

contact@colabs.dk

www.colabs.dk

Proces, design og produktion af

rammer for kultur

## Studio mockup

Rasmus Nørfeldt

Skovgaardsgade 5, bygn.F

8000 Aarhus

www.mockup.nu

info@mockup.nu

2520 7319

Workshops, interiør, eksteriør, bygninger og legepladser

## Favilla Studio

Jens Hyldegaard

3013 6258

Instagram: #favillastudio

www.favillastudio.dk

Bæredygtig indretning og arkitektur

## Lymann Arkitektur

Asger Lymann Jespersen

2552 0294

Instagram: asgerlymann

Interiør, møbler og eksteriør

## Detours by Dream Design

Mads Binderup

4054 2491

dreamdesign.xyz

Møbler, interiør, eksteriør og lille-skala-arkitektur

## Højskolen for Lys og Hygge ApS

Mejse Damsø

2963 4410

www.lysoghygge.com / www.facebook.com/lysoghygge

mail@lysoghygge.com

Lys, interiør, workshops og socialt arbejde

## Aarhus Volume

Sebastian Byrsting

2290 4914

facebook.com/aarhusvolume

Koncert, event og lydudlejning

## Bureau Detours

Mads Peter Laursen

3023 4728

www.detours.biz

info@detours.biz

Landskab, indretning, interiør, design, lille-skala-arkitektur mv.

## Smed X

Rasmus Lindegaard

2872 4275

Skate-arealer, trapper og alt stål- og jernarbejde

Facebook: SmedXGodsbanen

## Kondens Arkitekter ApS

Skovgaardgade 5

eske@kondensarkitekter.dk

Med-byg, Nabolagsudvikling og involveringsworkshops

## Arch

Christian Forman Ankjaer og

Kathrine Iversen

christian@archdesign.dk

archdesign.dk

Design af døre

## Ideide

Christian Forman Ankjaer og

Kathrine Iversen

UngiAarhus Toolbox

christian@ideidei.dk

<https://www.ideide.dk>

## Proces Arkitekter

Mark Lund Andersen

Partner, certificeret brandrådgiver

Bygningskonstruktør

mlu@procesark.dk

Rådgivning i forhold til brandgodkendelser og diverse byggeprojekter

## NERD architects

<https://nerdarchitects.dk>

Specialister i læringsmiljøer

## Moelven

<https://www.moelven.com/dk/dk/>

bolig-akustik/

Akustikdæmpende løsninger

## AB Akustik

<https://abakustik.dk>

Akustikdæmpende løsninger og

akustikmålinger



# Uddannelse af pædagogiske indeklima-ambassadører for skole og fritid

## Kort om pilotprojektet

Uddannelsen har til formål at uddanne lærere, pædagoger og tekniske serviceledere til at agere som indeklimaambassadører lokalt på skoler og i fritidsmiljøer til gavn for indeklimaet, pædagogiske aktiviteter, lærings- og undervisningsmiljøer.

Uddannelsen har afsæt i et holistisk blik på indeklimaet. Et indeklima består af parametre som luft, lys, lyd og termiske forhold og deres indbyrdes samspil. Indeklimaet tænkes sammen med adfærd, rum, pædagogisk praksis og organisering.

## Indeklimateambassadørens funktioner:

- En indeklimateambassadør er en lærer/pædagog/teknisk serviceleder med en særlig viden om forholdet (samspillet) mellem rum og pædagogik, didaktik og læring.
- En indeklimateambassadør kan støtte og vejlede elever, børn, unge, kolleger og ledelse mv. i ibrugtagningen af de fysiske (nye og eksisterende) rammer.
- En indeklimateambassadør har en særlig viden om indeklimate, og hvordan man kan forbedre indeklimateet.
- En indeklimateambassadør er en ressource, som fritidsområdet og skoler kan gøre brug af i forbindelse med renovering/ombygning og nybyggeri.
- En indeklimateambassadør har viden og erfaring med udvikling og kvalificering af fritid, lærings- og undervisningsmiljøer med et fokus på at skabe en differentieret og varieret hverdag til gavn for børn og unge, personale, arbejdsmiljø og indeklimateet.
- En indeklimateambassadør skal kunne omsætte viden og løse indeklimateudfordringer forankret i en kontinuerlig udvikling i en konkret kontekst.

Børn og Unge, Aarhus Kommune, står for den overordnede projektledelse af pilotprojektet og det tværkommunale samarbejde. Uddannelsen er udviklet i et samarbejde mellem:

- Børn og Unge, Aarhus Kommune (MBU)
- Dansk Center for Undervisningsmiljø (DCUM)
- Læssøesgade Skole, Frederiksbjerg Skole, Lisbjergskolen som caseskoler i Aarhus
- Realdania
- Aarhus Universitet (AU Engineering)
- Danmarks Institut for Pædagogik og Uddannelse (DPU), Aarhus Universitet
- Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering (KADK) samt konsulenter fra arkitektfirmaet rasmusasmus.

## Indeklimatestrategi

Aarhus Kommune har i 2019 udarbejdet en indeklimatestrategi. Indeklimateet anses som afgørende for at give elever/børn og unge en varieret hverdag med optimale muligheder for leg og læring i skole og i fritid. Strategien er en forlængelse af Aarhus Kommunes RULL- program, der de sidste 12 år har bidraget til tidssvarende fysiske rammer for aarhusianske børn og unge, og en ny måde at betragte pædagogisk modernisering, fysiske rammer og organisering på. Samtidig skal indeklimatestrategien opfylde mål om at sikre en bred og velfunderet udvikling af kommunens skoler ved renovering, ombygning og nybyggeri, hvor de fysiske rammer understøtter den valgte pædagogiske praksis og organisering.

Ydermere skal strategien sikre, at skolerne og fritidsmiljøerne er på et tidssvarende niveau i forhold til indeklimate både teknisk (lys, luft, lyd, termisk) og pædagogisk (indretning).

## Hvem er vi?



Kathrine Iversen er uddannet lærer, konsulent i virksomheden *ideide* og udvikler af *UngiAarhus Toolbox*. Kathrine har arbejdet i UngiAarhus siden 2012, både som projektmedarbejder i en fritids- og ungdomsklub, kunslærer i ungdomsskolen og som tovholder for kommunens Børne- og Ungebyråd. Gennem de sidste par år har Kathrine været projektkonsulent i UngiAarhus, hvor hun har arbejdet med inddragelsesprocesser med børn og unge og stået i spidsen for adskillige indretnings- og udsmykningsopgaver i forbindelse med RULL-processer og sammenflytning af skole og fritidsmiljøer.



Sanne Kamp Jønsson er uddannet håndarbejds lærer, pædagog og leder. Sanne er til daglig fritidscenterleder i UngiAarhus ØST og har her været involveret i etableringen af klubfritidsmiljøet på Risskov Skole og det nye fritidscenter Risskov-Strand. Som tidligere fritidscenterleder i Aarhus Midtby har Sanne været en del af gentænkning af Skansen Hus og Have. Hun har også været involveret i etableringen af et klubfritidsmiljø på Frederiksbjerg Skole, af legepladsen Skolemarken Dyr og Udeliv og et klubtilbud på Læssøesgades Skole.

I 2018 har Sanne indgået som indretningsproceskonsulent i inde- og udemiljøer i klubber, legepladser og fritidsmiljøer i UngiAarhus SYD og SYDVEST.





**Attraktive fritidsmiljøer – skab sammenhæng mellem rum og pædagogik** er en håndbog til ledere, undervisere, pædagoger, børn og unge, der gerne vil skabe kreative fritidsmiljøer, hvor børn og unge er en del af indretningsprocesserne.

- Oplever I, at de fysiske rum begrænser jeres pædagogiske praksis?
- Vil I vide, hvordan I skaber et godt arenaskifte fra skole til fritid?
- Har I problemer med larm og støj?
- Vil I gerne forvandle et trist industrikøkken til et pædagogisk hjertelumskøkken?
- Mangler I idéer til, hvordan I sammen med børnene og de unge kan indrette en lounge, et PlayStation-rum eller udsmykke en væg?
- Vil I have inspiration til, hvordan I forvandler et hektisk gennemgangsrum til et hyggeligt samlingspunkt?
- Er indeklimaet en udfordring, og vil I gerne vide, hvordan I gør det behageligt?

Velindrettede rum er pædagogiske medspillere i hverdagen. Bogens forfattere giver jer idéer, inspiration og mange konkrete værktøjer til

indretning af fritids- og læringsmiljøer. Idéerne og værktøjet kan både hjælpe jer, når I skal gentænke allerede eksisterende rum, og når fritidsmiljøet skal flytte sammen med skolen. Formålet er at skabe de bedste betingelser for trivsel, læring og udvikling for børnene og de unge. Bogen rummer billeder fra konkrete projekter og inspiration til indretning af rum. Derudover præsenterer bogen en række metoder til inddragelse af børn og unge i inddragelsesprocesser. En afgørende pointe hos bogens forfattere er, at børnene og de unge skal være medskabere af deres eget fritidsmiljø.

**Kathrine Iversen og Sanne Kamp Jønsson** arbejder til daglig i UngiAarhus med udvikling og skabelse af fritidsmiljøer.

”Vi synes, at det har været fedt at være en del af udsmykningen til klubben, fordi vi kan føle os mere hjemme i klubben nu. Man kan se sig selv og sine venner hænge på væggene, og det er hyggeligt. Det har været sjovt at være med, da vi har fået lov til at sætte vores præg på klubben.”

Dreng, 5. klasse, Klubben Lystrup

