



Hvad er LegeKunst?

LegeKunst er udviklet af Kulturprinsen ud fra mange års erfaring med kunst og kultur i dagtilbud. LegeKunst er metoder til i praksis at arbejde med et nyt mindset, der styrker dagtilbuddenes arbejde med de 'nye' begreber i den pædagogiske læreplan: leg, dannelse og nye fællesskaber. LegeKunst gør op med den tradition, hvor kunstnere blot skal 'undervise børnene' i deres kunstneriske fagligheder. Når LegeKunst er en succes, skal såvel børn som pædagoger opleve nyt mod til kreativitet – alle skal opleve, at de faktisk godt selv kan arbejde med kunstneriske processer og materialer i hverdagen.

- LegeKunst er pt. Danmarks største børnekulturprojekt i udbredelse: 4-5 kommuner og et UC i hver region i hele landet samt alle 11 kommuner i Region Nord arbejder fra 2019-23 med LegeKunst.
- Danmarks største i volumen: LegeKunst berører 20.000 børn, 2.000 pædagoger, 8.000 pædagog-studerende og ca. 100 kunstnere/musik- og kulturskoleundervisere/ kulturinstitutionsformidlere.
- Danmarks største i børnekulturelle projektøkonomi: samlet budget på 75 mio.kr. over 4 år. Heraf kommer 27 mio. kr. fra Nordea-fonden og 41 mio. kr. kommer fra de deltagende kommuner.
- 10.7 mio. kr. går til syv forskningsprojekter tilknyttet UC'erne og DPU – heraf to ph.d.-studerende.
- Lars Geer Hammershøj, DPU er LegeKunst-forskningskoordinator og ansvarlig for de to ph.d.-studerende.

LegeKunst skaber forandring i hverdagen

Det bemærkelsesværdige ved LegeKunst er det store (og nu gennem forskning og praksis eksempler belyste) forandringspotentiale, som LegeKunst indebærer med kombinationen: nysgerrighed, leg og kunst.

På hjemmesiden: www.legekunst.nu kan du høre aktører i LegeKunst fortælle:

- Ja, LegeKunst har forandret mig: som kunstner, som musikskoleunderviser, som kulturinstitutionsformidler, som pædagog, som leder, som forsker.
- Ja, LegeKunst skaber præstationsfrie rum, inklusion af alle børn, nye vaner, trivsel, dannelse, og motivation.

En fortælling fra LegeKunst:

"Vi har en meget stille pige, der begyndte at blomstre op, synge umotiveret og gå foran i vores LegeKunst og i hverdagen. En dreng ville ikke være med, han har svært ved at koncentrere sig. Han sad den første gang og kiggede på, rendte rundt og lavede alt muligt andet, derefter var han med og sang og spillede. En anden dreng, som er meget stille, endte med at få så meget selvtillid, at han hoppede rundt og legede alle dyrene ud fra dyreløse."

Citat: afdelingsleder Liselotte Knudsen.

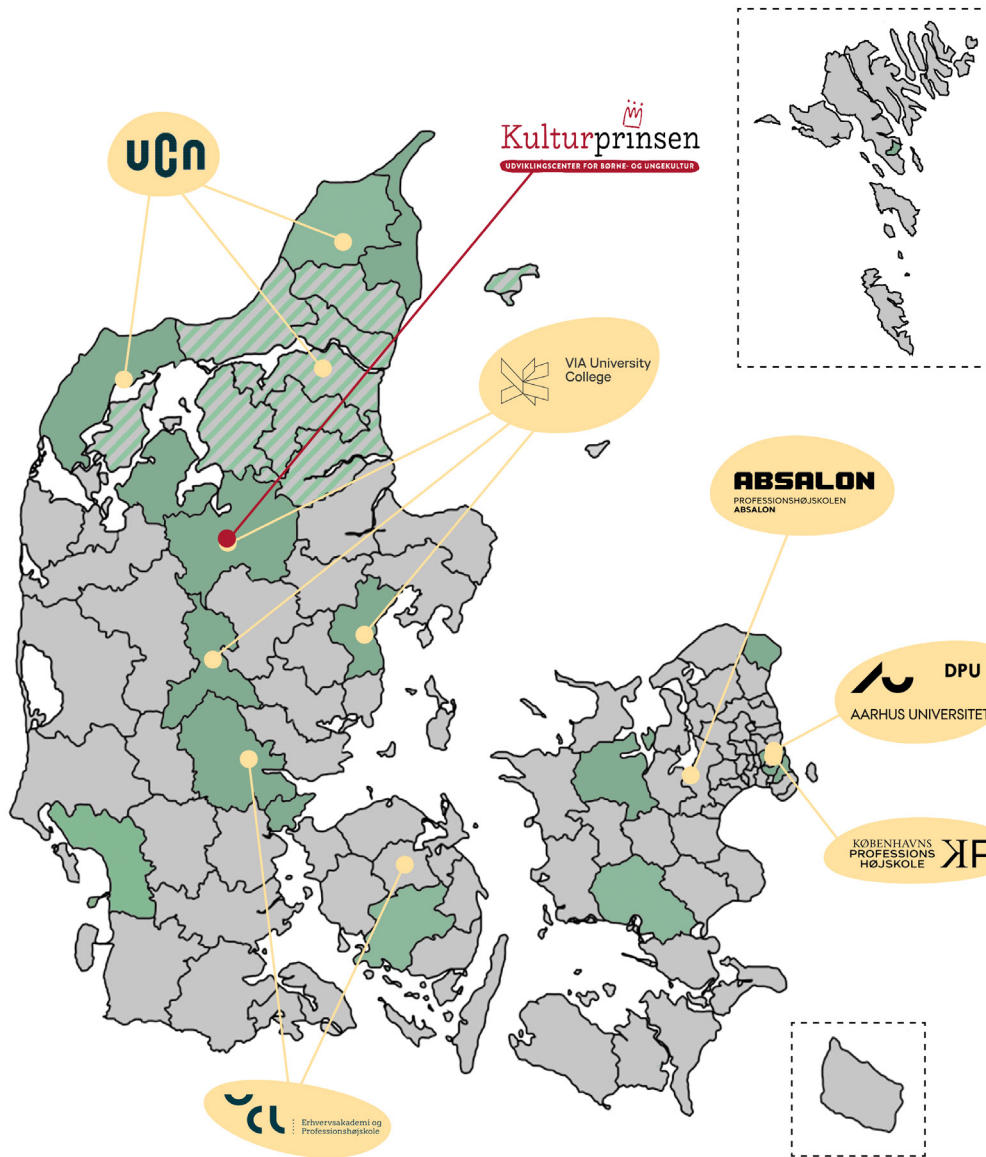
Prof. Anne Bamford (UK) følger LegeKunst som kritisk, international forsker, og hun taler om LegeKunst som en enestående dansk model, der har stort potentiale for international eksport på linje med Reggio Emilia-pædagogik.

Anne Bamford udtaler på LegeKunst-følgegruppemøde (nov. -'21) bl.a.:

'LK is a success because of how it has been designed and structured. You have come up with good Danish design... LK needs to continue for longer, not just until 2023... You have to be able to investigate and develop further.'

LegeKunst

INVOLVEREDE REGIONER, UC'ER OG KOMMUNER



Region Nordjylland - UCN:

Hjørring, Brønderslev, Frederikshavn, Jammerbugt, Læsø, Mariagerfjord, Morsø, Rebild, Thisted, Thisted privatklynge, Vesthimmerland & Aalborg

Region Midtjylland - VIA:

Skive, Ikast Brande, Viborg & Viborg selvejende klynge

Region Syddanmark - UCL:

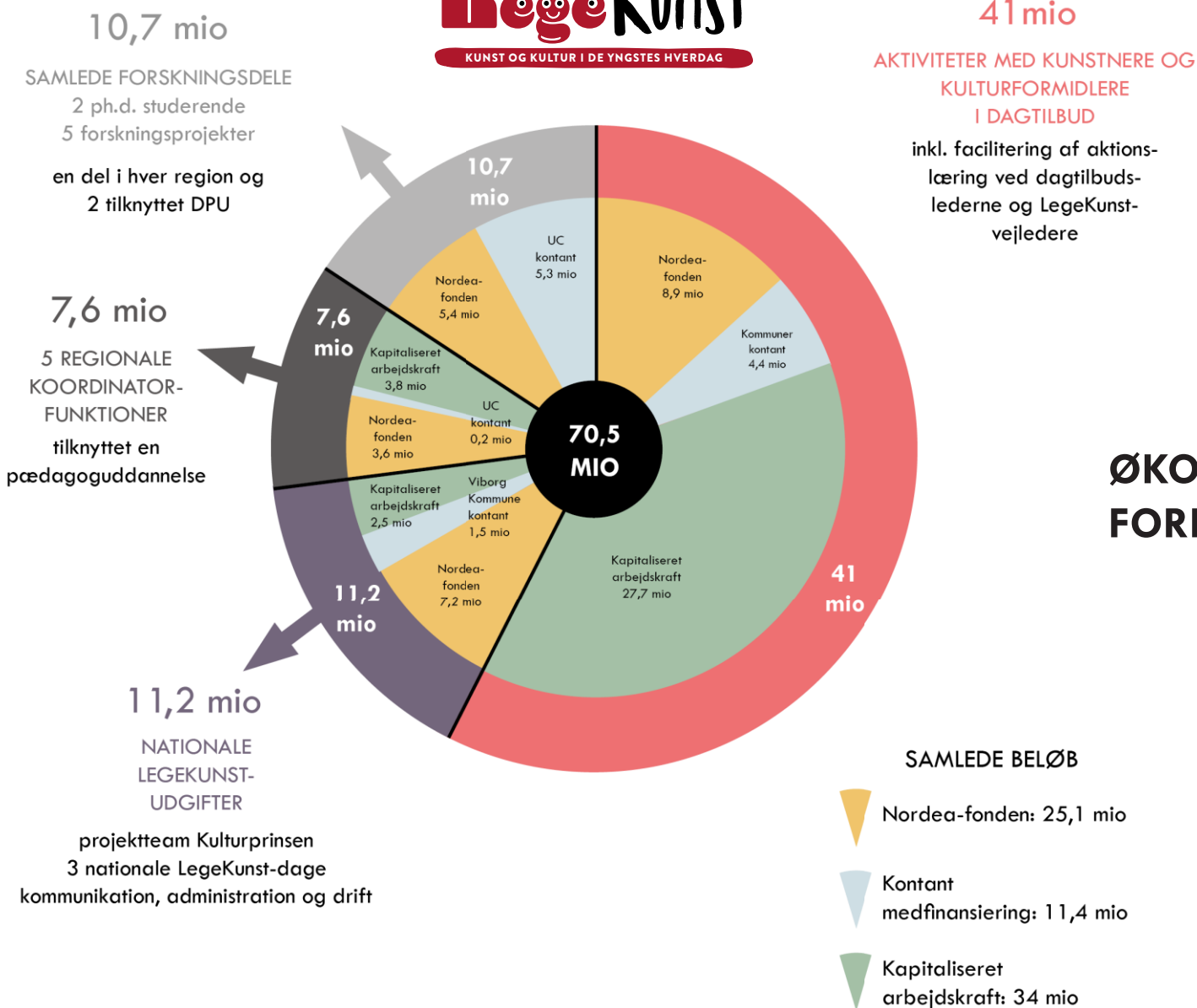
Vejle, Fredericia, Esbjerg & Faaborg-Midtfyn

Region Sjælland - ABSALON:

Holbæk & Næstved

Region Hovedstaden - KP:

København, Helsingør & Tórshavn



LegeKunst indtog Edinburgh

LegeKunst kan noget særligt, og det har det store udland også fået øje på. De gode LegeKunst-folk, projektleder Camilla Høg og forskningskoordinator Lars Geer Hammershøj, havde nemlig den ære at være inviteret til at fortælle om LegeKunst på den store, internationale kulturkonference Edinburgh International Culture Summit. Her mødtes 29 kulturministre og delegationer fra hele verden.

Camilla var en del af et panel, der, under overskriften 'The Concept of Play', debatterede leg i en læringskontekst. Og Lars gjorde deltagerne klogere på legens betydning for børns venskaber gennem et oplæg om "Friendship through imaginary play: How different kinds of play cultivate different types of relationship".

Læs mere her

Legekunst-bogen er ude!

Mangler du et ønske til jul?

Vi foreslår den spritnye bog 'Legekunst' – skrevet af de dygtige LegeKunst-forskere!

LegeKunst-forskerne er fra pædagoguddannelser fra hele landet, og de har, siden LegeKunsts start, kastet sig ud i forskeropgaven med hud, hår og ind i mellem med pailletter på.

Det er forskning i praksis, helt ude hvor det sner: Samskabende med børn, kunstnere, pædagoger og pædagogstuderende. Det har løbende kastet en helt masse forskningsartikler af sig (som du kan se [her](#)) og nu også en grundbog til pædagoguddannelsen om LegeKunst-pædagogik.

Bogens første del dykker ned i kernebegreberne i LegeKunst, og bogens anden del tager udgangspunkt i konkrete LegeKunst-forløb.

Bogen er udgivet af Samfundslitteratur og kan købes hos de fleste boghandlere.

Læs mere om bogen 'Legekunst' hos Samfundslitteratur her

LegeKunst-kort er på vej ud til alle regioner i Danmark

LegeKunst-kort er ved at være færdige til at komme ud og leve i hele Danmark.

Kortene er skabt for at lege mere med kunsten i børnenes hverdag. Det er fysiske kort i postkortstørrelse, der sætter gang i en sjov, legende og eksperimenterende udforskning med udgangspunkt i et kunstværk.

LegeKunst-kortene er forskellige fra region til region, da de er udviklet i samarbejde med kulturinstitutioner i hver region:

- Kunsten Kreativarium i Region Nordjylland
- Skovgaard's Museet og Viborg Kunsthall i Region Midtjylland
- Kongernes Jelling og Vejlemuseerne i Region Syddanmark
- Næstved Kunstby og Rønnebæksholm i Region Sjælland
- Musikmuseet og Glyptoteket i Region Hovedstaden.

Kortene uddeles til de dagtilbud, der deltager i LegeKunst. Hvis du tilhører en LegeKunst-institution, vil din vejleder eller tovholder kontakte dig, angående hvornår og hvordan I kan få en æske LegeKunst-kort.

Se en video om, hvordan LegeKunst-kort kan bruges, og læs mere om kortene her