



MATHILDE BRANDSTRUP &
RASMUS ELMQUIST CASPER

LEGESKIBET

EN ODYSSEÉ OM LEG, FÆLLESSKAB OG DANNELSE



Legeskibet skal
være her for evigt!
Hilsen
Lærke ♥

MATHILDE BRANDSTRUP & RASMUS ELMQUIST CASPER

LEGESKIBET

EN ODYSSÉ OM LEG, FÆLLESSKAB OG DANNEELSE

Forlaget Bavnebanke
Gerlev Idrætshøjskole

INDHOLD

Forord 5

Gerlev og den legende centrifugalkraft 7

Lauritzen Fonden 9

Fra ide til projekt – fra drøm til virkelighed 10

Skibet er ladet med ... 14

Legeadmiralen 20

Maritim fangeleg 22

Legematroser 23

En legematros' erindringer 26

Mim et havdyr 29

Legeofficeren 30

Flere end 2000 legeforløb 32

Legeaspiranter 35

Hajen i Det røde Hav 39

Store Legedag – i samarbejde med byens lokale aktører 40

Lilla Dan 42

Dragør – leg i folkeskolen 46

Underviser i leg og formidling Daniel de Dios Peña Osmann 50

Skoleleder Peter Jan Berggren Pedersen 52

Esbjerg – legekultur som redskab for udvikling 54

Legeforsker Lise Specht Petersen 58

Dannelse til lands og til vands 63

Legematros Anders Pedersen 64

Visionssejladser 65

Nykøbing Falster – dannelse som mål 68

Kompastovtrækning 71

Direktør Inge Grønvold, Lauritzen Fonden 72

Halmø 74

Gerlevs leg – fra forskning til levende praksis 76

Drømmeskibet – Legeskibets lillesøster 79

Fra gople til piratkaptajn 83

Legeskibet

En odysse om leg, dannelse og fællesskab

© 2019 Forlaget Bævnebanke, Gerlev Idrætshøjskole

Forfattere: Rasmus Elmquist Casper & Mathilde Brandstrup

Grafisk tilrettelæggelse og illustrationer: Henriette Wiberg Danielsen/sidenhen.dk

By-illustrationer og infografik: Michael Bo Jensen

Legeskibets visuelle identitet: Mike Tylak

Billedkreditering: Legeskibets besætning

Forsidebillede: Teamtur for legematroser 2016

Portrætbilleder: Gerlev Idrætshøjskole

Foto s. 81 *Drømmeskibet*: Maria Dønvang, M/S Museet for Søfart

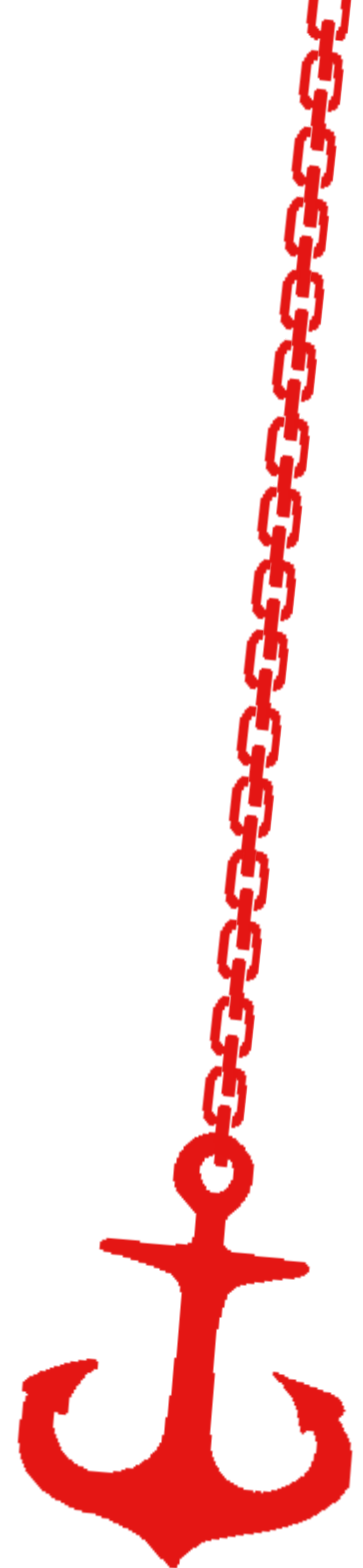
Bogen er sat med Caecilia og Kent 4F og trykt hos Narayana Press

Printed in Denmark, 2019

ISBN 978-87-88986-61-7

Udgivet med støtte fra Lauritzen Fonden

www.legeskibet.dk



Leg og værdifulde fællesskaber	85
Legematros Gerd Kaisa Vorren	86
Gilleleje – stærke fællesskaber	87
Sæt gang i leg	89
Ekspert i leg Mette Stryhn Hansen	90
Mira	92
Styrbord, bagbord og op i riggen	95
Frederikshavn – fra værftsby til værtsby	96
Havnen som mødested	103
Helsingør – leg og maritim kultur	104
Lokalpolitiker Henrik Møller om Kulturhavnen i Helsingør	109
Svendborg – havnen som centrum for kultur og fællesskab	114
De bedste råd til havnebyer	119
Syv spørgsmål til skibenes besætning	122
Legekultur og medborgerskab	125
Thisted – unge for de unge	127
Design, Leg & Ungeinddragelse	130
2150 Nordhavn – en ny bydel i København	132
Kalundborg – fra lukket havn til rekreativt område	138
Legematros Peter Jørgensen	141
Levende legekultur	142
Referencer	144



FORORD

Odysé = langvarig og begivenhedsrig rejse

Scenen starter en morgen et sted på Esbjerg havn. Det er diset og småkoldt, og en mindre flok teenagere står lidt uroligt og skutter sig. Mange kigger ned i jorden. Ingen tager chancer, ingen skal risikere noget. Parallellklassen er med, og det kan nemt blive akavet. Hvad skal der overhovedet ske? Noget med leg på et skib – lyder syygt kedeligt – og for børn...

Ti minutter senere. Unge spæner rundt mellem hinanden. Nogle kravler mellem benene, nogle danser i armkrog, nogle er midt i en krammer. Latter fylder luften. Jakker, som før dannede panser, ligger smidt på jorden. Skuldertasker og sko med hæl og er ingen hindring for løb. Er det overhovedet de samme mennesker?

Det som er sket, er det samme, som er sket mere end to tusind gange de sidste fire år med Legeskibet. Børn og unge er guidet ind i et univers, hvor de ikke er begrænset af sig selv. Hvor sociale og mentale forskelligheder træder i baggrunden til fordel for en fælles glædesfyldt oplevelse her og nu. Oplevelser, som samtidig rummer læring og dannelse.

Hvor ville vi gerne fortælle om hver og en af disse oplevelser, om alle de små og store succés, om pigen og hendes bedstefar som finder hinanden over et simpelt spil, og klasselæreren, som pludselig griner med alle sine elever; eller visionsprocessen ombord, som løfter sig, så alle med ét forstår, hvor stort det kan blive.

Foruden historierne fra alle havnebyerne. Historier om at finde sin identitet som by eller lokalsamfund og betydningen af nære fællesskaber. Tanker om bosætning i en tid, hvor alle tilsyneladende vil bo i de store byer. Håbet om store investeringer og arbejdspladser samtidig med, at kultur og medborgerskab i virkeligheden er de største ressourcer.

Og hvor ville vi gerne formidle projektets sjæl, livet på Legeskibet, og følelsen af stor rigdom og lykken ved at sprede glæde.



Men dette er kun en lille bog om et stort projekt. Vi ønsker at formidle en essens, et værdigt udpluk af fire års erfaringer fra Legeskibets færd. En bog om leg og dannelse og betydningen af fællesskab og kulturarv – til lands og til vands. Et øjebliksbillede af vores land i udvikling set fra havnen.

Legeskibet håber ydmygt at have sået frø landet rundt; og at disse frø med tiden vil spire og passes og næres og blande sig med andre spirende bevægelser. Alle børn, unge, voksne og ældre burde have adgang til at dannes sammen i byer og lokalmiljøer præget af en levende legekultur – som værdsættes og understøttes helt på linje med fx eliteidræt.

Uanset hvor meget Legeskibet har formået, var intet af det lykkedes uden en lang, lang række af gode menneskers mellemkomst.

Tak til Gerlev for at undfange Legeskibets vidunderlige idé, og tak til alle jer i Legeparken, i ledelsen, i administrationen og i alle de andre afdelinger – uden jer intet Legeskib.

Tak til Lauritzen Fonden, fordi I kunne se perspektivet i at forene legekultur og maritim kultur, tak for jeres inspiration og jeres tillid – og tak for jeres bevilling.

Tak til DFDS for transport af Legeskibets containere og installation på kryds og tværs af landet gennem fire år.

Tak til De Forenede Sejlskibe og skiftende besætninger ombord. I var Legeskibene!

Tak til alle legematroser – I var Legeskibets ladning, bredside og festfyrværkeri.

Tak til CISC, SDU for forskning og uvurderlig sparring og evaluering og tak til Have Kommunikation for netværk, visuel identitet og synlighed.

I forbindelse med planlægning, koordinering og afvikling af Legeskibets utallige aktiviteter i hver by har vi samarbejdet med fantastiske, engagerede, kompetente og begejstrede ansatte i værtskommunerne. Det gælder alle fra havnedarbejderne over lærerne og pædagogerne til skole-, idræts-, kultur-, fritids-, byplan- og medborgerskabskonsulenterne og, ikke at forglemme, cheferne, kommunaldirektørerne og lokalpolitikere. Kæmpe tak til alle samarbejdspartnere i værtskommunerne landet rundt.

Rigtig god fornøjelse med fortællingen om Legeskibet!

*Legeofficér Mathilde Brandstrup &
Legeadmiral Rasmus E. Casper, forår 2019*

GERLEV OG DEN LEGENDE CENTRIFUGALKRAFT

af Gerlevs forstander Tania Dethlefsen

Gerlev er en 81 år gammel idrætshøjskole, der i årtier har skubbet til og eksperimenteret med rammerne for, hvad en idrætshøjskole er for en størrelse. Vi har også skubbet til rammerne for idræt, leg og bevægelse – og deres betydning for den enkelte og fællesskabet.

Med en historisk perlerække af idræts-, bevægelses- og legeentusiaster har bl.a. Idrætshistorisk værksted, mangeårig lege- og idrætsforskning, Gerlevs Legepark og i nyere tid legeindsatser som Byens leg, Handileg og Legeskibet rakt langt ud over matriklen på Skælskør Landevej i Slagelse.

Leg har mange kvaliteter; den er umiddelbar og skaber grin, nærvær og fællesskaber. Leg har sin egen værdi, netop som leg. Men legens egen værdi og dens samfundsværdi er tæt sammenvævede. Denne tilgang præger pædagogikken i Gerlevs højskolevirke, men også de legeindsatser og legepartnerskaber, Gerlev har haft med aktører på tværs af kommuner og landegrænser i løbet af årene. Gerlev har undervist i leg og formidlet legekultur til utallige målgrupper i mere end 35 år. Erfaringerne bruges i dag i institutioner, skoler, foreninger, boligselskaber, kommuner og virksomheder, overalt i landet.



Gerlev skal bidrage på den store bane

Den legende, eksperimenterende og undersøgende tilgang til krop, leg og bevægelse, som Gerlev står for, er der om noget brug for i dag. Skoler, institutioner, idrætsforeninger, familier og myndigheder anerkender og inddrager i stigende grad legen i sundheds-, trivsels-, fællesskabsfremmende, lærings- og dannelsesmæssige sammenhænge.

På denne store bane kan Gerlev bidrage med årtiers erfaring med bevægelsens og legens væsen og væren. Det kan Gerlev bl.a. gøre ved at styrke den legende og bevægende centrifugalkraft, der med Gerlev som centrum spreder sig ud i landet. Denne kraft skal altså både opleves af dem, der kommer hertil og oplever det særlige ved Gerlev som højskole, bl.a. vores morgensamlinger, de mange diskussioner om leg og livets store spørgsmål og de livsbekræftende hop, løb og tril på grønsværen på Gerlevs bakker. Men centrifugalkraften skal også opleves af alle dem, der møder vores legeindsatser i boligområder, på skoler og dagsinstitutioner og i finurlige og uventede sammenhænge.

Legeskibet når ud, hvor verden ender

Gerlev Center for Leg & Bevægelse sætter sejl og når med Legeskibet nye målgrupper hele landet rundt – helt derude, hvor verden ender. Vi skal skabe nye og overraskende legemiljøer. Vi skal facilitere rammer, kapacitetsopbygning og organisering, der fremmer lokalt forankret og bæredygtig legekultur. Det skal være en legekultur, der både sætter gang i nye, skøre og eksperimenterende lege, og som samtidig styrker de gamle, velkendte lege. En legekultur, der skaber gnist og glæde for store og små, og som bidrager til gode liv og fællesskaber. Det er kursen fremover – en kurs, som Gerlev vil følge sammen med både nuværende og nye, spændende partnerskaber.



LauritzenFonden

Lauritzen Fonden: Fonden udspringer af et af Danmarks ældste rederier, J. Lauritzen, og fonden er forankret i det maritime Danmark. Fonden er en erhvervsdrivende fond, der yder støtte til almennyttige aktiviteter, og fondens målsætning er, at flere børn og unge, der lever i fattigdom, bliver inkluderet og bedre rustet til at være bidragende medborgere i fremtidens Danmark. Med fokusområderne trivsel og dannelse støtter fonden initiativer og projekter, der faciliterer udsatte børn og unges vej ind i uddannelse og beskæftigelse.

Uddelingsstrategi – vision og målsætning

Lauritzen Fondens uddelingsstrategi tager udgangspunkt i fundatsen og en vision om, at understøtte udsatte børn og unges muligheder for at blive aktive medborgere. Uddelingsstrategien implementeres gennem bevillinger, involvering og samarbejde, der muliggør øget effekt af uddelingerne med særligt fokus på at:

- sikre og skabe ny viden om udfordringer og muligheder inden for det sociale og kulturelle felt
- indgå og muliggøre nye samarbejdsformer og partnerskaber
- forankre nye metoder, som øger den positive effekt.

Fondens historiske baggrund i byerne Ribe, Esbjerg, Helsingør, Aalborg og Frederikshavn gør, at netop disse byer har en særlig interesse.

FAKTA OM

LAURITZEN

FONDEN

Uddeling årligt: ca. 40 mio. kr.

Erhvervsaktiviteter:

J. Lauritzen, DFDS A/S og LF Investment ApS

Fokusområde: Sikre trivsel og dannelse for børn og unge, der vokser op i fattigdom

Legeskibet: Et 5-årigt projektsamarbejde med Gerlev Idræts-højskole (2014-2019). Samlet bevilling: 16,575 mio. kr.



FRA IDE TIL PROJEKT - FRA DRØM TIL VIRKELIGHED

af Finn Berggren, forhenværende forstander på Gerlev Idrætshøjskole

En idé er sjældent en enkelt persons værk. Dette gælder også for projekt Legeskibet.

Medarbejderne på Gerlev Legepark havde gennem længere tid leget med tanken om at kombinere leg og skib på en eller anden måde. I første omgang drejede det sig bare om en sejlads rundt i København, men senere forestillede man sig sejlads til de nærliggende havne i Nordsjælland. På et tidspunkt får de mange tanker luft under vingerne, og de store visioner om Legeskibet begynder at tage form.

Visioner og skæve ideer bliver beskrevet og forfinet, og tanker om finansiering er næste skridt i processen. Da tankerne om projektet er nedfældet i form af en mere klassisk ansøgning, bliver denne beskrivelse sendt til et par af bestyrelsesmedlemmerne for Gerlev Idrætshøjskole til orientering og med håb om nogle kommentarer.

Det viste sig at være en særdeles heldig handling, idet ét af bestyrelsesmedlemmerne kunne huske vores tanker om Leg på Kaj,



som projektet blev kaldt til at begynde med, da vedkommende af en helt anden årsag mødte bestyrelsen for Lauritzen Fonden. Det betød, at visionen om Legeskibet kunne præsenteres som et eksempel på en nytænkende formidlingsform, der passer til fondens vision.

Visionen om Legeskibet må have vakt grundlag for eftertanke. I hvert fald blev denne forstander ringet op og spurgt, om han kunne være interesseret i et møde på Lauritzen Fondens kontor på Sankt Annæ Plads i København. Det er ikke en invitation, man siger nej til.

Det møde, og adskillige følgende møder, var med til at kvalificere ansøgningen om Legeskibet, og Lauritzen Fondens bestyrelse vælger herefter at donere det største projektbeløb, der er givet til en dansk højskole. Legeskibet blev virkelighed.

Det er ikke tilstrækkeligt med ord og penge. Der skal stærke projektmedarbejdere på banen, for at Legeskibet kan realiseres. Da højskolen ved årsskiftet 2014-2015 blev kontaktet af Rasmus E. Casper, stod det hurtigt klart, at heldet atter havde tilsmilet projektet. Det har gennem hele perioden på fem år været muligt at fastholde Rasmus E. Casper som projektets ansvarlige leder.

Den 7. maj 2015 regnede det voldsomt, men det skulle ikke tage glæden fra åbningssejladsen til Islands Brygge. En god forsamling indbudte gæster tog del i sejladsen, og andre stod klar til den officielle åbning ved ankomsten til Islands Brygge.

Jens Ditlev Lauritzen, formand for Lauritzen Fonden, Finn Berggren, forhenværende forstander for Gerlev Idrætshøjskole og Inge Grønvold, direktør i Lauritzen Fonden.



151.000
TIMERS LEG



1 LEGEADMIRAL



4 KAPTAJNER



2 LEGE-
OFFICERER



57 LEGE-
MATROSER



20 BEDSTEMÆND
& MATROSER



23.082
ELEVER & LÆRERE



2 LEGESKIBSCONTAINERE
1 LEGESKIBSBIL
52 FORSKELLIGE SPIL
1 PARKOURSTATIV
1 PANNABANE
23 METER KLATREVÆG

90 BESØG I
56 HAVNEBYER

3 SKONNERTER

2150 LEGEFORLØB
349 SKOLER

681 PRESSEKLIP
37 RADIOINTERVIEWS
19 TV-INDSLAG
4 AFSLUTNINGSFESTER
1 LEGESKIBSSANG



1 FOLKEMØDE
PÅ BORNHOLM
2 KULTURMØDER
PÅ MORS
54 VISIONS
SEJLADSER
82 STORE
LEGEDAGE
454 LEGEASPIRANTER
UDDANNET



1.700 TIMERS SEJLADS

9.515
SØMIL
UDSEJLET



124 OPSÆTNINGER OG NEDPAKNINGER
AF CONTAINERINSTALLATION 980 SKOLEKLASSER
124 FORSKELLIGE FÆLLESLEGE 20 INTERNATIONALE
KONFERENCER 34 UNGEFORLØB



1 Skibshund

SKIBET ER LADET MED ...

Legeskibet præsenterer en aktiv kultur for leg og bevægelse i de danske havnebyer. Det er et sejlene dannelsesprojekt, hvor leg, bevægelse, viden og kultur skaber dialog og interaktion. Scenen for projektet er det fundament, som Danmark er skabt af og på, nemlig havnen og havet. Legeskibets formål er at sætte varige aftryk og være en katalysator for en levende legekultur – såvel i det enkelte menneske som i de fysiske rammer og platforme, som Legeskibet involveres i på sit togt.

Vision

Legeskibet udspringer af en vision om, at sundhed, kultur og fællesskab styrkes mærkbart i kraft af liv, leg og fysisk aktivitet i Danmarks blå rum. At legekulturen bringes i spil igen og sammen med søfartsnationens udsyn og rige kulturhistorie inspirerer til kreativitet og bevægelsesglæde for alle.

Mission

Legeskibets mission er at revitalisere de blå byrum i Danmark. Med en lang række aktiviteter, både til lands og til vands, vil Legeskibet stimulere bevægelsesglæde og fællesskabsdannelse for alle aldersgrupper og skabe en langtidseffekt i de danske havnebyer.

Legeskibet over tid

Rasmus: Legeskibet fik en noget brutal søsætning tilbage i 2015. Et lille hold begyndte 1. februar, og fordi sæsonen var sat til start 1. maj, havde vi sindssygt travlt.

Vi skulle lave et samlet projektmateriale. Vi skulle udtænke, bygge og udstyre en kæmpe legeinstallation, som ikke bare skulle fungere rent legeteknisk, men også æstetisk. Vi ønskede at udvikle

et originalt koncept, som både havde volumen til at aktivere en halv havneby og samtidig var mobilt. Vi skulle have et logo og en visuel identitet, og vi skulle bygge en hjemmeside og starte Facebook og Instagram. Vi skulle finde en projektmedarbejder og legeofficér, Karsten, som kunne lede legeinstruktørerne, og vi skulle finde og hyre legematroser til en hel sæson. Så skulle vi lægge en sejlplan og koordinere med tre skonnerter og havnebyer i hele landet, starte et koncept omkring legeforløb for skoleklasser og sælge idéen om visionssejladser til beslutningstagere i værtskommunerne. Vi skulle også købe og dekorere en legeskibsbil, kommunikere i én uendelighed og samtidigt lære, hvordan man transporterer to 20-fods containere på kryds og tværs af landet. Vi skulle lande en sponsoraftale i forhold til denne transport, og vi skulle arrangere en fed lancering på Islands Brygge med deltagelse af en større samling VIPs, en masse børn og lige så mange legeskibsbilletter i bionedbrydeligt naturlatex osv. osv.

Der var ikke andet at gøre end at starte en cyklon med centrum i det lille kontor ved Gerlev Legepark og involvere alt og alle, der modigt nærmede sig. Vi endte med at udsætte åbningen til den 7. maj, men vi blev klar, og vi gennemførte et fantastisk togt med besøg i 26 havnebyer frem til den 30. september.

Projektet skulle i gang, og vi havde brug for at gøre opmærksom på os selv. Vi prioriterede derfor at komme rundt til en masse havnebyer, og vi udnyttede de muligheder, som bød sig. Fx deltog Legeskibet i to store kapsejladser for bevaringsværdige skibe – Fyn Rundt og Limfjorden Rundt. Det var effektivt, for der var allerede et apparat i gang i forhold til koordineringen, og der var rigtig mange legeglatte mennesker på kajerne.

Hvad lærte vi det første år?

Først og fremmest lærte vi, at Legeskibet virkelig var den suverænt gode idé, som vi havde håbet på. Men også, at skulle potentialet forløses, så kræver det kræfter. Vi havde brug for en fast projektkoordinator på fuld tid. Måske vigtigst lærte vi, at legematroserne er Legeskibets vigtigste last, og at vi fremadrettet havde brug for at investere i grundig fælles oplæring og teambuilding – også til søs.

Opstarten i 2015 lykkedes kun i kraft af en kæmpe kollektiv energiudladning, og man burde bruge flere sider på at takke alle dem, som var med! Der er ingen tvivl om, at det til tider var en særdeles krævende omgang. I starten af 2016 måtte vi konstatere,



Togt 2015 – 2.379 sømil

Værtsbyer	26
Ungeførløb	2
Visionssejladser	14
Skoleelever mv.	4.635
Besøgstimer	38.598

at kun få fra 2015-holdet fortsatte, men det ændrede sig heldigvis derfra.

Legeskibet 2016

Sammenlignet med det hæslende tempo op til og under togtet i 2015, var 2016 helt anderledes velforberedt og præget af overskud. Mathilde startede som legeofficer og projektkoordinator, og hun har lige siden første dag i marts 2016 været en maraton trækker på Legeskibet.

Den store forskel bestod i grundig oplæring af legematroserne, god planlægning i byerne på baggrund af erfaringerne fra året før og så en fremragende teamtur med Lilla Dan fra Svendborg til København, som vi gentog med tilsvarende succes i de kommende år. Med teamsejladsen fik legematroserne deres egne historier, og det lykkedes at skabe rigtig højskolestemning ombord, hvilket blev en kilde til en masse ekstra energi.

God koordinering med værtsbyerne udviklede sig til en yndlingsdisciplin. Alle Legeskibets aktiviteter er fuldt finansierede, men byerne skulle motiveres til at engagere dygtige medarbejdere, som stod for al intern koordinering og kommunikation. Det var en stor opgave, som kommunerne selv skulle løse, men det var helt nødvendigt for et succesfuldt besøg. Særligt vellykket var vores deltagelse på Folkemødet på Bornholm. Vi lå med Legeskibet på den måske bedste plads i havnen, og det gav selvfølgelig ekstraordinær synlighed, men det var især samarbejdet omkring vores panelsamtaler og folkemødesejlads, som løftede arrangementet. Legeskibet var på ganske kort tid blevet en anerkendt kulturaktør.

Åbningen af Ofelia Plads i København og sommerferieprogrammet med både TV2 On Tour i Bogense og "Kongens Togt" i Kalundborg var andre succeser. Vi fokuserede stadig på synlighed, og 2016 blev året med flest besøgstimer – næsten 43.000. I slutningen af året kunne vi derfor konkludere, at nu var det blevet tid til at komme mere i dybden i værtsbyerne og fokusere på kvaliteten. Særligt var vi optagede af at videreudvikle de ungeforløb, som vi havde introduceret i 2016. Det blev til vores kursus "Design, Leg & Ungeinddragelse", som vi startede op fra 2017.

Besøgstal

Et af de store spørgsmål, som vi har bakset med fra dag ét, er: Hvordan måler vi effekten af Legeskibets mange aktiviteter? Svaret be-

gynder med en form for statistik, og det fører straks til næste spørgsmål: Hvordan tæller vi, hvor mange mennesker, vi faktisk bevæger med leg?

Vi har fra første dag lagt vægt på at føre den bedst tænkelige logbog for Legeskibet. Blandt andet har vi alle dage, hver time, løbende talt op, hvor mange mennesker der var aktive. Det tal, vi får på den måde, er ikke det præcise antal besøgende, men derimod det præcise antal timer, som vores besøgende har været aktive i leg. Vi kalder det besøgstimer. I logbogen har vi desuden det præcise antal skoleelever, SFO-elever, børnehavebørn, lærere og pædagoger, som har deltaget i skoleforløb. Det vi ved med sikkerhed er med andre ord, hvor mange timer, besøgende har været aktiveret i leg ved Legeskibet, og hvor mange skoleelever mv. som har deltaget i de forskellige skoleforløb.

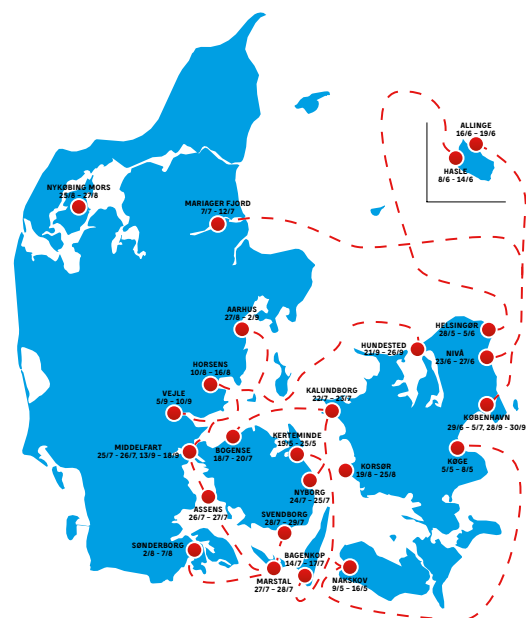
Legeskibet 2017

I 2017 havde Legeskibet rigtig mange skoleforløb, og så havde vi kæmpe succes med vores nye kursus for udskolings elever "Design, leg og ungeinddragelse". Der havde vi fat i noget, og i Legeskibets særlige ramme lykkedes vi med at engagere de unge på et niveau, som de fleste kommuner kun kunne drømme om.

Vi skruede ned for antallet af værtsbyer i 2017 til gengæld for mere tid i hver by, og så indførte vi to ugers sommerferie pause, og det var godt givet ud. Besætningen fik hvilet lidt midtvejs i sæsonen, og vi havde følt, at det var svært at få ordentligt udbytte af aktiviteterne i skolernes sommerferie. Vi endte alligevel på det højeste antal skoleelever af alle årene. Det skyldtes bl.a. et fuldstændig vildt besøg ved Kulturmødet på Mors.

Legebådsmanden

Vi indførte et nyt ledelseslag blandt legematroserne. "Legebådsmanden" stod for den daglige arbejdsplan og opgavefordeling, og han/hun havde ansvaret for morgenbriefing, de daglige indføringer i logbogen og evaluering hver aften, foruden video og diverse opslag på sociale medier. Dette ansvar gjorde en kæmpe forskel for legematroserne, og kvaliteten af både logbogen og evalueringerne steg dramatisk. Det gjorde samtidigt, at vi i projektledelsen kunne koncentrere os om andre ting.



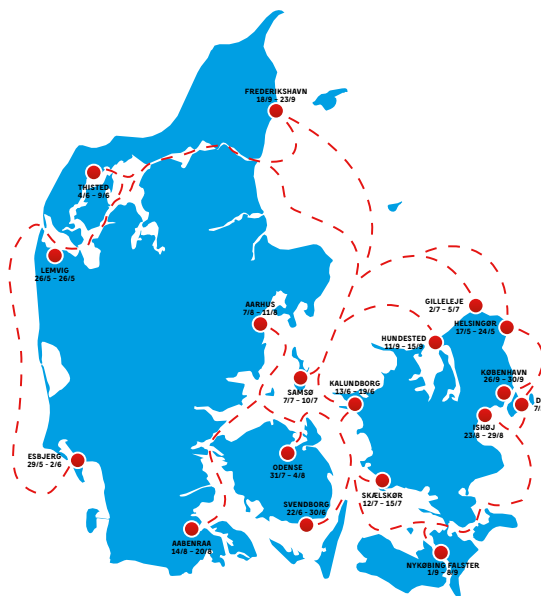
Togt 2016 – 2.362 sømil

Værtsbyer	27
Ungeforløb	9
Visionsejladser	14
Skattekestekurser	7
Skoleelever mv.	5.773
Besøgstimer	42.894



Togt 2017 – 2.403 sømil

Værtsbyer	20
Ungeforløb	10
Visionsejladser	12
Skattekestekurser	9
Skoleelever mv.	6.880
Besøgstimer	36.068



Togt 2018 – 2.371 sømil

Værtsbyer	17
Ungeforløb	13
Visionsejladser	14
Skattekurser	10
Skoleelever mv.	5.794
Besøgstimer	33.117

Legeskibet 2018

I 2018 var vi nede på 17 værtsbyer, til gengæld tæt pakkede besøg og meget høj kvalitet i alle vores forløb. Selvom vi på ingen måde forfulgte høje besøgstal i 2018, så endte vi højt bl.a. i kraft af de store arrangementer i Helsingør, Aarhus og Frederikshavn.

Vores arbejde i 2018 var selvfølgelig påvirket af, at det var det sidste togt. Vi havde et par større universitetsprojekter, som skrev om Legeskibet, “Drømmeskibet” åbnede, vi begyndte mere konsekvent at indsamle materiale til vores afsluttende rapport, og så måtte vi til at gøre noget, hvis der også skulle være en tid efter Legeskibet. Vi udarbejdede en ny ansøgning, og resultatet kan man læse om på de sidste sider i denne bog.

Evaluering

CISC, Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, SDU, har ved Lise Specht Petersen, gennemført en stor forskningsbaseret evaluering af Legeskibet. Evalueringen er selv-sagt vigtig for projektet, men helt tilbage i foråret 2015 blev vi enige med CISC og Lise om at lægge tyngden af evalueringen midtvejs i projektet. Vi ønskede en evaluering, som vi kunne bruge til noget, frem for en stor rapport til sidst, hvor det er for sent at justere på retningen. Den struktur på samarbejdet har fungeret over forventning, og midtvejsrapporten kom fx i høj grad til at kvalificere de nye aktiviteter, som vi udviklede til 2017 og 2018 togterne. Evalueringen udgives som en selvstændig rapport.

Hvad er vi ikke lykkedes med?

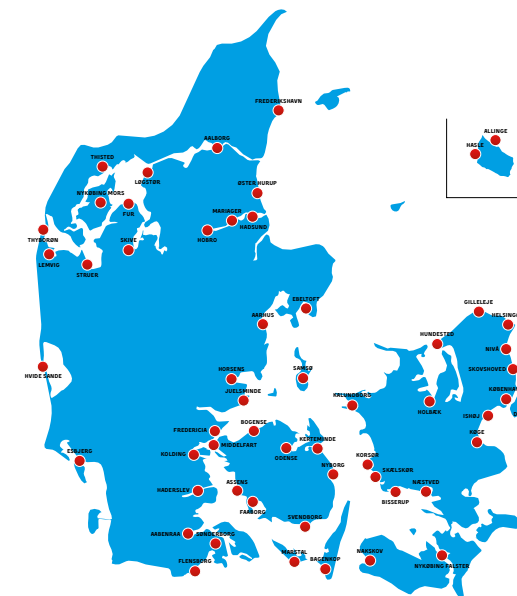
To ting har været vanskelige: Det har været svært at afsætte vores “skattekurser” kurser til den målgruppe, som de oprindeligt var tiltænkt, nemlig folkeskolelærerne. Dagskurserne har været en del af vores opfølgende arbejde i værtsbyerne, og de var målrettet lærerne, som oven på folkeskolereformen, i hvert fald udadtil, efterspurgte opkvalificering i forhold til at leve op til reformens paragraf omkring 45 minutters bevægelse hver skoledag. Vi har faktisk afholdt mange kurser, og tilbagemeldingerne har kun været positive, men i mange kommuner har skolerne ikke været i stand til at tage imod forløb, som kræver vikardækning – heller ikke selvom kurserne var fuldt finansierede. Løsningen har så været at afholde kurser for andre målgrupper, pædagoger fx, hvilket har været lige

så meningsfuldt for os, men lærerne mangler stadig redskaber i forhold til at facilitere aktiv, inkluderende leg.

Konkret forandring

Den anden ting, som er vanskelig, er at dokumentere de konkrete forandringer, som Legeskibet har været med til at skabe. Vi har med Legeskibet først og fremmest inspireret og sået frø i de danske havnebyer. Enkelte steder har vi fulgt idéerne helt til dørs, det gælder fx i Helsingør, men langt de fleste steder står der ikke “projektet er gennemført i samarbejde med Legeskibet” eller “idéen fik vi efter en visionssejlad med Legeskibet”, og det skal der heller ikke. Vi har først og fremmest ønsket at være med til at bringe gode mennesker sammen omkring konstruktive processer og nye idéer, og det har vi gjort. Hvad der efterfølgende sker i byerne, det glæder vi os taknemligt over fra samme ydmyge position.

Grundlæggende har formålet med Legeskibet været at formidle en levende legekultur til så mange som muligt i hele landet. Det er vi lykkedes med, og det er vi stolte af. Vi har begejstret skoleelever med fysisk aktiv leg, som de har taget med sig hjem på skolerne igen. Vi har inspireret lærere og pædagoger til at bruge legen som stærkt pædagogisk redskab i forhold til social dannelse, inklusion, fællesskab og kreativitet. Vi har illustreret effekten af at etablere byrum og begivenheder, som motiverer leg og aktive fællesskaber, og vi har gennemført utallige visionsprocesser for engagerede borgere, unge og lokalpolitikere. Sidst, men absolut størst, har Legeskibet spredt glæde, smil og livskvalitet gennem god gammeldags fysisk aktiv leg for børn, unge, voksne og gamle i de danske havnebyer.



Legeskibet 2015 - 2018

Antal besøg	90
Forskellige havnebyer ¹	56
Ungeforløb	34
Visionsejladser	54
Skattekurser	26
Skoleelever mv.	23.082
Besøgstimer	150.677
Sømil i alt	9.515

¹ København tæller kun som én havneby, men vi har ligget fire helt forskellige steder: Islands Brygge, Ofelia Plads, Reffen og Nordhavn. Reelt har Legeskibet således besøgt 59 forskellige havne.

LEGEADMIRALEN

FAKTA

Legeadmiral Rasmus

Projektleder på Legeskibet og far til tre piger

Elsker præcision, men er selv en uforbederlig tidsoptimist

Prædiker højlydt vegetarisme, men elsker sild og undervandsjagt

Er opvokset på en filmhøjskole, men har aldrig selv gået på højskole

Kan ikke fordrage ost, men er helt tosset med ostesangen fra Skatteøen

Det var for mig en gammel drøm, som gik i opfyldelse, da vi startede Legeskibet tilbage i foråret 2015. Jeg havde mange år tidligere fantaseret over idéen om at sejle rundt mellem byer og formidle gode udviklingsidéer fra dækket af et stolt gammelt skib. Et år inde i projekt Legeskibet mødte jeg en gammel ven, og han spurgte, om jeg kunne huske, at vi på en flere dage lang opdagelsestur på Trinidad tilbage sidst i 90'erne, blandt endeløse sukkerplantager og meget farlige anakondaer, diskuterede opskriften på det aller bedste arbejdsliv?

Vi var undervejs med en kopi af et traditionelt polynesiske fartøj fra Danmark til Tahiti på et vovet eventyr, som både inkluderede aktivisme imod Frankrigs atomprøvesprængninger, eksperimentel sejlads uden motor og nævneværdige navigationsinstrumenter og så en usædvanlig sammensat gruppe af unge mennesker, som siden skulle lave kulturudveksling med besætningsmedlemmer fra Polynesien. Men det er en helt anden historie...

Det, som vi i vores glade ungdom kom frem til var, at selvom det er vidunderligt at sejle rundt i verden med gode venner på et smukt sejlskib, så skal der mere til. Det er ikke nok bare at nyde livet. Man må også bidrage meningsfuldt. Derfor var visionen dengang – som nu igen med Legeskibet – at bruge de traditionelle skibes helt specielle univers til at bringe mennesker sammen omkring vigtige projekter.

Men at det var leg, det skulle komme til at handle om, var til gengæld lidt af en overraskelse for mig. Min umiddelbare reaktion var, at jeg havde svært ved at tage det alvorligt – hvad kan man opnå med leg? Lige på det område, er jeg heldigvis blevet en lille smule klogere.

Leg gør os glade

Naturen har udstyret os med et biologisk feedback system, som belønner os med fryd og glæde, når vi leger. Det har hjerneforskere bevist, men egentlig behøver man bare observere en gruppe i leg i

fem minutter, for at konstatere, at sådan hænger det sammen. Det vil sige, at evolutionen ønsker, at vi skal lege. Hvorfor? Det spørgsmål har optaget udviklingspsykologer i årtier.

Leg er læring

Gennem leg lærer vi de vigtigste ting i livet. Dyreforsøg har vist, at pattedyrs leg ikke, som mange tror, handler om at lære at overleve ved at skaffe føde. Fx er katte, som berøves muligheden for at slås for sjov, alligevel gode jægere. Legen lærer os pattedyr at omgås hinanden. Vi opøver gennem leg empati, evnen til at sætte os i den andens sted, følelsesmæssig intelligens. Evolutionært er vi indrettet til at møde nye mennesker, lære af fremmede kulturer og udvikle nye idéer sammen, og genforskningen viser, at disse evner er afgørende for vores overlevelse. Historisk set går alle samfund, der lukker sig om sig selv, til grunde.

Leg gør os kreative

“I en verden, hvor man hele tiden udsættes for udfordringer og paradokser, forbereder bjørnenes leg dem på en planet i udvikling” Bob Fagen, evolutionsbiolog, fra “Play” af Stuart Brown, 2009. Legen synes umiddelbart meningsløs, og den kan endda være farlig, men alle store pattedyr leger. Dét er der endnu en bagvedliggende årsag til. I legen får vi mulighed for at eksperimentere, og det er helt ok at fejle. Derved opøver vi den kreativitet, som gør os i stand til at følge med udviklingen – så at sige. Vores kreativitet, opfindsomhed og virkelyst er sammen med evnen til at føle empati vores måske vigtigste egenskaber. Her har vi fremtidens læringsmål.

Det legende samfund

Kunne man et øjeblik forestille sig et samfund bygget på alt det gode, vi kender, og dertil en levende legekultur? Kunne man forestille sig et samfund fyldt med sjove fællesskaber og helt uden ensomhed? Et samfund af glade, kreative, aktive – og småskøre – folk, som lever for at skabe endnu mere glæde omkring sig og finde geniale, sunde løsninger på alle de udfordringer, som tilværelsen og planeten til enhver tid vil præsentere?

Sådan et samfund har vi nærmest haft på Legeskibet, og det vi har lært undervejs har beriget os langt ud over, hvad de fleste kunne forvente; og jeg vil for altid være dybt taknemlig for denne tid, hvor vi følte os så rige som nogensinde i kraft af alt det, som vi fik lov til at give videre.



LEG MARITIM FANGELEG

Kom på dybt vand i en god fangeleg.

- En person vælges til fanger.
- Når fangeren rører en deltager, kan fangeren vælge, om den fangede skal være:
 - Fiskeren, der råber: "Jeg fanger sild" med tilhørende fagter.
 - Kaptajnen, der råber: "Jeg styrer mit skib" med tilhørende fagter.
 - Skibskokken, der råber: "Jeg rører i min gryde" med tilhørende fagter.
- Fiskeren befries, ved at to personer lægger sig ned og spræller som fangede sild.
- Kaptajnen befries, ved at to personer former et skib rundt om kaptajnen.
- Skibskokken befries, ved at to personer kommer ned i hans gryde.
- Legen fortsætter, indtil alle er fanget.

Forslag: Hvis der er mange deltagere, kan der være to eller tre fangere.



LEGEMATROSER

Legeskibets mest værdifulde last består af legematroses. Sprudlende, unge bevægelsesnørder og legeeksperter, som elsker at formidle trivsel, kreativitet og fællesskaber gennem levende legekultur. Hundrevis af ansøgere har de sidste fire år søgt om verdens bedste job og titel som legematros. 57 legematroses har i årene klaret sig gennem nåleøjet med baggrunde inden for bevægelse, dans, cirkus, undervisning, medicin, antropologi, arkitektur m.m. Der findes nemlig ikke en opskrift på en god legematros. Fællesnævneren er dog, at man brænder for at bevæge Danmark med leg, og at man selv praktiserer det, man formidler.



”

Vi takker for leg. Det var især superdejligt at møde en engageret Gro, der havde øje for gruppen og for dynamikken – og især dynamitten, for den var der også lidt af (smiler). Vi er enige om, at det var en super god oplevelse. Eleverne syntes, at tiden gik alt for hurtigt!

Jette Carlsen, lærer

Intenst introforløb på Gerlev

Legematroser er uddannet i “Leg og bevægelseskultur” fra Gerlev Center for Leg & Bevægelse ved Gerlev Idrætshøjskole. Uddannelsen er et firedagskursus og baseret på fire årtiers forskning i leg i samarbejde med CISC, Syddansk Universitet. På kurset ruskes legematroserne i alle legens finurligheder. De bliver introduceret til gode, gamle idrætslege, og de bliver selv opfindere af nye, skøre og eksperimenterende lege.

Branddygtige undervisere giver inspiration og deler ud af legens mangfoldige univers og pædagogiske redskaber. Blandt andet hvordan man gennem fællesleg håndterer ganske almindelige folkeskoleklasser såvel som elever med særlige behov.

Det vigtigste på kurset er, at legematroserne mærker et fællesskab gennem leg. For det er lige præcis den følelse, som de skal bringe videre til de danske byer, institutioner, skoleelever mv.

Skarp træning i godt sømandsskab

Hvert år kommer legematroser i skarp træning på Lilla Dan fra Svendborg til København. Under den årlige teamtur prøver legematroser kræfter med livet til søs, og de bliver dannet gennem god gammeldags maritim disciplin. Hvor sidder gaflen eller kloen?



Hvordan sætter man et sejl, binder et pælestik, manøvrerer sig op i riggen, navigerer i det danske vand, skurer dækket og vigtigst af alt pudser messing, så det skinner? Alle de maritime færdigheder og det gode sømandsskab er i spil, når legematroserne begiver sig ud på sæsonens første togt.

Legematroser til hele søfartsnationen

Efter legematrosen er klædt på til leg og sejlads starter sæsonen med fire legematroser i hver værtsby. Når Legeskibet lægger til, myldrer legematroserne på kajen og står for aktiviteter fra morgen til aften. De bor og lever ombord sammen med skibets besætning, og det minder om en højskole, men det foregår til gavn for alle de danske havnebyer, som beriges med grinende, glade børn i bevægelse.

Legematroserne roses overalt, og især bemærker lærerne ofte, hvordan legematroserne formår at få selv de meste teenageramte til at engagere sig i aktiviteterne.





EN LEGEMATROS' ERINDRINGER

Af Karoline Lorange

Kl. 6.45 ringer alarmen. Jeg sætter snooze-funktionen til og blunder til lyden af bølgeskvulp og mågesang. Der er dog ikke tid til at nyde stunden længe, for nu er det tid til at stå op og forberede morgenmad til besætningen. Tjansen tager jeg ca. hver anden dag, da legematros er skiftes til at lave mad.

Kompetencer i at florere på små kvadratmeter

Et øjeblik går med at bikse rundt i køjen. Livet som legematros kræver kompetence i at florere på små kvadratmeter, eftersom ens personlige rum udgør størrelsen på noget, der svarer til en menneskelig æske. Livet ombord er noget særligt, og jeg indordner mig og nyder, at mine tusinde ting og dimser er blevet hjemme, og her har jeg kun det højst nødvendige: en legeskibs-T-shirt, tandbørste og legevenligt tøj.

Når jeg er hoppet i tøj, lister jeg musestille ud i kabyssen. Nu er målet ikke at vække de endnu sødt sovende matros, mens jeg lydløst bikser morgenbordet på plads med glas, bestik, tallerkner og lækkerier. Endelig er det tid til at nyde morgenhyggen, inden dagen rigtigt står for skud – og ikke mindst: stilheden før stormen!



Klar, parat, leg

De morgenfriske legematros går ud og stiller op til det store legeshow. Kl. 9.00 ankommer det første hold af skoleelever. Den får fuld skrue. Først i 45 minutter, styret med kærlig hånd af os legematros på hold 1. På skibet arbejder man nemlig i par. Med legen skudt i gang følger alt fra klassisk bankebøf til den mere eksotiske klimklem, alt afhængigt af klassetrin og legehumør. Bagefter viser vi eleverne rundt på skibet, og vi fortæller røverhistorier om livet til søs. Efterfølgende er der fri leg, og her udfordrer vi dem i en omgang frøspil eller en god kampleg med skumpinde. Kl. 10.30 vinker børn og lærere farvel, alt imens jeg og min legematros makker tager imod næste hold skoleelever, som er ankommet og er helt klar til leg. Afhængigt af humør, stemning og klassetrin justerer jeg legeforløbet til det næste hold.

Kl. 14.30 bliver lyden af legende børn svagere og svagere, for nu er forløbene slut for i dag, og de sidste skolebørn forlader skuden. Legematroserne går i gang med at samle spillebrikker op fra jorden, udrede djævlespil og sætte puder på plads, inden der tages imod til LEG på KAJ fra kl. 15 til 17. Skibets legematros fra hold 2 har tjansen med at lege og inspirere børn og barnlige sjæle, der kommer forbi Legeskibet til fællesleg, spilintroduktioner og en klassisk dyst i rækkertrækker.



FAKTA

Program for en
almindelig torsdag

Kl. 07.00-08.00:
Godmorgen yoga
eller kabystjans

Kl. 08.00-08.30:
Morgenmad

Kl. 08.30-09.00:
Opsætning af legeinstallation

Kl. 09.00-14.30:
Besøg af seks skoleklasser

Kl. 14.30-15.00:
Kaffe & kiks

Kl. 15.00-17.00:
Leg for SFO, klub og alle i byen

Kl. 17.00-17.30:
Nedpakning af legeinstallation

Kl. 17.00-19.00:
Visionssejlads med
byens aktører

Kl. 19.00-20.00:
Aftensmad

Kl. 20.30-21.00:
Aftenmøde

Kl. 21.00-00.00:
Fri leg

Vi leger og sætter sejl

En lynnedpakning skal der til, sådan en dag som i dag, for der er nemlig planlagt visionssejlads. De sidste besøgende børn og voksne er leget trætte, og vi begynder at pakke hele pivtøjet ned. Nu skal vi gøre klar på skibet til ankomsten af byens beslutningstagere. Vi legematroser, legeadmiralen og legeofficeren står klar på skibet og byder velkommen ombord sammen med skibets besætning – og så af sted ud på det danske hav! Man bliver aldrig for gammel til at lege, men man bliver hurtigt gammel, hvis man ikke leger, så vi legematroser sætter selvfølgelig gang i en ryste-sammen-leg. Stemningen afgør, om det bliver evolutionsleg, heppeleg eller en god omgang byt-navn-leg. Det er altid festligt, og vi griner højlydt. Når kommunens medarbejdere er brugt godt op efter leg og proces om havnebyens aktuelle udfordringer, er Legeskibet så småt ved at være tilbage ved kaj.

En strabadsfyldt dag

Efter sådan en strabadsfyldt legedag er det skønt at kunne læne sig tilbage i skibets banje og nyde et velfortjent aftensmåltid. Aftenen er dog ikke helt slut endnu, for bådsmændene indkalder til møde, hvor vi deler erfaringer fra dagens legeforløb og bliver klogere på morgendagen.

Bagefter er det tid til afslapning, spil, snak og pjat på skibet eller på kajen. Når skyggerne er ved at blive lange, trækker jeg mig tilbage i min køje, trækker gardinet for, og så snart jeg lukker øjnene, vugges jeg i søvn af bølgerne, og jeg sover tungt og godt – velvidende, at en ny spændende legedag venter forude.

LEG MIM ET HAVDYR

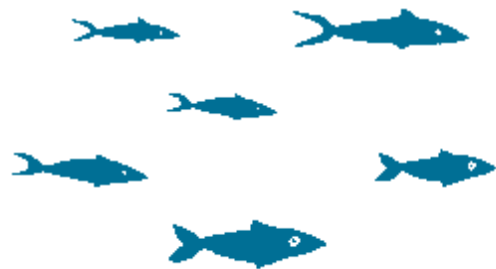


Find dit indre havdyr.

- Gruppen deles i to hold og står bag hver deres baglinje.
- De to hold aftaler indbyrdes og hemmeligt, hvilket havdyr de skal mime foran de andre.
- Det ene hold går mod det andet, mens de råber: "Her kommer vi!"
- Det andet hold råber: "Stop!", når de andre er ca. en meter væk.
- Holdet (dem der skal fanges) mimer deres havdyr.
- Det andet hold (fangerne) gætter løs.
- Når fangerne gætter rigtigt, skal de fange mimeholdet, inden de når bag deres baglinje.
- De tilfangetagne går over på modpartens hold.
- Derefter skifter rollerne, og det andet hold kommer på besøg og mimer.



LEGE OFFICEREN



Legeskibet vakte min nysgerrighed og eventyrlyst. Jeg var ellers på vej til Grønland for at arbejde i den storslåede natur – og hvad kan slå det? Det kan Legeskibet, for tænk sig at udforske sit eget land til søs med en mission om at udbrede leg og bevægelse. Hvis jeg selv skal sige det, er det vist verdens bedste job.

Med hjertet på rette sted

Vi sejler mellem havnebyer på traditionelle skibe og formidler betydningen af at hjælpe hinanden for at komme sikkert i havn. Jeg synes, det er smukt, og det fungerer. Vi kommer rundt i hele landet, mærker hjerterytmen i de forskellige havnebyer og indordner os efter deres puls – fra kohærent og naturlige rytmer til små uregelmæssigheder. Legeskibets egen hjerterytme er en helt anden snak – der er store svingninger, flimren og flagren. Ikke fordi der er fejl, men snarere som et symptom på forhøjet puls og store mængder kaffe. For det meste er Legeskibets slag dog harmoniske og skaber et sprængfarligt energifelt, der spreder sig ud over værtsbyerne og deres borgere.

Stærke søfolk og unge mennesker

Det er ingen hemmelighed, at det går stærkt på Legeskibet. Det tror jeg samtlige ansatte kan skrive under på, men jeg tror også, de kan skrive under på, at det først og fremmest handler om at have det sjovt og sætte sit præg i hver eneste værtsby. Jeg er heldig, for jeg arbejder med stærke søfolk og unge mennesker fyldt med idéer og livsglæde, der ønsker at bevæge sig selv og hinanden. De er fornøjelige, intelligente, rummelige, empatiske, og til tider gakkede unge mennesker – der gør et arbejde fra kl. 07.00 til 23.00 til en leg.



Kroppen i leg er universel

Det unikke ved Legeskibet er, at vi praktiserer det, vi formidler, nemlig fællesskab og det at være i bevægelse – bevægelse som projekt og bevægelse i legen. Med bevægelse i legen arbejder vi ud fra, at kropslig dannelse er centrum for vores verdensbillede. Et verdensbillede, der tydeliggør og anerkender, at kroppen er langt mere end blot et transportmiddel for hovedet. For datidens græske filosoffer, f.eks. Sokrates, er det ikke raketvidenskab. De mente, at kroppen er afgørende og fundamental for at lære færdigheder som matematik og grammatik, men vigtigst af alt er kroppen vigtig for at blive verdensborger og filosof. Grækerne vidste godt, at kropslig dannelse er yderst betydningsfuld for mental sundhed og læringsprocesser, og at den aktive krop er i centrum for kreativ tænkning og ikke mindst visdom. Derfor grundlagde de “De olympiske lege” allerede år 776 før Kristi fødsel!

Aktiv leg er visdommen selv

Måske kan man være så fræk at sige, at den aktive leg er visdommen selv. Hvis det forholder sig sådan, hvordan kan det så være, at vi har internaliseret samfundets holdninger om, at leg er spildtid og hører barndommen til? Efter min mening skal vi i stedet værdsætte bevægelse, ikke blot for sundhedens skyld eller for at holde sig i form, men for at forstå os selv. Jeg har sjældent oplevet dårligt humør på Legeskibet, og det giver jeg leg og bevægelse hele æren for. Jeg tænker, at flere arbejdspladser burde blive inspireret af Legeskibet og give plads til en mere munter tilgang til arbejdet – måske vende verden på hovedet og røre i en kasserolle med en paraply, som verdens stærkeste pige, Pippi, ville anbefale.

Legematros Anna læste under sin tid hos Legeskibet “Pippi og Sokrates” af Øystein Sjaasted. Dengang fandt vi et citat, som var dækkende for Legeskibets arbejde, men som den dag i dag, efter fire sejlæsøner, stadig står stærkt!

Da Pippi en solbeskinnet dag hænger i benene fra et træ uden for skolevinduet, råber hun ind, at denne dag ikke er så velegnet til pluttifikation.

“Vi er i færd med division”, sagde frøkenen.

“På sådan en dag skal man ikke være i færd med nogen som helst ‘sjon’”, sagde Pippi.

“DET SKULLE DA LIGE VÆRE MOTION”.

FAKTA

Legeofficer Mathilde

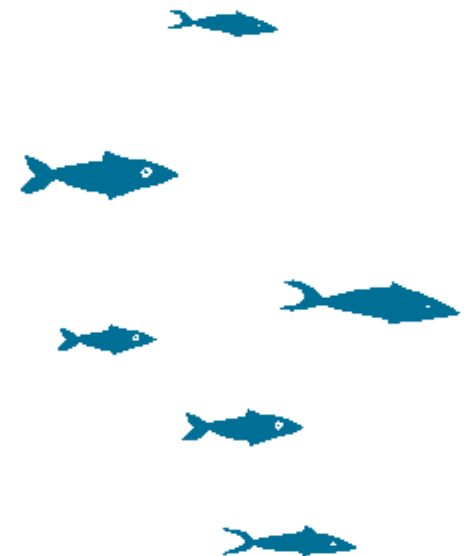
Holder styr på Legeskibets tropper og containere

Koordinerer besøg i værtsbyer

Organiserer forløb for skoleklasser

Afholder unge- og visionssejladser

Leger også – til tider



FLERE END 2000 LEGEFORLØB

”

Vi har efter jeres besøg brugt nogle af de lege, vi kunne huske, når børnene i pauserne valgte sig ind på aktiviteter. Vi havde et dejligt besøg på Legeskibet. Instruktørerne var med deres glade og positive væsen gode til at få børnene med på idéerne. Besøget på skibet var også en oplevelse. Så stor ros for det indhold, som I præsterede at formidle på bare 1,5 timer.

Peter Riis, Aarhus

Mathilde: “Tilmelding til Legeskibets legeforløb er først-til-mølle”. Det står der i den mail, jeg sender til Morsø Kommune. For skoleklasserne skal være hurtige på aftrækkeren, hvis de vil på et legeforløb.

Tirsdag d. 22 august, et par uger efter, står 21 skoleklasser klar til leg på havnen i Nykøbing Mors. Vores to legematrosen ser lettere fortumlede ud, men matrosen er undskyldt. Normalt er der seks klasser til leg om dagen; nu er der 21! Vi springer alle ind i legen, og de to legematrosen bliver hurtigt til seks. Havnen buldrer af sted med fælleslege, fangeleg, kamplege, leg i alle afskygninger, og over 500 elever og lærere har en fest – og ja, matrosen, de har vist også en god dag og den travleste i hele Legeskibets historie.

Til historien hører også, at vi dagen før skulle opsætte vores legeinstallation på havnen, og her taber kranen vores klatrecontainer, og samtlige klatreelementer spiddes af metalpæle fra kranens lad. Og som om det ikke var nok i sig selv, er skibet en halv dag forsinket, og vi må finde et andet sted at overnatte. Det er en sidehistorie, men den viser, at ikke alle dage går som en leg.

Skoler og lærere prioriterer leg

På Legeskibet leger vi med elever og lærere fra hele landet, og vi har siden 2015 afholdt over 2000 legeforløb. Det betyder seks legeforløb hver eneste hverdag i fem måneder i fire år. Og med det følger et kæmpe koordineringsarbejde med kontakt til skolevæsenet i hele landet, og selvom det ikke altid er lige ud ad landevejen, og telefo-

nen kimer os ned med tilmeldinger og afbud, er det en fornøjelse at opleve skolernes og lærernes interesse og prioritering af leg.

Fra vandmand til supermand

Hver morgen i hverdagen er legematrosen på pletten og tager imod skoleklasser med smil og åbne arme. Under legeforløbet samarbejder, kæmper, udfordrer og hjælper eleverne hinanden, mens legematrosen fører dem ind i legens univers. De kæmper sig forbi Kaptajn Klim Klems lange blækspruttearme, og samtidig undgår de hajen i Det Røde Hav. De skal med på tur i dybet og gå gennem evolutionsstadier fra vandmand til supermand; de skal vende en søstjerne på vejen og fange søuhvrets hale, inden den spiser dem.

Børster I tænder?

På den anden side af legen fortsætter ekspeditionen på en tomastet skonnert. Legematrosen viser dem rundt på skibet og fortæller historier om livet til søs. Men ofte er eleverne mest interesseret i, om vi børster tænder, hvor vi sover, om vi har internet, og når legematrosen viser sit 1,80 x 50 cm værelse frem med seng, 10 cm hylde og et lille skab, tager de sig til hovedet. Det er et godt udgangspunkt





FAKTA: LEGEFORLØB

På hverdage tilbyder Legeskibet seks legeforløb.

Et legeforløb varer en dobbeltlektion og består af fire elementer:

Velkomst og introduktion til Legeskibet ved legematrosen.

Fællesleg og bevægelsesglæde.

Fri leg på legeskibets lege- og containerinstallation.

Besøg på selve Legeskibet – en ægte skønnert.

for en snak om, hvad man egentlig har behov for i livet – og på sit værelse.

Læringsmål

Jeg er flere gange blevet spurgt af lærere om læringsmål for Legeskibets legeforløb. Mange skoler må kun besøge Legeskibet, hvis der er klare læringsmål, og det betyder, at vi skal forklare legens bidrag til elevernes faglige udvikling. På Legeskibet arbejder vi ud fra, at dannelse og fællesskab er grundlæggende for god, faglig læring, og derfor opererer vi med disse alternative læringsmål:

- Eleverne lærer, at legen har en værdi i sig selv.
- Eleverne lærer, at de kan lege sig kloge.
- Eleverne lærer at se klassekammerater og lærere i øjnene.
- Eleverne lærer at grine, råbe og have det godt sammen.

LEGEASPIRANTER

Legeskibet formidler leg og bevægelse til de danske skoler. Vi mener, at leg er en væsentlig forudsætning for fysisk aktivitet og gode, sociale relationer på tværs af skoleklasser, alder, køn og kultur. Derfor tilbyder Legeskibet et aspirantkursus til værtsbyen. I løbet af kurset bliver elever klædt på til at tage initiativ til legeaktiviteter som vaskeægte legematroses, og de får som mission at udbrede leg og bevægelse på deres egen skole. De tilmeldte skoler skal have ambition om at implementere et fast korps af legeeksperter, og derfor er det et krav, at lærere eller pædagoger deltager fra hver skole, da de efterfølgende skal være tovholdere for de nyuddannede legeaspiranter.

De hemmelige tricks

Aspirantkurset er en luksurdag for legematroserne. Sammenlignet med et almindeligt legeforløb på halvanden time har legematroserne nu hele skoledagen til at dele ud af deres erfaring, viden og de hemmelige tricks til at facilitere leg. Legematroserne skal lære fra sig og sørge for, at mellemtrinselever er godt rustet til at sætte gang i leg for yngre elever. Eleverne til kurset kan være tilfældigt udvalgt af skolen, andre har været gennem en ansøgningsprocedure, mens nogen har været heldige i en lodtrækning. Ikke desto mindre er alle elever motiveret og klar til leg.

Eksperimentér med skøre lege

Eleverne bliver introduceret til gode, gamle idrætslege. Nogle af dem kender de i forvejen, mens andre overrasker dem, og de notes ned. I starten af kurset er der fuld fart på fælleslege, igangsat af legematroserne, men inden eleverne har set sig om, skal de selv reflektere over, hvordan legene vil fungere på deres egen skole. Undervejs i kurset skal eleverne også udvikle og eksperimentere med nye, skøre lege til repertoire, og det helt springende punkt er, når eleverne selv skal facilitere leg over for de andre aspiranter. Her går eleverne fra at mumle om legens regler med hovedet ned i jorden til at skabe geniale lege med brystet helt fremme, stærk stemme

FAKTA OM

LEGEASPIRANTKURSUS

Legeskibet uddanner legeaspiranter i hver værtsby.

Eleverne er sammensat på tværs af kommunens skoler.

Eleverne bliver klædt på til at sætte gang i leg på deres skole.

Formålet er mere inkluderende leg på skoler.

Et kursus varer fire timer og foregår ved Legeskibet.

Legeskibet har uddannet 454 legeaspiranter.



”

Store Magleby Skole gik straks i gang efter uddannelsen med at sætte gang i leg i pauserne. Vi har modtaget positive tilbagemeldinger om, at de større elever virkelig har taget rollen som legeaspiranter på sig. Eksempelvis er det observeret, at yngre elever, som måske tidligere har haft svært ved at finde legekammerater, nu bliver spurgt: “Vil du være med?”. Legeaspiranterne er med til at give positive oplevelser i frikvartererne, og der kan bl.a. ses “evaluering”, når pausen er ved at slutte, hvor de større elever beder de yngre give en high five, hvis det har været sjovt at være med.

Nanna F. Kjølholt – udviklingskonsulent i Skole- og Kulturfællesskabet

og en god portion humor. Ofte er eleverne inspireret af legematrosernes lege fra de syv verdenshave, men de udfordrer også, og pludselig er man blevet til en pizza, broccoli, forårsrulle og fetaost i en god omgang frugtsalat.

Evaluering med legeaspiranter fra 5. kl. i 2017

Kasper: “Man får de mindre børn til at lege, og man kommer ud i frisk luft, og det er vigtigt for ens hjerne, og hvordan man er.”

Mads: “Det er godt at få pizza. Man har faktisk lavet noget i hele frikvarteret og ikke bare siddet og gloet ind i sin telefon. Man kan se, at de små børn bliver glade, og så bliver man selv glad. Ligesom når man køber to kopper kaffe i UK og giver den ene til en anden.”

Karoline: “Hani og jeg talte med en voksen, der fortalte, at mange af hendes elever ikke vidste noget om det. Vi vil gerne rundt i klasserne og reklamere mere for leg i skolegården.”

Hani: “Nogle gange er der børn, der får et nej, når de spørger om legeaftaler. De går rundt alene eller sammen med en voksen. Vi kan jo spørge, om de vil lege med.”

D: “Ja, så har jeg spurgt dem, om de vil være med til jægerbold.”

Mads: “Jeg har en genial idé, så det kan blive meget sjovere. Fx kan en lærer fra 0. klasse, der ikke er så god til at lege, leje en legeaspirant, som så kan lære dem det. Både i timerne og i frikvarteret.”

Si: “Hvad er det, jeres lege kan, som er vigtigt at lære videre?”

Mads: “Med legene lærer man hinanden bedre at kende.”

St: “Kan I genkende, at børnene bliver glade for at se jer igen?”

Børnene griner og nikker.

Laura: “De små kommer over og krammer os. Det er sjovt, fordi man også selv laver noget i frikvarteret.”

Mads: “De lege, vi har lært, er utroligt gode, og alle siger at det er megasjovt at være med.”





Silas: "Der var ret mange piger, der stod og var generte, så gik vi hen og sagde; "Hej, I ser søde ud, vil I være med?""

Hani: "De store er mere kræsne med leg."

HA: "Er der nogen af jer, der har nogen tips til de 4 klasser, der skal tage over?"

- Vi skal lære 4. klassernes legeaspiranter op i lege fra Legeskibet.
- Vi skal lave en plan over, hvilke lege vi leger.
- Der skal reklameres for leg i skolegården.
- Vi skal have overblik over redskaber i legestationen.
- Der skal være en plan over, hvem af de voksne der er ansvarlig.



LEG HAJEN I DET RØDE HAV

Pas på hajen.

- Gruppen danner en cirkel ved hjælp af et reb.
- Hver deltager holder med hænderne om rebet, der omkranser et stormfuldt hav.
- En af deltagerne agerer haj i havet.
- Hvis hajen rammer en af deltagerens hænder, gives der en "haj five", og der skiftes haj.



STORE LEGEDAG - I SAMARBEJDE MED BYENS LOKALE AKTØRER

FAKTA OM

STORE LEGEDAG

Leg for hele familien.

Afholdes typisk i weekenden.

Fællesleg og workshops, bl.a. i parkour og dans.

Lege- og bevægelsesområde med klatrerute rundt om installationen, parkour-område, kamparena, bevægelsesbane, pannabane og forskellige gamle træspil.

Rundvisning på en ægte skonnert.

Samarbejde med lokale aktører.

Legeskibet har afholdt 82 Store Legedag.

Legeskibet arrangerer Store Legedag som kulminationen på en uges leg i værtsbyen. Alle borgere i byen er inviteret til at tage del i dagen, enten som bidrager og medudvikler eller blot som legeentusiastisk deltager. Legeskibet kommer med en tomastet skonnert, mobil legeinstallation og legematroser, der sætter gang i leg på tværs af generationer, men dagen er i høj grad også båret frem af de lokale aktører.

Jo flere der løfter i flok, desto sjovere bliver dagen

Legeskibet vil gerne illustrere, hvordan man i samarbejde med byens bedste folk skaber en begivenhed for borgere og af borgere. Vi har i tidens løb engageret alt fra biblioteker, foreninger, kaffevogne, madboder, lokale bands, foredrag, kunststillinger osv. Alle, der har lyst til at bidrage til en fest på havnen, er velkomne. I mange byer har vi formået at engagere de unge, der ser det som en god mulighed for at planlægge og udføre et projekt sammen i form af en aktivitet på Store Legedag, fx ved at hyre et band, lave en kagebod eller en helt tredje aktivitet. Jo flere der løfter i flok, desto sjovere bliver dagen.

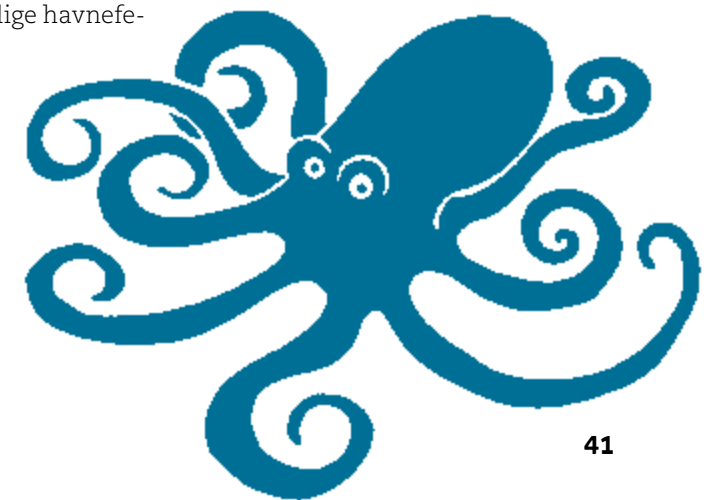
Arrangør såvel som deltager

Legeskibet er ikke kun arrangør, men bidrager også til andre begivenheder i de danske havne. Bl.a. Folkemødet på Bornholm, hvor vi satte legen på dagsordenen med både paneldebatter om leg og bevægelse i folkeskolen og visionær by- og havneudvikling. Derudover har vi to gange deltaget på Kulturmødet på Mors.



Legeskibet har deltaget i kapsejladserne Fyn Rundt, Limfjorden Rundt og Romregatta i Flensborg og som det legende element under det årlige pinsestævne i foreningen Træskibs Sammenslutningen.

Derudover har Legeskibet været med til en række idrætsbegivenheder som VM i Sejlads i Aarhus og DGI Landsstævne i Aalborg, hvor vi satte fokus på en mere legende tilgang til idræt og bevægelse. Sidst, men ikke mindst har Legeskibet afholdt Store Legedag under 200 års byjubilæet i Frederikshavn og til forskellige havnefester, bl.a. i Juelsminde, Bagenkop, Gilleleje og Bogense.





FAKTA OM LILLA DAN

Skibstype: Tomastet topsejlskonnert. Bygget som skoleskib til Kogtved Søfartsskole

LOA: 34,1 m

Bredde: 6,2 m

Dybgang: 2,8 m

Sejlareal: 460 m²

Alder: 68 år

Besætning: 4 (skipper, bedstemand og to matroser)

Passagerer: 40

Skipper: Jesper Hjorth Johansen

Særlig luksus: Fællesspisning på agterdækket (eller biograf på banjen)

Skipper Jesper Hjorth Johansen fortæller om Lilla Dan

Alle elsker Lilla, men hvad er det helt særlige ved skibet?

Lilla Dan er et rødt, smukt og meget harmonisk skib, og det er skabt af en skibsreder med en vision. Knud Lauritzen så behovet for at udanne, udvikle og dygtiggøre den danske sømand, og hans vision om at skabe et unikt skib lykkedes til fulde. Skibets ånd og historie er grundlag for en fantastisk ramme for at kunne udvikle mennesker.

Hvad er efter din mening den bedste historie fra Lilla Dan?

Det er den udvikling, mine besætninger gennemgår fra at være unge mennesker, måske uden retning og uden et håndværk, til at være seje, dygtige og arbejdsomme søfolk, matroser – og senere eventuelt som bedstemænd med overblik og selvværd. Det har altid været vigtigt for mig, at min besætning er unge, vordende søfolk i starten af deres karriere med lyst til eventyr.

Hvad tænkte du, da du første gang hørte, at Lilla Dan skulle være et legeskib?

Det var i udgangspunkt et fint projekt og en god vision, men noget af et "luftskib", der hurtigt skulle formgives for at blive en succes. Jeg så selvfølgelig nogle problemer i, at Lilla Dan over en fireårig periode skulle være bundet 100 % i en rolle som legeskib, men vi fandt frem til den optimale løsning med at bruge alle tre skibe fra De Forenede Sejlskibe som dele af Legeskibet.

Hvordan har Lilla Dan haft det med rollen som legeskib?

Det har været rigtig godt for Lilla Dan og de to øvrige skibe, Halmø

og Mira, at have denne rolle. Jeg er overbevist om, at synligheden i de danske havne har tilført den maritime kulturarv et stort løft, og herunder også Træskibs Sammenslutningen. En anden vigtig egenskab, som Legeskibet har medvirket til at underbygge, selvom det kan være svært at dokumentere, er indirekte et større fokus på rekrutteringen til skoleskibene og nok også til det Blå Danmark.

Hvad er din bedste oplevelse med Legeskibet?

Der har været rigtig mange gode oplevelser med Legeskibet, men især Folkemødet med Legeskibet var en rigtig fin oplevelse. Derudover har mødet mellem alle legematroserne og skibets egen besætning været utrolig positivt. Der er mange fællesnævner for de to gamle, danske kulturer.

Hvorfor er det vigtigt, at unge mennesker tager til søs?

At starte til søs er efter min mening et rigtigt godt udgangspunkt for unge mennesker. Det er en dannelsesproces, hvor man, specielt i sejlskibsflåden, får overleveret et gammelt håndværk i form af sømandskab, sammenhold, sociale kompetencer og på mange måder et godt grundlag for at være en tolerant, ansvarlig medborger i et moderne samfund med mange udfordringer. Grundlæggende tror jeg, at verden ville se anderledes ud, hvis flere unge mennesker havde det som et udgangspunkt.

”

Knud Lauritzen så Lilla Dan som en investering i det danske samfund, da man årligt sendte 100 unge ud i livet med en god karaktermæssig moralsk, arbejdsivrig, positiv ballast.





DRAGØR

- LEG I FOLKESKOLEN

Legeskibet besøger den idylliske fiskerby Dragør både i 2017 og 2018. Fra Øresund finder du Dragør ved at spejde efter byens varetægn, Lodstårnet. Et tårn, der siden 1684 har været bemandede af lodser, som har hjulpet skibe igennem et af verdens travleste farvande, der både er smalt og lavvandet. Under vores besøg gæster vi faktisk Drogden fyr, der ligger midt i Øresund, seks kilometer fra Dragør. Det er det sidste bemandede fyr i Danmark, hvorfra tre mand døgnet rundt kontrollerer skibstrafikken, men det er en helt anden historie. Det vigtigste er, at Legeskibet kom sikkert i havn under begge besøg.

Dragør Kommune er interessant. Den rummer tre skoler, der ligger inden for ganske få kilometers afstand. Alle tre skoler fylder Legeskibet med børn og unge under hvert besøg, og de har indbyrdes udviklet et stærkt samarbejde om legekultur, herunder videreuddannelse af lærere og pædagoger, så de ved mere om leg i skolen, ligesom legeaspiranterne også er med til at sætte gang i leg i skolegården.

Det er en kamp at arbejde for legen

Christoffer Søe, der til dagligt er ungdomsskoleleder, er tovholder på Legeskibets besøg i Dragør, og han vil gerne sprede legekultur



ud i hele kommunen – især for børn, unge og voksne i folkeskolen. Christoffer har været ansat i Dragør Kommunes skolevæsen siden 1997, og han kender om nogen skolernes arbejde med leg.

”Det er fantastisk, at både børn, lærere og pædagoger kan se og blive bekræftet i legens værdi, når Legeskibet kommer på besøg. Vi får meget inspiration, så det handler bare om at forankre det på skolerne på bedst mulig vis. Ja, selv på ledelsesplan har vi fået italesat vigtigheden af legen. Jeg kan godt sige jer, at det er en kamp at arbejde for legen, fordi folk ser ned på leg som noget pjat. Men så kommer Legeskibet og bekræfter mit arbejde og understøtter mit syn på legen som god uddannelse og en god måde at gå til børn og unge,” fortæller Christoffer Søe.

Legekultur i skolen er en prioritering

Legeskibet spreder glæde, smil og livskvalitet gennem god, gammeldags aktiv leg for børn, unge, voksne og gamle. Det kan være overvældende for en kommune at plante alle de frø, vi spreder, men ifølge Christoffer Søe skal legen prioriteres i folkeskolen. ”Jeg synes virkelig, det er flot, at lærere og pædagoger prioriterer at komme på Legeskibet. Vi skal huske, at deres arbejdsdag kan være presset, og så prioriteres klassisk klasserumsundervisning 100 gange mere end det at komme ud og undervise i ”det store klasselokale”, hvad enten det er i skoven, på vandet eller hos naboen. Det er vigtigt, at eleverne kommer ud og møder verden omkring dem, og dette lykkes på fineste vis for Legeskibet”.

”

Det er en kamp at arbejde for legen, fordi folk ser ned på leg som noget pjat. Men så kommer Legeskibet og bekræfter mit arbejde og understøtter mit syn på legen som god uddannelse og en god måde at gå til børn og unge.

Christoffer Søe



FAKTA

En uge i Dragør med inspiration til legekultur:

Seks skoleklasser til leg hver dag.

Legeforløb for SFO og klub hver dag.

Uddannelse af legeaspiranter, der sætter gang i leg.

Kursus for lærere og pædagoger med redskaber til formidling af leg.

Playmakersejlads med kommunale medarbejdere.

“Design & Leg” forløb med inspiration til aktiv involvering af unge.

Invitation for alle borgere til “Leg på Kaj” og “Store Lege-dag”.



Men det er ikke nok med en uges leg, for legen skal gerne leve videre efter Legeskibets besøg. For Christoffer handler det om, at både ledelsen og medarbejdere ønsker at forankre legekultur på skolerne. “Det er en god idé at lave et legeråd på tværs af de tre skoler i Dragør Kommune. I rådet skal de mødes et par gange om året og udveksle erfaringer og dermed agere ambassadører for legekulturen på skolerne. Der er mange måder at gå til leg. For eksempel er de gamle lege nu en del af alle skolernes motionsdag for mellemtrinnet.”

Succes med leg for unge

I ungdomsskolen arbejder Christoffer Søe med unge i alderen 13 til 18 år, og for ham er legen en helt naturlig del af det at være sammen med de unge mennesker. “Det er så fedt – med legen griner vi sammen, og så falder alle parader, og jeg kan se, at de unge arbejder meget bedre sammen. Legen giver de kvaliteter, et menneske har brug for hele livet – frem for ensidigt at arbejde med færdigheder og målsøgning mod eksamener.”



Hvad fik Dragør Kommune ud af Legeskibets besøg?

At få Legeskibet på besøg gav rigtig god mening for Dragør Kommune, da programmet både tilbød konkrete tilbud til skoler, procesforløb omkring design- og idégenerering samt et større afslutningsevent, der på forskellig vis kunne gribe ind i en del af kommunens eksisterende tiltag og give dem et udviklende skub.

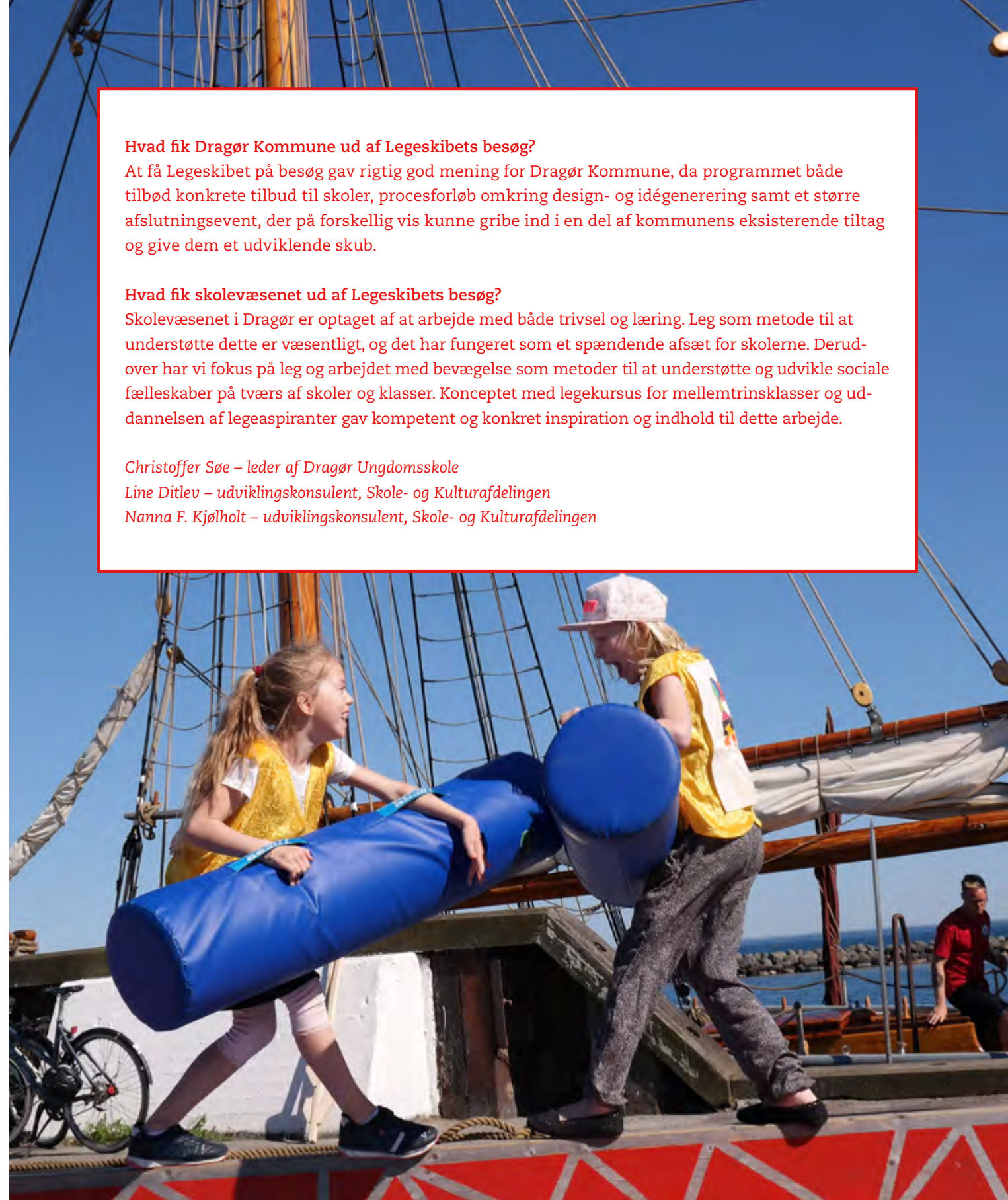
Hvad fik skolevæsenet ud af Legeskibets besøg?

Skolevæsenet i Dragør er optaget af at arbejde med både trivsel og læring. Leg som metode til at understøtte dette er væsentligt, og det har fungeret som et spændende afsæt for skolerne. Derudover har vi fokus på leg og arbejdet med bevægelse som metoder til at understøtte og udvikle sociale fællesskaber på tværs af skoler og klasser. Konceptet med legeskursus for mellemtrinnsklasser og uddannelsen af legeaspiranter gav kompetent og konkret inspiration og indhold til dette arbejde.

Christoffer Søe – leder af Dragør Ungdomsskole

Line Ditlev – udviklingskonsulent, Skole- og Kulturfællesskabet

Nanna F. Kjølholt – udviklingskonsulent, Skole- og Kulturfællesskabet



UNDERVISER I LEG OG FORMIDLING

DANIEL

DE DIOS PEÑA OSMANN



Hvorfor formidle leg?

Fordi leg er fantastisk! Og fordi vi desværre leger alt for lidt, så mange af os voksne næsten har glemt, hvordan man gør. Jeg genopdagede heldigvis selv glæden ved leg under min højskoletid på Gerlev i 2011, hvor jeg også opdagede, hvor stor en kulturarv af lege, både for børn og voksne, der findes, og som bare venter på at blive genoptaget.

Da jeg begyndte at arbejde med at formidle legekultur, blev jeg meget overvældet af at se, hvor dybt legen rører folk. Jeg tror faktisk først, at det var gennem dét at opleve folks taknemmelighed over legeoplevelsen, at jeg for alvor selv forstod vigtigheden af leg – det føles som at hjælpe folk med at finde en glemt skat.

Hvad er din yndlingsleg?

For tiden er det nok kredslegen "kispus". Den er simpel i sin grundstruktur, men også nem at udvide med nye, sjove regler. Og så fungerer den fantastisk godt til at demonstrere, hvordan vi i leg hele tiden forholder os til hinandens oplevelser og skaber fælles forståelse, fordi kommunikationen er så tydelig i legen.

Det vigtigste legetip for igangsætteren

Det vigtigste er nok at starte simpelt. Hvis man starter med for mange regler, bliver det kedeligt at stå og lytte for længe, og for mindre børn bliver det decideret uforståeligt. De simple lege er ofte sjovere, end man tror, og man kan altid udvide med flere regler. Og hvis deltagerne lærer legen lidt ad gangen, bliver den ved med at være ny, udfordrende og sjov.

“Kom hjem, alle mine kyllinger”

Jeg oplever tit, at folk, der gerne vil igangsætte lege for børn, fortæller mig, at lege som “Kom hjem, alle mine kyllinger” er for svære for deres børn. Men det er ikke så underligt, fordi de forsøger at introducere alle reglerne samtidig. Hvis man i stedet starter med at lade børnene løbe i fælles flok fra den ene side af banen til den anden uden fanger, kan man altid sætte fanger på og lære børnene de forskellige remser bagefter. Set med voksne øjne kan det virke helt meningsløst bare at løbe frem og tilbage, men det er faktisk sjovere for børnene, end man tror. Og hvis de lærer legen lidt ad gangen, bliver legen ved med at være ny, udfordrende og sjov. Det samme gælder sådan set for voksne og større børn.

Alle legematroser rammes af legedepression

– hvad gør du for at finde legegleden?

Ja, det har jeg også selv oplevet. Når det bliver ens arbejde at lege, falder man jo nemt ind i en rutine af at gøre det samme, som man plejer. Jeg tror, det bedste middel mod “legedepression”, er selv at lege. Så jeg eksperimenterer hele tiden med at ændre legene, og jeg forsøger også at lære nye lege at kende. Og så øver jeg mig på at “give slip” på legen og se, hvad der sker, når deltagerne selv begynder at eksperimenterer. Ofte resulterer det i vildt sjove og interessante udfald, som jeg aldrig selv ville have kunnet planlægge – og det giver legegåde!

Hvad vil du gerne være, når du bliver stor?

Jeg vil gerne være én, der har lyst til at lære nyt hele livet, så jeg håber på, at jeg bliver meget forskelligt. Hvad det helt konkret bliver, betyder ikke så meget, så længe jeg synes, at det er interessant, mens jeg er i gang. Undersøgelse og formidling af legens positive kvaliteter kommer nok til at fylde en hel del i mit liv de kommende par år. Men hvis jeg selv fortsætter med at lege, er det jo ikke til at sige, hvor jeg ender – heldigvis!

FAKTA

Cand.mag. i sprogpsykologi

Ansvarlig for uddannelse af legematroser

Indtager store mængder frostgrønt

Elsker at lege på sit skateboard

SKOLELEDER PETER JAN BERGGREN PEDERSEN

Kan Legeskibet bidrage til noget særligt ude på skolen?

Ja, det med at børnene er aktive. Jeg tror på, at leg skaber kreativitet – og kreativitet mangler simpelthen bare i folkeskolen, så det basker. Det er altid trivsel og mål, trivsel og mål, og kan man måle trivsel? Det kan man ikke, men det kan man udtrykke gennem leg.

Det er så sjovt. Vi havde en 8. klasse, som virkelig var i puberteten, og drengene syntes, det var Så pinligt at sidde ved siden af pigerne, men de ville jo egentlig gerne. Vi stillede dem op i en rundkreds og lavede den der "stege kyllingelår, stege kyllingelår, pille rejer, pille rejer..."-leg. Det synes de, var så sjovt, og pludselig stod de og klappede hinanden på lårene, uden at de lagde mærke til det.

Hvordan kan man i din optik arbejde med kreativitet gennem leg?

Kreativitet kan du ikke arbejde med. Kreativitet er noget, der opstår. Det kommer jo nonverbalt, og derfor er leg, i min verden, med til at skabe kreativitet.

Oplever I en kreativitetskrise blandt børnene?

Jamen, er den der ikke hele tiden? Det tror jeg faktisk, den er. Jeg tror på, at den måde som vores samfund er bygget op på lige nu, er destruktivt for mennesket. Vi skal gøre det samme, og det er derfor, vi regner i mål hele tiden. Men vi kan jo ikke det samme, og vi gør heller ikke tingene ens. Hvorfor skulle vi også det? Så kunne vi jo nøjes med at være alene. Jeg tror, det bunder i mål, resultater, og at der hele tiden er fokus på: "Trives jeg?". Er der nogen, der spørger "Trives vi?"

Hvad er dit bud på denne kreativitetskrise?

Vi vil allesammen gerne forandringen, så længe den ikke forandrer os. Det vil sige, hvis jeg har en holdning, så vil jeg helst ikke forandres, og det er jo op ad bakke.

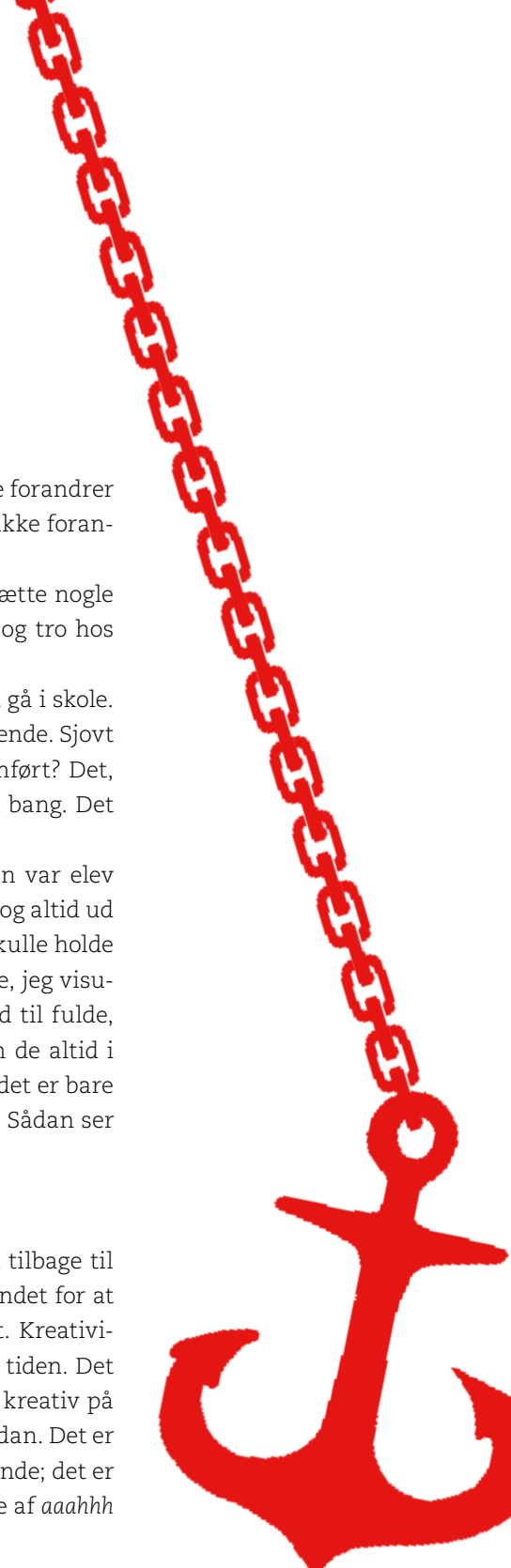
Jeg tror på, at desto tidligere du kan gå ind og italesætte nogle ting og vise børn nogle ting, så skaber du en holdning og tro hos børnene.

Og så er der det der med, at det skal være lærerigt at gå i skole. Jeg synes, jeg mangler to ord, der hedder: Sjovt og spændende. Sjovt – det er leg. Og spændende – hvordan bliver det gennemført? Det, der gør noget spændende, er at lave noget puf og noget bang. Det synes jeg ikke, der sker særligt meget af.

Dengang jeg underviste, sagde jeg altid, at hvis man var elev hos mig, så kørte man i jeep. Vi tog ikke landevejene, vi tog altid ud gennem skoven og ind i terrænet og sådan noget. Man skulle holde fast, og det var vildt spændende. Det var sådan et billede, jeg visualiserede for eleverne – et billede, de måske ikke forstod til fulde, men det var en oplevelse, de kunne lide, og derfor kom de altid i skole. I min verden er det okay at lave en skævert, men det er bare ikke okay at lave en skævert i det samfund, vi lever i nu. Sådan ser jeg det faktisk. Hvordan ser I det?

Har du lavet nogle projekter, hvor I brugte leg?

Ja, et projekt, der hed gamle lege, altså, hvor det var helt tilbage til stenalderen nærmest. Vi stod og kastede med et eller andet for at ramme nogle ting. Det synes børnene, var utroligt fedt. Kreativitet opstår ikke kun i leg. Kreativitet er der egentlig hele tiden. Det kommer an på, hvordan du definerer det. Du kan være kreativ på mange måder, så det er ikke kun at udforme, bygge og sådan. Det er jo også derfor, legen dur. Det behøver ikke være nyskabende; det er bare at finde på et eller andet, hvor man har en oplevelse af *aaahhh jeg kan faktisk noget!*



ESBJERG

- LEGEKULTUR SOM REDSKAB FOR UDVIKLING

Nu er Lauritzen Fonden bestemt ikke en fond, som på noget tidspunkt blander sig i planlægningen af Legeskibets aktiviteter, men hvis der alligevel er én ting, som vi ikke har været i tvivl om, så er det, at det ville glæde fonden, hvis vi på nogen måde kunne komme forbi Esbjerg.

Fonden har stærke, historiske bånd til Esbjerg, idet J. Lauritzens rederivirksomhed oprindeligt er grundlagt i Esbjerg i 1895. Men der er også stærke bånd aktuelt, hvor fonden sammen med Esbjerg Kommune gennemfører en stor og langvarig indsats med fokus på social mobilitet blandt børn og unge i udsatte byområder. Indsatsen



“Medvind i Østerbyen” er baseret på en “collective impact”-tilgang og et gensidigt, forpligtende samarbejde, fonden og kommunen imellem.

Dermed er det selvfølgelig også interessant for Legeskibet at komme til Esbjerg. Den legekultur, som Legeskibet formidler, handler om trivsel og dannelse for alle, og inklusion og dét, at man glemmer sociale såvel som faglige uligheder, er netop nogle af legekulturens vigtigste egenskaber. Dermed kan Legeskibet understøtte arbejdet i Esbjerg, og det er særdeles meningsfuldt.


Der er bare det med Esbjerg, at lige dér giver det rigtig meget mening med en motorvej, for der er temmelig langt rundt om Jylland i skib. Samtidig er det svært at planlægge, hvordan vejret arter sig i Vesterhavet et halvt år før årets togt, og står der en kuling ind fra vest, så kommer Lilla Dan ikke gennem Thyborøn Kanal med sine beskedne 90 HK. Derfor var både kaptajnen og projektlederen betænkelige ved situationen. Hvad nu, hvis skibet ikke nåede frem?

”

Vi har skrevet legen ind i vores nye børne- og ungepolitik. Nu skal vi bare have lagt en strategi for implementering, og det er her, I kommer ind i billedet.

Jørn Henriksen, direktør for Børn & Kultur, Esbjerg Rådhus, februar 2019.





Men det gjorde Legeskibet. To år i træk endda. Og begge år tilsmilede heldet de lykkelige, og de små 200 sømil fra Limfjorden til Esbjerg og retur blev tilbagelagt i det smukkeste vejr.

Udvikling i Østerbyen

I løbet af de to besøg i Esbjerg har vi i samarbejde med Esbjerg Kommune og Lauritzen Fonden afholdt tre visionssejladser og en ungesejlads med fokus på udvikling i Østerbyen, Esbjergs mest udsatte byområde.

Den første sejlad, tilbage i 2017, præsenterede de overordnede udfordringer i bydelen, og formålet var idégenerering på tværs af institutioner og afdelinger i forbindelse med en tilgang, baseret på "kulturen som drivkraft for udvikling". Den store folkeskole i området var allerede i gang med en proces for at blive "kultur-profil-skole", og det var tydeligt, at Esbjerg Kommune var meget opmærksom på perspektiverne forbundet med en aktiv kultur for leg og bevægelse i forbindelse med udviklingen af Østerbyen.

Alting gik op i en højere enhed på denne sejlad. Den afstedkom for det første rigtig mange gode idéer, men sejladserne skabte også en stærk fællesskabsfølelse på tværs af alle deltagerne, der jo netop var



forenet i ønsket om at udvikle Østerbyen. Det lykkedes at illustrere, hvordan den legende tilgang skaber en form for magisk stemning, hvori alting bliver muligt, og den tilgang kan overføres til arbejdet ude i området.

I 2018 fortsatte vi processen med to visionssejladser med mere konkrete oplæg. Først arbejdede vi med udeområderne omkring Præstegårdsskolen og efterfølgende med synergieffekter omkring "Medvind i Østerbyen". Også på ungesejladserne gik vi konkret til værks, og vi planlagde ungeskabt aktivitet i forbindelse med den eksisterende minifestival "Østerbydagen".

Vi fulgte op med oplæg, inspiration og undervisning for lærere og pædagoger, og opbygning af en levende legekultur med fokus på leg, læring og kreativitet tænkes nu ind som en del af den konkrete strategi i forlængelse af Esbjergs nye børne- og ungepolitik. Esbjerg Kommune er dermed den første kommune til at lægge billet ind på fortsat samarbejde efter Legeskibet, og det samarbejde ser vi frem til med den største forventning.



LEGEFORSKER LISE SPECHT PETERSEN

Lise, du er forsker og specialist inden for leg og arkitektur. Kan du kort introducere dit fagområde?

Jeg forsker i de fysiske og arkitektoniske rammers betydning for legen på legepladsen og i byens rum. Jeg har først og fremmest været optaget af at undersøge hvilke sammenhænge der er mellem forskellige legemiljøers arkitektoniske udformning, og hvordan forskellige former for leg udspiller sig i legemiljøerne. Jeg er desuden optaget af, hvilken betydning det har, at borgere eller specifikke brugere inddrages i udviklingen af legepladser eller byrum på forskellig vis. Hvad skal der til for at byrummet skaber rum, som forskellige brugere kan have glæde af – både sammen og hver for sig – og hvor nye former for fællesskaber kan opstå.

Hvorfor er leg vigtig i det offentlige rum og hvordan er det offentlige rum vigtig for legen?

I gennem de seneste årtier er vi begyndt at designe byrum, der skal invitere til leg, nye bevægelsesformer og gadeidræt eller nye former for aktive fællesskaber. Men den stigende opmærksomhed på leg skal ses i lyset af et øget fokus på sundhed i byudvikling, hvor hensigten er at gøre det lettere og mere attraktivt at være fysisk aktiv. Jeg er mest optaget af leg for legens egen skyld, og her spiller det en afgørende rolle, at der findes inspirerende steder for leg og andre former for "liv mellem husene", hvor mennesker kan mødes. Leg kan jo i princippet udfolde sig alle steder. Men i det offentlige rum kan legen i bedste fald noget andet og mere end legepladsen i børnehaven eller i skolegården typisk kan. Det er Legeskibet et rigtig godt eksempel på. Her er der nemlig tale om, at de, der leger, ikke kun er børn, men også unge og voksne, som på forskellig vis

føler sig tilskyndet til at lege og være i bevægelse. Det har stor betydning, når et sted kan skabe samvær på tværs af generationer.

Hvad karakteriserer i dine øjne et velfungerende offentligt byrum, indrettet til leg?

De fleste mennesker føler sig tilskyndet til at lege, om end især vi voksne ofte glemmer det. Et velfungerende legende byrum er et sted, der appellerer til flere forskellige typer af leg med fantasien og med kroppen og til forskellige grupper af børn, unge og voksne på én gang. Det er et sted, hvor det er rart at opholde sig, og hvor der er en god atmosfære, samtidig med at der er noget, der inspirerer fantasien og lysten til at gå på opdagelse med kroppen – sammen eller hver for sig. I bedste fald vil det gode, legende byrum betyde, at de legende oplever et fællesskab med de andre legende, også selvom man ikke nødvendigvis leger den samme leg. God arkitektur understøtter denne form for samvær mellem forskellige legende og forskellige aktiviteter.

Hvilken er din yndlingslegeplads i Danmark og hvorfor?

En af mine yndlingslegepladser er Bredegrund Byggelegeplads på Amager i København. Her udgør det store skib et eldorado for kropslig bemestringsleg, fange- og gemmelege og fantasilege, som de fleste børn elsker at bevæge sig rundt i. Dette legemiljø er fuld af overraskende og farefulde steder, som gør at den kropslige bemestringsleg og fantasilegen går hånd i hånd. Og her er det ikke kun børn, men også de voksne, der leger med. Et andet spændende legemiljø er legepladsen i Nørrebroparken, der er karakteriseret ved en skæv og narrativ arkitektur i form af et havareret fly med en masse vragsdele. Disse to legemiljøer adskiller sig væsentligt fra



den typiske redskabslegeplads, der med enligt placerede redskaber på et jævnt faldunderlag langt fra tilbyder de samme spændende muligheder for at gå på opdagelse med kroppen og fantasien.

Fortæl kort om dit arbejde med Legeskibet

Jeg har fulgt Legeskibet tæt igennem de sidste fire år, og det har været en spændende rejse at være med på. Formålet med evalueringen har for det første været at undersøge, hvordan Legeskibets forskellige legeaktivitetstilbud er blevet gennemført, og hvordan de er blevet videreudviklet og tilpasset behovene undervejs i projektperioden. Undersøgelsen er gennemført ved deltagende observation i udvalgte havnebyer, en række interviews med Legeskibets medarbejdere og deres samarbejdspartnere i havnebyerne og uformelle samtaler med de besøgende på Legeskibet. Jeg har i undersøgelsens anden del haft særlig fokus på Legeskibets visionssejladser og "Design og Leg" kurset, hvor formålet er at give børn og unge en stemme i byudviklingen.

Man skal selvfølgelig læse din evaluering af projektet, men hvad er din vigtigste pointe i relation til Legeskibets virke i fire år?

Undersøgelsen viser overordnet set, at Legeskibet er blevet rigtig godt modtaget i de mange havnebyer, Legeskibet har besøgt. Der er ingen tvivl om, at Legeskibet har plantet mange frø i forhold til nye perspektiver på betydningen af at skabe gode rammer for leg og bevægelse i byerne og på skolerne. Nogle byer har haft et meget tæt samarbejde med Legeskibet igennem alle fire år, og her har projektet ført til nye samarbejder, hvor Legeskibet har bidraget til udviklingen af konkrete udviklingsprojekter, bl.a. Drømmeskibet på Museet for søfart i Helsingør. I andre byer har Legeskibets besøg først og fremmest været et forfriskende pust, som vakte opmærksomhed og glæde, den uge skibet lå for kaj.

Undersøgelsen bidrager med et analytisk blik på det store potentiale, der ligger i at samle en gruppe af forskellige aktører i de enkelte byer til Legeskibets visionssejladser og en mere specifik gruppe af unge til Design og Leg kurser. Legeskibet har virkelig lykkedes med disse forløb, som mange steder har skabt et nyt rum for meningsfuld dialog. Samtidig rejser analysen også spørgsmålet om, hvorvidt vi egentlig får et bedre byrum, når vi giver børn og unge en stemme i byudviklingen eller inddrager specifikke eller kommende brugere i udviklingen eller udformningen af legepladser eller byrum.





DANNELSE TIL LANDS OG TIL VANDS

Alle i Danmark ved, at vi dannes til søs. I den traditionelle, maritime sammenhæng hænger dannelse sammen med disciplin, dét at kende sin plads og udføre sin opgave rigtigt og godt. På søen er det alvor, og det er derfor, at dannelsen sker så effektivt. Alle skal kunne stole på, at jeg løser min opgave, og jeg skal kunne stole på, at alle andre løser deres. Ellers risikerer vi skibbrud.

I en mere moderne sammenhæng kan vi sige, at dannelsen til søs handler om at forstå, hvordan vi i fællesskab kan opnå de mest utrolige ting – og nå de mest vidunderlige destinationer.

I legen dannes vi på en lidt anderledes måde. Her er lyst og glæde i centrum. Når vi overgiver os til legen, så opstår der et rum, hvor vi kan eksperimentere med os selv i en social sammenhæng. Dermed lærer vi os selv bedre at kende, vi udvikler vores sociale intelligens, og heri ligger en masse dannelse. Måske kan vi også her tale om en slags disciplin, nemlig en disciplinering af vores ego til fordel for fælles glæde – og dermed også individuel tilfredshed.

Begge former for dannelse indebærer, at vi dyrker værdifulde menneskelige egenskaber som mod, empati og kammeratskab. Interessant er det for os på Legeskibet at observere, hvordan den traditionelle legekultur ligger dybt i vores natur, mens de traditionelle, maritime dyder er dybt forankret i vores kulturhistorie. Kombinationen er en kraftfuld cocktail.





LEGEMATROS ANDERS PEDERSEN

Arbejder i dag som skibsassistent på Oslobåden
Elev på Gerlev Idrætshøjskole fra 2013 til 2015
Blev stukket af en bi på tungen i Gilleleje – ingen kom til skade
Legematros i alle fire år

Leg – er det vigtigt for dig?

Uden at lyde alt for hippieagtig er leg for mig en livsfilosofi. Legen kan drage én ind i et fællesskab, hvor der er grin og godt humør.

Hvad er det bedste ved en leg?

Det er, når du forestiller dig at være en anden eller endda noget andet end et menneske! Fx når vi sammen med børnene leger farlige hajer i havet. Du kan se, at børnene elsker det, bl.a. ved at deres øjnebryn når helt op til hårgården. For voksne er en leg som mimetage rigtig god. Her er det ikke dig som igangsætter, der skaber en anden verden, men deltagerne selv.

Du var først legematros og blev bagefter ubefaren skibsassistent – hvorfor?

Jeg blev helt vild med at sejle under en sejlads mellem Fredericia og København med Halmø i 2016. Martin, der var kaptajn på Halmø, foreslog mig at søge ind på Svendborgs Søfartsskole. Det gjorde jeg med det samme, og nu kan jeg både kalde mig legematros og "rigtig" matros.

Hvordan er det at bo så tæt sammen på et skib?

Jeg har aldrig oplevet konflikter ombord på Legeskibet. Måske er det fordi vi lærer hinanden så godt at kende, og fordi vi kan tale åbent om alt. Når du lever på så lidt plads, så kræver det, at du kan sætte dig i andres sted og lytte til dig selv. Det sociale er ekstremt vigtigt, men det er også godt at komme væk fra skibet og opleve de byer, vi besøger.

Hvad vil du tage med fra Legeskibet på din videre færd?

Når jeg en dag stifter familie, vil jeg sørge for, at mine børn leger, og at jeg også leger sammen med dem. Jeg kommer også til at bruge legen på mit fremtidige arbejde. Leg er nemlig et redskab, som man kan bruge til at justere processer og aktiviteter for medarbejdere. Derudover er legen et es i ærmet til en komsammen eller fest.



VISIONS SEJLADSER

Rasmus: Legeskibets vidunderlige idé blev undfanget på Gerlev Idrætshøjskole. Dengang var det dog nok de færreste på den gamle skole, som i virkeligheden forstod, hvor genialt et projekt Legeskibet kunne blive. Tanken var at sejle rundt mellem de danske havnebyer og formidle Gerlevs særlige legekultur, men det geniale opstår, idet man forstår, at den gamle skonnert er så meget mere end bare en æstetisk velfungerende kulisse.

Første gang jeg gik ombord på Lilla Dan, var det en skeptisk kaptajn, der mødte mig: "Jeg kan lige så godt sige det ligeud. Jeg er ikke det mindste begejstret for det her projekt." Ganske berettiget var han bekymret for, at hans stolte, gamle skoleskib, hædret for sin autenticitet som "historisk monument", skulle reduceres til blikfang for en flok legetosser fra en idrætshøjskole på Vestsjælland, meget langt fra en forståelse for værdien af Danmarks sejlene kulturarv.

Jeg havde en fornemmelse af, at jeg havde ét skud i bøssen over for denne kapacitet af en skibsfører, og ud af det blå formulerede jeg idéen om visionssejladser. Legeskibet som projekt var sat i søen for at forandre Danmarks blå byrum, og hvorfor kunne det gøres bedre end fra dækket på en skonnert? Skibet skal i spil, så søfartsnationens udsyn og rige kulturhistorie kan inspirere til visionære tanker.

Fire sæsoner og 54 visionssejladser senere står det klart, at vi i fællesskab har udviklet et koncept, som holder og beriger, og som har sat tydelige spor hen over det ganske land.

De gamle skonnerter udgør en fantastisk procesramme. For det første er de æstetisk enormt velfungerende – de er smukke, slet og ret. Men de er smukke på en måde, som stikker dybere end dét, øjet

”

Først og fremmest TUSIND TAK for visionssejladser.

Det var en KÆMPE succes!

For første gang lykkedes

det at samle en bred skare af mennesker, som er vant

til at føle sig meget alene

med ønsket om at udvikle

Kulturhavnen, og mange

har efterfølgende udtrykt

både stor overraskelse og

taknemlighed over at

møde så mange medsam-

mensvorne. Jeg glæder mig

til den kommende proces.

Ulla Tofte, direktør, M/S Søfart, juni 2016

FAKTA OM SIGNATURAKTIVITET:

VISIONSSEJLADS

Som en del af samarbejdet med kommuner og havnebyer i Danmark tilbyder Legeskibet visionssejladser. Formålet med disse sejladser er at skabe de bedste rammer for samarbejde og proces.

Visionssejladsen udgør en attraktiv mulighed for at samle interessenter på tværs af den enkelte havneby og sammen fokusere på aktuelle udfordringer, udviklingsplaner eller visionær havneudvikling.

Årtiers erfaring med leg og teambuilding fra Gerlev Center for Leg & Bevægelse kombineres med det bedste fra Danmarks maritime kulturhistorie. Resultatet er et enestående procesdesign.

Deltagerne leger med metaforen om i fællesskab at sætte et skib i søen og udstikke en kurs, idet de rent faktisk sejler skibet. Undervejs introduceres de til både det maritime univers og Legeskibets legekultur.

Visionssejladserne varer typisk tre timer, og de inkluderer altid sejlad for sejl, leg og bevægelse på dækket og en kreativ proces om et aktuelt emne – og rigeligt med kaffe og kage!

Der er i løbet af Legeskibets fire store togter i Danmark gennemført ikke færre end 54 visionssejladser om alt fra havneudvikling til børne- og ungeinddragelse, fra strategier for bosætning til medborgerskab, fra indretning af konkrete byrum til overordnede visioner for at skabe en levende legekultur i de enkelte havnebyer.



ser. Man fornemmer, at alle dele er udført og vedligeholdes med stor omhyggelighed af dygtige håndværkere, og at delene udgør en vildt kompleks og samtidig helt enkel enhed.

Undervejs på visionssejladsen sættes sejlene som noget af det første, og i den proces er alle lige, og der er brug for mange hænder. Deltagerne får lov til at mærke på deres egen krop, hvordan skibet fungerer, og tovværket dufter og arbejder i hænderne, og man er nødt til at finde en takt, når storsejlet skal sættes af seks personer, som sammen haler i klo- og pigfald.

Når sejlene er sat, tovværket kvejlet, og skibet sejler afsted, så fyldes luften af gode lyde. Et øjeblik får man lov at nyde stemningen ombord, men så er det tid til at lege! De fleste ved, at man ikke slipper for at lege ombord på Legeskibet, og derfor er det ikke uden en smule nervøsitet, at man tilmelder sig sejladserne. Vi er dog bog-

staveligt alle i samme båd, og det varer ikke længe, før vi overgiver os til legens berusende selvforglemmelse. Selv de mere indadvendte føler sig trygge og leger med, når sten-saks-papir forvandler os til gopler, krebsdyr og heltmodige kaperkaptajner.

Vi smiler og griner, og legen nedbryder barriererne imellem os. Vi supplerer med kaffe og kage. Det hele skaber et frugtbart udgangspunkt for den efterfølgende udviklingsproces under dæk.

Legeskibet er et ydmygt projekt, som først og fremmest lever for at inspirere til leg og bevægelsesglæde. Her er ingen glitrende materialer eller dyre konsulenter. Der er derimod en oprigtig interesse i, at værtsbyerne selv skal opdage potentialerne for inkluderende aktiviteter med udgangspunkt i de kulturbærende områder i byerne.

For Legeskibet handler det altså om at pege på dét, som er noget særligt i byerne, og vise hvordan det kan bruges som fundament for aktiviteter til glæde for alle.



NYKØBING FALSTER

- DANNELSE SOM MÅL

Legeskibet besøgte Nykøbing Falster i september 2018 i anledning af en national konference om dannelse. Dannelse er på dagsordenen i Guldborgsund Kommune med en mission om at ruste børn og unge til det moderne samfund. Den personlige dannelse skal helt ned i rygsækken, og den skal sidestilles med de faglige mål i dagtilbud, folkeskole og resten af samfundet.

Legeskibet lå i den gamle industrihavn med udsigt til de helt moderne lejligheder lige overfor. Mens nogen legede "hagen i det røde hav", "vend en søstjerne" og "kaptajnen kommer" med folkeskoleklasser fra Guldborgsund Kommune, deltog andre i byens konference om dannelse.

Under konferencen var der flere oplægsholdere, der satte perspektiv på dannelse.

Professor og DNA-forsker Eske Wilderslev talte bl.a. om, hvor vigtig dannelse er for at overleve som individ og samfund. Og hjerneforsker Kjeld Fredens kobled leg og dannelse med hjernens

udvikling. Legen blev flere gang under konferencen omtalt som fundament og kimen til personlig dannelse. Dannelse og leg var således i den grad på dagsordenen i Danmarks sydligste kommune.

Som afslutning på konferencen inviterede vi deltagerne, der bl.a. talte politikere, oplægsholdere, lokale samarbejdspartnere osv., med på en visionssejls på Guldborg Sund. Vi havde siddet ned hele dagen og hørt om dannelse, men nu var det tid til at komme op af stolen og få dannelse ind gennem kroppen!

Leg og dannelse hænger uløseligt sammen. I legen kommer vi på gyngende grund, og der har vi brug for hinanden. Der er smil på læben, og skuldrene sænkes hos deltagerne, der hopper rundt som gopler og kæmper mod hinanden som pirater. Der er øjenkontakt hele vejen rundt, og pludselig har vi lært hinanden bedre at kende.

For fulde sejl og med sved på panden blev deltagerne spredt rundt på hele skibsdækket. I grupper delte de tanker og refleksioner fra konferencen, og de talte om, hvordan de store ord om dannelse kan omsættes til konkrete handlinger i kommunen. Vi var heldige, for vi havde byens bedste borgere med på sundet, og de havde gode idéer til, hvordan kommunerne skal prioritere dannelse i byerne højere.

Fra målsætning om mere dannelse til konkret handling:

- I Guldborgsund Kommune er det et bærende og dannende element at samle foreningslivet og fællesskaber.
- Der er mange dannelsesbegreber. Kig indad, og find fælles begreber som kommune.
- Der skal være lige muligheder for dannelse i alle byer i kommunen.
- Dannelse glemmes tit i uddannelse. Her tænkes der bl.a. på de kreative fag. Der skal være flere praktiske fag og mere i leg i skolen, og det betyder, at lærere og pædagoger skal have kompetencer til det.

”

Vi sætter fokus på dannelse, fordi vi gerne vil give vores børn og unge de bedste forudsætninger for at klare sig i det moderne samfund. Vi tror, at dannelse, forstået som netop kritisk sans, demokratisk forståelse, refleksion og fordybelse, vil være vigtige og afgørende dyder i fremtiden, og som vi desværre nok har fået puttet lidt i glemmebogen.

Martin Lohse, formand for Kultur, Fritid og Bosætningsudvalget





- Der skal skabes en legekultur i folkeskolen med mere tid og bedre rammer for leg. Det skal fx være acceptabelt at lade et flow med leg køre i skoletiden, uden at det er en del af en større læreplan.
- Kulturtjenesten i Guldborgsund skal fremme dannelse og fællesskab for skoler, og det vil i den sammenhæng være en god idé med obligatoriske kulturbesøg for skoleklasser.
- Guldborgsund Kulturkanon er en samling af de mest værdifulde steder og oplevelser i kommunen. Kulturkanonen skal fungere som inspiration fra den ene borger til den anden.
- Indsatser om dannelse og leg skal plantes hos medarbejdere i daginstitutioner og folkeskole, og de skal derefter forankres i topledelsen.

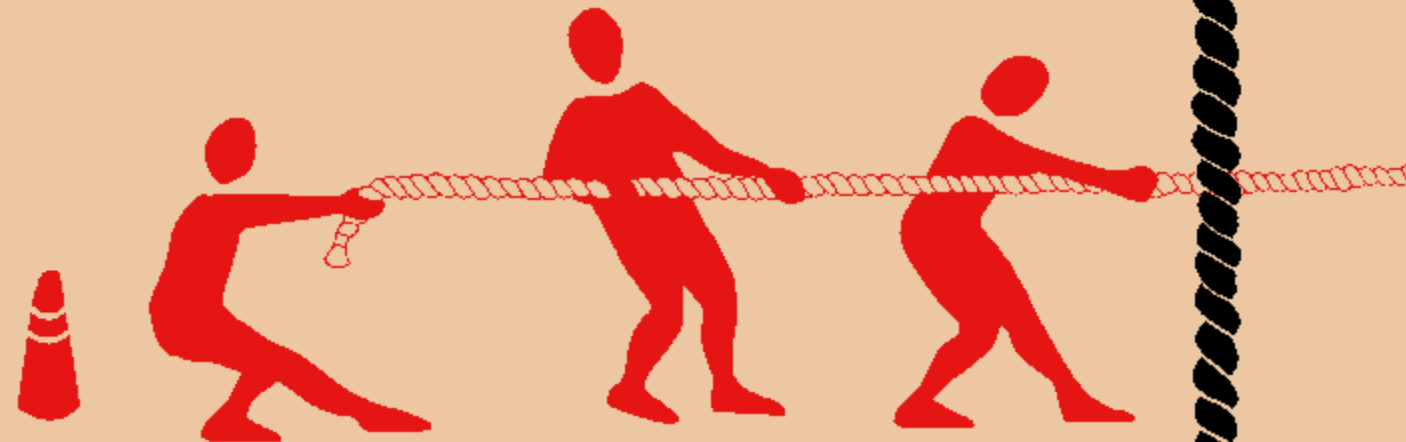


LEG

KOMPAS- TOVTRÆKNING

Kampen om verdenshjørnerne.

- Der lægges et stort tov på jorden, delt i fire mod hvert verdenshjørne. I skal bruge et stort og tykt reb eller tov, der er bændslet på midten.
- Deltagerne deler sig i fire hold.
- Hver gruppe vælger en side og dermed et verdenshjørne.
- Der placeres en kegle i hver ende af tovet.
- Tovtrækningskampen sættes i gang.
- Når holdets bagerste mand rammer keglen, har holdet vundet.



DIREKTØR INGE GRØNVOLD LAURITZEN FONDEN

Hvad var det, som I fandt særlig interessant ved projekt Legeskibet, da I hørte om det første gang?

I Lauritzen Fonden tror vi på, at leg er en væsentlig forudsætning for at sikre børns trivsel og livsduelighed. Med Legeskibet blev vi præsenteret for en vision, der med legen som katalysator ville skabe flere kulturelle oplevelser, aktive fællesskaber og bevægelsesglæde i byrummet. Det var en kulturel indsats med både et socialt og maritimt fokus, som derfor lagde sig godt op ad Lauritzen Fondens DNA. Det tiltalte os samtidig, at aktiviteterne ville være skræddersyet til hver enkelt havneby, og da en stor del af den danske befolkning bor i nærheden af en havn, ville Legeskibet potentielt kunne nå og skabe glæde blandt rigtig mange danskere.

Hvad er din bedste oplevelse med Legeskibet?

En af de stærkeste oplevelser er fra visionssejladserne. Her har jeg på egen krop igen og igen oplevet, hvordan den legende tilgang får folks parader ned på et splitsekund. I det uformelle møde mellem mennesker, der ikke kender hinanden, kan en leg få folk til at grine og være aktive sammen, så man i fællesskab lykkes med at løse en opgave eller sætte gang i nye, kreative visioner på tværs af fagligheder. Det, synes jeg, er stort. Og så har jeg også et meget tydeligt billede af de mange glade og smilende børn, som Legeskibet har begejstret med fysisk aktiv leg de seneste fire år.

Hvad er din yndlingshavneby, og hvorfor?

Det må blive Helsingør. Selvom jeg er fra Vestsjælland, ikke langt fra Kalundborg, hvor der er sket en kolossal udvikling de seneste par år, vil jeg alligevel fremhæve Helsingør. Det er jo en af Lauritzen Fondens "egne" byer, hvor vi har en historisk tilknytning. I området,

hvor der tidligere blev bygget skibe, finder man nu både Kulturværftet, M/S Museet for Søfart, Hal 16, hvor der stadig bygges mindre både, og værftets madmarked. Det er alt sammen med til at skabe en masse liv på havnen. Her smelter kultur, maritim historie og fritidsliv fint sammen i de smukkeste rammer med udsigt til Kronborg.

Hvad var din yndlingsleg som barn?

Jeg har altid været mest til den frie, spontane og fysiske leg uden dørs. Jeg er vokset op på en gård ude på landet, og jeg elskede at klatre i træer og bygge huler, og noget af det bedste var, når vi kunne lege røvere og soldater.

Hvad er din favoritleg fra Legeskibet?

Når jeg nu skal vælge, for der er jo mange gode og sjove lege, så må det være "sidde-øvelsen". Den leg, hvor man står i rundkreds med siden ind mod midten. Alle deltagere står meget tæt, og nu er kunsten at sætte sig ned, så alle i rundkredsen sidder på hinandens lår – selvfølgelig uden at vælte. Man kommer hinanden ved, men øvelsen viser også, hvordan vi alle har en plads i fællesskabet, og også hvor meget vi kan sammen. Alle er vigtige for hinanden, og pludselig er 2+2=5.

Hvordan har du det egentlig i høj søgang?

Jeg er desværre ikke nogen søulk, og jeg må indrømme, at jeg helst undgår høj søgang.

Må man godt lege i arbejdstiden i Lauritzen Fonden?

Der er ingen tvivl om, at vi i Lauritzen Fonden, efter samarbejdet med Legeskibet, i endnu højere grad er blevet opmærksomme på kvaliteterne ved den legende tilgang. Jeg tror, at en kort pause til hjernen og latter sammen med en kollega i arbejdstiden, gør os både mere effektive og sikrer arbejdsglæden i længden. Vi har både et bordtennisbord og et rækker-trækker-spil, som alle frit må benytte, men vi har også gjort brug af legeinstruktører til bestyrelsesmøder og i andre sammenhænge, hvor legen er blevet brugt som indgangsvinkel til at arbejde teoretisk med forskellige problemstillinger. Man siger, at glade børn lærer bedre, og jeg tror, at man kan sige præcis det samme om glade voksne.



HALMØ

FAKTA OM HALMØ

Type: Tomastet, jagtbygget
fragtskonnert

LOA: 32,0 m

Bredde: 6,0 m

Dybgang: 2,5 m

Sejlareal: 350 m²

Alder: 119 år

Besætning: 2

Skipper: Martin Andersen

Skipper: Emil Ankerstjerne

Passagerer: 42

Særlig luksus: Fantastisk
skibsbibliotek, fyldt med
maritime klassikere

Skipper Martin Andersen fortæller om skonnerten Halmø

Hvad er de særlige kendetegn ved skonnerten Halmø?

Halmø er et af de særligt fine, gamle sejlskibe i Danmark. Skibet er meget traditionelt i sit udseende, men under dæk er det gamle lastrum indrettet til salon, lidt i stil med en klassisk yacht. Håndværket og vedligeholdelsesstand er i særklasse ombord på Halmø. Det er et livsværk faktisk. Halmø var færdig som fragtskonnert i 1970, men det blev reddet og restaureret gennem to årtier i et fantastisk far-søn-projekt.

Hvad er den bedste historie fra Halmøs historie?

Halmø blev bygget i år 1900. De første 70 år fungerede den som fragtskib, og siden har den givet utallige mennesker helt særlige oplevelser på bølgen blå. Hvis jeg skal fremhæve noget fra skibets lange historie, må det være, da Halmø under 2. verdenskrig var med til at sejle jøder i sikkerhed over Øresund fra den sjællandske nordkyst og til Sverige.

Hvordan har Halmø haft det med rollen som Legeskib?

At være Legeskib har været en fantastisk opgave for Halmø og dens besætning. Gerlevs legematroser har været rigtig godt selskab ombord. Projektet har været meget inspirerende, og det har vist nye måder at bruge et kulturarvstykke som Halmø på.

Hvad er din bedste oplevelse med Legeskibet?

Min bedste oplevelse er nok den samlede oplevelse af alle de gode bekendtskaber, samt at være en del af legeskibets univers. Og så er det en særlig fornøjelse for både skib og skipper, når dækket myld-

rer med børn, som får lov til at opleve dét at sejle en gammel skonnert.

Hvilken dansk havneby er Halmøs yndlings, og hvorfor?

Halmøs yndlingshavneby er nok Svendborg. Det er stedet, hvor Halmø år efter år er kommet på værft og blevet vedligeholdt og fået kærlighed. Uden kompetente værfter og nogen til at betale regningerne ville skibe som Halmø gå tabt for altid. I øvrigt ligger Svendborg ikke langt fra Fåborg, hvor skibet er bygget, og øen Halmø, som skibet er opkaldt efter.



GERLEVS LEG - FRA FORSKNING TIL LEVENDE PRAKSIS

Af Lars Hazelton, seniorprojektleder, Gerlev Center for Leg & Bevægelse

Fortidens inspiration – uden traditionens begrænsninger

I Danmark var langt de fleste traditionelle lege og spil uddøde, da Gerlev Idrætshøjskole i 1990'erne tog fat på at revitalisere dem. Det kan undre, da sådanne lege og spil stadig er udbredt i andre europæiske lande, ligesom der i andre lande endda findes organisationer, der bestemmer, hvem og hvordan man skal udøve de enkelte spil og lege. Den slags findes ikke i Danmark. Denne mangel gav imidlertid Gerlev Idrætshøjskole stor frihed. Det betød nemlig, at man ikke var begrænset af traditioner og organisationer. I stedet kunne forskere, undervisere og studerende på højskolen lade sig inspirere af fortiden til at genfinde glæden ved de forskellige lege og spil på egen hånd. Dette gav frihed, men også et stort ansvar, idet de alene skulle forsøge at varetage en historisk arv, der ellers ville forsvinde.

Traditionelle lege og spil i Danmark

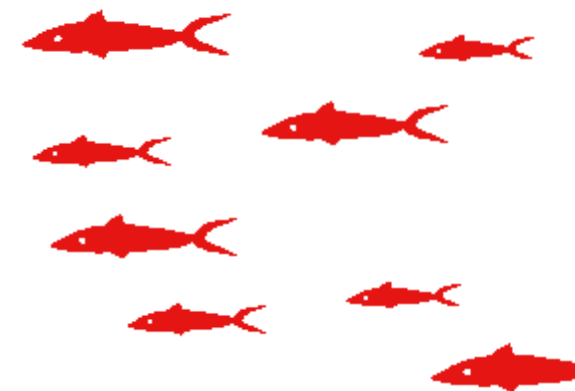
Historisk set dominerede traditionelle lege og spil i Danmark på det kropskulturelle område frem til midten af 1800-årene. Herefter skete der en udfasning til fordel for gymnastik hos landbefolkningen og moderne, olympisk sport hos bybefolkningen. Udviklingen accelererede i starten af det tyvende århundrede i forbindelse med industrialiseringen og urbaniseringen af det danske samfund. Afviklingen foregik først hos den velhavende bybefolkning og sidst blandt fattige landarbejdere, søfolk og daglejere. Hos børn bevarede traditionelle lege i stadigt mere udvandet form frem til 1980'erne.

Årsagerne til denne afvikling er mangfoldige, og det ligner på mange måder det, som skete for andre dele af den gamle, rurale landbo-kultur i Danmark som folkeviser, eventyr og sagn. Vi ser en lignende udvikling i andre europæiske lande.

Omkring år 1980 var de traditionelle lege og spil stort set ude af den danske kropskultur. Enten ville de traditionelle lege og spil gå helt i glemmebogen, eller også skulle der gøres en markant indsats for at revitalisere dem som et alternativ til danskernes aktuelle kropskultur, som var præget af sport, gymnastik og motion i form af jogging, aerobic m.fl. – eller som oftest slet ingen fysisk aktivitet overhovedet.

Forskning i traditionelle lege og spil på Gerlev

På Gerlev Idrætshøjskole findes Gerlev Center for Leg & Bevægelse, der er et videncenter for leg. Det har fungeret som en slags minicampus under Institut for Idræt og Biomekanik på Syddansk Universitet. I årene 1978-2009 virkede Jørn Møller på højskolen som idrætsforsker og højskolelærer. Hans felt var historiske sportsgrene, fysisk aktive lege og kropskultur i Danmark og Europa. Op gennem 1980'erne begyndte Jørn Møllers forskning at samle sig om traditionelle lege og spil i Danmark.



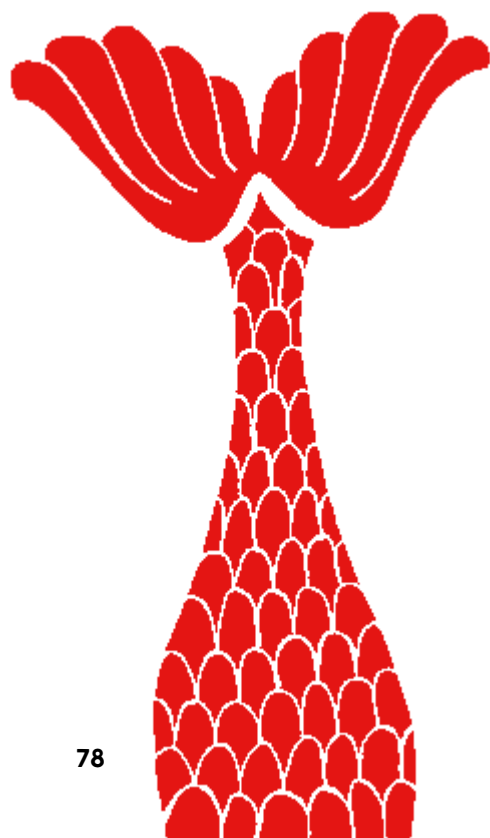
Jørn Møllers forskning blev suppleret med konkrete eksperimenter og undervisning i traditionelle lege og spil til eleverne på højskolen. Denne unikke kombination af forskning og pædagogik gav et stort indblik i dynamikken i de forskellige former for lege. Jørn Møllers arbejde resulterede i en instruktøruddannelse i traditionelle lege og spil på Gerlev Idrætshøjskole som det første sted i Danmark.

I 1990 udgav Jørn Møller sin ph.d.-afhandling om traditionelle lege og spil i Danmark. Det var et lettilgængeligt bogværk på fire bind med 400 traditionelle lege i alt. Hvert bind beskriver hver sin type leg: 1) Bold- og kastelege. 2) Finde- og fangelege. 3) Styrke- og smidighedslege. 4) Kamp- og kaplege. Hver leg er beskrevet med regler, udstyr, teknik og kulturhistorisk baggrund.

Jørn Møllers forskningsarbejde og bogværk gav idéen til Gerlev Legepark. Formålet var at bringe de traditionelle lege og spil fra forskningen og bøgerne ud til befolkningen. På Gerlev Idrætshøjskole tog man således kampen op for at revitalisere legekulturen i Danmark.

Traditionelle lege og spil på Gerlev – den åbne situation og en ny udfordring

Efter Jørn Møllers akademiske forskning og udgivelsen af hans ph.d.-afhandling er en ny undersøgelse nødvendig, nemlig en praktisk undersøgelse af legens væsen og mulighed i dag: Hvilke lege er relevante for nutidens mennesker? Hvem kan deltage i hvilke lege? Hvordan skal redskaberne udformes? Hvordan skal reglerne fortolkes? Kan man overhovedet få mennesker i vores tid til at lege med? Hvordan fungerer traditionelle lege og spil i forhold til nutiden, både fysisk, psykisk, pædagogisk og kulturelt?



DRØMMESKIBET – LEGESKIBETS LILLESØSTER PÅ M/S MUSEET FOR SØFART

Den 2. oktober 2018 åbnede Drømmeskibet på M/S Museet for Søfart i Helsingør. Åbningen markerede et højdepunkt i det toårige samarbejde mellem Legeskibet og søfartsmuseet, om i fællesskab at udvikle et magisk, maritimt univers, der kobler generationsmøder, maritim museumsformidling og leg.

M/S Søfart henvendte sig første gang til Gerlev om Drømmeskibet, da Legeskibet besøgte Helsingør i foråret 2016. Museet havde set, at Gerlev i kraft af Legeskibet havde en enestående erfaring i forhold til generationsmøder, centreret omkring leg og læring i en maritim kontekst. Efter intens dialog stod det klart for begge parter, at et tæt samarbejde var mere end oplagt, og dette samarbejde blev altså til drømmeskibsprojektet.

Gerlevs vigtigste bidrag til Drømmeskibet har været at konkretisere visionen, ønskerne og alle de løse idéer i et samlet forprojekt, som blev udgangspunkt for designprocessen hos museet. Det passede perfekt med Legeskibets fokus på koblingen mellem leg og kreativitet.

Vi skabte forprojektet i en række kreative udviklingsworkshops og arbejdsgruppemøder, inspireret af vores forløb "Design, Leg & Ungeinddragelse", hvor legen tages seriøst som det afgørende værktøj i forhold til den kreative proces. Skal man udvikle et rum for leg, læring og generationsmøder, må man starte netop der – med leg, læring og generationsmøder!

Vi gennemførte i alt seks udviklingsworkshops, og vi engagerede alle tænkelige interessenter. Vi havde folk med fra museets ledelse, de ansatte, rundvisere og frivillige. Vi brugte det fælles elevråd i Helsingør Kommune, vi havde repræsentanter for målgruppen med i form af familier, bedsteforældre og børnebørn. Vi inddrog skibsassistenter fra Georg Stage og kompetente legeeks-

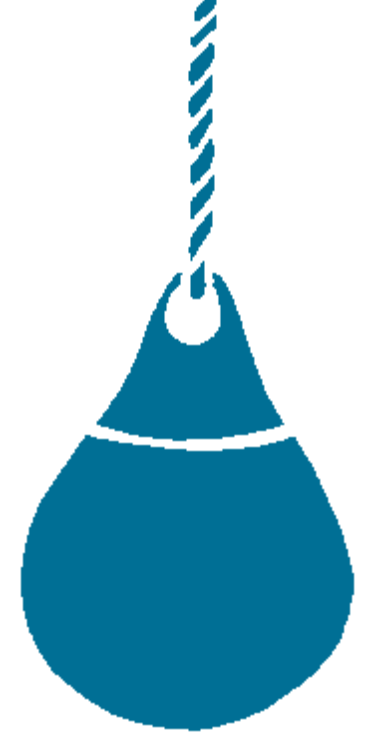




Tre spørgsmål til Marie Ørstedholm, forsknings- og formidlingschef på M/S Museet for Søfart

Hvad vil du fremhæve som særligt interessant ved Legeskibet i forhold til jeres formidling på Museet for Søfart?

Vi har længe vidst, at Legeskibets fokus på dannelse gennem leg og bevægelse lå godt i tråd med museets egen formidlingspraksis. Vi forsøger på museet at få skoleelever og familier til at have det sjovt, samtidig med at de lærer noget om maritim kulturhistorie. Det samme gælder for Legeskibet, hvor legematroserne netop evner at engagere hvert enkelt barn ud fra dets egne forudsætninger og samtidig skabe gode fælles oplevelser, som børnene kan bygge videre på efter besøg på Legeskibet. Det er denne forståelse for dannelse gennem leg og bevægelse, som gjorde Legeskibet til en oplagt samarbejdspartner i udviklingen af museets nye familieområde, Drømmeskibet. At Legeskibets medarbejdere samtidig var dygtige søfolk og godt integreret i det maritime miljø, var i meget høj grad med til at sikre, at Drømmeskibet og den brede vifte af aktiviteter og lege, der følger med, fik den maritime forankring, som museet også ønskede.



perter, både inden for teoretisk forskning i leg og arkitektur (CISC) og praksis (Gerlev Center for Leg & Bevægelse). Alt sammen for at få så mange relevante input som muligt til projektet.

Arbejdet kulminerede i efteråret 2017 med en stor forprojektrapport, som ud over relevante, legefaglige betragtninger og en række præmisser for indretningen indeholdt det konkrete, sammenhængende forslag til Drømmeskibets udformning, som er virkeliggjort i dag. Hele vejen gennem den efterfølgende design- og byggeproces fungerede Legeskibet som kvalitetssikringspartner, og i dagene op til åbningen arbejdede vi indædt med de unge skibsassistenter på museet for sammen at tilføje det autentiske, maritime udtryk, som er med til at skabe troværdige rammer for en berigende legekultur.

Drømmeskibet, som er realiseret på baggrund af en samlet bevilling på 5,5 mio. kr. fra både Nordea Fonden og Lauritzen Fonden, er det mest imponerende fysiske udtryk for Legeskibets mission om at inspirere til leg, fællesskab og dannelse i de danske havnebyer.



Hvordan har du oplevet det at udvikle Drømmeskibet i samarbejde med Legeskibet?

Samarbejdet med Legeskibet om at udvikle Drømmeskibet har været spændende, lærerigt og yderst tilfredsstillende, ikke mindst pga. processen, hvor en lang række workshops, som Legeskibets medarbejdere stod i spidsen for, har sikret, at alle relevante grupper er blevet inddraget og har sat deres præg på både proces og endeligt resultat – uden at vi har måttet gå på kompromis med projektets oprindelige idé og målsætning. Samtidig har Legeskibets medarbejdere med deres unikke indsigt i legebaseret formidling bidraget med en helt ny grad af indsigt på dette område hos museets egne formidlingsmedarbejdere, som vi har bygget videre på efter åbningen af Drømmeskibet.

Hvad betyder Drømmeskibet for museet i dag?

Drømmeskibet er blevet en finurlig, eventyrlig, gakket og hyggelig verden, som både børn og voksne føler sig tilpas i, og det har for alvor gjort M/S Museet for Søfart til et sted, som børnefamilierne nu vender tilbage til igen og igen. På Drømmeskibet kan de – alt efter alder, humør og temperament – lege og tonse igennem på skibet eller fordybe sig i kreative sømandssysler i Sømandsværkstedet, og der er hele tiden noget nyt at kaste sig over. Dialog og samvær mellem generationerne står i centrum, og det er tydeligvis noget, familierne sætter pris på. Måske især i dag, hvor smartphones, TV og computere fylder så meget i familielivet? Helt konkret har Drømmeskibet også medført stigende besøgstal, ikke mindst hvad angår børnefamilier; det var også et vigtigt mål med projektet.



LEG FRA GOPLE TIL PIRATKAPTJN

Kom med på havets evolutionsrejse.

- Hver deltager starter som gople og gopler af sted.
- Deltagerne finder en makker og slår sten-saks-papir.
- Vinder du, bliver du til en krabbe.
- Taber du, forbliver du gople.
- Efter krabbe bliver du til haj.
- Efter haj bliver du til piratkaptajn.
- Som piratkaptajn sigter du efter land.
- Der vil altid være en gople, krabbe og haj tilbage.





LEG OG VÆRDIFULDE FÆLLESSKABER

Positive møder mellem mennesker hele livet igennem og det at føle sig som en del af et fællesskab er den måske vigtigste forudsætning for et langt og godt liv. Legeskibets fornemmeste opgave har fra første færd været at skabe glæde, smil og leg på tværs af alder og gøre den enkeltes verden større og mere åben for fællesskaber.

I institutioner og skoler er aktiv leg det bedste redskab til at udvikle fællesskabsfølelser og social trivsel. I legen glemmer man sig selv og bliver en del af noget større.

For den enkelte elev i skolen er legen forpligtende. Børn hengiver sig og bliver medskabere af legen. Legen motiverer børnene til at være aktive og til at udfordre sig selv – også selv om man risikerer at dumme sig foran andre. Alle de sociale færdigheder, der er på spil i legen, kan eleven, læreren og pædagogen drage nytte af i den daglige undervisning.

I fælleslegen er der kun vindere. Flow er formålet i den gode leg, og den udfordrer derfor idéen om den enkeltes sejr. I den gode leg tager alle ansvar, og gennem en kollektiv indsats holdes legen i gang til glæde for alle. Det interessante ved legens kollektive aspekt er, at der opstår en kropslig og intuitiv forståelse for hinanden.

”

Gode oplevelser af fællesskab mellem elever, og mellem elever og lærere, er ganske enkelt nødvendige for, at skolen kan lykkes (DCUM).



LEGEMATROS GERD KAISA VORREN

Bruger str. 36 i sko
Tåler ikke mango, pistacie og honning
Spiser meget gerne vågehval

Når Legeskibet ikke sejler?

Danser, dansepædagog, koreograf og parkour-instruktør.

Hvordan kom du ombord på Legeskibet?

Jeg har tidligere gået på Gerlev Idrætshøjskole, hvor jeg blev præsenteret for Legeskibet af en god ven. Han fortalte om projektet – at man skal bo på et stort skib og lege hele dagen. Jeg spurgte, hvornår det var? Han svarede “i morgen”.

Fire år som legematros – hvorfor?

Mit job som legematros handler om at lege, have det sjovt og smitte andre med glæde. Det må da være verdens bedste job.

Den bedst havneby?

Kerteminde i 2016. Fantastiske børn med vilde idéer til havnens silo – lige fra en svævebane fra siloens top til en kunstig strand og til klatrebane langs muren.

Hvad er din yndlingsleg?

Evolutionsleg. Det er en super dynamisk leg, hvor der både er skuespil og sjov konkurrence så man rigtig kan gøgle og grine sammen.

Hvad laver du ellers?

Jeg har lige været med i forestillingen “Morgendagens vidner” af Benno Voorham. Forestillingen handler om at være på flugt og hvordan det er at sidde 300 mennesker i en båd beregnet til 80 med 150 redningsveste. Den er lavet sammen med unge fra Syrien, Afghanistan og Eritrea, der selv har været bådflugtninge. Vi havde også ældre fra Norge med, der fortalte om tilsvarende oplevelser fra 2. verdenskrig.

Kan legen bruges til at hjælpe unge flygtninge?

Leg er den hurtigste vej til smil og glæde. Leg styrker også de sociale færdigheder, så jeg synes helt klart, at der bør være mere fokus på legens muligheder i arbejdet med flygtninge. Legen gør, at man åbner op og lærer hinanden at kende, uden at sproget er en barriere.



GILLELEJE - STÆRKE FÆLLESSKABER

På Sjællands nordligste punkt ligger den gamle, autentiske fiskerby Gilleleje. Byen er et attraktivt mål for sommerhusejere og turister, men først og fremmest er det en by med et godt foreningsliv og med stærke fællesskaber.

”I Gilleleje er vi bevidste om vores historie og DNA. Derfor trives byens borgere, og derfor lægger mange turister vejen forbi. I vores by er byudvikling ikke en kun en kommunal indsats, men tværtimod noget, der bygger på private initiativer, og som blomstrer dag for dag.”

Det fortæller Henrik Magelund, der er formand for Gillelejes handels- og turistforening. Han uddyber, at “havnen er et glimrende eksempel på livet, der leves i Gilleleje. En autentisk havn med fiskekuttere, fiskeauktioner, et gammelt værft og samtidig plads til lystbåde og cafégæster. Havnen er ægte – ikke en moderne, poleret glasfacade. Her finder man atmosfære og en historisk nerve, der tiltrækker folk.”

Gilleleje er ikke kun turisternes by. Byen har også et stærkt foreningsliv og borgere, der engagerer sig i frivillige aktiviteter. “Bor-





gere kommer i først række, og det tiltrækker helt naturligt flere gæster til byen,” fortæller Dorte Kielerich, der er direktør i Gribskov Erhvervscenter og tidligere direktør i VisitDenmark.

”Borgerne tager initiativet og kommunen skaber rammerne. Det sætter gang i aktiviteter og udvikling i byen”, siger Henrik og nævner i den forbindelse det gamle posthus, der i dag er forvandlet til et moderne mødested og foreningen af Strandbakkerne, der i 1918 blev etableret for at købe stranden ved Gilleleje fri til offentligheden.

Selskabet Gilleleje Strandbakkerne 1918 – Køb stranden fri

Man tager adgangen til stranden og naturskønne områder for givet, men vi glemmer, at det er en person som Th. Jacobsen og fællesskabet, der har gjort det muligt.

I 1918 stiftede Th. Jacobsen Selskabet Gilleleje Strandbakkerne med det formål at købe stranden fri til offentlig brug og forhindre udstykning af strandene. Strandene omkring Gilleleje var tidligere på private hænder, men siden 1918 har pres fra lokalsamfundet gjort det muligt for Selskabet Strandbakkerne at købe strandene tilbage. Først i 1983 blev hele arealet sikret til offentlig brug, og selskabet ejer nu 127.502 kvadratmeter strand. Det er bl.a. overskuddet fra den årlige bakkefest i Gilleleje, der siden 1919 har gjort det muligt at finansiere købet af strandene.

SÆT GANG I LEG

Legematrosens bedste råd:

Vær godt forberedt!

Tænk over hvem du skal lege med og hvor I skal lege, og forbered lege som passer til deltagerne og stedet. Sørg også for at du har de redskaber du vil bruge ved hånden, så du let kan introducere den næste leg eller en ny regel undervejs.

Start simpelt!

En simpel og letforståelig leg er sjovere end man umiddelbart tror – og den kan altid udvides med flere regler undervejs. På denne måde kan mere avancerede lege opbygges gradvist med tilføjelser af nye regler én efter én. Tommelfingerregel: giv højst tre informationer ad gangen

Vis det!

I stedet for at forklare legen med ord, så vis det med din krop. Lad også gerne deltagerne afprøve legen på egen krop før du har introduceret “alle” regler.

Mærk dine deltagere!

Vær opmærksom på hvor dine deltagere er mentalt, og mød dem på deres energiniveau. Tænk også over om legene er fysisk udmattende, og hav gerne et par rolige lege i ærmet, så deltagerne kan få en pustepause efter en løbeleg.

Leg selv!

Deltag selv i legen – din glæde ved legen smitter! Vælg derfor lege som du oprigtigt selv synes er sjove. Eksperimenter også selv med nye variationer af legene, så det bliver ved med at være interessant og sjovt for dig.

Giv slip på legen!

Overvej hvor meget du behøver at styre legen. Lege er gode til at regulere sig selv, og du behøver derfor ikke nødvendigvis at korrigere deltagerens adfærd undervejs. Giv i stedet deltagerne frihed til at eksperimentere i legen.



EKSPERT I LEG OG BEVÆGELSE

METTE STRYHN HANSEN

GERLEV CENTER FOR LEG & BEVÆGELSE



Hvordan sætter man gang i en god leg?

Det vigtigste er, at man som formidler er på – fuld af energi og nærvær – og går forrest. Og så husk: “Keep it simple”. Jeg starter altid med en simpel leg, som hurtigt giver smil på læben. Jeg synes, at det vigtigste er at få gruppen til at grine, for det løsner op for stemningen.

Hvad gør man, når der er nogen, som ikke vil være med?

Vi møder selvfølgelig indimellem folk, som bliver usikre, når de hører, at de skal lege; det er især blandt unge og voksne. De er typisk lidt angst for at blive udstillet foran deres kolleger. For det meste har de blot gemt legebarnet alt for langt væk. Jeg siger altid i min velkomst, at alle kan være med, men også at man selv må mærke efter og trække sig, hvis man synes, det bliver for meget. Det virker beroligende at vide, at der er en udvej. Nogen skal have lidt tid, plads og et kærligt puf, så de kan komme med på deres egne præmisser.

Hvad gør man, hvis legen bliver dårlig eller direkte ondsindet?

Min vigtigste rolle som facilitator er at sørge for, at det ikke sker. Jeg sørger for at ændre og tilpasse legen, så situationen ikke opstår. Hvis legen alligevel udvikler sig ondsindet, skal jeg få gruppen videre i en anden retning og en anden leg.

Hvordan forstår du din egen rolle som facilitator af leg – hvad er det, du gør?

Jeg sørger for, at deltagerne får den bedst mulige oplevelse. Jeg skal vække det legende i dem og inspirere dem til at lege videre – både børn, unge og voksne. Når jeg har en gruppe, er jeg 100 % nærværende og engageret fra start til slut. Det er slet ikke så svært, for hvis man som underviser giver sig hen i legen, river legen én med – og det bliver, som ordsproget siger: “Arbejdet går som en leg.”

Hvad er for dig det vigtigste at være opmærksom på i forhold til små børns leg?

Du skal gå i øjenhøjde med dem, nøjagtigt som med alle andre målgrupper. Legene skal tilpasses børnenes niveau, og jeg skal selv gå forrest. Børn elsker, når voksne leger, altså når de voksne oprigtigt er med i legen.

Hvordan kan man bruge leg til at forbedre livskvaliteten i udsatte boligområder?

I legen kan alle være med. Vi interagerer, smiler og griner sammen, og vi kan lege på tværs af alder, køn, kultur og religion. Legen har altid været et samlingspunkt for fællesskab. Det er nøjagtigt det, som vi også skal byde ind med i boligområderne – inkluderende fællesskaber gennem legen på tværs af beboerne. Kan vi skabe en levende legekultur i de udsatte boligområder, men også på tværs af boligområder i en by, tror jeg bestemt, at vi kan medvirke til at skabe bedre trivsel for den enkelte og dermed i det hele taget forbedre livskvaliteten i boligområderne.

Hvad er din bedste oplevelse med Legeskibet?

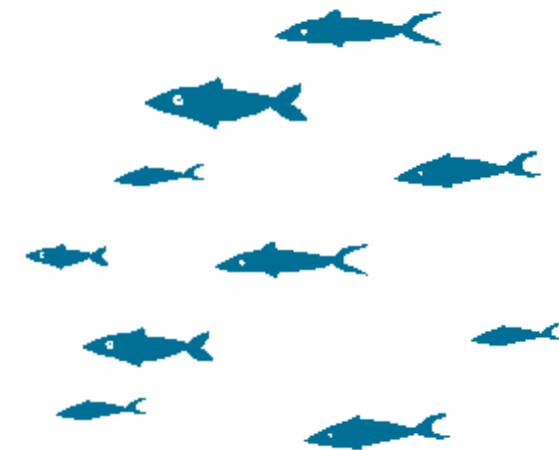
Jeg vil faktisk gerne nævne tre oplevelser.

Den første er åbningen på Islands Brygge i 2015, hvor jeg var ansvarlig for legeworkshops med højskoleelever. Der var fuld aktivitet, glæde og smil, og både elever, undervisere og tilskuere blev opslugt af legen. Det hele kulminerede med, at alle børnene sendte balloner i røde, hvide og blå farver mod himlen, og så var projektet officielt i gang, og det var smukt!

Så er der alle skattekurserne ude i værtsbyerne. Jeg vil fremhæve kurset i Dragør, hvor lærerne kom med energi og lyst til at lære, og dagen gik op i en højere enhed med samarbejde på tværs og inspiration til mere leg på skolerne.

Den tredje oplevelse er afslutningsfesten i 2018 med alle ansatte på Legeskibet gennem tiden, både skibsfolk og legematroser. Vi startede selvfølgelig med leg, og det der slog mig, mens vi legede, og jeg blev faktisk lidt rørt, var det helt unikke fællesskab mellem legematroser og skibsfolk. Det var intet mindre end en magisk aften på Reffen.

Til slut vil jeg også gerne nævne den dedikation til Legeskibet, som jeg har oplevet fra projektleder og koordinator. De har lagt så mange timer, døgnnet rundt, for at få dette projekt til at lykkes – og det må man sige, at de har gjort til bravur!



MIRA

FAKTA OM MIRA

LOA: 27,50 m

Bredde: 5,05 m

Dybdegang: 1,95 m

Sejlareal: 270 kvm

Besætning: 2

Passagerer: 22

Tomastet jagtrigget skonnert
Det største, ældste og smukkeste skib i Christianshavn

Bygget i 1898 ved Rasmus
Møllers værft i Faaborg

Skipper: Jess Pedersen

En del af De Forenede Sejlskibe
sammen med Lilla Dan og
Skonnerten Halmø

Kendt for friskbagte boller
hver morgen

Skipper Jess Pedersen fortæller om skonnerten Mira

Mira har været Legeskib i nogle af de smukkeste egne af Danmark: Fra Hasle på Bornholm i øst til de vidunderlige fjorde omkring Haderslev, Skælskør og Mariager og herudover mange andre havnebyer.

Før lastbilernes tid

Mira blev bygget til at sejle gods i hele Danmark. Det var før lastbilernes tid.

Mira var dengang en sejlførende skonnert uden maskine. Maskinen kom først i 1935 og gjorde det muligt at nå frem med gods, selvom vinden var svag. En flok hippier købte skibet i 1970, og i 1974 begyndte hun at sejle som charterskib. Den nuværende ejer er, Wilders Plads Ejendomme, som har til huse på Christianshavn, hvor skibet også overvintret.

En hurtig dame

Mira er kendt i hele kongeriget som en hurtig dame.

For sejl passerer vi 10 knob. Hun er hurtig og sejler godt i stærk blæst og let brise. Hun er bygget af Møller, som var fantastisk til at bygge hurtige, velsejlende skibe. Hans håndværk var efterspurgt i hele landet.

Og en hel flaske rom

Mira sejler med ægte hvid rom, som under sejladsen bliver vugget i egetræsfade.

Det er, som når solen skinner på en mørk dag – et fantastisk produkt, der ligesom Mira er smuk og uforfalsket – et råt stykke rav, som kan nydes uden bitter smag. Det er enkelt og godt.



Mira fragter over 100 liter rom, der skvulper rundt på det åbne hav. Det er en metode med rødder tilbage til 1500-tallet, hvor rom blev fragtet fra Vestindien til hele verden. Rommen på Mira er dog ikke fra Vestindien, men produceret i Nordjylland. Den er eksklusiv og har vundet guld ved verdens største romfestival i Miami.

Mira smiler, når børn kommer ombord

Mira elsker at være Legeskib, og hun smiler, når børn kommer ombord. Legematroserne er fantastiske til at skabe et univers med pirater, sørøvere og den sure kaptajn. Børnene er ved at besvime af spænding, når de kommer ombord. Thilde og jeg spiller selvfølgelig med. Jeg sad for eksempel på et tidspunkt i min salon, og pludselig stikker en unge hovedet ned og siger: "Hvor er du stor og gammel." Det er sgu sjovt. Børn er ligesom skibet og rommen: uforfalsket og helt ægte.



LEG STYRBORD BAGBORD OG OP I RIGGEN



Bliv enig om skibets kurs.

- Deltagerne går sammen i makkerpar.
- Makkerparrene kigger hinanden dybt i øjnene.
- Hver deltager slår hænderne på lårene og signalerer med armene, om de vil til styrbord, bagbord eller op i riggen.
- Vælger makkerparrene den samme vej, fejres det med high five.



FREDERIKSHAVN

- FRA VÆRFTSBY TIL VÆRTSBY

FAKTA

Frederikshavn Kommune

Befolkningstæthed: 93 indbyggere pr. km² (I det kommende Nordhavn i København skal der bo op til 11.000 indbyggere pr. km²)

Særligt kendetegn: Kultur som drivkraft for fællesskab og lokal identitet.

Frederikshavn var en af de første byer, der i 2015 henvendte sig for at få besøg af Legeskibet. Dermed levede byen op til sit slogan: "Fra værftsby til værtsby". Historien bag mottoet er ikke uinteressant for os på Legeskibet, og det skulle vise sig, at Legeskibet på flere måder er knyttet til havnebyen i Vendsyssel med landets mest populære borgmester.

Jan Michael Madsen, som er direktør i fonden "Tordenskiold i Frederikshavn", skrev til os i forbindelse med planlægningen af Tordenskioldsdage 2015. Han fortalte om en festival, der handler om identitetsskabende fortællinger og fællesskab med udgangspunkt i havnebyens maritime historie, ikke mindst byens orlogshistorie, og han ønskede, at Legeskibet skulle deltage.



Historien bag festivalen er stærk. Frederikshavn er Nordjyllands vigtigste industriby, og midtpunkt var i 100 år skibsværftet, som på sit højeste var Skandinaviens næststørste. Danyard hed værftet, da det lukkede med et brag i 1999 efter en katastrofal kæmpeordre på avancerede kemikalietankskibe. Med ét forsvandt 2.000 arbejdspladser, og det udløste – som man ofte ser – en art kollektiv depression i byen.

Der var brug for nye fortællinger, noget nyt at være fælles om i Frederikshavn, og i den forbindelse begyndte man at genfortælle storslåede dele af byens historie. Frederikshavn var nemlig i begyndelsen af 1700-tallet Tordenskiolds vigtigste søbase i Den Store Nordiske Krig mod svenskerne, og den historie dramatiserer man nu år efter år. Således genopfører omkring 1.000 frivillige imponerende slag i byens gader, på kajen og på vandet, og arrangementet tiltrækker hvert år et stort publikum fra nær og fjern. På Legeskibet fortolker vi den slags som identitetsskabelse gennem store fælleslege, og det er noget, vi kan lide.

Tanken bag projektet er, at den fælles fortælling kan skabe både fællesskab i byen og et solidt fundament for et stærkt Frederiks-



Lilla Dan sejler stadig med den oprindelige maskine, en to-cylindret, to-takts Alpha Diesel, bygget i Frederikshavn i 1950. Lyden er ikonisk tuk-tuk, tuk-tuk, tuk-tuk, og som små børn, der hører hjerterytme, lyttede de gamle maskinarbejdere bevægede. Aldrig har vi haft så mange store mænd på besøg som i Frederikshavn.

havn i fremtiden. Et af målene er bl.a. at tiltrække nye investeringer og nye arbejdspladser, og det ser ud til, at det virker.

Danyard var et J. Lauritzen-værft og dermed ejet af Lauritzen Fonden, da det lukkede. Dette bånd til Frederikshavn blev vi først bevidste om, da vi besøgte byen igen i 2018 – denne gang var vi inviteret til at deltage i Maritim Festival, der blev afholdt i forbindelse med byens 200 årsjubilæum som købstad.

Legeskibet blev først budt velkommen af borgmester Birgit Hansen, og gennem hele arrangementet blev vi serviceret som aldrig før af skibenes utrættelige kontaktperson, Erik Sørensen. Jubilæet var i sig selv et fantastisk arrangement, og vi blev især inspirerede af, hvordan kommunen insisterede på, at festen var for alle. Det er måske en lille ting, men det vækker respekt, at de valgte én pris for alle på 50 kr. for at deltage i jubilæumsfesten med mad, koncerter og det hele. Ikke noget med VIP-borde og særbehandling i Frederikshavn.

Undervejs fik vi besøg af Lauritzen Fonden, og det var i den forbindelse, at vi fik historien om, hvordan fonden valgte at blive i Frederikshavn efter Danyards konkurs og investere markant i nye initiativer via Frederikshavn Maritime Erhvervspark, FME. Det tog mere end et årti at rejse sig, men kultur og investeringer har gjort, at Frederikshavn som by igen har selvtillid.

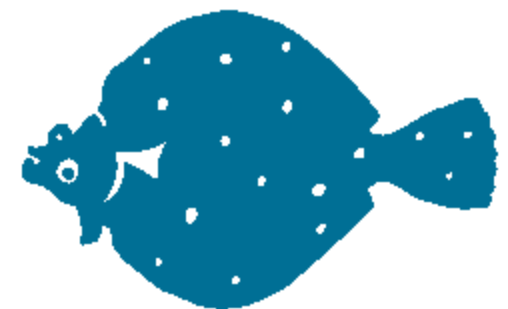


Under byjubilæet i 2018 kunne Kronprinsen derfor lægge til med kongeskibet og indvi en kæmpe havneudvidelse, bl.a. til ophugning og genanvendelse af boreplatforme, og i dag er der flere arbejdspladser på havnen end nogensinde tidligere.

Det er en vigtig historie om, hvordan Frederikshavn i stedet for at skære ned i krisetider valgte at investere i kultur, identitet og fællesskab. Den historie er værd at fortælle, også uden for Frederikshavn Kommune.

I samme uge som byjubilæet afholdt Frederikshavn Kommune en ambitiøs tredages konference om leg for de yngste børn. Konferencen "Barndommens Gade" i Skagen satte blandt andet fokus på medarbejderdrevet udvikling af den pædagogiske praksis i relation til leg, og det er lige den form for udvikling, vi på Legeskibet og Gerlev Center for Leg & Bevægelse forsøger at inspirere til i hele landet.

I Frederikshavn smelter således drivkræfter som kultur, historie og fællesskab sammen med på den ene side en insisteren på at servicere alle fair og lige og på den anden side en forståelse for leg og ungekultur. Dermed er Frederikshavn rigtig interessant som samarbejdskommune for Legeskibet og Gerlev, også i fremtiden, og vi håber at få anledning til at arbejde videre med at forankre en levende legekultur i det nordjyske.





NORDHAVN 2015





HAVNEN SOM MØDESTED

De fleste i Danmark kender den der trang til lige at kigge forbi havnen. Der findes ikke et byrum, som fascinerer og appellerer så bredt som havnen, eller et sted, hvor vi hellere vil spise en is og gå en tur sammen. Hvordan kan det være, og hvad kan vi bruge det til?

Danmark er en søfartsnation. Så meget ved vi. Det samfund, som vi har i dag, og de byer, som vi har, er i høj grad skabt i kraft af aktivitet på havnene. Havnebyernes grundfortælling og DNA starter ved vandet – det samme gør vores velstand og vores nye idéer.

Danmark er også et ørige, og øboere har instinktivt en forståelse for, at uden udveksling med den omgivende verden går vi til grunde. Vores verden ender ved havnekanten, lige dér hvor resten af verden begynder. Men havnen er ikke en endestation, for havet er en adgangsvej for det stof, som de store eventyr er gjort af. Havet forbinder os, og vi kan sejle fra Nykøbing Mors til Tahiti, hvis vi tør.

På havnen kan vi forbinde os med vores fortid, forstå vores nutid og drømme vores fremtid. Det er et sted, som betyder noget for os alle sammen, bevidst eller ubevidst, og derfor er det et særligt godt sted at mødes og dyrke fællesskab på alle mulige måder – i fest, i kultur, i bevægelse, i fordybelse og i leg.

Det er Legeskibets budskab: Havnen er skabt som et mødested – brug den til identitetsskabende fællesaktiviteter med udsyn og udgangspunkt i gode fortællinger og lyslevende legekultur.



HELSINGØR

- LEG OG MARITIM KULTUR

På mange måder kan man sige, at Helsingør har fungeret som en anden hjemhavn for Legeskibet. Vi har besøgt Helsingør alle fire sæsoner, og ingen andre steder har vi oplevet større interesse for den lege- og fællesskabskultur, som Legeskibet formidler. Det har ført til mange selvstændige projekter og indsatser, herunder en årligt tilbagevendende legedag for alle elever på 6. årgang og – ikke mindst – Drømmeskibet, som åbnede i 2018. Fire visionssejladser har været omdrejningspunkt for samarbejdet:

2015: Visionssejlad om visionær havneudvikling

Udgangspunktet i Helsingør var en arkitektonisk ren, men helt tom havn med stille vand, som Kronborg smukt kunne spejle sig i. Samtidig, en udbredt erkendelse af, at selvom her var flot på stille dage, så var vi meget langt fra visionen om Kulturhavnen som centrum for, ja, kultur. Resultatet af vores visionssejlad blev, at Legeskibet fulgte op med inspiration til mere leg på Kulturhavnspladsen – et større projekt, som markerede begyndelsen på et flerårigt samarbejde omkring legekultur i Helsingør.



2016: Visionssejlad om leg og bevægelse på Kulturhavnen – og i andre byrum

Denne visionssejlad skabte grundlaget for et samarbejde om en paneldebat på Legeskibet ved Folkemødet på Bornholm i 2016. Debatten handlede om visionær havnebyudvikling, og Henrik Møller repræsenterede Helsingør. Debatten blev den konkrete anledning til projektet Historiske Træskibsdage i Helsingør 2018.

2017: Visionssejlad om Historisk Havn Helsingør

Et stærkt hold af bl.a. politiske udvalgsformænd og museumsfolk satte for alvor gang i visionerne om Kulturhavnen som nationalt centrum for maritim kultur. Det har Helsingør været i 400 år med Øresundstold, og nu skal den maritime kultur i spil igen som udgangspunkt for liv og fællesskab i byen. Sejladen kom til at markere startskuddet for en proces, som siden førte til etableringen af træskibshavnen i dokken foran Kulturværftet, samarbejde med Nationalmuseet om Fyrskibet “Gedser Rev” og “Hal 16”, Helsingørs nye maritime fællesværksted i den gamle værftshal.

2018: Historiske Træskibsdage i Helsingør

Skibstræf med 100 gamle træskibe i havnen, bl.a. i samarbejde med Træskibs Sammenslutningen, og 50.000 gæster hen over pinsen. Kæmpestore legedage, liv og fællesskab i Kulturhavnen. Visionssejlad om ungeskabt kultur og samarbejde mellem det nye §17 stk. 4 udvalg og Helsingør Ungeråd. Senere på året åbnede Drømmeskibet på M/S Søfart.



”

I Helsingør Kommune er udviklingen af det maritime, rekreative rum og lege- og bevægelseskulturen en vigtig indsats. Legeskibets besøg varer en uge og sætter spot på legen her og nu. Det er vi rigtig glade for. Men det samarbejde, der er opstået siden det første besøg i 2015, rækker langt ud over det fysiske sommerbesøg. Sammen med Legeskibet er vi fx i gang med at etablere aktiviteter og initiativer, der ansporer børn, unge og voksne i alle aldre til at mødes igennem leg og bevægelse i det offentlige rum. Vi har fx inviteret alle kommunens 6. klasser til “Leg på Kulturhavnen” i september 2016 og museernes “Sundtoldsmarkedet” sætter i august 2017 særlig fokus på leg.

Ida Wettendorff – børnekulturkonsulent, Center for Kultur og Turisme, Idræt og Medborgerskab



Uddrag af invitation til visionssejls om Historisk Havn Helsingør, maj 2017:

Historisk Havn Helsingør er et ambitiøst projekt. Det handler om at sætte Helsingør tilbage på Danmarkskortet som et kulturelt, maritimt centrum – som porten til Danmark og som porten til verden.

Den maritime kulturhistorie skal levendegøres, ikke bare i havnen, men også i hjerterne. Der er tale om en proces, som ikke er klaret på en dag eller et år, men som kræver en langsigtet og fælles indsats på tværs af havn, kommune, civilsamfund, kulturværft, museer, frivillige og foreninger.

Helsingør kender Legeskibet, som siden 2015 har gæstet byen i forbindelse med sommertogter rundt i hele landet.

Legeskibets mission er at sprede leg og bevægelsesglæde og inspirere til visionær byudvikling, som motiverer aktive fællesskaber, funderet i havnens stærke fortælling.

I år inviterer Legeskibet sammen med M/S Søfart og Helsingør Havne til en visionær proces om Historisk Havn Helsingør. Det er ønsket at samle de gode kræfter på tværs af byen og i fællesskab udvikle perspektiverne for Helsingør som maritimt kraftcenter i Danmark.



Uddrag af åbningstale ved projektleder (og formand for Træskib Sammenslutningen) Rasmus E. Casper i forbindelse med Historiske Træskibsdage i Helsingør, pinsen 2018:

Begavet genbrug

Begavet genbrug er noget vi kender til både i TS og i Helsingør. Begrebet kommer smukt til udtryk lige her på Kulturværftet og på Museet for Søfart. Vi ved godt, hvordan det var. Det var i sin tid en stor og modig beslutning at holde fast i det gamle i processen med at skabe noget nyt, men i dag vil jeg tro, at det netop er dét, der gør, at borgerne i Helsingør elsker deres kulturhus, og at gæster fra hele verden kommer til Helsingør for at gå på søfartsmuseum.

Udviklingen i havnen

Vi har fulgt udviklingen tæt de sidste år. Selv har jeg med Legeskibet besøgt Helsingør på alle fire sommertogter, og vi har gennemført tilbagevendende visionssejls om visionær havneudvikling, og vi har sammen med Sussanne Docherty og Henrik Møller debatteret det samme emne på Folkemødet.





For fire år siden konstaterede vi sammen, at I var kommet rigtig langt i Helsingør. Der manglede bare to ting: Der manglede skibe og liv i havnen! For enhver ved, at en havn uden skibe er som en have uden blomster; den er fin nok at sidde i på en solskinsdag, men uden farver, duft og liv.

Det har I – og nu også vi – fået gjort noget ved!

I 400 år var Helsingør centrum for maritim aktivitet i Danmark – Helsingør var porten til Danmark. I dag er vi her for at understøtte projektet om at genetablere Helsingør som maritimt center i Danmark. For at støtte op om det store arbejde, I gør, og den meget flotte udvikling, der er i gang.



LOKALPOLITIKER HENRIK MØLLER OM KULTURHAVNEN I HELSINGØR

**1. VICEBORGMESTER, FORMAND FOR KULTUR- OG TURISMEUDVALGET
I HELSINGØR KOMMUNE, MEDLEM AF SOCIALDEMOKRATIET**

Hvad er din relation til Helsingør?

Jeg er født og opvokset i byen, ja, jeg er faktisk tredje generation i byen, så jeg det, man kan kalde for en helsingoraner. Jeg har tilbragt hele mit liv i Helsingør, fra skole og gymnasium til mit arbejde på småkagefabrikken – og nu som politiker i Helsingør Kommune. Med en mor i Folketinget og en far i HK kan man vel godt sige, at jeg er flasket op med fagligt engagement og socialdemokratisk politik.

Hvad er din oplevelse af Helsingørs udvikling?

Jeg spørger tit mig selv, hvorfor jeg ikke har været mere ude, men jeg har en stor kærlighed til Helsingør, og jeg har været med under byens transformation. Jeg er vokset op i Helsingør som industriby: Småkagefabrikken, Asp-Holmblad, Wiibroe og selvfølgelig skibsværftet som byens helt store arbejdsplads. Dengang var Helsingør arbejdernes by. Senere lukkede de store virksomheder, og både arbejdspladser og identitet forsvandt. Helsingør og havnen skulle genfinde sig selv, men spørgsmålet var hvordan?

Hvordan gik Helsingør fra værft til kulturværft?

Efter lukning af værftet i 1992 var spørgsmålet altså: hvad nu? Det var daværende miljøminister Svend Auken, der gav os lov til at bygge ved havnen og Kronborg. Den eneste begrænsning var, at byggeriet skulle have et kulturelt og ikke et forretningsmæssigt formål. Dengang syntes vi faktisk, at det var øv, men i dag er vi taknemlige for, at vi ikke lavede, undskyld, jeg siger det, et nyt kø-





benhavnerområde med glasbygninger, som kun er attraktivt for folk med mange penge. Der er ingen tvivl om, at der kunne ligge afsindigt dyre lejligheder og flotte yachts ved Kronborg, men det ville være et lukket område uden liv. Vi er glade for, at vi tvang os selv til at tænke mødested og bibliotek som gratis tilbud, der betales over skatten og er for alle.

Der var ellers en heftig debat, da Kulturværftet skulle bygges. Det var faktisk et stormvejr, hvor det bare galt om at holde fast. Kritikken gik på, at stedet ville blive elitært og dødt, men der skete faktisk det diametralt modsatte. Borgerne har taget Kulturværftet til sig, og jeg tror, det er, fordi stedet har udviklet i et roligt tempo, hvor både havnen, bygninger og borgere har kunne følge med.

Vi vil have en havn med historie og sjæl

Da vi fik tilladelse til at skabe en kulturhavn gik kommunen, Realdania og Slots- og Ejendomsstyrelsen sammen om at udvikle den nye havn. Visionen var, at Kronborg skulle spejle sig i havnen – det skulle være en yndig havn. Men vi fandt ud af, at en yndig havn også er en kedelig havn. Vi skal huske, at vi har 400 års historie med Sundtolden og Helsingørs skibsværft – der har altid været aktivitet på havnen, og det skal der blive ved med at være. Vi vil have en havn med historie og sjæl!

Hvad er den politiske strategi for at gøre Helsingør Havn til kulturhavn?

Vi skal være klar over, hvad vi vil med området. Kulturhavnen har forskellige ejere og er præget af ildsjæle, der gerne vil sætte ting i gang, så det handler i bund og grund om det gode, stærke samarbejde. Politisk har vi satset på Kulturhavnen og i den forbindelse også været heldige. Fx har Museet for Søfart siden 1915 ligget på Kronborg, men i 2013 sagde vi ja til, at de måtte leje den gamle tørdok for 1 kr. om året med en kontrakt på 99 år. Dengang vidste vi ikke, at det ville blive Bjarke Ingels, der tegnede det. Nu er museet en stor succes for både søfarts- og arkitekturinteresserede, og det ligger flot sammen med Kronborg, Kulturværftet og havnen.

Legeskibet som bannerfører

Legeskibet har været bannerfører for liv på havnen. I kommer med noget visuelt og konkret, der skaber aktivitet på havnen. Det er ikke fint poleret, men det klæder havnen og er for alle.



Første gang Legeskibet kom til byen, tænkte borgerne: “Hvad er det dog for noget?” Men nu kender folk jer og prioriterer at komme på havnen. Både børn og voksne elsker det, og de går glade hjem. Min datter går til kor, og vi har talt om, hvor svært det er at synge, når du er sur, og det er det samme i legen. Den er som regel forbundet med glade følelser, og det skaber livsglæde. Leg er helt klart en vigtig del af havnens udvikling – og så skal vi også huske, at Legeskibet var et af de første træskibe, der lå i Kulturhavnen.

Træskibshavn i 2018

Vi sad til debat under Folkemødet på Legeskibet i 2016 og aftalte at lave en træskibshavn i 2018, og nu har vi lige afholdt pinsetræf med 100 træskibe fra hele Danmark. Borgerne har savnet den store begivenhed, der kunne vise, hvad havnen kan bruges til – det synes jeg, vi har fået.

Nu starter vi stille og roligt med at opbygge de maritime traditioner med udgangspunkt i ildsjæle, bl.a. med træskibe i havnen, det maritime værksted “Hal 16” og kapsejladsen “Øresund på langs”. Der er stor interesse fra borgerne, som er stolte over byen og havnen – og på mange måder er by og havn rykket tættere på hinanden.





SVENDBORG

- HAVNEN SOM CENTRUM FOR KULTUR OG FÆLLESSKAB

Svendborg betyder noget særligt for Legeskibet. For det første er Legeskibets flagskib, Lilla Dan, bygget på Frederiksø på Ring-Andersen Skibsværft og søsat i 1951. Lilla Dan var oprindelig skole-skib og tilknyttet Kogtved Søfartsskole i Svendborg frem til 2003, så alle de gamle søfolk på havnen kender skibet. Lilla Dan indleder fortsat hver sæson med et ophold på "Ringeren" i april måned, og dermed starter også Legeskibet sin sæson i Svendborg, når årets legematroser mønstrer til teambuilding sejlads – et tilbagevendende, intensivt tredages togt til København.

Samtidig er Svendborg måske den bedste case, vi har, på udfordringerne ved visionær havnebyudvikling. Vi var i Svendborg første gang i 2015 i forlængelse af Legeskibets deltagelse på årets "Fyn Rundt for Bevaringsværdige Sejlskibe". På en visionssejlad deltog daværende borgmester Lars Erik Hornemann. Vi diskuterede arbejdet med den store udviklingsplan "Fremtidens Havn", som blev godkendt i 2014 efter en lang, dramatisk proces, og vi forstod på Legeskibet, at havneudvikling faktisk er et emne, der kan afgøre et borgmestervalg i Svendborg!



Det handler om at finde den rette balance mellem en levende, autentisk havn og byens udvikling og ønsker om nye boliger, erhverv og rekreative funktioner. Læg dertil nyere udfordringer forbundet med klimasikring og konkrete løsninger på både ekstremt højvande og ekstreme nedbørsmængder – altså vand udefra såvel som indefra.

Helt særligt for Svendborg Havn er en usædvanlig stor gruppe af engagerede, frivillige medlemmer af mange forskellige maritime foreninger. De udgør en uvurderlig ressource i forhold til liv og sjæl på havnen, og sammen skaber de glæde for både byen selv og besøgende turister. Samtidig repræsenterer de en masse følelser, og folkestemningen skal man have respekt for, når man lægger planer for Svendborg Havn.





Uddrag af debatindlæg i Fyens Stiftstidende den 6. juli 2018 af Rasmus E. Casper

Svendborg Havn har på mange måder tjent som et forbillede, når vi på Legeskibet har forsøgt at inspirere andre havnebyer til at etablere identitetsskabende, autentiske havnemiljøer, som så igen kan motivere til flere aktive fællesskaber, maritim virksomhed og et rigt kulturliv.

Det Danmark, som vi kender i dag, er skabt i kraft af aktiviteter på havnen, og der findes ingen bymiljøer, der fascinerer så bredt som de autentiske havnemiljøer. Byens sjæl ligger i havnen, men alt for mange steder er sjælen solgt, sunket, hugget op eller dækket til med stål, glas og beton. Det skaber tomhed.

Vi har en lang række af vidunderlige, maritime miljøer fordelt rundt i landet, fx. i Marstal, Holbæk, Ebeltoft, Roskilde, Middelfart, Løgstør – og i Svendborg. Hver især formidler de en unik historie og en unik kultur, men samlet set udgør de et enestående, stærkt fundament for Danmark som søfartsnation.

Svendborg har en levende havn med et unikt antal foreninger og aktive frivillige. Der er desuden færger, værfter, charterskibe og kulturliv. Andre byer investerer hundredvis af millioner for at opnå noget, der minder om dét, Svendborg allerede har. Nu gælder det om ikke at tage det hele for givet.

I må i Svendborg genoplive ambitionen om at være et center for maritim kultur i Danmark. Et nyt og stærkt maritimt center med en bestyrelse, forankret på tværs af havnen, kan være med til at sikre, at Svendborgs hjerte banker mange generationer frem. Til fortsat inspiration for hele landet, men først og fremmest til gavn og glæde – og vækst og værdi – for alle i Svendborg.

Rasmus E. Casper

På besøg i Svendborg, juni, 2018.

FREDERIKSØ I SVENDBORG

Frederiksø er den gamle værftsø i Svendborg Havn, og den repræsenterer en historie, der rækker langt ind i forrige århundrede, og som har været helt central i forhold til byens udvikling. I dag er der fortsat masser af aktivitet på værfterne på øens nordlige del, mens tidligere værftsbygninger på den sydlige del er udlånt til forskellige kulturaktører. En del af disse aktører betaler ikke nogen nævneværdig husleje, til gengæld forpligter de sig til at bidrage med aktiviteter i forbindelse med forskellige begivenheder, som er åbne for alle. Det er en aftale, som skaber liv og glæde på havnen.

Cirkusrummet er en af disse aktører. Det er et kreativt, levende og legende frirum for børn, unge og voksne, som arbejder for “inklusion, motion, kreativitet, bevægelseskvalitet og idéskabelse i alle borgeres hverdag”. Cirkus som kunstform er i centrum – også på Legeskibet i de sæsoner, hvor Martin Spens og Peter Jørgensen fra Cirkusrummet har beriget projektet som legematrosor.

“Ønsket er ikke et storcenter eller lignende kommercielle aktører, som revolutionerer havnen, men derimod aktiviteter ud over hele havnen, som bygger videre på den helt særlige maritime kulturarv.” Kilde: Fremtidenshavn.dk



BONUSINFO

Svendborg er Danmarks første Cittaslow-certificerede by. Det betyder, at byen forpligter sig til en udvikling i retning af højere livskvalitet med fokus på værdier som kvalitet, bæredygtighed og lokale produkter. Det er en udvikling, der tager udgangspunkt i byens DNA og den fælles fortælling. For Svendborgs vedkommende spiller det autentiske havnemiljø en afgørende rolle i den sammenhæng.

”

“Leg med på kajen” har været et motto for mange af aktiviteterne på Frederikshavn de sidste par år. Her er der gang i et væld af midlertidige aktiviteter inden for kultur, outdoor og det maritime, både inde og ude.

Svendborg Kommune har formuleret en vision for ét lang, sammenhængende byrum hele havnen rundt. Det kalder vi Den Blå Kant. Her skal klimasikring, både i forhold til stormflod og skybrud, forenes med det gode byrum og et godt byliv. Legeskibet understøtter på bedste vis denne vision for Den Blå Kant: At gøre havnen tilgængelig for alle og skabe liv og aktivitet året rundt.

Klaus Johannessen, arkitekt for Svendborg Kommune

INFO OM SVENDBORGPROJEKTET

Svendborgprojektet er en selvstændig årsag til, at Svendborg er særlig interessant for Legeskibet. Projektet startede helt tilbage i 2007, og det handler om, at alle elever i 0.-6. klasse i byens folkeskoler skal have seks lektioner idræt om ugen, og sådan har det været siden 2012.

Projektet gennemføres i samarbejde med forskere fra SDU, og forskningsprojektet, som er det største af sin art i verden, beskæftiger sig med sammenhængen mellem skoleidræt og sundhed og – mest interessant for os på Legeskibet – sammenhængen mellem bevægelse og inklusion, social trivsel og indlæring.

Svendborgprojektet var en inspirationskilde til paragraffen om bevægelse i folkeskolereformen fra 2013, som pålægger skolerne, at alle elever i gennemsnit skal bevæge sig 45 minutter hver skoledag.

Det er som udgangspunkt er en rigtig god idé, men Undervisningsministeriet overså desværre den vigtige detalje, at indsatsen i Svendborg var skabt af engagerede idrætslærere, altså af praktikere på gulvet ude i skolerne. Top-down-fornemmelsen ved reformen har mange steder nedbrudt opbakningen til mere bevægelse blandt lærerne, og det er virkelig ærgerligt.

LEGESKIBETS BEDSTE RÅD TIL HAVNEBYER

Legeskibet har besøgt 56 forskellige byer 90 gange i løbet af fire år, og vi har gennemført 54 visionssejladser, hvoraf langt de fleste har handlet om visionær (havne)byudvikling i en eller anden form.

Her følger en samling af de mange gode idéer, projekter og idéer, som vi har hørt om, og nogle af vores egne bedste råd til havnebyer i Danmark.

1. Sæt farten ned!

Udviklingen af havnearealerne interesserer enormt bredt i havnebyer. Slip tanken om, at nybyggede boliger er svaret på alle økonomiske bekymringer i kommunen i dag. Indse i stedet, at disse arealer kan blive udgangspunkt for uvurderlige fællesskaber i morgen. Inkludér så mange som muligt i åbne udviklingsprocesser, og gør dem til meget mere end politiske ørkenvandring ved at hyre dygtige facilitatorer med sans for leg og fællesskab. Læs op på Cittaslow-konceptet (Svendborg og Mariager) om byudvikling der tager udgangspunkt i lokale fortællinger, lokal produktion og idéer, skabt af lokal kreativitet.

2. Skab lækre promenader langs vandet!

Lav brede, sammenhængende promenader, cykel- og kondistier med god belægning hele vejen langs vandet – ligesom Havnestien i Lemvig og promenaderne i Næstved og Haderslev. Og husk pullerter, el og vand og plads til besøgende skibe langs kajkanten.



3. Hold liv i autentiske funktioner på havnen!

Beskyt og bevar de gamle beddinge, værksteder og pakhuse på havnen. I Holbæk fx blev beddingen reddet i sidste sekund, men i dag er den centrum for et autentisk, maritimt miljø, som er et af byens største kulturaktiver – både indadtil og udadtil. På samme måde med Hobro Værft med formidling i verdensklasse eller Det Røde Pakhus i Skælskør, som i dag er et højt elsket kultur- og forsamlingshus.

4. Undgå høje ejendomme tæt på vandet!

Høje bygninger lukker af for vandet, og de inviterer ikke til ophold. Desuden kommer fremtiden til at dømme os hårdt for, at vi i disse årtier tillader byggeri af store uoriginale betonejendomme overalt i landet, værst i de største byer. Vil man alligevel have store bygninger, så sørg for, at de er smukke, og lav så ekstra brede promenader og broer langs vandet. Besøg Sønderborg, hvor beboerne langs vandet forstår at værdsætte havnelivet.

5. Havnen som inspirerende læringsrum

Brug havnen som inspirerende læringsrum for skoleelever i forhold til klima, miljø, håndværk, fysik, iværksætteri, transport, historie osv. Indgå samarbejder med lokale eksperter om formidling af havnens historie, og indret temalegepladser med udgangspunkt i disse fortællinger. Besøg fx Korsør og Hundested.

6. Havneskole og grejbank

Etablér havneskole med traditionelle sejlskibe som i Esbjerg, så alle elever i havnebyen på egen krop kan mærke, hvad dannelse til søs er for en størrelse. Gør evt. som Ungdomsskolen i Dragør, og kombinér havneskolen med en grejbank, så alle børn uanset baggrund får mulighed for at komme på vandet.

7. Bibliotek og borgerservice

Gør havudsigt til en menneskeret for havnebyborgere. Investér i et havnekulturhus med fx borgerservice, bibliotek, biograf, café, legeplads og gode faciliteter for opstartsprojekter, sådan som man har gjort i Aarhus, Helsingør og Middelfart.

8. Etablér en frihavn for sejlene kulturarv

Understøt maritime værkstedsfællesskaber og en levende træskibshavn. Alle elsker de gamle skibe og den kulturarv, de formid-



ler. Skibene dufter og pynter, og de vækker minder og drømme, og fællesskaberne omkring dem er yderst inspirerende. En frihavn for sejlene kulturarv er et samlingspunkt for hele byen, og kunne kommunen ikke bruge en skønnert til repræsentation og socialpædagogisk arbejde som fx Marilyn Anne i Struer?

9. Skab åbne, offentlige byrum med plads til eksperimenter

Eksperimentér med dansescene, morgenyoga, musik og byfest med langborde og pil-selv-rejer på havnefronten. Arbejd med midlertidighed, og prøv indhold af som i Horsens. Væk borgernes kreativitet og virkelyst med workshops og byggeleg, og prøv konceptet fra Svendborg med billig husleje til kulturaktører mod bidrag i form af aktiviteter for alle.

SYV SPØRGSMÅL TIL SKIBENES BESÆTNING

My og Lorentz fortæller om at være besætning på et legeskib

Hvad var det første I tænkte, da I hørte om Legeskibet?

Fantastisk, at vi får lov til at lave noget andet, noget nyt og noget som afveksler fra den typiske brug af et charterskib.

Frygtede I en flok legelandkrabber, der ikke kunne begå sig på et skib?

Nej, alle kan lære at begå sig på et skib. Det var fedt at have flere hænder til manuelt at hive ankeret op, sætte flere sejl osv. I starten frygtede vi, at legematroserne manglede forståelse for, hvordan skibet fungerer som en helhed, men det blev hurtigt bedre.

Hvordan er det at dele skib med en legebesætning?

Det fungerer godt, når man hurtigt italesætter problemerne ved at bo tæt og småt. Fx oprydning på banjen og andre fællesområder. Folk er hurtige til at indrette sig til forholdene, men der er altid overraskelser undervejs.

Hvad er jeres yndlingslegeskibsby?

De byer, som vi husker som særligt gode, er de byer, hvor havnen ligger tæt på byen, og hvor der er god plads til Legeskibets opstilling. De sjoveste byer var helt sikkert dér, hvor vi var en del af et større arrangement, som fx Rumregatta og Nakskov med pinsestævnet i 2016.

Nævn en yndlingsleg fra legeskibet?

“Putins nosser” på banjen!



Hvad har været det sjoveste på Legeskibet? Og det værste?

Introturene, forhalingsturene og at bo sammen med legebesætningen var en fest. Det værste var, at vi sejlede så lidt til daglig. Til gengæld kom vi langt omkring og besøgte byer, som vi ellers aldrig ville have besøgt.

Hvad har I lært af Legeskibet?

Lorentz: Jeg er blevet et mere rummeligt menneske i løbet af de år, men også mere konsekvent i mine udmeldinger.

My: Vi har faktisk altid leget meget på skibene, men jeg har lært, hvorfor leg er vigtig.

Lorentz var matros på Lilla Dan i 2015 og bedstemand (dvs. styrmand) i 2016. I 2018 var han bedstemand på Halmø. I dag læser han til kystskipper i Marstal.

My var matros på Lilla Dan i 2016 og bedstemand i 2017. I dag er hun elev på Kunsthøjskolen på Ærø.



LEGEKULTUR OG MEDBORGERSKAB

Legeskibet sejler rundt i hele Danmark og spreder leg og glæde. Undervejs studerer vi de danske havnebyers kulturliv, og især undersøger vi kommunernes tilgang til medborgerskab: Hvordan fungerer samarbejdet mellem borgere og beslutningstagere i kommunerne? Hvordan får kommunerne inddraget de unge?

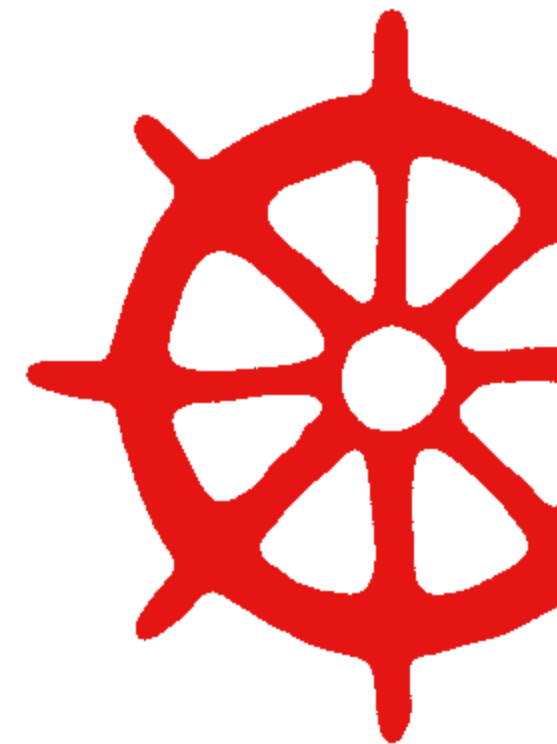
Fra embedsmand til legekammerat

Aktivt medborgerskab, borgerinddragelse og borgerskabt kulturliv er på dagsordenen i de fleste af de kommuner, som Legeskibet besøger. Et eksempel er Dragør Kommune. I Dragør har kommunalbestyrelsen godkendt en strategi, der skal styrke det aktive medborgerskab. Det kunne udvikle sig til en hel bevægelse om medborgerskab i Danmark.

Strategien indebærer, at det skal være lettere for borgerne at få kontakt med kommunens ansatte. Samtidig får de ansatte mere tid til at lytte til borgerne og støtte op om deres initiativer. De ansatte skal således snarere se sig selv som borgernes gode legekammerater frem for som kommunale embedsmænd. Det synes vi om på Legeskibet.

Generelt oplever vi, at alle i kommunerne, både borgere og beslutningstagere, efterspørger nærdemokrati, mere og bedre borgerinddragelse og kortere afstand mellem borger og administration. Målet er alle steder at skabe stærke fællesskaber og bedre muligheder for at bidrage positivt til byens udvikling.

Arbejdet med ungeinddragelse i kommunerne handler også om bosætning. Mens de fire-fem største byer i Danmark arbejder på at skaffe boliger nok til de voksende befolkninger, så må stort set





THISTED - UNGE FOR DE UNGE

alle andre byer lægge strategier for bosætning. Hvordan tiltrækker man ressourcer stærke borgere, nyuddannede familier, som bidrager med både børn og skatte kroner?

I den sammenhæng er det klart, at det er vigtigt, at de unge bliver hørt, og at de føler, at de er en del af et fællesskab i kommunen. Det betyder nemlig, at der er en større sandsynlighed for, at de søger tilbage til deres gamle hjemstavn, når de er færdige med at studere i storbyerne og skal til at stifte familie. Alene af den grund burde enhver mindre by i Danmark arbejde langt mere seriøst med børne- og ungeinddragelse. De unge skal simpelthen føle, at de er en del af et aktivt fællesskab, og at kommunerne faktisk hører på dem og er med til at realisere de unges gode initiativer.

Mere inddragelse, men hvordan?

Peter, som har været legematros i to sæsoner, sætter spørgsmålstegn ved, hvorfor begrebet inddragelse, herunder unge-, voksen- og pensionistinddragelse, overhovedet eksisterer. Han svarer selv: "Fordi det ikke sker naturligt og af sig selv, hvilket bør give anledning til undren!"

Peter rammer essensen af Legeskibets tilgang til borgerinddragelse. For inddragelse af borgere, ung som gammel, handler i høj grad om at dyrke en kultur, der muliggør, engagerer og inspirerer til deltagelse i lokalmiljøet. Det aktive medborgerskab må simpelthen kultiveres, vandes og gødes, indtil det springer ud og selv sætter nye frø.

Mange kommuner ønsker at gøre deres byer attraktive for unge. Man investerer timer, penge og ressourcer på at inddrage de unge med en vision om at skabe "det gode ungeliv". Men hvordan engagerer man egentlig de unge på bedste vis? Legeskibet besøgte ungdomsrådet URT i Thisted og blev en del klogere.

I slutningen af 1980'erne besluttede en gruppe venner i Thy at holde koncerter for andre unge. Gruppen skabte et attraktivt ungdomsmiljø og et godt fællesskab gennem kulturelle arrangementer. Senere fik de navnet Ungdomsrådet Thy, URT.

I dag har URT over 300 betalende medlemmer og består udelukkende af frivillige unge, der arrangerer og afvikler aktiviteter og koncerter i lokalområdet. I dette arbejde er URT-huset et vigtigt omdrejningspunkt:

"Vi vil give de unge et mødested – et sted, hvor de kan være sammen med venner og møde andre unge fra byen. Ofte mangler unge et sted at være, og vi ser URT-huset som et godt mødested for alle unge," fortæller formand for URT, Laura Gade.

FAKTA OM URT

URT for Ungdomsrådet i Thy

Danmarks ældste ungdomsråd med 25 års erfaring

Ca. 300 betalende medlemmer

Holder til i URT-huset, som bl.a. byder på koncerter og fællesspisning

Medlem af paraplyorganisationen Spillestedet Thy.





Gode råd til unge fra URT

- Det vigtigste er at have det sjovt sammen
- Hold fester for jer selv
- Sørg for at have masser af kaffe til møderne
- Lad endelig møderne køre ud ad en tangent
- Søg fonde og kommunale midler
- Spørg efter hjælp
- Få en idé og prøv det

Gode råd til kommunerne fra URT

- Støt initiativerne, men lad være med at forsøge at kontrollere og styre dem
- Giv plads til de unges egne idéer og aktiviteter
- Lad unge opsøge jer og ikke omvendt
- Gør opmærksom på, at I sidder klar til at hjælpe



Vi – som politisk system kan ikke få noget til at ske i URT. Vi kan spørge URT til råds, men vi kan aldrig stille krav til dem. Der er faktisk mange ting, som kan gå galt, når politikerne blander sig.

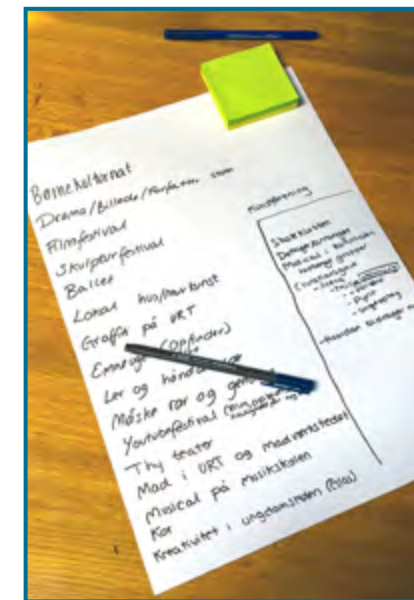
Sagt under Legeskibets visionssejlad med politikere fra Thisted Kommune.

Men hvordan får man unge til at tage ansvar og del i de praktiske opgaver som fx booking af kunstnere, oprydning efter fester, fondsansøgninger, bestyrelsesmøder og medlemsregistrering?

“I vedtægterne står der, at vi varetager de unges kulturelle interesser, men det er ikke derfor, vi er med. Vi er med i ungdomsrådet, fordi vi kender andre unge i rådet og gerne vil musikken. Samtidig får vi gode venskaber og lærer at tage ansvar,” fortæller Mads Bakke Nielsen, forhenværende formand i URT. Han dedikerer nu sin tid til den landskendte festival Alive, der udspringer fra netop URT.

Mads Bakke Nielsen fortæller, at jo mere du deltager i URT's arrangementer, desto mere involveret bliver du i udviklingen af ungdomsrådet og huset. De vigtigste ingredienser i den opskrift er venner, et mødested og fælles oplevelser. De ingredienser har bl.a. ført til, at URT er med i projekter som et månedligt madfællesskab, støttet af Nordea-fonden.

“Vi inviterer alle i kommunen, ung som gammel, til mad én gang om måneden, helt gratis. I ordningen har vi fået økonomiske midler til at renovere vores køkken og til at købe økologiske samt lokale råvarer,” fortæller Laura Gade.



Legeskibet inviterede URT og andre unge fra Thisted Kommune til en visionssejlad om kommunens nye kulturmiljø, KulturRummet. De to store spørgsmål på sejladen var: Hvordan kan kulturen understøtte et godt ungdomsliv, og hvilken rolle skal og vil de unge selv spille i kulturmiljøet?

DESIGN, LEG & UNGEINDDRAGELSE

Plant et frugttræ pr. beboer til lokal vareproduktion, etabler farvede solceller på tagene, udvikl et underjordisk biogasanlæg med sortering af affald og genbrug, skab en bilfri bydel. Det er nogle af de mange visionære idéer til fremtidens bydel, Nordhavn, i København.

Idéerne kommer altså hverken fra byplanlæggere eller politikere, men fra de unge i Københavns Kommune. Det er et godt eksempel på, hvilken ressource de unge er, og hvorfor det er vigtigt at få dem med i udviklingen af de danske byer. De unge er nemlig både nytænkende og kreative. De unge skal være bevidste om nærdemokratiet i lokalområdet og vide, hvordan de kan påvirke beslutningstagerne i deres by.

På Legeskibet inviteres de unge til en designproces, der handler om at gøre deres by til den bedste by for unge mennesker. Den vigtigste ingrediens i den proces er leg. Leg skaber latter og smil, og det gør det nemmere at arbejde sammen. Vi kobler kreativitet til



kroppen, og i legen bliver kroppen en ressource og katalysator for de gode idéer. Vi skal altså ikke bare tænke ud af boksen – vi skal lette rumpetten, komme helt ud af boksen og gøre kroppen til en aktiv medspiller!

På Legeskibet inviteres de unge til at dele ud af deres gode idéer til, hvordan man skaber et levende byrum for de unge. I Dragør arbejder vi for eksempel med unge, der ønsker at skabe et fælles mødested i byen på tværs af de lokale skoler. Målet er at skabe social trivsel og fællesskab. De unge sætter dagsordenen, og gennem den kreative proces på Legeskibet gør de hinanden bedre. Nogle er gode til idéer, mens andre kvalificerer og visualiserer idéerne ved hjælp af byggematerialer som pap, skumgummi, tape, tusser, piberenser osv. De unge gennemarbejder deres idéer, og til sidst fremlægger de idéerne for byens beslutningstagere.

Det vigtigste ved "Design, Leg & Ungeinddragelse" er lige så meget den bevidsthed, som de unge udvikler omkring at kunne bidrage med værdifulde idéer, som det er idéerne i sig selv. Det er selve processen, de unges refleksioner, deres samarbejde og den legende tilgang, som skaber værdi. Det er det, som er kernen i Legeskibets arbejde med de unge.

Når Legeskibet inviterer til "Design, Leg & Ungeinddragelse", skaber vi et kaotisk læringsrum, hvor de unge gennem en legende, opfindsom og kreativ tilgang arbejder med virkelige udfordringer. Det er udfordringer, der ikke altid kan løses med stringent logisk tænkning, men derimod netop ved, at de unge leger, forsøger, skaber, nedbryder og bygger op igen – i fællesskab.

2150 NORDHAVN - EN NY BYDEL I KØBENHAVN

Nordhavn har længe været borgmesterens bedste svar på to af Københavns største aktuelle udfordringer: Den store befolkningstilvækst og finansiering af Metroringen.

Fra 2006 til 2017 er indbyggertallet i København steget med 20 % fra 501.000 til 602.000. Det svarer til godt 9.000 indbyggere per år. I 2050 forventes et indbyggertal omkring 790.000. Det har skabt et massivt behov for boliger – ikke mindst, hvis priserne skal holdes på et niveau, så også den store middelklasse har råd til at bo i hovedstadsområdet.

Nordhavn er et særligt attraktivt område for både kommende borgere og virksomheder – ikke mindst på grund af den centrale beliggenhed. Der er derfor vedtaget en masterplan, som potentielt giver plads til 40.000 indbyggere og et tilsvarende antal arbejdspladser, fordelt på Nordhavns 3,6 km². Det er ikke så få mennesker. Til sammenligning bor der 30.000 mennesker på 453 km² i Nordfyns Kommune, en anden af Legeskibets gode samarbejdspartnere.

Masterplanen fik i sin tid meget omtale i pressen. Den var ambitiøs, både i forhold til bæredygtighed, mangfoldighed og livskvalitet. Men i takt med at matriklerne i disse år udvikles, stiller flere

spørgsmålstegn ved, om byudviklingen egentlig lever op til ambitionerne, eller om hensynet til bygherrerne og deres store investeringer trumfer f.eks. bæredygtigheden, når regningen for Metroringen samtidig skal betales. Det spørgsmål optog i høj grad de elevrødder, som deltog i Design, Leg & Ungeinddragelse om udviklingen af Nordhavn, som Legeskibet arrangerede i samarbejde med By & Havn.

Genopliv visionen om verdens mest bæredygtige moderne bydel!

Læs de unges masterplan for Nordhavn

Elevrødder fra Heibergskolen og Ingrid Jespersen deltog den 19. september 2017 i "Design, Leg & Ungeinddragelse" Fokus var på ungeinddragelse i udviklingen af Nordhavn. Her er et uddrag af elevrøddernes kommentarer og deres konkrete idéer til en masterplan for Nordhavn.

● Verdens mest bæredygtige moderne bydel

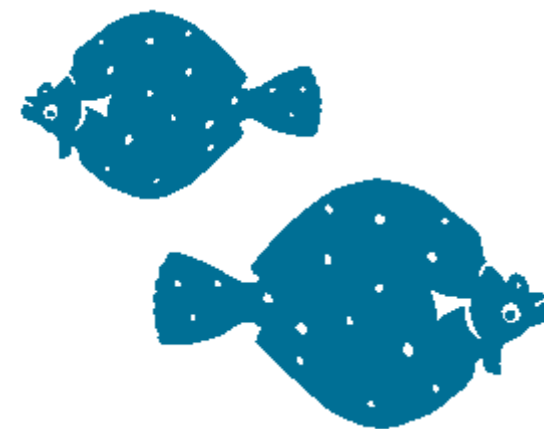
"Skulle Nordhavn ikke være verdens mest bæredygtige, moderne bydel? Det kan vi ikke se, når vi kigger rundt. Det ser faktisk ud som om, at der – når det kommer til stykket – tages større hensyn til bygherrens ønsker om at maksimere sit overskud end hensyn til bæredygtighed. Det er heller ikke noget, som fylder særlig meget i kommunikationen omkring Nordhavn, som i stedet fokuserer på den unikke beliggenhed og den gode udsigt."

● Verdens mest avancerede affaldshåndteringssystem

"Kunne man ikke etablere verdens mest avancerede affaldshåndteringssystem, hvor f.eks. alt biologisk affald omsættes direkte til biogas i et anlæg under jorden, som samtidig producerer varme til bydelen?"

● Der skal vokse lige så mange træer i Nordhavn, som der bor mennesker

"Kunne man ikke lave en klausul, der går ud på, at der skal vokse lige så mange træer i Nordhavn, som der bor mennesker? Hvis vi beplanter veje, parker, mellemrum og hustage med frugttræer, så kommer der på sigt både lokalt produceret frugt til bydelen og et tilskud af biologisk materiale til biogas."



- **Bydelen er selvforsynende med energi**

”Det skal være en betingelse for Nordhavn, at bydelen er selvforsynende med energi. Derfor skal alle tage have solceller, og for at skabe opmærksomhed omkring, hvad vi gør, lægger vi et farvefilter over solcellerne, så der danner sig et symbol på bæredygtighed, når man ser bydelen fra luften.”

- **Kæmpe offentligt tilgængeligt kulturhus**

”Der skal være et kæmpe offentligt tilgængeligt kulturhus på en af de bedste placeringer ud til vandet. Det er vigtigt at markere, at Nordhavn er åben for alle. Man kan finde inspiration hos DOKK1 i Aarhus, som både rummer bibliotek, borgerservice, teatersal, legepladser og kontorer.”

- **Der skal også være plads til slum**

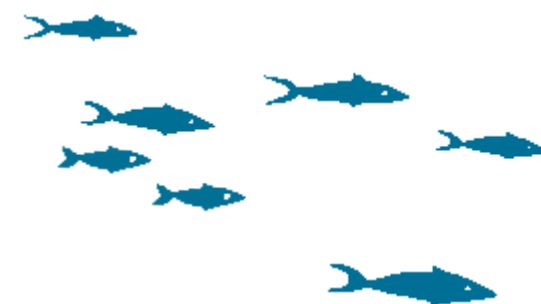
”Nordhavn må ikke blive en ghetto for de mest velhavende. Selvom salg af byggegrunde skal skaffe penge til metrobyggeri, som også er vigtigt, så skal der være plads til andre grupper: Studerende, mennesker med handicap, ældre og almindelige børnefamilier. Andelsboligforeninger med stærke værdier kan være en mellemting. Og så skal der også være plads til noget slum. F.eks. kunne man gøre noget ud af at bevare området omkring fiskerihavnen, som bidrager med en masse autentisk kultur.”

Legeskibet besøgte Nordhavn første gang i forbindelse med Kulturhavn Festival i 2015. Kulturhavn ønskede en stærk aktivitet for at inddrage Nordhavn som en ny del af festivalen, og de havde bemærket Legeskibet. Vi var i første omgang bekymrede for projektet. Vi havde i udgangspunktet håbet på en placering i Havnegade, tæt ved den forsinkede inderhavnsbro, og Aarhusgade-kvarteret, som på det tidspunkt var én stor byggeplads, virkede ikke særlig indbydende. På den anden side var det også spændende at komme ind under huden på byudviklingen i Københavns nyeste bydel, og vi endte med at takke ja.

Lilla Dan skulle ligge ved den gamle sandkaj foran Göteborg Plads og under Portland Towers. Portland Towers er Aalborg Portlands gamle cementsiloer fra 1979, som blev bygget om i 2013-14. Det var et af de første, færdige kontorbyggerier i den nye Nordhavn. Kontorlokalerne er bygget uden på den gamle silokonstruktion, og den nederste etage ligger svimlende 24 meter over gadeplan, så alle kontorerne har god udsigt. Blandt andre har Dansk Standard adresse her.

Vi har på Legeskibet mange gange talt om, at det er sværere at samarbejde med de store byer end de mindre havnebyer i provinsen. Nordhavn var særligt slem. By & Havn stod for alt det praktiske omkring Kulturhavn Festival, og de var vist ikke vant til den slags projekter. I hvert fald sendte vi fire gange så mange mails frem og tilbage, end vi normalt gør i dens slags sager, og det fortæller noget om, hvor kompliceret forløbet var. By & Havn er dog undskyldt, for det var vitterligt kaotiske forhold, som herskede i området, med adskillige kæmpestore igangværende byggeprojekter.

Helt anderledes velorganiseret var det, da vi vendte tilbage til Sandkaj i september 2017. Kultur Østerbro havde overtaget koordineringen, og vi afviklede i fællesskab en af de mest succesfulde Store Legedage med godt 2.500 besøgstimer. Byggerierne omkring Göteborg Plads var færdige, caféer var etablerede, og Netto havde lige åbnet en afdeling. Desværre var træbryggen foran pladsen, som helt bogstaveligt bygger bro mellem land og vand, ikke dimensioneret til skonnerter. Halmø måtte ligge ved kajakøen til fordel for badedyr og småbåde. Østerbro har fået en dejlig solbeskinnet promenade med udsigt til FN-Byen, og det er nu helt normalt at blive stoppet på kajen af opsøgende ejendoms-mæglere.



Design og Leg workshop med Legeskibet

Der var blå himmel, sol og god vind til at sætte sejl i, da elevrådene fra Ingrid Jespersens gymnasieskole og Heibergskolen tirsdag morgen mødte op i Nordhavn for at give deres bud på, hvad der er vigtigt at have med i byplanlægningen af den nye bydel. Eleverne skulle først introduceres til, hvordan man udvikler et byområde, og bagefter skulle de så selv udvikle idéer til et aktivitetsområde i Nordhavn.

Legeskibet stillede med legematroser, legeadmiral og legeofficer, og de satte straks flere lege i gang, så de morgentrætte kroppe blev vækket, og smilene indfandt sig hos de unge mennesker. Til lyden af motorstøj og høje brag fra Nordhavns byggepladser gik turen til udstillingen "Himmel og Hav" i The Silo. Her fortalte Jane og Sarah eleverne om Nordhavn og byplanlægningen, og de beskrev, hvor vigtigt det er at få børn og unge med ind i denne proces. Sarah og Jane havde på forhånd udvalgt en matrikel, som dengang stod tom, og det var nu de unges opgave at udvikle idéer til, hvordan dette område kunne bruges til rekreative aktiviteter. Idéudviklingen skulle foregå på åbent hav, så mens solen stadig skinnede, stævnedes Legeskibet ud, og mandskab og elever fik i fællesskab sat sejl.

Kaptajnen, Martin, fortalte om skibets historie og forklarede, hvordan et område som Nordhavn i gamle dage ville være blevet bebygget med hjælp fra sejlskibe, der ville transportere byggematerialerne. Der blev også øvet grundlæggende skibsterminologi på det 117 år gamle træskib, så alle lærte, hvad der er styrbord, bagbord, dæk og dørk, før idéudviklingen gik i gang. Oppe på dækket blev eleverne delt op i hold, og så skulle de lave en 'masterplan' for hele området. Det er et område, der i løbet af 40 år skal kunne rumme 40.000 beboere, og efter opfordring fra By & Havn blev bæredygtighed tænkt ind i byplanlægningen.

Under dæk skulle eleverne arbejde videre med det konkrete område, som By og Havn havde udvalgt. Udstyret med post-it-sedler og blyanter blev der tænkt, talt og idéudviklet. I par fremlagde de unge deres idéer for hinanden, gav feedback og valgte i fællesskab de bedste idéer ud, som de så arbejdede videre med i større grupper. Hver gruppe valgte den idé ud, som de gerne ville videreudvikle og bygge en model af. Der blev bygget modeller ud af skumsvampe, træpinde, pap og lim, og det blev til nogle interessante, brugbare og kreative forslag.

Mange af grupperne havde tænkt over, hvordan området skulle opfordre til fællesskab og inddrage borgerne, bl.a. gennem fællesspisning, brugerrevet biograf og etablering af bålpladser. Der var også fokus på, hvordan alle aldersgrupper skulle kunne være en del af fællesskabet, f.eks. med legeområder til de mindste, aktiviteter for større børn og unge samt udvalgte steder, hvor de ældre kunne nyde en rolig stund. En gruppe foreslog, at der for hver ny indbygger i bydelen skulle

plantes et frugttræ. Disse frugttræer skulle plantes langs veje, i parker og på bydelens tage og blive et kendetegn for den nye bydel 2150 Nordhavn.

By & Havn tog forslagene til sig, og de var meget positive over de unges engagement og gennemtænkte idéer. Legeskibet gjorde et fantastisk arbejde med at inddrage og engagere de unge mennesker. Det var en fornøjelse at se en flok Østerbro-unge sætte sejl, kaste sig ud i leg, både på land og til søs, og ikke mindst se dem byde ind med idéer og tanker om, hvad en bydel skal kunne rumme.

*Barbara Mauritson,
deltagende som repræsentant fra Kultur Østerbro*

”

Blot lige en glad tak for invitationen til vores elevråd. Vi er netop vendt hjem fra en helt igennem vellykket dag med "Legeskibet" og dets besætning. Også samarbejdet med By & Havn-arkitekterne var meget givende for begge parter. Eleverne var kreative og engagerede i arbejdet med byplanlægning, og så nød de tillige at kunne give en hånd med ombord på den skønne sejltur. For eleverne var det også et fint lærestykke i, hvordan gode idéer får ben at gå på – noget, de kan bruge direkte i elevrådsarbejdet.

*De bedste hilsner
Helle og Lene, Ingrid Jespersens Gymnasieskole*



KALUNDBORG

- FRA LUKKET HAVN TIL REKREATIVT OMRÅDE

FAKTA OM DEN

KOMMENDE

HAVNEPARK

De fire indsatsområder i havneparken i Kalundborg består af:

En central plads med leg, spil og scene

Vandkanten med ny havnepromenade og kajkant til skibe

Aktivitetszone og café

Pakhuset med bibliotek, koncertsal og teater samt fællesspisning

Legeskibet besøgte første gang Kalundborg i 2015. Det var samme år, som kommunen købte havnen tilbage og rev den gamle DLG-silo ned. Dengang var den gamle industrihavn en byggeplads, og Legeskibets containere kunne akkurat lige stå på kajen, mens legematroser satte gang i leg på parkeringspladsen. De næste tre år eksperimenterede kommunen med området som et midlertidigt mødested med fokus på leg og fællesskaber. I 2016 var Legeskibet forbi under Kongens Togt, og vi var med til at skabe en folkefest på pladsen. I 2018 genbesøgte Legeskibet byen med nyheden om, at erfaringerne med leg, fællesskab og brugerinddragelse har resulteret i 120 millioner, som skal bruges til at udvikle området i den kommende tid.

Ingen boliger, men plads til alle

“Vi lovede borgmester, Martin Damm, at der ikke kom boliger på havnen. Der skulle være respekt for havnen som et rekreativt område – et byrum og en ramme, som borgere og besøgende har lyst til at bruge,” fortæller Dennis Ravn, der er projektleder for Havneparken. Dennis Ravn har de sidste fire år arbejdet for mere borgerinddragelse i kommunen. Det har han gjort sammen med Cathrine Sin-



ding fra Kultur og Fritid og borgerne. For dem handler det om at indtage et rum, der ikke er styret af kommunen, men båret frem af borgernes initiativ.

De lokale aktører

“Vi har udviklet Havneparken med borgerne for at finde ud af, hvad en havnepark i Kalundborg skal bestå af og for at skabe ejerskab,” fortæller Dennis og tilføjer: “Nogle borgere mener, at inddragelse er en god idé, mens andre synes, det er politikernes opgave at lave en lokalplan for området. Specielt i starten blev borgerinitiativ betragtet som billig arbejdskraft, og det tog lang tid, før man blåstemplede idéen og området.”

Liv i byen

Brian Sønder Andersen ejer den lokale biograf i Kalundborg, og han har fra første dag arbejdet for en havnepark. “Jeg bakker op, selvom jeg ikke tjener penge på det. Det er vigtigt med mødesteder, og jeg ønsker, at folk kommer ud og får oplevelser i byen. Vi er afhængig af liv i byen,” fortæller han.





“Vi må erkende, at det tager tid at skabe en bevidsthed om havnen som mødested. Vi skal jo huske, at stedet tidligere har været et lukket område.” Cathrine Sinding fra Kultur og Fritid peger over på Havneparken og tilføjer: “Lige nu viser frivillige fra foreningerne VM i fodbold på storskærm, mens lokale aktører fra byen sælger mad.”

“I 2017 skulle vi hele tiden forsvare os, men nu er det borgerne, der forsvare havneparken og passer på området. Nu håber vi, at processen kan smitte af på andre områder, aktiviteter og projekter i hele kommunen og dermed vise, at borgerinitiativ er en større drivkraft end kommunen,” fortæller Cathrine Sinding.

Gode råd til borgerinddragelse

- Væk fra den faste lokalplan
- Inddrag borgerne, selvom det er besværligt og tager tid
- Vær klar på, hvordan I vil inddrage borgerne
- Vær synlig, og tag aktiv del i udviklingen
- Test borgernes idéer, og lav midlertidige aktiviteter



LEGEMATROS

PETER JØRGENSEN

Baggrund inden for cirkus

Blev ubefaren skibsassistent efter Legeskibet

Bor i en ombygget container i København

Elsker “Gordischer Knoten” (omvendt kluddermor)



Hvad laver du, når du ikke er ombord på Legeskibet?

Jeg er ved at uddanne mig til natur- og kulturformidler. Det er en uddannelse, der handler om, hvordan vi kan formidle byudvikling, legekultur og natursyn (i byen) på den bedst mulige måde og med mest effekt.

Hvorfor være med på Legeskibet i flere år?

Jeg var ikke færdig med Legeskibet efter første år. Ambitionsniveauet, ledelsen og muligheden for at påvirke projektet tiltalte mig.

Hvad har du lært af Legeskibet?

At der er fonde, som gerne vil skabe noget godt, og at det derfor er muligt at lave mega-ambitiøse projekter. Derudover har det skabt en forståelse af, hvordan forskellige fagligheder og tilgange til tingene (søfart, byudvikling og legekultur) kan berige hinanden.

Hvad har Legeskibet lært af dig?

Jeg har en baggrund inden for cirkus, og jeg håber, at jeg har inspireret folk til at udtrykke sig gennem deres krop.

Ungeinddragelse – hvorfor det?

De unge er vigtige. De er skøre og udfordrer vores firkantede kasser. De kan konfrontere os med vores vante forestilling om tingenes orden og tvinge os til at redefinere koncepter. Men de unge skal også dannes og være bevidste om, at valg (politiske, praktiske etc.) ikke blot handler om “dig”.

Hvordan engageres de unge?

Nogle kommuner vælger at arbejde med ungeinddragelse, fordi det står på deres checkliste over tiltag, som (desværre) skal være en del af deres beslutningsprocesser. I Thisted oplevede jeg et stærkt, selvtableret ungeråd, som var centralt placeret i kommunens bevidsthed som en stærk ressource. En ungdomskultur kan ikke købes eller dikteres, men skal kultiveres, indtil den selv springer ud. Spørgsmålet er så, hvordan man kultiverer en ungdom i samfundet. Jeg synes, at Legeskibet er et godt bud. Hos Legeskibet er fokus jo netop på at tænke institutioner, bevægelse og leg ind i byrummet og lokalmiljøet for på den måde at kultivere det offentlige rum og inspirere alle til at deltage.

LEVENDE LEGEKULTUR

Skab en bevægelse om legekultur på tværs af danske kommuner!

I forlængelse af de gode erfaringer fra de første år med Legeskibet – og ikke mindst på baggrund af positive tilkendegivelser fra Lauritzen Fonden – påbegyndte vi sidst i 2017 arbejdet med en videreudvikling. Resultatet blev "Levende Legekultur" – et nyt stort samarbejde fra 2019 til 2023.

Udgangspunktet er en fælles overbevisning om, at en større indsats for legekultur i de danske kommuner potentielt har stor betydning for social trivsel, fællesskab og aktivitetsmuligheder for alle i lokale miljøer.

Hvor Legeskibet har arbejdet bredt med rigtig mange havnebyer i Danmark er det meningen, at "Levende Legekultur" arbejder i dybden. I praksis består indsatsen af en lang række udviklingsforløb over en længere periode med henblik på at forankre legekulturen i udvalgte byområder.

Samtidig håber vi at være med til at starte en bevægelse omkring legekultur på tværs af de danske kommuner. På sigt kunne man ønske sig, at indsatser for en bred inkluderende legekultur, generelt blev prioriteret mindst lige så højt som indsatser for fx eliteidræt.

Arbejdet med Legeskibet har været utrolig meningsfuldt, og med Levende Legekultur skaber vi i fællesskab et grundlag for at løfte dette arbejde til næste niveau.

UDDRAG AF PRESSEMEDDELELSE, 21. NOVEMBER 2018: GLADE BØRN LÆRER BEDRE!

Gerlev Idrætshøjskole og Lauritzen Fonden fortsætter samarbejdet efter Legeskibet og søsætter Levende Legekultur – en fem-årig indsats, der sætter fokus på læringsmiljø, social trivsel og dannelse. Legeskibet fortsætter som en del af indsatsen i samarbejdskommunerne.

Levende Legekultur skal skabe bedre læringsmiljø og social trivsel for børn og unge uanset baggrund. Indsatsen skal styrke legekulturen i langsigtede samarbejder med fem kommuner i Danmark. Formålet er at motivere, implementere og forankre en levende legekultur og dermed styrke den fysisk aktive leg som væsentligt fokusområde for daginstitutioner, folkeskoler, lokalområder samt politikere og administration.

Levende Legekultur betyder bedre læringsmiljø, bedre inklusion, bedre relationer og dermed bedre social trivsel for både elever og lærere i folkeskolen. Levende Legekultur giver flere fællesskaber og mere aktivitet i lokalområdet – mere tillid og højere livskvalitet.

Videreudvikling af Legeskibet

Levende Legekultur er en videreudvikling af projektsamarbejdet Legeskibet, der siden 2015 har sejlet Danmark tyndt og formidlet legekultur til 56 forskellige værtsbyer. Erfaring og viden om legekultur skal nu forankres i fem samarbejdskommuner og udvalgte lokalområder.

Levende Legekultur er en helhedsindsats, som indebærer en lang række aktiviteter, kompetenceløft og undervisningstilbud på tværs af daginstitutioner, folkeskoler og lokalmiljø. Det konkrete indhold er udviklet på Legeskibet og Gerlev Center for Leg & Bevægelse, men tilpasses i samarbejde med kommuner, konsulenter, praktikere og forskere.

FAKTA

- Lauritzen Fonden har bevilliget 12,6 millioner kr. til Levende Legekultur i fem udvalgte kommuner fra 2019 til 2023.

- Der er tilknyttet et stort forskningsprojekt med henblik på at tilvejebringe og formidle viden om, hvad der kendetegner en levende legekultur, og hvordan den kan understøtte arbejdet med læringsmiljø og social trivsel.

- Gerlev Center for Leg & Bevægelse er Gerlev Idrætshøjskoles projekt- og formidlingsafdeling og samtidig europæisk udviklingscenter for leg og legeudvikling ved den globale idrætsorganisation TAFISA.

REFERENCER

Brown, Stuart "Leg – Hvordan leg former hjernen, stimulerer fantasien og beriger livet", Dansk Psykologisk forlag, 2012

Eichberg, Henning "Du kan ikke fange mig" i "Leg gør os til mennesker – en antologi om legens betydning", Forlaget 55 Nord P/S, FDF, 2013

Eyermann, J. Zakarias "Legen som livsholdning" i "I leg gør os til mennesker – en antologi om legens betydning", Forlaget 55 Nord P/S, FDF, 2013

Fredens, K. "Læring med kroppen forrest", Hans Reitzels Forlag, København 2018

Hammershøj L. G. "Kreativitet – et spørgsmål om dannelse", Hans Reitzels Forlag, 2012

Knoop, Hans Henrik, B. Holstein, H. Viskum, J. M. Lindskov "Elevernes trivsel og fællesskab i folkeskolen – Analyser af den nationale trivselsmåling", Dansk Trivselsforum, DCUM, 2017

Knoop, Hans Henrik "Leg, Læring & Kreativitet – Hvorfor glade børn lærer mere", Aschehoug Dansk Forlag A/S, 2002

Møller, Jørn "Med leg skal land bygges", Forlaget Bavnbanke, Gerlev Idrætshøjskole, 2010

Møller, Jørn "Euroleg – 121 gamle lege og spil Idræthistorisk Værkstedes internationale legepark", Idræthistorisk Værksted, 2011

Møller, Jørn, Serien: "Gamle idrætslege i Danmark, legebøger 1.-4.", De Dansk Skytte- Gymnastik & Idrætsforeninger, 1990

Pinker, Susan "The Village effect – How face-to-face contact can make us healthier and happier", Atlantic Books London, 2014

Skovbjerg, Helle Marie "Perspektiver på leg", Turbine, 2016



Fra 2015 til 2018 sejlede Legeskibet fire lange togter og besøgte i alt 56 forskellige havnebyer 90 gange med tre af Danmarks smukkeste skonnerter. Dette er historien om et enestående projektsamarbejde mellem Gerlev Idrætshøjskole og Lauritzen Fonden, fortalt igennem en række nedslag, interviews og vigtige pointer fra en lang færd for leg, fællesskab og dannelse.

Legeskibet præsenterer en aktiv kultur for leg og bevægelse i de danske havnebyer. Det er et sejrende dannelsesprojekt, hvor leg, bevægelse, viden og kultur skaber dialog og interaktion. Scenen for projektet er det fundament som Danmark er skabt af og på, nemlig havnen og havet, og Legeskibets formål er at sætte varige aftryk og være en katalysator for en levende legeskultur - såvel i det enkelte menneske som i de fysiske rammer og platforme, som Legeskibet involveres i på sit togt.



Fire togter Danmark rundt 2015-2018
90 besøg i 56 forskellige havnebyer
Skoleforløb for 23.082 elever og lærere
54 visionssejladser
9.515 sømil

LauritzenFonden⁺

GERLEV
IDRÆTSHØJSKOLE

Forlaget Bavnbanke
Gerlev Idrætshøjskole

