



DRØMMESKIBET

En forskningsbaseret undersøgelse af leg og samvær i det maritime oplevelsesunivers på Museet for Søfart i Helsingør

Lise Specht Petersen

2020:5

MOVEMENTS

DRØMMESKIBET

En forskningsbaseret undersøgelse af
leg og samvær i det maritime oplevelsesunivers på
Museet for Søfart i Helsingør

Lise Specht Petersen

**DRØMMESKIBET - en forskningsbaseret undersøgelse af leg og samvær
i det maritime oplevelsesunivers på Museet for Søfart i Helsingør**

Lise Specht Petersen

Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk
Universitet (2017-2018) og Gerlev Center for Leg og Bevægelse,
Gerlev Idrætshøjskole (2019-2020)

Udgivet 2020

ISBN 978-87-94006-00-2 (trykt version)

ISBN 978-87-94006-01-9 (pdf)

Serie: Movements, 2020:5

Serieudgiver: Institut for Idræt og Biomekanik

Forsidefoto: Getty Images/Mirko Pradelli/EyeEm

Fotografier, hvor anden fotograf ikke er angivet © Lise Specht Petersen

Tryk: Print & Sign, Odense

Undersøgelsen er gennemført i samarbejde med M/S Museet for Søfart, som
har fået støtte fra Nordea-fonden og Lauritzenfonden til det samlede projekt
Drømmeskibet og derunder også gennemførelsen af denne undersøgelse.



DRØMMESKIBET
Elsinore

**NORDEA
FONDEN**

Lauritzen**Fonden**✦



GERLEV
CENTER FOR LEG
& BEVÆGELSE

Indhold

Summary.....	5
1. Indledning.....	11
2. Baggrunden for projekt Drømmeskibet	12
3. Formål med undersøgelsen og forskningsspørgsmål	13
4. Metode	14
4.1. Hvordan er undersøgelsen blevet gennemført?	14
4.1.1. Deltagende observation på Drømmeskibet	14
4.1.2. Interviews med museets ansatte	15
4.2. Analyse af Drømmeskibets arkitektoniske design og de besøgendes anvendelse heraf	16
4.2.1. Analyse af det arkitektoniske design	16
4.2.2. Analyse af hvordan Drømmeskibet tages i anvendelse af museets besøgende.....	16
5. Visionen for Drømmeskibet	17
5.1. At skabe et autentisk maritimt og poetisk oplevelsesunivers	18
5.2. At skabe rum for børn med fokus på leg og bevægelse	18
5.3. At skabe rum for generationsmøder	19
5.4. Inddragelse af museets frivillige i formidling af den maritime kultur	21
6. Udviklings- og designfasen	22
6.1. Idégenerende workshops i udviklingsfasen for projekt Drømmeskibet.....	23
6.2. Erfaringerne med det tværfaglige samarbejde	27
6.2.1. Samarbejde med den tværfaglige projektgruppe og Proudlypresent	27
7. Analyse af Drømmeskibet	32
7.1. Drømmeskibets arkitektoniske design og maritime univers	32
7.1.1. Vertikale legesteder i Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur	35
7.1.2. Gemmesteder og rum for fordybelse	36
7.1.3. Selvkonstruerbare legesteder med sociale opfordringsstrukturer	38
7.1.4. Indretning af sømands- og sejlmagerværkstedet – arkitektur og aktivitetstilbud	40
7.1.5. Opsamling	42
7.2. Analyse af hvordan Drømmeskibet tages i anvendelse.....	43
7.2.1. Hvad karakteriserer fantasilegen på Drømmeskibet?.....	46
7.2.3. Hvad karakteriserer den kropslige leg på Drømmeskibet?	50
7.2.4. Kropslig leg udendørs i tørdokken	54
7.2.5. Kranen og lasteområdet – et socialt interaktivt og selvkonstruerbart legested.....	56

7.3. Anvendelse af sømands- og sejlmagerværksted og inddragelse af museets frivillige og unge sejlmagere	61
7.4. Opsamlende perspektiver på legen på Drømmeskibet og aktiviteter i værkstederne.....	68
8. Opsamlende perspektiver på ”legende museumsformidling”	70
8.1. Rum for generationsmøder på Drømmeskibet – hvilke erfaringer har museet gjort sig?	70
8.2. Den (vilde) kropslige leg på Drømmeskibet – mødet mellem vision og museumsvirkelighed	75
8.3. I spændingsfeltet mellem maritim autenticitet og et poetisk og legende formsprog	79
8.4. Dramatiserede legeforløb på Drømmeskibet	83
8.5. Nye grupper på Drømmeskibet	87
9. Konklusion.....	90
10. Litteratur	96
Bilag.....	100

Summary

Playful Museum Mediation at The Dream Ship at M/S Maritime Museum of Denmark

Playful museum mediation is an apt term for the idea and possibilities of The Dream Ship at M/S Maritime Museum of Denmark. On the one hand, in the words of employees at the museum, “*children and grownups learn about sailing by playing at the Dream Ship*”. Children and adults alike who have tried out the maritime play universe have had great pleasure in engaging in both fantasy play, bodily play, and construction play together with their grandparents and parents at The Dream Ship and in the sailors’ and sailmaker’s workshops. On the other hand, the visitors’ use of the maritime universe of The Dream Ship educated the employees on the way in which playing interaction in both bodily and imaginative play-adventures *really* unfolds and looks like in the maritime architectural design. The lessons learned from the playful museum mediation of The Dream Ship may help set the course for innovative playful museum activities for years to come. M/S Maritime Museum of Denmark have acquired a great deal of experience through the development of The Dream Ship which may provide a good starting point for other museums willing to engage in innovative projects which combine play and museum mediation.

The purpose of the scientific study of ‘The Dream Ship’ project was twofold. Firstly, the research part was intended to contribute to the development and qualification of the Dream Ship during its initial phase. Secondly, the purpose of the study was to generate knowledge and understanding of the functioning of a playful museum mediation targeting children and adults simultaneously.

The primary methods used in the study of The Dream Ship were inspired by ethnographic field work with participatory observation and semi-structured interviews and focus group interviews. The analytical concepts used in the analysis were developed in connection with a comprehensive empirical study in the PhD project entitled “*The Playgrounds Influence on Play - Correlations Between Play and Architecture*” at University of Southern Denmark (Legpladsens betydning for legen – sammenhænge mellem leg og arkitektur) (Petersen, 2014). These analytical concepts have been used in various other studies of playgrounds and ‘playful urban spaces’ (ref. Larsen, Petersen, Ibsen, Hasani, 2015; Petersen, 2018, i.a.).

Visions of The Dream Ship

First of all, M/S Maritime Museum of Denmark wanted to create a maritime universe in the tension between authenticity and poetic playfulness in the architectural design. Secondly, the museum wished to establish a ‘*space for children*’. The ambition was to provide a framework for (bodily) play and movement for those children with a “*love of moving around*”, “*having a hard time staying still*.” Thirdly, the museum envisaged creating a space for intergenerational encounters between grandparents and their grandchildren at The Dream Ship. Last, but not least, the museum wanted to include and *involve the museum volunteers and to recruit new volunteers* – quite gladly retired sailors eager to demonstrate maritime activities and crafts in the sailors’ and sailmaker’s workshop.

Developing The Dream Ship

The development phase with generation of ideas saw contributions from a broad group of experts with knowledge and experience, which the employees at the museum did not possess themselves. ‘The Playship’ (Legeskibet) from Center for Play and Movement Culture (GCLB) at Gerlev Sports Academy contributed with knowledge and experience in dissemination of play for children as well as adults. In cooperation with the museum, ‘The Playship’ carried out a preliminary project. They facilitated a number of workshops for members of the target group and an interdisciplinary group with knowledge of play, architecture and maritime cultural history. Two researchers from Centre for Sports, Health and Civil Society (CISC) at The University of Southern Denmark contributed to the preliminary project with knowledge and sparring on play and the significance of architecture for play. This preliminary project resulted in a pre-project-report written by The Playship (The Playship & Centre for Play and Movement Culture, 2017) proposing a coherent concept, which became the basis for the design of The Dream Ship created by design studio Proudlypresent. Training ship Georg Stage and Helle Barner at the sailmaker’s of Sejlmager Hansens Eftf. contributed specific knowledge about maritime cultural history and maritime traditional crafts aimed at creating the sailmaker’s workshop at The Dream Ship. The sum of theoretical and practical knowledge of and insights into play and the maritime universe was crucial to the realization of The Dream Ship on the basis of what the museum had envisaged for the project. The interdisciplinary cooperation and joint creativity among the participating professionals during development of the concept determined the quality of the Dream Ship project, both as to the specific conceptualizing of the architectural design and spaces for play, and as to the total potential for the playful museum mediation taking place in the authentic and poetic maritime universe.

What characterizes the architecture of The Dream Ship and which are the potential spaces created through its design and the proposed activities in the sailors’ workshops?

The architectural design of The Dream Ship is characterized by a combination of *narrative architecture*, *skewed architecture* and *landscape architecture* (Petersen, 2014). This design has been created in the cross field between an *authentically maritime* idiom and an *imaginative* and *playful* one. It provides a number of various challenging and inspiring sites for play that make it possible to go exploring with body and imagination. Here, children and adults may try out some of the functions on a ship. There are different qualitative characteristics of The Dream Ship’s many places for play. There are *vertical play sites* (Petersen, 2014) where the ones who are playing may climb up and jump, slide or skate down; *hiding places* where you may play in hiding and contemplation and *self-buildable places* (Petersen, 2014) with ‘loose parts’ (Nicolson, 1972) that may enable the participants to shape and construct their own places or containing “*social affordances*” that afford co-operation between the players. Thus, the Dream Ship creates a broad space of opportunities and a great potential for play with various ‘*affordances*’ in the play environment. The activities offered in the maritime workshops encourage visitors to use The Dream Ship in various ways. If you focus on the way in which visitors have used The Dream Ship in their playing interaction and being together, several aspects come to light.

Playing Interaction and Being Together at The Dream Ship

The Dream Ship has been very well received by the visitors – children as well as their parents and grandparents. In addition, kindergartens, after-school centres and schools were quick to adopt “*this new play space*” at M/S Maritime Museum of Denmark. Visitors ‘flocked’ to Helsingør in droves to play in The Dream Ships maritime landscape architecture. Their adoption of The Dream Ship neatly fulfils the vision of creating ‘space for children’ and ‘space for play and movement’. Children (and adults) fond of moving about find many inspiring places for play and movement and the option to go exploring with one’s body as well as with one’s imagination in the maritime universe at The Dream Ship. The most inspiring play spaces here are the ones encouraging *bodily mastering play* (Petersen, 2014) and the ones where the participants may go exploring with their body and imagination, where they *themselves* may *construct* the play-sites with the ‘*loose parts*’ (Nicholson, 1972), handling the rope, loading and unloading crates and sacks by hooking them and handling the crane to hoist them onto the ship. A particularly interesting play space inspiring curiosity in the visitors at The Dream Ship is the *self-buildable play space* (Petersen, 2014, 2018) at the crane and around the area for loading and unloading. Here, the playing visitors are immensely preoccupied with the way in which life aboard a seafaring ship may have been like: thrilling, dangerous adventures, yet hard work and last, but not least the fact that life aboard a ship *requires cooperation*.

In addition, The Dream Ship has succeeded in offering a number of appealing options for activities and dramatized play-stories which visitors find thrilling. The chance of building one’s own Dream Ship has been one of the most popular options in the sailors’ workshop and makes many families pay return visits in order to build “*more ships for their collection*”. Activities offered in the sailmaker’s workshop also attract visitors, especially experienced yachters and sailors. Participation in pre-established narrative play-stories developed by ‘M/S Learning’ (M/S Undervisning) at M/S Maritime Museum provide the participants with a chance of feeling the ‘*breath of history*’ when they themselves play the role of e.g. “Ingolf the mess boy” cleaning the ship thoroughly or “Captain Gale” who navigates his ship to far horizons.

How comfortable do older generations feel – being in the play-landscape at The Dream Ship – and which intergenerational encounters take place?

M/S Maritime Museum of Denmark have been very successful in their vision of creating spaces for intergenerational encounters at The Dream Ship. When grandparents and their grandchildren are playing together in the maritime universe, it is characterized by contemplation and a pleasant atmosphere among children and adults. The Dream Ship sees a large number of intergenerational encounters – in the play environment on the zigzag bridge where children are eager to play and sometimes invite their grandparents into their playful universe as well as into the sailors’ workshops. A lot of children and their parents engage in dialogue about all of the functions aboard a ship, e.g. the functioning of the crane for loading and unloading and the way in which to navigate a motor ship. The interaction through play and being together among generations that is observed around the crane and the loading and unloading area is of a specific quality, with children interacting with each other and with adults regardless of age. This area is the play space which sees the most dialogue and meta-communication

in and around the play (Bateson, 2000) across generations in a joint effort to operate the crane. This play is characterized by *combinatory play* (Petersen, 2014) that encompasses *bodily play* as well as *fantasy play* and *constructive play* all at once and in an atmosphere of enthusiasm and contemplation. The *cabin* at The Dream Ship is another one of those play spaces where children and adults jointly enjoy the playful atmosphere to a greater extent. Various maritime menus are served in the cabin, e.g. scouse on plastic plates for parents and grandparents. In the engine room and at the navigational carousel at The Dream Ship, the playing visitors are telling both imaginative and authentic stories – while meta-communicating *in play* – on how to go at full speed in the ship, on how to reduce speed according to wind and weather – and communicating on the possible destination of the voyage.

In the sailors' and sailmaker's workshop, many children and their parents or grandparents help each other create and decorate the ships' hulls provided by volunteers at the museum. Grandparents in particular take their time to concentrate upon the activities available at the long table in the sailors' workshop. Some of the adults (grandparents as well as parents) show interest in trying for themselves or showing their children how to make various sailors' knots in the sailmaker's workshop when possible and when the workshop is manned by young sailors from training ship Georg Stage.

Dilemmas of Bodily (wild) Play

The kind of playing interaction often seen in larger groups of children (e.g. from a school or a kindergarten) visiting The Dream Ship as a group may be both "*rather wild*" and great fun – but occasionally a bit dangerous as well. Even though this *bodily play* and movement was an important part of the vision of The Dream Ship and was supposed to "*make it more fun to play together with a large number of participants*", it proved to be quite a challenge to the employees at the museum. M/S Maritime Museum of Denmark had to abstain from establishing permanent outdoor play facilities in the dock, which had been the proposed site for the most physical types of play (*bodily mastering play* and *bodily play with rules*) (Petersen, 2014, Damkjær, 1991). The reasons were related to both safety and aesthetics. Indoors, the play environment on the zigzag bridge was quite close to the regular exhibitions and thus, it was necessary to limit the concomitant noise from an entire kindergarten playing together. In addition, the play among larger groups of children became so rough that the play equipment was broken and had to be repaired. Because of the design of the indoor play environment on the zigzag bridge, M/S Maritime Museum of Denmark encountered dilemmas often seen in quite a number of similar projects (see e.g. Petersen, 2018; Larsen, Petersen, Ibsen and Hasani, 2015).

Recent years have seen an increased focus from practitioners and researchers on the idea of creating inspiring places for bodily play and movement for children prone to moving around. This goes for play and play environments for children and adolescents (but also adults) at playgrounds and in urban spaces (Petersen 2014) and for research into the significance of bodily, risky and dangerous play in children's everyday lives and in educational frameworks (Jensen 2019, 2014; Sandseter 2014, 2011, 2009, 2007; Lykkegård 2014; Karoff 2013; Gill 2007 and others). Some of the most significant results from research in children's play at public playgrounds and in urban spaces as well as in the institutional realm show that *risky play*

is often of a positive value to children (Sandseter 2007; Karoff, 2013; Petersen 2014, 2018). Challenging and risky places are also of importance to the motor skills of children (Fjørtoft 2004, 2000; Mårtensson, 2004) and to the personal connection of the children to these challenging places which let them go exploring with their body and test their physique in “*risky play*” (Gill 2007; Sandseter 2007, 2009 2011; Karoff, 2013; Fasting 2013) and “*bodily mastering play*” (Petersen, 2014, 2018; Arvidsen 2019). The places where children love to play and be active are often characterized by ‘affordances’ (Gibson, 1977; Kirkeby, Gitz-Johansen, Kampmann, 2005) which encourage children to physical and mental challenges, which is primary seen in *nature architecture* or *sculptural architecture*, where it is not predefined, how these places are going to be used (Petersen 2014, 2018). While a number of studies emphasize the importance of creating spaces for children’s bodily and risky play (as opposed to marginalizing it), this also entails significant dilemmas. It often comes down to matters of safety. Thus, the issues at The Dream Ship are not singular.

Involving Volunteers – Former Sailors

The museum’s primary idea was to set up the Dream Ship sailors’ workshop as a classroom for woodworking where the museum volunteers would teach a scaled down version of traditional maritime crafts. This idea had to be adjusted in various ways and for a number of reasons. The ideas of creating space for physically challenging play (bodily mastering play) in a permanent outdoor play environment in the dry dock required adjustments and similarly the setup of the sailors’ workshop proved to be a matter of safety and risks, since it would not be justifiable to run a functioning workshop with woodworking tools for cutting and whittling, sawdust and shavings on the floor in close proximity to the exhibitions. Furthermore, it would require additional staffing. Since the museum did not succeed in materializing the original thoughts of a functioning workshop for woodworking, the employees came up with new solutions to the way in which visitors would be able to create the vessels of their own dreams. It was decided to employ one of the museum volunteers as a ‘*play captain*’ in the sailors’ workshop at The Dream Ship. This employee plays an important part in organizing workshop activities and in coordinating and cooperating with volunteers. For quite a while after the opening of The Dream Ship, the museum did in fact look for and try to recruit elderly volunteers (i.e. former sailors) to help children and grownups with their creative activities in the sailors’ workshop. This proved to be of only limited success. However, the existing volunteers at the museum agreed to take on the responsibility of producing for instance wooden ships’ hulls in the museum workshop proper that could be used by visitors as the basis for their own dream ships in the sailors’ workshop. In addition, M/S Maritime Museum of Denmark have employed young sailors from training ship Georg Stage to manage activities in the sailmaker’s workshop.

Playful Museum Mediation

The Dream Ship has succeeded in attracting more children to M/S Maritime Museum of Denmark that has seen a big increase in the number of visitors. There are several reasons for this. Most importantly, the museum was able to establish *a good architectural design for play*, for *maritime storytelling* and for *meaningful multigenerational encounters* as a result

of an interdisciplinary approach in the early stages of development. The museum took ample time to share experience and knowledge with a number of experts of very varying perspectives and preunderstanding in relation to the total Dream Ship project.

The museum did not succeed in creating space for *"wild" and challenging play* and movement among many participants outdoors in the dock or indoors inside the museum. It also proved to be necessary to limit the use of the play environment inside, on the zigzag bridge, for children older than ten years and to smaller groups of children accompanied by grownups. However, the museum was successful in creating inspiring and favourable spaces for fantasy play, bodily play in smaller groups, and constructive play all at once – for *families with young children* visiting The Dream Ship. The design of The Dream Ship appeals to both children and older generations, not least because of the authenticity of the design of the maritime universe, which some of the adults experienced themselves and which encourages them to tell their children and grandchildren about it. There is even room for the adults to relax (e.g. in the workshops), while the children are playing at The Dream Ship.

The entire project has to a large extent been qualified by the *encounter* between various perspectives on play, architecture, maritime culture and methods of recounting the history of shipping. It has not been a question of *either* creating a good playground *or* creating a completely authentic maritime experiential universe. Rather, it has been a question of *both* one *and* the other – all at once.

1. Indledning

Det seneste årti har der været stor opmærksomhed på leg - bl.a. inden for museums- og undervisningsformidling, der tilstræber en legende eller interaktiv tilgang. Den voksende interesse for legen hænger bl.a. sammen med en erfaring med, at man lærer bedre, når det sker på en legende, eksperimenterende og kropslig måde - og gerne i samspil med andre. *Drømmeskibet*, der åbnede på Museet for Søfart i Helsingør i efteråret 2018, tager afsæt i denne erkendelse. Drømmeskibet er støttet af Nordea-fonden og Lauritzenfonden og blev udviklet af M/S Museet for Søfart i samarbejde med Gerlev Center for Leg og Bevægelse, Center for Forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC), Georg Stage og Sejlmager Hansens Eftf. ved Helle Barner. Det endelige design af Drømmeskibet er designet af designstudiet Proudlypresent.

Visionen med Drømmeskibet var at skabe et maritimt oplevelsesunivers, der inviterer til leg og bevægelse samt skaber rum for generationsmøder, hvor fortællinger om søfartshistorie og livet på havet er i fokus. Drømmeskibet består af en permanent legeinstallation placeret på en af de skæve tværgående broer i søfartsmuseet med forskellige maritime legeinstallationer samt et sømandsværksted, hvor museets besøgende kan kreere deres eget Drømmeskib eller prøve at arbejde med det maritime håndværk under vejledning af erfarne søfolk i sejlmagerværkstedet. I sommeren 2019 åbnede museet for et nyt aktivitetstilbud udendørs i den gamle tørdok, hvor det er muligt at "sejle" med rumpejoller på udvalgte dage i sommerhalvåret.

Formålet med den forskningsbaserede undersøgelse af Drømmeskibet, som præsenteres i denne rapport, var todelt. For det første var det hensigten, at forskningsdelen skulle bidrage til udviklingen og kvalificeringen af Drømmeskibet i udviklingsfasen med afsæt i den eksisterende viden om leg og sammenhænge mellem leg og arkitektur. For det andet var det hensigten, at undersøgelsen skulle bidrage med og generere viden om, hvordan en legende tilgang til museumsformidling, som er målrettet børn og ældre på én gang, virker.

Analysen ser på, hvordan udviklingen af Drømmeskibet er foregået, samt hvem der har været involveret heri på hvilke måder. Dernæst præsenteres en analyse af, hvad der karakteriserer Drømmeskibets arkitektoniske design, og hvordan det er blevet taget i anvendelse af museets besøgende.

I den første del af rapporten ses der på baggrunden for og visionerne med projekt Drømmeskibet, samt hvordan der er blevet arbejdet med udviklingen af Drømmeskibet. Analysen ser på, hvordan den udviklings- og designproces, der fandt sted fra de første visionære tanker, som medarbejderne på Museet for Søfart gjorde sig i 2016, er forløbet, indtil det færdige arkitektoniske design af Drømmeskibet stod klar til åbningen for de besøgende på Museet for Søfart den 2. oktober 2018. I den anden del af rapporten præsenteres en dyberegående analyse af, hvad der mere specifikt karakteriserer Drømmeskibets arkitektoniske design, som det endte med at komme til at se ud, samt hvordan Drømmeskibet er blevet modtaget og taget i anvendelse af museets besøgende. Til sidst samles der op på, hvilke erfaringer, museet har gjort sig i forhold til projektet, samt hvilken betydning Drømmeskibet har fået – både i forhold til museets oprindelige visioner men også i forhold til fremadrettede perspektiver på legende museumsformidling i nye udviklingsprojekter på Museet for Søfart eller i andre sammenhænge.

2. Baggrunden for projekt Drømmeskibet

”M/S Museet for Søfart har – i modsætning til de fleste andre kulturinstitutioner i Danmark – rigtig mange mænd blandt vores besøgende. En stor del af dem er ældre og går normalt ikke på museum. Men på M/S Museet for Søfart kommer de ofte sammen med deres børn og børnebørn og bruger museets udstillinger til at fortælle deres egen historie og erfaringer fra et liv som sømand. Det fælles museumsbesøg bygger bro mellem generationer og sikrer, at personlige fortællinger fra det levede liv overføres til næste generation”¹.

Således formulerede Museet for Søfart baggrunden for ønsket om at etablere et Drømmeskib på museet, da de udarbejdede projektbeskrivelsen for Drømmeskibet i 2016. Projekt Drømmeskibet tog afsæt i et ønske om at sikre *”at glæden ved det maritime og de store fortællinger, der knytter sig til havet, kan leve videre”*. Museet havde en ambition om, at mange flere børn og ældre skal gå på museum sammen i fremtiden. Både på Museet for Søfart og på museer rundt om i verden. Man ønskede med andre ord at udvikle et visionært mønsterprojekt, der både kunne skabe helt nye maritime museumsoplevelser på søfartsmuseet, men som samtidig også kunne inspirere andre museer og kulturinstitutioner i Danmark og internationalt til at bruge leg, bevægelse og fortællinger som ramme om møder mellem generationer.

Ambitionen med udviklingen af projekt Drømmeskibet var at skabe et maritimt oplevelsesunivers, hvor børn og ældre sammen kunne prøve kræfter med arbejdsopgaver og rutiner fra livet ombord på et skib, på havnen og på værftet og gennem leg, bevægelse og fortælling erhverve sig en forståelse af den maritime kultur og historie. Museet forestillede sig, at indholdet af de maritime aktiviteter, der skulle kunne foregå på Drømmeskibet, skulle tilrettelægges i samarbejde med ældre sømænd og sejlere, dels nogle af museets egne frivillige, dels nye frivillige med personlige erfaringer og oplevelser fra et liv på havet som sømand eller sejlere. Herved ville ung såvel som gammel kunne udvide hinandens horisonter, idet de ældre generationer kunne bidrage med værdifuld viden, livserfaring og fortællinger, som de kunne give videre til børnene på Drømmeskibet. Børnene kunne have glæde af de ældres livserfaring og viden om den maritime kultur og håndværk i de aktiviteter, der skulle foregå i Drømmeskibets sømandsværksted, og de kunne inspirere de ældre generationer igennem leg og bevægelse i det maritime univers.

Museet for Søfart formulerede tre ”dogmer”, som Drømmeskibet skulle bygge på. Det første dogme var, at *”samværet med ældre gør kulturoplevelsen sjovere for børn – og omvendt”*. Det andet dogme var, at *”glæden ved havet handler om bevægelse – derfor er bevægelse og leg også en del af M/S Museet for Søfart”*. Det tredje og sidste dogme lød: *”Leg bliver sjovere, jo flere vi leger sammen”*.

1 Projektbeskrivelsen for Drømmeskibet.

3. Formål med undersøgelsen og forskningsspørgsmål

Formålet med den forskningsbaserede undersøgelse af projekt 'Drømmeskibet' var todelt. For det første var det hensigten, at forskningsdelen skulle bidrage til udviklingen og kvalificeringen af Drømmeskibet i udviklingsfasen. For det andet skulle undersøgelsen generere viden om og indsigt i, hvordan en legende tilgang til museumsformidling, som er målrettet børn og ældre på én gang, virker.

I den første del af undersøgelsen, der tog sigte på at bidrage til udviklingen og kvalificeringen af de ideer og visioner, som Museet for Søfart havde for Drømmeskibet, bidrog forskere fra CISC ved Syddansk Universitet i den tværfaglige projektgruppe bestående af museets medarbejdere samt frivillige, legepraktikere, forskere, fagfolk med viden om søfartens historie og sejlmagere. Denne del af undersøgelsen har fokus på følgende spørgsmål:

- Hvilke visioner og forestillinger havde Museet for Søfart med udviklingen af Drømmeskibet?
- Hvad karakteriserede udviklingen af Drømmeskibet, hvem blev inddraget i processen og på hvilke måder?
- Hvilke indholds- og designmæssige overvejelser blev foretaget og justeret undervejs i udviklingsprocessen?

Hensigten med anden del af forskningsprojektet var at undersøge, hvordan Drømmeskibet og denne form for "legende museumsformidling" fungerer. Denne del af undersøgelsen stiller skarpt på, hvilke former for legende aktiviteter og fortællinger, Drømmeskibet danner rammen om, samt hvad der karakteriserer samværet mellem børn og ældre generationer på Drømmeskibet. Denne del af analysen stiller skarpt på følgende spørgsmål:

- Hvordan fungerer de forskellige udviklede maritime 'legeinstallationer' og 'rum' i Drømmeskibet, og hvordan tager børn og voksne disse i anvendelse?
- Hvilke former for legende aktiviteter og fortællinger danner Drømmeskibet rammen om, og hvad karakteriserer samværet mellem børn og ældre generationer?
- Hvad kendetegner de generationsmøder, der finder sted på Drømmeskibet?
- Hvordan lykkes det at engagere ældre / tidligere sejlere som frivillige fortællere, igangsættere og formidlere?
- Hvilke samlede erfaringer har Museet for Søfart gjort sig med Drømmeskibet?

4. Metode

De metoder, der tages i anvendelse i undersøgelsen af Drømmeskibet, er inspireret af det etnografiske feltarbejde med deltagende observation og gennemførelse af semi-strukturerede interviews og fokusgruppeinterviews som de primære metoder.

4.1. Hvordan er undersøgelsen blevet gennemført?

I den første fase af udviklingen af projekt Drømmeskibet valgte Museet for Søfart at benytte en tværfaglig tilgang, hvor praksis og forskning i leg, maritim historie og museumsformidling blev bragt i spil sammen. Det tværfaglige samarbejde om udviklingen af Drømmeskibet skete bl.a. i et for-projekt, som Legeskibet² ved Gerlev Center for Leg og Bevægelse stod for, hvor de faciliterede en række idégenererende workshops med deltagelse af en tværfaglig gruppe af fagfolk samt med repræsentanter fra målgruppen. Forskeren, som har stået for gennemførelsen af denne undersøgelse, deltog i flere af disse workshops og bidrog sammen med den tværfaglige gruppe af medarbejdere fra museet og legepraktikere til idéudviklingen af Drømmeskibet. På den ene workshop bidrog forskeren til idégenereringsprocessen sammen med de øvrige deltagere, og på to andre workshops gennemførte forskeren deltagende observation af den inddragelse, der fandt sted med repræsentanter for målgruppen.

Tyngden i den analyse, der præsenteres i nærværende rapport, har været at se på, hvad der karakteriserer det endelige design af Drømmeskibet arkitektonisk set – både i forhold til hvad stederne inviterer til, hvordan de er blevet taget i anvendelse, samt hvilke samlede erfaringer museet har gjort sig hermed undervejs.

4.1.1. Deltagende observation på Drømmeskibet

Samlet set er der gennemført 15 observationsbesøg på Drømmeskibet af ca. 3-4 timers varighed pr. besøg. Disse observationsbesøg er gennemført i en periode på 15 måneder - fra den 2. oktober 2018 (hvor Drømmeskibet åbnede på Museet for Søfart) til den 29. december 2019. Fokus for den deltagende observation har været at se på, hvordan museets besøgende har taget Drømmeskibets maritime design og steder for leg i anvendelse, samt hvilke maritime aktiviteter, der er foregået i sømandsværkstedet og sejlmagerværkstedet.

I forbindelse med forskerens observationsbesøg er der genereret både *fotografiske feltno-*

2 Legeskibet er et projekt, der blev søsat i et samarbejde mellem Gerlev Center for Leg & Bevægelse ved Gerlev Idrætshøjskole og Lauritzen Fonden (<http://legeskibet.dk/>) i 2015. Formålet med Legeskibet var at udvikle den danske bevægelses- og legeskultur samt at "revitalisere" havnebyer i Danmark ved at tilskynde til nye fællesskaber omkring leg og bevægelse og at skabe nye og bedre steder for leg og bevægelse. Legeskibet gennemførte fire sommertogter med besøg i 56 forskellige havnebyer i Danmark fra 2015 til 2018, og Legeskibet besøgte kulturhavnen i Helsingør på alle fire sommertogter. I denne forbindelse indgik Legeskibet et tæt samarbejde med bl.a. Museet for Søfart i Helsingør samt en række andre kulturinstitutioner og skoler i Helsingør Kommune. Center for Forskning i idræt, Sundhed og Civilsamfund gennemførte en forskningsbaseret evaluering af Legeskibet (Petersen, 2019). https://www.sdu.dk/da/om_sdu/institutter_centre/c_isc/publikationer/movements

ter³ (Rasmussen, 2007) og *auditive feltnoter*⁴ (Petersen, 2014, 2018).

Derudover har forskeren haft mange uformelle interviewsamtaler på Drømmeskibet – såvel med museets ansatte og frivillige som med Drømmeskibets mange besøgende. Det empiriske materiale, der ligger til grund for analysen, rummer således både observationer samt de besøgendes umiddelbare perspektiver på Drømmeskibet.

4.1.2. Interviews med museets ansatte

Samlet set er der gennemført seks semi-strukturerede interviews, som alle er transskriberet. Heraf fem enkeltinterviews med museets medarbejdere;

- Marie Westh, Projektleder på Drømmeskibet (9. oktober 2018)
- Marie Ørstedholm, Forsknings- og formidlingschef (5. marts 2019)
- Maiken Bjørnholt, Leder af M/S Undervisning (5. marts 2019)
- Dorte Worning, Legekaptajn i Drømmeskibets Sømandsværksted (11. juni 2019)
- Ulla Tofte, Direktør på Museet for Søfart (4. juli 2019)

Et halvt år efter gennemførtes et fokusgruppeinterview med tre medarbejdere fra Museet for Søfart;

- Marie Ørstedholm, Maiken Bjørnholt samt Dorte Worning (27. november 2019)

3 *Fotografiske feltnoter* (Rasmussen, 2007, Petersen, 2014, 2018)) er fotografier taget på stedet i forbindelse med den deltagende observation. Genereringen af fotografiske feltnoter gør det muligt at fastholde det observerede i erindringer på en anden måde end det skrevne (etnografiske) note-ark gør, og fungerer i første omgang som forskerens huskeseddel (Rasmussen, 2007) i forhold til de mange forskellige (lege og andre) begivenheder, der udspiller sig – ofte på samme tid – det pågældende sted i løbet af en dag. Og de fotografiske feltnoter rummer for det andet utallige detaljerige informationer, der har væsentlig betydning i den efterfølgende analyseproces af, hvordan legen er foregået og har bevæget sig i det fysiske rum. De fotografiske feltnoter illustrerer eksempelvis, på hvilke måder de, der leger, indtager rummet og kropsligt positioner sig i forhold til hinanden på specifikke steder i legelandskabet på et givent tidspunkt. De kan rumme ansigtsudtryk, der eksempelvis udtrykker koncentration, nysgerrighed, oplevelsen af farefuldhed eller eftertænksomhed hos de legende børn, unge og voksne.

4 *Auditive feltnoter* (Petersen, 2014, 2018) er små båndoptagelser på stedet under observationsbesøget, hvor forskeren indtaler sine umiddelbare tanker om de aktiviteter, der foregår på stedet, mens de foregår. Ofte vil der være flere grupper af legende, som forskeren forsøger at holde øje med samtidigt. Men ved at indtale de igangværende legeaktiviteter samt de stemninger og den atmosfære, der synes at være knyttet til disse begivenheder i det selvsamme øjeblik, som disse finder sted, er det muligt at fastholde nærværet i den enkelte begivenhed i den efterfølgende analyseproces. Dette vil stort set være umuligt, hvis de skulle nedfældes samtidig med, at legen foregår eller umiddelbart derefter.

4.2. Analyse af Drømmeskibets arkitektoniske design og de besøgendes anvendelse heraf

Analysen vil fokusere på, hvad der kendetegner Drømmeskibets arkitektoniske design og de maritime oplevelsesrum og *legesteder* (Petersen, 2014)⁵, som er skabt på Drømmeskibet, samt hvordan museets besøgende tager Drømmeskibet i anvendelse - til leg, bevægelse, maritime og kreative aktiviteter og fortællinger på tværs af generationer.

Det teoretiske afsæt og de analytiske begreber, som tages i anvendelse i analysen, blev udviklet i forbindelse med gennemførelse af en større empirisk undersøgelse af, hvilken betydning arkitekturen har for den legende interaktion (Petersen, 2014)⁶. Det teoretiske afsæt og de analytiske begreber har efterfølgende dannet afsæt for andre undersøgelser af byrum og steder for leg og bevægelse i det offentlige rum (se bl.a. Petersen, 2018; Larsen, Petersen, Ibsen, Hasani 2015).

4.2.1. Analyse af det arkitektoniske design

Den første del af analysen stiller skarpt på, hvad der kendetegner Drømmeskibets arkitektoniske design og de legesteder, der er skabt på zig-zag broen i Drømmeskibet, samt hvordan sømands- og sejlmagerværkstedet er indrettet. I forlængelse heraf diskuteres det, hvilke former for leg og samvær disse steder tilskynder til.

4.2.2. Analyse af hvordan Drømmeskibet tages i anvendelse af museets besøgende

I den anden del af analysen ses der på samspillet mellem ”de legende” og det arkitektoniske design, dvs. hvilke legesteder og rumligheder på Drømmeskibet, de legende er optaget af, mens de leger, og på hvilke måder legen udspiller sig disse steder. Analysen af den legende interaktion på Drømmeskibet fokuserer både på, hvad der sker *i* legen og *udenfor* legen. For det første ser analysen på, hvilke former for leg, der udspiller sig på Drømmeskibet, fx i form af *fantasileg*, *kropslig leg* eller *konstruktionsleg* – eller en *kombination* heraf (Petersen, 2014, 2018)⁷. For det andet ser analysen på, hvilken rolle karakteren af de maritime legeinstallationer synes at spille i forhold til de legendes udfoldelse i leg og maritime fortællinger samt hvilken atmosfære, der præger samværet mellem de besøgende – både i – og udenfor legen i det maritime oplevelsesunivers på Drømmeskibet. For det tredje stiller analysen skarpt på det generationsmøde, der finder sted mellem børn og voksne på Drømmeskibet, både i de maritime legeinstallationer på zig-zag broen og i forbindelse med de aktiviteter, som de besøgende deltager i, i sømands- og sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet.

5 I undersøgelsen skelnes der mellem otte typer af *legesteder* med forskellige kvalitative egenskaber. Det analytiske begreb *legested*, som anvendes i analysen er mere detaljeret beskrevet hos Petersen, 2014 samt i bilag 1 i denne rapport.

6 Undersøgelsen blev gennemført i forbindelse med Ph.d. projektet ”*Legepladsens betydning for legen – sammenhænge mellem leg og arkitektur*”, som indgik som en del af forskningsprogrammet Bevægelse, Leg og Idræt, der blev gennemført ved Center for Forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund i 2010-2014, og som bl.a. undersøgte ”Leg under nye former” i tre Ph.d.-projekter. https://www.sdu.dk/da/om_sdu/institutter_centre/c_isc/nyt_cisc/bliafslutten-derapport

7 Disse *legetypologier* tages i anvendelse i analysen, beskrives ligeledes i bilag 1 i denne rapport.

5. Visionen for Drømmeskibet

I det følgende stilles der skarpt på, hvilke tanker og forestillinger medarbejderne på Museet for Søfart gjorde sig om Drømmeskibet, da de formulerede projektansøgningen tilbage i 2016, samt hvordan disse tanker og visioner efterfølgende videreudviklede sig igennem forløbet – i dialog og samarbejde med den tværfaglige arbejdsgruppe, der blev inddraget i udviklingen af Drømmeskibet og i samarbejdet med Proudlypresent, som endte med at designe Drømmeskibet.



Visionen for projekt Drømmeskibet var at skabe et maritimt oplevelsesunivers, hvor børn og ældre mødes i leg, bevægelse og identitetsskabende fortællinger – såvel indendørs på museet som udendørs i den gamle tørdok. Museet for Søfart ville skabe en lege- og bevægelsesinstallation, hvor glæden ved det maritime styrkes og bringes videre gennem generationer ved fælles maritime fortællinger og leg. Dette skulle dels ske ved at skabe et maritimt inspireret legelandskab på museets ene zig-zag bro samt et sømands- og sejlmagerværksted, hvor børn og voksne kunne fordybe sig i mere stille aktiviteter, og hvor børn under inspiration fra ældre sejlere kunne møde og få erfaring med den maritime kultur og lege sig til specifikke maritime færdigheder. Mere specifikt handlede visionen for udviklingen af Drømmeskibet om fire forhold, som skulle have fokus på samme tid: a) At skabe et autentisk maritimt og æstetisk oplevelsesunivers, b) at skabe rum for børn med fokus på kropslig leg og bevægelse, c) at skabe rum og rammer for generationsmøder og d) at inddrage museets frivillige i formidling af den maritime kultur og maritimt håndværk.

5.1. At skabe et autentisk maritimt og poetisk oplevelsesunivers

Visionen med Drømmeskibet var at skabe et maritimt oplevelsesunivers med en høj grad af *autenticitet*. Museet ønskede at skabe et arkitektonisk design, hvor såvel materialiteten og æstetikken i det maritime design fremstod med en høj grad af autenticitet. Ambitionen var endvidere, at det i legeinstallationerne på Drømmeskibet skulle være muligt at afprøve autentiske *funktioner*, som de foregår på et skib eller i et havnemiljø. Ligeledes var man optaget af, at de maritime aktivitetstilbud, man ville tilbyde i sømands- og sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet, skulle være rigtigt ”traditionelt maritimt håndværk” med en høj grad af autenticitet. Men samtidig med dette fokus på maritim autenticitet ønskede man på den anden side at balancere dette med et *”legende og poetisk”* udtryk i designet. Både i forhold til designet af legeinstallationerne og de kreative og skabende aktiviteter, som Drømmeskibet skulle tilbyde de besøgende i værkstederne.

”Autenticitet og poesi, æstetik og arkitektur, er alle begreber som vi håber kan blive fusioneret i det her projekt. Jeg siger ikke, at det bliver nemt, men på den anden side ser jeg, at vi har den projektgruppe, der skal til for at få det til at lykkes, håber jeg”. (Forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm, på idégenerende workshop, august, 2017).

5.2. At skabe rum for børn med fokus på leg og bevægelse

Et andet vigtigt afsæt for visionen og udviklingen af Drømmeskibet var et længe næret ønske om at skabe ”noget for børn” på Museet for Søfart.

”Vi opdagede meget hurtigt, at de der havde udviklet museet havde glemt børnene, der var ikke rigtigt noget for børn under 1 meters højde (...) og når de var færdige med at løbe op og ned ad de skrå gulve, så var der gået omkring 20 minutter til en halv time hvis vi var heldige, og så ville de hjem. Og forældrene var slet ikke færdige med at opleve museet. Så vi så meget, meget hurtigt, at vi manglede noget for førskolebørnene, og for børnene i det hele taget”. (Forsknings og formidlingschef, Marie Ørstedholm, marts 2019).

Det ”rum for børn”, som Museet for Søfart ville skabe skulle tilgodeses de børn og unge, der elsker at bevæge sig, og som i mange andre sammenhænge bliver bedt om at være og sidde stille. Direktør Ulla Tofte udtrykker dette meget direkte. *”Vi skal være et museum for børn med krudt i røven”*. Ulla Tofte understregede betydningen heraf ved yderligere at pege på, at visionen om at skabe rum for børn i *bevægelse*, meget sjældent tilgodeses på museer.

”Der er utroligt mange museer, som er gode til de børn, der er gode til at sidde stille. Og de har jo i virkeligheden, efter min opfattelse, temmelig mange tilbud i forvejen. Og børn, der har krudt i røven, har sjældent lyst til at gå på museum, fordi de simpelthen

får at vide, at de skal være stille. Eller de skal sidde stille. Eller de skal passe på. Og det giver denne her lidt negative museumsoplevelse, at man allerede på forhånd får at vide, at man skal lægge bånd på sig selv, når man skal på museum. (Direktør, Ulla Tofte, juli 2019).

Såvel museets medarbejdere som de inviterede legeforskere og praktikere, som bidrog med deres viden og erfaring, var således optaget af at skabe rum for rige og varierede kropslige udfoldelsesmuligheder og sanseoplevelser i de maritime legeinstallationer på Drømmeskibet. Medarbejderne og de inviterede legeeksperter var alle optaget af at skabe rum for de legendes kropslige udfoldelse og *bemestringsleg* på Drømmeskibet. Og netop den fysiske udfoldelse ombord på et skib, der sejler på verdenshavene, er ifølge direktør Ulla Tofte noget, der til alle tider har appelleret til de unge, der ikke gad sidde stille og gå i skole.

For mig at se handler det simpelthen også om at tage udgangspunkt i, hvad søfolkenes natur er. (...) den er fysisk. Og helt tilbage fra Ruder Konge har søfarten appelleret til børn og unge, der ikke kunne sidde stille og ikke gad gå i skole og alt muligt andet. Som havde lyst til at foretage sig noget med deres krop. (Direktør, Ulla Tofte, juli 2019).

Den kropslige dimension var således en væsentlig dimension, som man lagde stor vægt på og ville indtænke og skabe rum for i det arkitektoniske design.

5.3. At skabe rum for generationsmøder

I forlængelse af medarbejdernes fokus på at ville skabe noget for børn og rum for leg og bevægelse, handlede museets vision også om at skabe et "flergenerationsmuseum", hvor bl.a. bedstefædres og ældre sømænds erfaringer og viden om søfart og livet på havet kunne komme i spil og blive fortalt videre til de næste generationer på en legende måde.

"Det var ret tydeligt, når familier kom ind, eller bedsteforældre kom ind med deres børnebørn, at bedsteforældrene og forældrene gik i dybden med vores udstillinger, hvor børnene kadede sig lynhurtigt." (Leder af M/S Undervisning, Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Museets medarbejdere var optaget af, hvordan de kunne bygge bro mellem generationer og få flere børn og ældre til at gå på museum sammen i fremtiden. Museet for Søfart ønskede at bringe generationer sammen på Drømmeskibet, hvor glæden ved søfart og den maritime kultur skulle formidles på en legende og inspirerende måde. Ikke mindst for de mange besøgende, der ikke har nogen erfaring med den maritime kultur i forvejen.

I medarbejdernes perspektiv var det tydeligt, at det daværende museum ikke havde meget at tilbyde de børn, der kom med deres forældre eller bedsteforældre på museet.

”Det vi kunne se var, at når vores publikum måske fungerede allerbedst, så var det i de situationer, hvor (...) nu siger jeg bedstefaren kommer til ære og værdighed. Ofte er det jo sådan, at (...) der er jo forskellige roller i en familie, og det er typisk moren eller bedstemoren, der er facilitator. (...) Og det betyder, at bedstefaren (...) han spiller i bedste fald andenviolin. Han er sådan måske med som det tynde øl. Det er han nok tit, hvis man går på designmuseet eller Louisiana eller (...) Glyptoteket eller hvad ved jeg. Men her hos os, der kunne vi se, at han (...) altså det var måske nok bedstemoren, der havde været primus motor på, at nu skal vi afsted. Men i det øjeblik folk, børn, deres bedsteforældre kom ind her på stedet, så trådte han frem, og lige pludselig var det ham og hans viden, der kom i spil. Fordi han ved, hvordan man binder et knob (...), og han kan kende forskel på sejlskibstyper, eller forklare et eller andet maritimt. (Direktør Ulla Tofte, juli 2019).

Visionen med udviklingen af projekt Drømmeskibet handlede således også om at tiltrække nye målgrupper. Og man ønskede at skabe rum for dialog og generationsmøder mellem bedsteforældre og deres børnebørn om den maritime historie om søfart og livet på havet.



5.4. Inddragelse af museets frivillige i formidling af den maritime kultur

Den sidste del af museets vision med Drømmeskibet handlede om at engagere museets frivillige – og rekruttere nye frivillige og ældre sømænd – der ville kunne stå for formidling af den maritime kultur og det maritime håndværk og de andre aktiviteter, som skulle foregå i sømands- og sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet. Museet forestillede sig, at de ældre frivillige skulle indgå både som formidlere af det maritime håndværk, men i nogen grad også som historiefortællere. I bestræbelserne herpå forsøgte museet igennem længere tid at rekruttere nye frivillige, ældre sømænd og andre med erfaringer fra livet på havet eller med håndværksmæssige kvalifikationer til at byde ind på denne opgave. Dette viste sig at være sværere, end museet havde forventet. Senere redegøres der for, hvordan museet fandt andre løsninger og veje at gå.

6. Udviklings- og designfasen

Museet for Søfart havde i forbindelse med Legeskibets⁸ besøg i Kulturhavnen i Helsingør i 2015 og 2016 haft et samarbejde med Gerlev Center for Leg og Bevægelse (GCLB) bl.a. i forbindelse med gennemførelse af såkaldte visionssejladser på Legeskibet i Helsingør i 2015 og 2016 og udsigt til et tredje og fjerde besøg i 2017 og i 2018. Deraf opstod samarbejdet om udviklingen af et for-projekt, som Legeskibet (Gerlev Center for Leg og Bevægelse) gennemførte for og i samarbejde med Museet for Søfart.

Legeskibets vigtigste bidrag til udviklingen af Drømmeskibet var, at de var med til at konkretisere de visioner, ønsker og forestillinger, som Museet for Søfart havde i forhold til virkeliggørelsen af et Drømmeskib. Dette skete konkret ved, at Rasmus Casper og Mathilde Brandstrup fra Legeskibet planlagde og gennemførte en række udviklingsworkshops, som havde til formål at generere idéer og koncepter til, hvad Drømmeskibet kunne indeholde.

Samlet set gennemførte Legeskibet i alt fire workshops, hvor der blev arbejdet på forskellig vis med generering af idéer og koncepter til udvikling af de tre mere eller mindre uafhængige afdelinger af Drømmeskibet på a) zig-zag broen, hvor Drømmeskibets maritime legeinstallationer skulle etableres, b) det udendørs område i museets tørdok, der skulle indrettes med legefaciliteter til mere vild kropslig leg og bevægelse samt c) et tilstødende lokale, der skulle indrettes med rum for maritime håndværksaktiviteter.

- *Zig Zag broen* udgør et ca. 300m² indendørs museumsareal med skrånende gulv og loft og glasvægge, der vender ud mod tørdokken og har mange interessante vinkler og indretningsmuligheder. Intentionen var at indrette det skrånende rum på zig-zag broen med rum for både leg og læring på tværs af generationer, rum for fysisk aktiv (men ikke vild) leg samt hjørner og mindre rum, som motiverer til fordybelse i forskellige aktiviteter.
- *Museets gamle tørdok* har et areal på ca. 2000m², og idéen var at indrette dette store udendørsområde med fokus på at skabe rum for fysisk aktiv og gerne vild leg i en maritim kontekst. Målgruppen for indretningen af tørdokken var primært familier, børn og unge. Området skulle fortsat være offentligt tilgængeligt for alle besøgende og forbipasserende.
- *Det maritime værksted* ville man etablere i et lokale med direkte udgang til tørdokken, hvor der skulle skabes rum og mulighed for fleksible og mobile værkstedsøer. I udviklingen heraf ville museet skabe rum for ”inter-generationel leg og læring” med fokus på det traditionelle maritime håndværk som fx rebslageri, knobkursus, sejlmageri, modelskibe og lignende aktiviteter.

I idégenereringsfasen bidrog den samlede projektgruppe bestående af museets medarbejdere og ledelse samt frivillige på museet sammen med repræsentanter for Drømmeskibets målgrupper (familier, bedsteforældre og børnebørn), to forskere fra Syddansk Universitet og to

⁸ Legeskibet (<http://legeskibet.dk/>) er et projekt, der blev gennemført ved Gerlev Center for leg og bevægelse (GCLB) ved Gerlev Idrætshøjskole i samarbejde med Lauritzen Fonden i 2015-2018. Legeskibet videreføres i et nyt projekt ”Levende Legekultur” ved GCLB i 2019-2023. (se yderligere herom på <https://levendelegeskultur.dk/>).

legepraktikere fra GCLB ved Gerlev Idrætshøjskole. Fra Syddansk Universitet deltog post. doc og legeforsker Lise Specht Petersen, som har stået for denne undersøgelse samt professor Bjarne Ibsen, leder af CISC ved Syddansk Universitet og forsker i civilsamfund og frivillighed. Forskerne skulle bidrage med viden om sammenhænge mellem leg og arkitektur samt forskning i samskabelse⁹. Udover Legeskibets to medarbejdere, som faciliterede de fire workshops deltog Lars Hazelton og Mette Stryhn Hansen fra GCLB, som begge har mange års erfaring i formidling af leg og bevægelse fra Gerlev Legepark. Samlet set udgjorde denne tværfaglige gruppes sammensætning et godt afsæt for udviklingen og kvalificeringen af konkrete idéforslag, som udviklingen af Drømmeskibet kunne tage afsæt i.

6.1. Idégenerende workshops i udviklingsfasen for projekt Drømmeskibet

Den første idégenerende workshop blev gennemført på Museet for Søfart den 9. maj 2017. Det var en opstartsworkshop med fokus på konceptudvikling, procesforløbet og gensidig forventningsafstemning med deltagelse af museets ledelses- og projektmedarbejdergruppe. På denne workshop deltog foruden Rasmus Casper og Mathilde Brandstrup fra Center for Leg og Bevægelse, museets ledelsesgruppe bestående af direktør Ulla Tofte, forsknings og formidlingschef Marie Ørstedholm samt leder af M/S undervisning Maiken Bjørnholt. De spørgsmål, der blev diskuteret på denne workshop, handlede på den ene side om styrkerne ved og den gode fortælling på Museet for Søfart, dvs. medarbejdernes oplevelser og vurderinger af, hvad der fungerer godt, og som de besøgende kan lide ved Museet for Søfart. Men det blev også diskuteret, hvilke udfordringer medarbejderne oplevede i forhold til den eksisterende arkitektur og organiseringen af museets udstillingsrum, som indretningen af Drømmeskibets aktiviteter skulle tage højde for og samtænkes med. På baggrund af disse drøftelser blev der arbejdet med, hvordan museet forestillede sig at ville arbejde med udviklingen af projekt Drømmeskibet, samt hvilke forestillinger de mere specifikt havde om, hvad Drømmeskibet skulle være og tilbyde museets besøgende.

Den anden idégenerende workshop blev gennemført som et "Design og Leg" forløb i forbindelse med Legeskibets besøg på Kulturhavnen i Helsingør den 11. maj 2017¹⁰. På denne workshop deltog elever fra det tværgående elevråd i Helsingør, og workshoppen tog afsæt i den specifikke kontekst på Museet for Søfart, hvor eleverne fik mulighed for at opleve det udendørs område i dokken og det skæve indendørs rum på zig-zag broen med alle deres sanser. På workshoppen udviklede eleverne mange vilde idéer til designs, som det videre krea-

9 Den oprindelige plan var, at forskerne så vidt muligt skulle have deltaget i alle fire workshops, men eftersom Museet og Legeskibet var nødt til at udskyde gennemførelsen heraf var dette ikke længere muligt. Lise Specht Petersen deltog i tre af de fire gennemførte workshops, og Professor Bjarne Ibsen bidrog med faglig sparring på to arbejdsgruppemøder i den tidlige idégenereringsfase samt efterfølgende møder med medarbejderne på Museet for Søfart sammen med Lise Specht Petersen. Det sidste møde blev gennemført efter at museet havde indgået samarbejde med designstudiet Proudly Present, som designede Drømmeskibet.

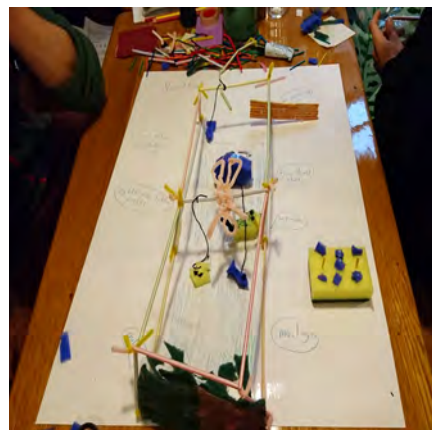
10 Forløbet på denne workshop er beskrevet i MOVEMENTS 2019:7 rapporten: "LEGESKIBET – en forskningsbaseret evaluering" (Petersen, 2019). Rapporten er tilgængelig på https://www.sdu.dk/da/om_sdu/institutter_centre/cisc/publikationer/movements

tive udviklingsarbejde med Drømmeskibet kunne finde inspiration i. Legeforsker Lise Specht Petersen fra CISC deltog denne workshop. Eleverne og deres lærere fik på denne workshop mulighed for at gå på opdagelse på Museet for Søfart – både sammen og hver for sig i de eksisterende rum. Der var på workshoppen særligt fokus på rumligheden udendørs i tørdokken, hvor fortællingerne om det gamle skibsværft fik syn for sagn.

Eleverne fik mulighed for at sanse og fornemme stedets materialitet og skalaforholdene i den store tørdok med de lyde og lugte, som karakteriserer dette sted, hvor der skulle udvikles og etableres udendørs legefaciliteter for vild kropslig leg og bevægelsesaktiviteter. De unge havde mange fantasifulde og kreative idéer, som de udformede gruppevis i forskellige fysiske idékoncept design på workshoppen.



Maiken Bjørnholt viser eleverne rundt på Museet for Søfart på Design og Leg workshoppen 11. maj 2017



Eleverne udvikler idékoncepter til Drømmeskibet på Museet for Søfart 11. maj 2017

Den 21. august 2017 deltog den tværfaglige projektgruppe i et arbejdsgruppemøde. Udover museets medarbejdere Marie Ørstedholm og Maiken Bjørnholt, Rasmus Casper og Mathilde Brandstrup fra Legeskibet, deltog Kristian Hansen fra Center for Maritim Arkitektur, legeforsker Lise Specht Petersen og professor Bjarne Ibsen fra CISC samt Lars Hazelton og Mette Stryhn fra Gerlev Center for Leg og bevægelse. Kristian Hansen fra Center for Maritim Arkitektur, som Museet for Søfart havde indgået samarbejde med, præsenterede et inspirationsoplæg til et muligt design for Drømmeskibet. Med afsæt i dette oplæg diskuterede deltagerne fire konkrete udfordringer, som det fortsatte projekt måtte forholde sig til og finde løsninger på. For det første blev det med afsæt i Center for Maritim Arkitekturs idéoplæg diskuteret, hvordan man måtte foretage en nødvendig prioritering af de skitserede idéer, da der ikke var økonomiske midler til gennemførelse af det hele. I forlængelse heraf diskuterede deltagerne forholdet mellem det *autentiske* og det *abstrakte* (eller poetiske og legende) i udviklingen af Drømmeskibets design¹¹. For det tredje blev det diskuteret, hvordan man kunne imødekomme målsætningen om at ville favne så bred en målgruppe samt hvordan man kunne tage højde for forskellige bevægelsesmæssige kompetencer hos gruppen af henholdsvis mindre børn og deres bedsteforældre. Og sidst men ikke mindst blev spørgsmålet om drift og bemanding af Drømmeskibet, og hvordan man ville og kunne inddrage de frivillige på museet heri diskuteret.

I forlængelse af arbejdsgruppemødet og de diskussioner, der havde været på mødet, besluttede Museet for Søfart af forskellige grunde at afbryde samarbejdet med Center for Maritim Arkitektur¹².

Den tredje idégenerende workshop blev gennemført den 13. september 2017. Her deltog Rasmus Casper og Mathilde Brandstrup fra Legeskibet, museets medarbejdere, forsker Lise Specht Petersen fra CISC samt Lars Hazelton og Mette Stryhn fra GCLB. Derudover deltog Marie Westh, som Museet for Søfart havde ansat som projektleder for det samlede projekt Drømmeskibet. På workshopen blev der arbejdet med tre "barometre", der tog afsæt i diskussionerne fra det indledende visionsmøde med museets ansatte. Her var tale om et såkaldt *legebarometer* (spændende fra vild leg til rolig leg), et *interaktionsbarometer* (fra individuel aktivitet til fælles aktiviteter, der fordrer samarbejde) og for det tredje et *barometer for autenticitet i den maritime fortælling*, med en skala fra "helt autentisk" til "mytisk" til "maritime abstraktioner". Den idéudviklingsproces, som Legeskibet faciliterede, foregik således, at de enkelte deltagere lavede deres egen individuelle brainstorm, herefter videreudviklede deltagerne på deres idéer to og to og derefter fortsatte videreudviklingen i mindre grupper. Til sidst blev gruppernes arbejde præsenteret for alle deltagerne. Der kom rigtig mange spændende og konkrete idéforslag på banen. Disse forskellige idéforslag og skitser blev alle samlet i en rapport fra for-projektet sammen med skitseringen af et sammenhængende idéforslag, som udviklingen af Drømmeskibets design kunne tage afsæt i.

11 Spørgsmålet om spændingsfeltet mellem *autenticitet* og et mere legende, poetisk udtryk vil blive diskuteret mere dybdegående i den sidste del af rapporten.

12 Center for Maritim Arkitektur havde på daværende tidspunkt indgået et samarbejde med museet om udviklingen af Drømmeskibets maritime design. Museet ønskede imidlertid udover et fokus på det maritime og autentiske maritime udtryk også et øget fokus på det poetiske og mytiske i det fysiske designudtryk. Efter at have gennemført de sidste workshops indgik museet i stedet et samarbejde med Proudlypresent, som kom til at stå for Drømmeskibets endelige design, som det endte med at blive udformet.

Den fjerde og sidste workshop blev gennemført søndag den 17. september 2017. Til denne workshop var der inviteret repræsentanter fra målgruppen, bedsteforældre og deres børnebørn. På denne workshop deltog desuden Lars Hazelton og Mette Stryhn fra GCLB, som bl.a. formidlede "sømandslege" og andre legeaktiviteter, der kunne foregå på Drømmeskibet.

Med afsæt i de mange spændende og ikke mindst vilde og kreative idéer, der blev arbejdet med på de idégenererende workshops, udarbejdede Legeskibet en forprojektrapport, der samlede op på alle erfaringerne fra for-projektet, som den fysiske udvikling af Drømmeskibet kunne tage afsæt i. Det var Rasmus Casper og Mathilde Brandstrup fra Legeskibet, som havde stået for planlægningen og faciliterede de forskellige workshops, der var blevet gennemført for den tværfaglige projektgruppe og repræsentanter fra målgruppen, der forfattede forprojektrapporten. Denne rapport indeholdt for det første opsummerende noter fra de enkelte workshops, for det andet en række "præmisser" for indretningen af Drømmeskibet, for det tredje et sammenhængende idéforslag, til hvad Drømmeskibet mere præcist kunne indeholde. Og for det fjerde et legeskatolog med idéer til udvikling af forskellige "*fælles maritime lege*", der kunne foregå udendørs i dokken. Forsker Lise Specht Petersen bidrog med faglig sparring og kommentarer til rapporten fra for-projektet, og Lars Hazelton og Mette Stryhn fra Gerlev Center for Leg og bevægelse bidrog med udviklingen af et legeskatolog til rapporten med idéer til udvikling af forskellige maritime "*fælleslege*" (fx: hajen i det røde hav og smække skibslus), "*dyste og kamlege*" (fx "Gå til Island efter sild" og "Stikke sømandens øje ud"), "*styrke og smidighedslege*", "*rim, remser og sanglege*" (fx "Når vi sejler op og ned" og "Sømandspolka") og endelig inspiration til "*spil*", der kunne foregå udendørs i dokken.

Nogle af de væsentligste *præmisser*, der blev beskrevet i rapporten, var følgende:

1. Den første præmis handlede om, at de besøgende skulle *have noget med hjem* fra deres besøg på Museet for Søfart.
2. En anden præmis handlede om at skabe en *fleksibel indretning* af Drømmeskibet i form af installationer, der løbende kan ændre form, og derved skabe en stor grad af *foranderlighed*. Drømmeskibet skulle altid *overraske* også efter gentagne besøg. Dette stiller store krav og fordrer, at der er flere lag, flere fortællinger og konkrete maritime aktiviteter og kombinationsmuligheder heraf.
3. En tredje præmis handlede om den *maritime historiefortælling*, som Drømmeskibet skulle skabe rammerne for. Fortællinger om "den magiske tid før afsejling", forberedelserne op til afsejling og de store eventyr.
4. En fjerde præmis handlede om at skabe rum for både *inspiration* og *fordybelse*. Dette skulle ske ved at skabe såvel åbne som mere lukkede rum og steder og i form af ud- og indsigt.
5. En femte præmis handlede om at skabe *autentisk maritim materialitet* – med fokus på det gode maritime håndværk, skibstømmer- og sejlagerarbejde.
6. En sjette præmis handlede om at skabe *varierede bevægelsesmuligheder* på Drømmeskibet, hvor de, der leger eller bevæger sig igennem Drømmeskibet, kan bevæge sig opad og nedad, igennem noget, ad mange forskellige ruter (spindelvævsmodellen). I denne spindelvævsmodel er der forskellige affordances¹³ for forskellige le-

13 *Affordance-begrebet* er oprindeligt beskrevet hos James Gibson (1979) og handler om relationer mellem fysiske steder og objekter og det enkelte subjekts perception og handlemuligheder i samspil med disse fysiske steder (Gibson,

gende (forskellige i alder, højde og drøjde samt kognitive kompetencer).

7. En syvende præmis handlede om at skabe rum for *det inter-generationelle møde*. Intentionen hermed var, at de besøgende på tværs af generationer skulle kunne gå om bord i legen og fortællingerne både på zig-zag broen og i sømandsværkstedet ved enten selv at lege med eller befinde sig lige ved siden af de legende og stimulere barnets fantasi og spørgelyst.
8. En ottende præmis handlede om *regler og sikkerheden* for indretningen af de tre områder.

6.2. Erfaringerne med det tværfaglige samarbejde

I det følgende ses der på, hvilke erfaringer Museet for Søfart har gjort sig med det tværfaglige samarbejde mellem de forskellige fagpersoner, der har været involveret i udviklingsprocessen. Denne del af analysen tager afsæt i de forskellige perspektiver medarbejderne på Museet for Søfart har på udviklingsprocessen, samt hvilken betydning de tillægger det tværfaglige samarbejde om virkeliggørelsen af Drømmeskibet, og det resultat der kom ud af det.

6.2.1. Samarbejde med den tværfaglige projektgruppe og Proudlypresent

Grundlæggende er det museets oplevelse, at samarbejdet med Legeskibet og GCLB om gennemførelse af de mange idégenererende workshops har fungeret rigtig fint. Først og fremmest fordi de idégenererende workshops bidrog til en særdeles kreativ og legende tilgang, og samtidig bidrog forløbet til en væsentlig konkretisering af de oprindelige forestillinger og tanker, museet havde, da de skrev projektansøgningen til Drømmeskibet. Forsknings- og formidlingschef på Søfartsmuseet, Marie Ørstedholm, giver udtryk for, at GCLB bidrog med en væsentlig viden om leg og erfaring med formidling af leg, som museet ikke selv havde. Det er hendes oplevelse, at deltagelsen i de mange workshops var givet godt ud i forhold til det udbytte, de havde heraf.

”Det bedste i samarbejdet med Gerlev har været de her workshops, som har tvunget os til at komme ud på et kreativt sted, hvor vi nok ikke havde kunne komme på egen hånd. Selvom der har været mange workshops, så ville jeg ikke have undværet nogle af dem. Fordi det har gjort, at vores idéer er blevet modnet undervejs og luget ud i (...), og (vi fik) fundet ud af, hvad vil vi egentlig med det her (Forsknings- og formidlingschef, Marie Ørstedholm, 27. nov. 2019).

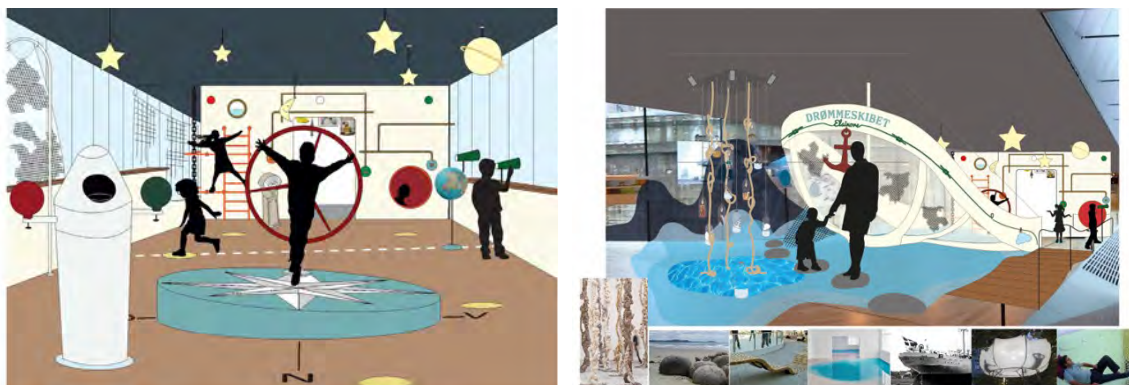
Gennemførelsen af de mange idégenererende workshops gjorde, at de oprindelige idéer med et Drømmeskib blev konkretiseret, videreudviklet og beskrevet i forprojektrapporten. Dette udgjorde et værdifuldt materiale for designstudiet Proudlypresent, der indgik samarbejde med museet om virkeliggørelsen og materialiseringen af projekt Drømmeskibet.

1979, Kirkeby, Gitz-Johansen & Kampmann, 2005, Petersen, 2014). Affordance-begrebet er yderligere beskrevet i bilag 1 i denne rapport.

"Vi har haft nogle idéer fra starten af, men de er blevet meget mere konkretiseret i løbet af de her workshops, og de refleksioner og diskussioner, vi har haft imellem workshoppen. Og det betød også, at som afslutning på de her workshops lavede de (Gerlev) en for-rapport, som samtidig blev et idékatalog samt en opsamling på, hvad har der været oppe at vende". (Forsknings- og formidlingschef, Marie Ørstedholm, 27. nov. 2019).

Rapporten fra forprojektet med det samlede idéforslag og de forskellige "præmisser", som var blevet til på baggrund af de mange diskussioner i den tværfaglige gruppe, udgjorde samlet set et værdifuldt materiale, som dialogen med Proudlypresent kunne tage afsæt i til materialiseringen af Drømmeskibet på Museet for Søfart.

"Når man tager den rapport og kombinerede med det oprindelige projekt med projektansøgning og projektbeskrivelsen, så var der faktisk et ret godt udgangspunkt for Proudlypresent for at forstå, hvad det egentlig var vi ville". (Forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm, 27. nov. 2019).



Designudkast til Drømmeskibet fra Proudlypresent

Men det er ikke Gerlev Center for Leg og Bevægelses fortjeneste alene, at museet oplever, at de er lykkedes med Drømmeskibet, understreger Marie Ørstedholm:

Drømmeskibet er ikke Gerlevs projekt. Det er det ikke. Det er en kombination af alle de kreative kræfter, der har været involveret. (Forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm 27.nov. 2019).

Forsknings- og formidlingschefen oplevelse er, at alle de forestillinger og forhåbninger om, hvad Drømmeskibet skulle være og skulle kunne, blev mødt af designerne fra Proudlypresent, som formåede at lytte sig ind på, hvad det var, man ønskede med Drømmeskibet.

"Proudlypresent kom til det første møde for at høre: "Hvad er jeres idéer?" og fik vores materiale. Og ved andet møde sagde de: "Vi har lavet en model. Hvad for nogle

idéer fik vi, da vi hørte jer?” Og så præsenterede de en god gammeldags papmodel. Og den var ligesom materialiseringen af vores drømme. Og hvis du tager den papmodel, og stiller den ved siden af Drømmeskibet, som det endte med at blive, så ligger de meget tæt på hinanden. Og det siger noget om, at de ikke har skullet starte helt fra scratch. (Forsknings- og formidlingschef, Marie Ørstedholm, 27. nov. 2019).



Det samarbejde, som museet indgik med firmaet Proudlypresent, har altså været ligeså afgørende for, at Museet for Søfart har en oplevelse af, at de lykkedes med projekt Drømmeskibet, idet designstudiets lydhørhed og kreative og legende tilgang i meget høj grad bidrog til virkeliggørelsen af det oprindelige projekt, som Museet for Søfart formulerede om Drømmeskibet.

Jeg er heller ikke bleg for at sige, at en meget stor del af æren for, at Drømmeskibet er blevet så godt, som det er, tilskriver jeg samarbejdet med Proudlypresent. For de havde en lyttende og legende tilgang til hele det her. Og de ville det her ligeså meget, som vi ville. Koste hvad det ville. Og når vi stødte på forhindringer undervejs, jamen så fik vi dem af banen. Nu har vi lavet projekter i mange år, og det har været det mest problemfrie samarbejde, vi nogensinde har haft. Efterfølgende har vi også haft dem inde, de lavede jo også rumpejollerne, de er simpelthen bare en drømmesamarbejdspartner, når det gælder det her projekt”. (Forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm, 27. nov. 2019).

Det er således meget entydigt Museet for Søfarts oplevelse, at inddragelsen af de meget forskellige fagligheder samlet set har resulteret i, at museet oplever at være lykkedes med Drømmeskibet. *”Det tværfaglige i projektet har fungeret rigtig, rigtig godt”*, understreger Marie Ørstedholm flere gange i interviewet, og lægger særligt vægt på, hvordan de forskellige fagligheder i projektgruppen og blandt de øvrige fagpersoner, der blev hentet ind, har bidraget med en særlig viden og indsigt hver især, som fik betydning for det samlede projekts kvalitet.

Jeg synes, at det (tværfaglige) har haft fuldstændig afgørende betydning. Drømmeskibet havde ikke set ud som det gjorde, hvis vi skulle have lavet det selv med hjælp bare fra en designer. Vi er museumsmennesker og gode på mange punkter, men der er ikke nogen af os, der har særlig stor indsigt i, hvordan børn leger og lærer gennem leg.(...) Og så har vi samarbejdet med håndværkere og med skoleskibsmatrosene, og så det at de her samarbejdspartnere har haft en stærk forankring i det maritime har jo gjort al-

verden til forskel, fordi vi kunne godt have hyret nogle andre legekonsulenter ind, men så var det maritime blevet noget sekundært. De har hele tiden sikret, at det maritime er kernen i det her, og de har alle sammen haft sejlerfaring, og de ved hvordan et skib er indrettet, og de ved hvilke materialer, man bruger". (Forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm, 27. nov. 2019).

Efter åbningen af Drømmeskibet i oktober 2018 har Museet for Søfart fortsat samarbejdet med Gerlev Center for Leg og Bevægelse i arbejdet med udvikling af legeformidlende aktiviteter.

"Vi har jo fortsat den der workshop tradition i en fortsat udvikling af Drømmeskibet". (Forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm, 27.nov.2019).

Ligeledes har museet fortsat et samarbejde med designstudiet Proudlypresent, der resulterede i udvikling af rumpejoller¹⁴ udendørs i tørdokken i 2019 i stedet for de permanente faciliteter, som det oprindeligt havde været tanken at etablere. I marts 2020 samarbejder Museet for Søfart med Proudlypresent om et igangværende følgeprojekt, hvor et stille hjørne i Drømmeskibets sømandsværksted skal videreudvikles.

¹⁴ En rumpejolle er en slags køretøj udviklet for både børn og voksne, som drives frem ved at man "rumper" sig afsted med underkroppen.

Del 2

DRØMMESKBETS ARKITEKTONISKE DESIGN OG ANVENDELSEN HERAF



7. Analyse af Drømmeskibet

I det følgende præsenteres en analyse af, hvad der kendetegner Drømmeskibets arkitektoniske design og de maritime oplevelsesrum og legesteder, der er skabt med Drømmeskibet, samt hvordan museets besøgende har taget Drømmeskibet i anvendelse.

I den første del stiller analysen skarpt på, hvad der kendetegner Drømmeskibets *arkitektoniske design* og de *legesteder*, der er skabt på zig-zag broen i Drømmeskibet, samt hvordan sømands- og sejlmagerværkstedet er indrettet. I forlængelse heraf diskuteres det, hvilke former for leg og samvær disse steder *inviterer* til. I den anden del fokuserer analysen på, hvordan Drømmeskibet tages i anvendelse.



7.1. Drømmeskibets arkitektoniske design og maritime univers

Drømmeskibets arkitektoniske design og de forskellige *legesteder*, der er skabt i Drømmeskibet, tager stort set alle afsæt i det maritime univers, der handler om, hvordan livet som sømand på havet - hvad enten man er kaptajn, messedreng eller pige – kan opleves med alle kroppens sanser. Disse forskellige legesteder inviterer til, at de legende selv kan prøve mange af de opgaver eller *funktioner*, der er på et motorskib til havs eller på kaj på havneområdet. Opgaver der handler om at styre skibet, sætte kursen og fart, at laste og losse kasser og sække med kranen, at være kaptajn og sætte kursen mod fjerne kontinenter, at stå for tilberedningen af dagens måltid og servere den for skibets besætning, at tage et velfortjent hvil sig i en hængekøje, at holde balancen på skibsdækket i høj sø eller stormvejr, at fange store fisk eller andre spændende ting, som kun fantasien sætter grænser for.

I det følgende ser analysen på, hvad der mere specifikt karakteriserer arkitekturen og de invitationer til leg og samvær, den åbner op for og muliggør. De teoretiske og analytiske begreber, som analysen tager afsæt i, blev som tidligere beskrevet oprindeligt udviklet i forbindelse med Ph.d.-projektet ”*Legepladsens betydning for legen – sammenhænge mellem leg og arkitektur*” (Petersen, 2014). Der er tale om syv arkitekturtypologier (se figur 1 i bilag 1) og otte stedsligheder (se figur 2 i bilag 1) samt fire legetyper (se figur 3 i bilag 1)¹⁵.

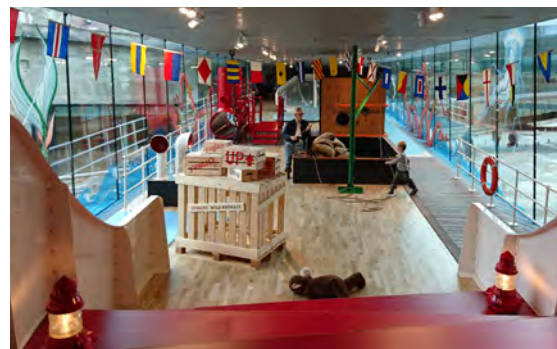


Drømmeskibets arkitektoniske design er kendetegnet ved en kombination af *narrativ arkitektur* og *skæv arkitektur* (Petersen, 2014). *Narrativ arkitektur* er kendetegnet ved, at der er indlejret historiefortællinger i det arkitektoniske design. Disse fortællinger kan enten have en neutral karakter eller en mere atmosfærefyldt karakter, hvor der er indlejret fantasifulde, skræmmende eller på andre måder stemningsmættede fortællinger med afsæt i specifikke historiske eller mytiske begivenheder eller dimensioner. I Drømmeskibets narrative arkitektoniske landskab er der indlejret en høj grad af *autenticitet* i form af de *maritime materialiteter* og den æstetik, der er anvendt i designet. Men samtidig er det narrative design, som Proudlypresent har skabt i samarbejde med Museet for Søfart også karakteriseret ved et poetisk og mere legende design og formsprog. Designet balancerer således imellem brugen af de autentiske maritime elementer (som fx maskintelegrafene og de maritime uniformer) og et mere poetisk formsprog i den fysiske udformning.

¹⁵ I bilag 1 i denne rapport beskrives de analytiske begreber, der tages i anvendelse i analysen mere detaljeret.



Skæv arkitektur er karakteriseret ved fysisk skæve proportioner i det arkitektoniske design, der indeholder mange varierede kropslig-kinæstetiske sanse oplevelser og kropslige udfordringer, der kan variere og adskille sig fra det, man umiddelbart kunne forvente. Skæv arkitektur er desuden karakteriseret ved, at den *inviterer* til kropslig bemestringsleg, hvor de der leger føler sig tilskyndet til at gå på opdagelse i en undersøgelse af, "hvad det er muligt at gøre med kroppen her?" Skæv arkitektur formår ofte at *overraske kroppen* hos de legende i det skæve uforudsigelige rum, men kan også indeholde *mentale overraskelser*, fx i form af noget foranderligt, noget der skifter karakter, eller der pludselig dukker op, når man bevæger sig igennem den skæve arkitektur (Petersen, 2014, 2018). Som et samlet hele må Drømmeskibet desuden karakteriseres som *landskabelig arkitektur*, idet Drømmeskibets forskellige legesteder befinder sig "undervejs" på forskellige *legeruter* imellem disse steder; oppe og nede, inde i messen, inde i fiskerusrummet, inde i maskinrummets store runde rør. Endvidere bidrager zig-zag broens skrånende gulv til, at det skæve skibslandskab understøtter oplevelsen af at befinde sig på et skib i bevægelse.

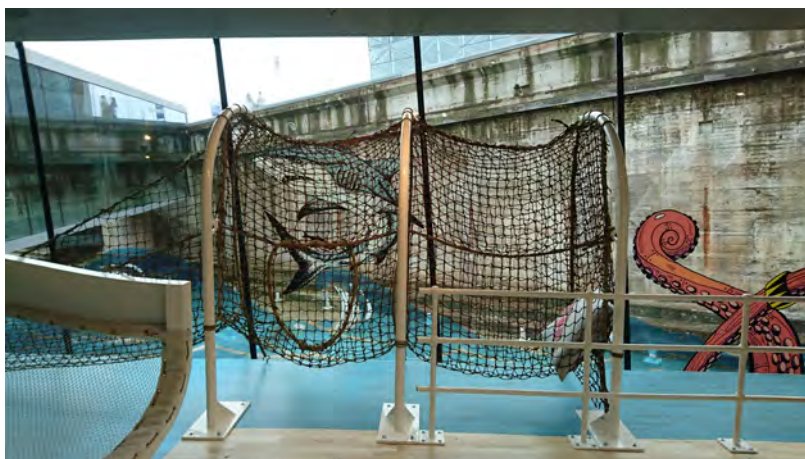


Med Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur, er der skabt mange forskelligartede legesteder. Drømmeskibet rummer *vertikale legesteder* og (lettere) *farefulde legesteder*, hvor det er muligt at klatre og bevæge sig op i højderne og svinge sig eller rutsje

nedad eller kravle videre til andre legesteder oppe og nede i det arkitektoniske skibslandskab. Drømmeskibet har desuden flere *gjemmesteder* i form af afgrænsede rum, hvor de legende kan skjule sig eller gøre sig usynlige for omgivelserne, eller forsøge at holde deres opholdssted hemmeligt for ”de andre legende” – børn eller voksne. Drømmeskibet tilbyder også *legesteder med sociale opfordringsstrukturer*, der tilskynder til (eller fordrer) samarbejde imellem de legende. Sidst men ikke mindst byder Drømmeskibet også på *selvkonstruerbare legesteder*, hvor de legende selv kan være medskabere af stedet, hvilket bidrager med en ekstra dimension i legen. Disse forskellige legesteders særlige egenskaber, og hvad de kan gøre ved legen, vil blive nærmere beskrevet i det følgende.

7.1.1. Vertikale legesteder i Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur

Vertikale legesteder er kendetegnet ved, at de stræber opad og gør det muligt for de legende at kravle op i toppen af noget, at bestige højder, at svinge sig ned ad noget og videre til noget andet, og sidst men ikke mindst at bevæge sig ad *legeruter* højt oppe og videre til andre positioner og steder oppe og nede. Dette er ofte særlig spændende i landskabelig og skæv arkitektur (Petersen, 2014). På Drømmeskibet er der flere vertikale legesteder, der inviterer de legende til at gå på opdagelse og bemestre kroppen – alene eller sammen med andre legende. Således kan Drømmeskibet for- og agterstavn, rækværket rundt om Drømmeskibet på styr- og bagbordside langs vinduespartiet på zig-zag broen med udsigt til tørdokken, de store skæve røde trapper, de blå bølger (som man kan skøjte eller glide ned ad) og fiskerusen (som inviterer til, at de legende kravler igennem den og videre op på kanten af skibet hvor man kan sidde og balancere for en stund eller rutsje ned ad nettet eller slænge sig i hængekøjerne) karakteriseres som *vertikale legesteder* og (for de mindste børn) *farefulde steder*.



Vertikale legesteder i Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur

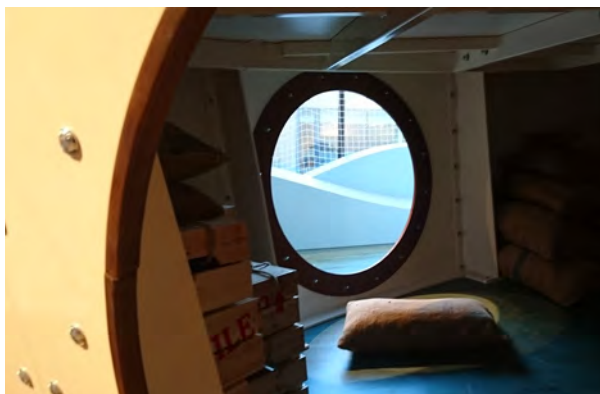
Som den senere analyse af, hvordan Drømmeskibet tages i anvendelse, viser, har disse vertikale legesteder stor betydning for den kropslige bemestringsleg og den fantasileg, der udspiller sig mellem de legende på Drømmeskibet.

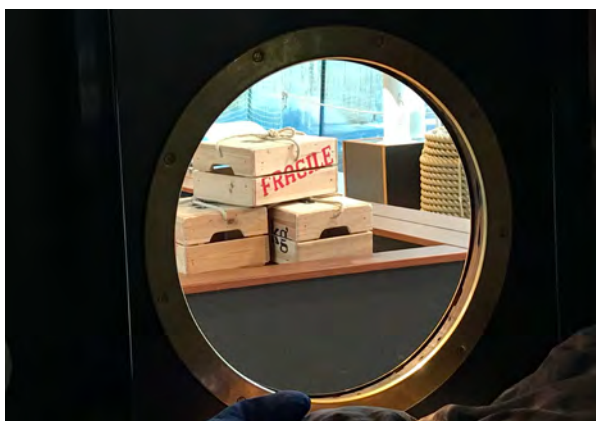


Vertikalt legested i Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur

7.1.2. Gemmesteder og rum for fordybelse

Analysen viser endvidere, at Drømmeskibets arkitektur rummer flere gode *gummesteder*. Et gummested er karakteriseret ved afgrænsede rum, hvor de legende kan skjule sig eller gøre sig helt eller delvist usynlige for omgivelserne, eller hvor stedet kan holdes hemmeligt for nogen. Gummestedet rummer potentiale for mange forskellige bevægelses- og fangelege, men kan samtidig også være et sted, hvor børns leg kan foregå uforstyrret, alene eller sammen med andre. Flere undersøgelser har vist, at gummesteder på legepladsen har afgørende betydning for, at der finder spændende fantasilege sted i legemiljøet (Fasting, 2013, Petersen, 2014, Petersen, 2018), hvor børnene søger tilflugt (Arvidsen, 2019) og rum for at fordybe sig i spændingsmættet fantasileg eller kropslig leg (Fasting, 2013, Petersen, 2014). Drømmeskibets *lastrum* er et godt eksempel på et gummested, som inviterer til såvel fantasilege som kropslig bemestringsleg og konstruktionsleg, hvor de legende har deres eget afsondrede rum for sig selv inde i "mørket", og hvor de er helt eller delvis usynlige for andre.





Ligesom lastrummet udgør et gemmested, hvor de legende kan være afsondret fra de øvrige legende, er Drømmeskibets *kahyt* også et fordybelsessted. Her kan man "være sig selv" og samtidig kigge ud og følge med i, hvad der sker ude på skibsdækket. Men de nysgerrige legende ude på skibsdækket kan naturligvis også kigge ind.



Fiske ruse og hængekøjer på Drømmeskibet

7.1.3. Selvkonstruérbare legesteder med sociale opfordringsstrukturer

Med det (*selv*) *konstruérbare legested* (Petersen, 2014) begrebsliggøres legesteder, hvor det er muligt for de legende selv at skabe, konstruere, iscenesætte eller påvirke stedets fysiske udformning. Det (*selv*) konstruerbare legested bliver til i kraft af det, de legende gør eller skaber på stedet, når de fx bygger noget, men stedet behøver ikke at ændre fysisk form, men kan iscenesættes på forskellige måder. Dette er især muligt, når der er ”løse elementer”, som de legende kan iscenesætte stedet med.

Drømmeskibet rummer flere (*selv*)konstruerbare legesteder. Det gælder laste- og losseområdet ved kranen, og det gælder kahyt området. Begge disse steder er indrettet med ”løse elementer” i form af kasser og sække omkring kranen, som *inviterer* til, at de legende kan laste og losse ”op på skibet” eller ”ned på havneområdet” eller bugsere dem rundt på skibsdækket og ind i Drømmeskibets lastrum. Eller *alt muligt andet*.



De løse elementer (*Loose parts*, Nicholson, 1972) har stor betydning for legen i kraft af deres flytbarhed eller foranderlighed og har fået stor bevågenhed - både indenfor legeforskningen og i den pædagogiske verden samt blandt landskabsarkitekter, der designer legemiljøer eller undersøger brugen heraf. Flere undersøgelser viser, at indretningen af legemiljøer med løse elementer har stor betydning for de fantasi- og konstruktionslege, der udspiller sig disse steder (Refshauge, 2012; Fasting, 2013; Petersen, 2000, 2014, 2018). Sådanne løse elementer gør, at de legende kan bygge, flytte rundt på, eller designe legestedet på forskellige måder, og undersøgelserne viser, at de legende i højere grad gør sådanne steder til deres eget. Derudover viser undersøgelserne, at selvkonstruerbare steder gør, at de legende ofte fordyber sig i deres leg i længere tid, når der er rige variationsmuligheder i form af sådanne løse eller foranderlige elementer i legemiljøet (Petersen, 2014, 2018).



Kasser, sække og sækkevogne ved kranen og laste og losseområdet på Drømmeskibet¹⁶



Navigationskarusellen (tv.) og et veldækket bord med fisk på tallerknerne i kahytten (th.)

Navigationskarusellen med kompasrosen på Drømmeskibet er ligeledes et legested, der kan konstrueres på forskellige måder, idet de legende selv kan ”sætte skibets kurs” i fire verdenshjørner. Navigationskarusellen indeholder også sociale opfordringsstrukturer, idet det for de mindste børn kan være svært at dreje roret rundt alene, og det kræver derfor, at de legende hjælpes ad. I det følgende ses der på indretningen af den anden del af Drømmeskibet, hvor der er skabt rum for, at de besøgende kan sidde sammen i ro og mag og kreere deres egne drømmeskibe, tegne og klippe eller læse bøger og dele fortællinger om eventyrlige togter og livet på havet.

¹⁶ Sækkevognene var tilgængelige for de besøgende på Drømmeskibet ved åbningen i oktober 2018, men er siden blevet fjernet fra Drømmeskibet af sikkerhedshensyn. Sækkevognene var ikke specifikt designet til Drømmeskibet, men havde stået et andet sted på Museet for Søfart. De var et spændende redskab for de større børn, men for farlige, når mindre børn legede på det skrånende gulv.



Et stille hjørne i sømandsværkstedet, hvor de besøgende kan sidde og læse eller slappe af.

7.1.4. Indretning af sømands- og sejlmagerværkstedet – arkitektur og aktivitetstilbud

Drømmeskibets værksteder er indrettet således, at der i sømandsværkstedet er placeret et stort langt arbejdsbord centralt i rummet, hvor de besøgende sidder, når de kreerer deres egne drømmeskibe. Langs væggen er der store reoler, hvor de mange maritime genstande (i form af måleudstyr og andre redskaber) er placeret, som de besøgende kan studere og tage i hænderne. I reolen findes derudover maritime uniformer (kaptajn og messedrengs uniformer) og kasketter samt maritimt fodtøj (træsko mv.), som de besøgende kan iklæde sig, når de leger på Drømmeskibet. Uniformerne findes i alle størrelser, så både børn og voksne kan iklæde sig disse.



Sømands- og sejlmagerværksted set oppefra Drømmeskibet



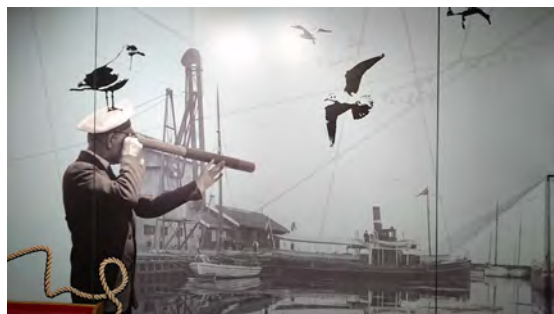
Maritime genstande ligger fremme på reolerne i Drømmeskibets sømandsværksted



For enden af værkstedet er en væg med maritime ordsprog og gloser man kan flytte rundt på.



Børnelitteratur og faglitteratur om det maritime univers og maritim vægudsmykning

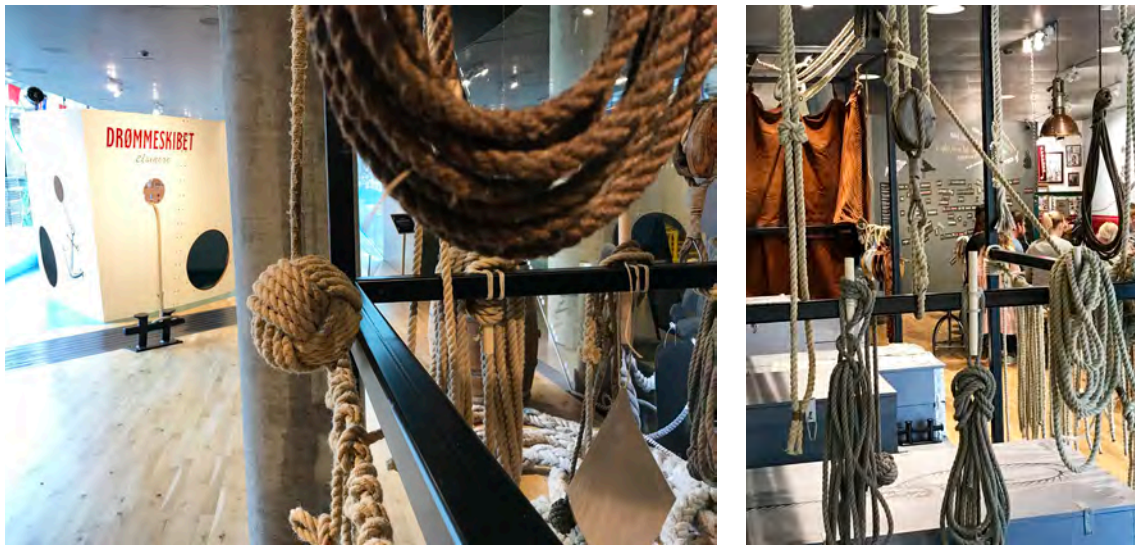


I sømandsværkstedet er der desuden indrettet en *kneipe* i rødt velour, hvor de besøgende kan gå ind og synge sømands-karaoke for hinanden eller helt for sig selv (om end væggene ikke er helt lydtætte). Bag på kneipens væg er ophængt reoler, hvor maritim børnelitteratur og faglitteratur er tilgængelige. Disse bøger kan man fordybe sig i, hvis man sætter sig bagerst i sømandsværkstedet i et roligt hjørne, hvor man sidde og læse eller slappe af.



Kneipen med sømands-karaoke





Sejlmagerværkstedet er indrettet med reb, tovværk og sejl i samarbejde med Sejlmager Hansens Eftf. ved Helle Barner

7.1.5. Opsamling

Drømmeskibets arkitektoniske design er kendetegnet ved en kombination af *narrativ (maritim) arkitektur*, *skæv arkitektur* samt *landskabelig arkitektur* (Petersen, 2014). I Drømmeskibets arkitektur er indlejret en høj grad af maritim autenticitet, både i forhold til materialitet og æstetik samt i form af de autentiske funktioner, som findes på et skib, og som er indtænkt i Drømmeskibets samlede design. Samtidig er Drømmeskibets arkitektur også karakteriseret ved et legende og poetisk udtryk, der skaber rum for de legendes egne fortællinger, lege eller drømme om eventyr på havet. Designet synes at have fundet en fin balance imellem de autentiske maritime elementer og funktioner og de poetiske og legende elementer i den fysiske udformning. Samlet set rummer Drømmeskibet et bredt mulighedsrum og legepotentiale, der tilskynder de besøgende på Museet for Søfart til at tage Drømmeskibet i brug på meget forskellig vis. I det følgende skal analysen se på, hvordan de besøgende har taget Drømmeskibet i anvendelse i leg og i andre former for samvær i værkstederne.

7.2. Analyse af hvordan Drømmeskibet tages i anvendelse

Som det er vist i det foregående kapitel *tilskynder* Drømmeskibet til leg og bevægelse, der tager afsæt i maritime fortællinger om livet på havet, hvad enten man leger, at man er kaptajn eller messedreng eller pige, eller deltager i de aktivitetsmuligheder, der tilbydes i sømands- og sejlmagerværkstedet, hvor man selv kan prøve at arbejde med det maritime håndværk eller kreere sit eget Drømmeskib. Spørgsmålet er imidlertid, hvordan disse invitationer eller *tilskyndelser (affordances)* (Gibson, 1979)¹⁷, som ligger i Drømmeskibets arkitektoniske design og i det samlede mulighedsrum, fx imødekommes af de børn og voksne, når de leger med kroppen og fantasien eller i deres fælles fortællinger.

Analysen fokuserer både på, hvad der sker i legen og *parallelt* med legen. Samlet set stilles der skarpt på følgende fem forhold:

1. For det første ser analysen på hvilke former for leg og samvær, der udspiller sig på Drømmeskibet, fx *fantasileg*, *kropslig leg* eller *konstruktionsleg*. De tre legetypologier hidrører fra forskning i sammenhæng mellem leg og arkitektur (Petersen, 2014, 2018)¹⁸.
2. For det andet ser analysen på, hvilken rolle Drømmeskibets fysiske design spiller i forhold til disse lege, dvs. udformningen af Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur og de forskellige typer af legesteders kvalitative egenskaber og mulighedsrum.
3. For det tredje stiller analysen skarpt på, hvilke former for deltagelse, der er tale om, og hvem der deltager i legen. Her ses der på, hvorvidt de tilstedeværende børn først og fremmest leger med andre børn, eller om det er børn, forældre og bedsteforældre, der leger sammen.
4. For det fjerde ser analysen på, hvordan Drømmeskibets samlede oplevelsesunivers på broen samt i sømands- og sejlmagerværkstedet tilskynder til det meningsfulde generationsmøde, som var en væsentlig del af visionen for etableringen af Drømmeskibet.
5. Endelig vil analysen i forlængelse af det analytiske blik på generationsmødet mellem børn og voksne på Drømmeskibet forsøge at indfange og beskrive den *atmosfære*, der præger samværet mellem de besøgende på Drømmeskibet både *i og udenfor* legen i det maritime oplevelsesunivers på Drømmeskibet og i de "arbejdende værksteder".

Ligesom det var tilfældet i analysen af Drømmeskibets arkitektoniske design, som blev præsenteret i kapitel 7.1, tager denne analyse afsæt i teoretiske og analytiske begreber, som blev udviklet i forbindelse med en undersøgelse af sammenhænge mellem leg og arkitektur (Peter-

¹⁷ *Affordance-begrebet* kan dels forstås som noget objektivt og fysisk, som kan perciperes visuelt, kropsligt-kinæstisk, men samtidig ligger der i affordance-begrebet også noget individuelt og mentalt, som vil have forskellige betydninger afhængig af det enkelte subjekts perception og erfaring. Affordance-begrebet kan siges at handle om *en relation mellem fysiske steder og objekter og det enkelte subjekts perception og handlemuligheder i samspil med disse fysiske steder*. Affordance-begrebet rummer desuden et element af barnets (eller den legendes) fantasi og erfaring, idet *mulighederne* i et givent fysisk rum bliver til *mens* vi udforsker et sted, hvad enten det foregår i leg eller i andre former for aktivitet et givent sted (Gibson, 1979, Kirkeby, Gitz-Johansen & Kampmann, 2005, Petersen, 2014).

¹⁸ Se bilag 1 for en nærmere beskrivelse af legetypologierne.

sen, 2014). Udover de arkitekturtypologier og kvalitative stedsligheder, der blev præsenteret i sidste kapitel refereres her til tre overordnede legetyper: *fantasileg*, *kropslig leg* og *konstruktionsleg*.

Men lad os nu stige ombord på Drømmeskibet og se, hvordan legen folder sig ud:

To mindre drenge er midt i en spændende fantasi- og kropslig leg, hvor de store stoffisk, som de slæber rundt med, spiller en væsentlig rolle. Drengene kommunikerer på fransk. Jeg iagttager, hvordan de bevæger sig rundt på Drømmeskibet med de store fisk igennem fiskerusen over til hængekøjen, derfra videre til messen og tilbage igen. Fiskene er også med drengene oppe på navigationskarusellen. Mens de farer rundt med disse fisk og fanger nye fisk, taler de energisk om "*les poissons*", og indimellem bliver disse store stof-fisk også serveret "*pour les desserts*". Lidt senere har de to små franske drenge leg bevæget sig videre over i Drømmeskibets maskinrum, hvor jeg kan høre, at de i legen bliver enige om, at det skib, de er ombord på sejler "*très vite*". Den fantasileg, som de franske børn leger og udvikler, mens de bevæger sig rundt fra sted til sted på Drømmeskibet er samtidig en kropslig leg, hvor de store stoffisk indtager en central rolle i legen. Samtidig med de franske børns ivrige udvikling af legehandlingen, udspiller der sig blandt de mange andre børn på Drømmeskibet tilsvarende lege, der ligeledes kan karakteriseres som fantasileg og kropslig bemestringsleg samtidig, hvor børnene udfordrer deres kropslige mestring, når de klatrer op i den store jernkæde ved maskincentralen eller vover sig helt op på kanten af Drømmeskibets stævn. Umiddelbart synes der ikke foregå en verbal interaktion mellem de forskellige legegrupper og deres specifikke lege, de har i gang mellem sig. Muligvis er det fordi de andre tilstedeværende børn taler koreansk, kinesisk, engelsk, svensk og dansk. Ikke desto mindre synes det alligevel som om, at legene er viklet ind i hinanden, når de foregår i Drømmeskibets (skibs)landskabelige arkitektur med fart og bevægelse, men uden at nogen af de legende tørner sammen på kryds og tværs (Observation på Drømmeskibet, august 2019).

Som ovenstående observationsbeskrivelse vidner om, danner Drømmeskibet rammen om mange spændende atmosfærefyldte fantasi- og kropslige lege, som foregår på kryds og tværs i den narrative og skæve og landskabelige arkitektur. Observationsbeskrivelsen er et godt afsæt for den følgende analyse af, hvordan museets besøgende tager Drømmeskibet og dets narrative, skæve og landskabelige arkitektur i anvendelse. For det første fordi observationsbeskrivelsen viser, hvordan de besøgende børn forholder sig til det samlede *mulighedsrum*, som Drømmeskibet tilbyder og *inviterer* de legende til at indtage som et samlet hele. For det andet, fordi analysen viser, at den leg, der foregår på Drømmeskibet, meget ofte udspiller

sig som en *kombination af kropslig leg og fantasileg*, og i en vis udstrækning også *konstruktionsleg*, hvor de legende bevæger sig meget rundt i legelandskabet, mens de tager eller slæber de tilgængelige ”løse elementer” med rundt på deres *legeruter* op og ned ad *vertikale legesteder* ind og ud af *gemmestederne*, i skibets lastrum, i maskinrummet samt i kahytten og former deres egne fiktive legeunivers ved de *selvkonstruerbare legesteder*, bl.a. ved kranen og med alle de løse elementer i form af kasser og sække. Dette gælder i særlig grad for den leg, der udspiller sig mellem de børn, der opholder sig på Drømmeskibet i længere tid.



I det følgende dykker analysen dybere ned i, hvad der mere specifikt kendetegner den legende interaktion mellem børn og voksne, der udfolder sig på Drømmeskibet, samt hvilken stemning og atmosfære, der synes at være imellem de legende. Analysen belyser, hvordan såvel fantasilegen, den kropslige leg og konstruktionslegen udspiller sig, og belyser hvilken betyd-

ning Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur og de forskellige typer af legesteder har for, hvordan disse former for leg udfolder sig.

7.2.1. Hvad karakteriserer fantasilegen på Drømmeskibet?

Fantasileg er kendetegnet ved, at de legende fantasierer, opdigter eller forestiller sig noget, som ikke er identisk med virkeligheden. Uanset hvor tæt på virkeligheden, det opdigtede fiktive legeunivers befinder sig, foregår der en laden-som-om, som de legende kommunikerer om – ved verbale eller kropslige ytringer. Gregory Bateson¹⁹ kalder de verbale og kropslige ytringer, hvor børn mestrer at lade-som-om, for meta-kommunikation, der signalerer, at ”dette er leg” (Bateson, 1976). Fantasilegens fiktive hændelsesforløb skifter position i et kontinuum mellem leg/ikke-leg mellem fiktion og virkelighed, hvor den legende konstant skifter mellem flere niveauer (ikke-leg - overgang til leg – udvikling af legens tema – rolleadfærd - dyb leg) (Åm, 1989). Det metakommunikative niveau er en indramning af legen, ikke selve legen.

Da jeg ankommer til Drømmeskibet lyder der vilde børnestemmer med karakter af råben fra broen på Drømmeskibet. Mens jeg forsøger at danne mig et overblik over de forskellige lege, der er i gang, og hvilke børn, der leger med hvem, hører jeg de ivrige børnestemmer: *”Vi synker (...)”, “Alarm der er nogen der skyder”, “Så sejler vi (...) fuld fart fremad”, “Åh nej, jeg sidder fast i et fiske-net” og “Det er en fiskefilet (...) en rødspætte (...) en kæmpe fisk”*.



¹⁹ Den *metakommunikation* (Bateson, 1976), der foregår i leg mellem de to planer kan både være karakteriseret ved *verbale ytringer* og *nonverbale kommunikationsformer*, der indikerer at deltagerne ”lader som om” og opfinder fiktive hændelsesforløb. (Bateson, 1976; 2006, Åm). Hvordan meta-kommunikation i leg udfolder sig er uddybet i bilag 1 i denne rapport.

Malerbøtten vækker mange af de legendes umiddelbare opmærksomhed. *"Prøv at se..."* siger en pige overrasket, da hun får øje på malerbøtten bag på kahytten". *"Her er der nogen, der har malet, far". Hvem har det?"*, spørger pigen sin far. Faren følger efter sin datter over bag kahyt-området for at se nærmere på malerbøtten.

Analysen viser, at den fantasileg, der udspiller sig på Drømmeskibet, er præget af en stemningsmættet atmosfære. Disse metakommunikative legeytringer viser med al tydelighed, at det er "livet på havet" og "livet om bord på et skib", lege hvor der foregår "virkelig farlige ting" (måske piratskyderi) eller der "fanges store fisk", der er i fokus for børnenes fantasileg i den narrative og skæve og landskabelige arkitektur. Og de vidner om, at fantasilegenes univers tager direkte afsæt i det maritime design og de invitationer (affordances), der er indlejret i det arkitektoniske design, og som inspirerer børnenes egen fantasi om at sejle og fange fisk. Der er mange legeytringer, som vidner om børn, der inviterer de voksne med ind i selve legen. Hvilket sjældent er tilfældet i andre legemiljøer. De nedenstående metakommunikative legeytringer vidner om, hvordan disse invitationer til leg tager sig ud:

En treårig dreng inviterer sin mor og mormor ombord i sit fantasiunivers, da han ivrigt spørger *"Vil I med ud at sejle...?"*.

"Moar (...) Brækker Du dig ud ad vinduet...?" "Ja, jeg brækker mig...!" *"Prøv at se (...) mig (...) mor."* siger en lidt ældre pige med høj stemme, mens hun læner sig ud over rælingen.

"Skynd dig ud NUUUU – skibet synker nu." *"Ohhh åhhhh (...), nu fangede jeg en fisk i de store bølger..."*

"Hvorfor ligger der en fisk under din seng...?" *"Åhhhh en stor FED SILD..."* *"Åh jeg prøvede at redde den (...), vi skal redde den"*. Mens en lille pige indskyder spagfærdigt; *"jeg er altså en krokodille..."*.

Fantasilegene på Drømmeskibet er desuden kendetegnet ved, at de legende ofte indtager specifikke maritime "rollebesætninger", fx som kaptajn eller messedreng eller skibskok. De ægte kaptajn-uniformer og messedreng uniformer, som mange af de legende iklæder sig, når de leger på Drømmeskibet, bidrager yderligere til, at de legende indlever sig i og indtager rollen med stor autoritet.



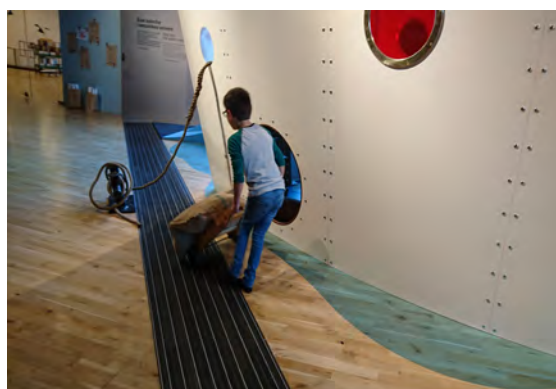
"Halløj kaptajn Elliot..." "Halløj Kaptajn Samuel" lyder det fra en gruppe børnehavebørn, der har iklædt sig nogle af de kaptajnkasketter og uniformer, som hænger i sømandsværket på Drømmeskibet.

For de mindre børn og deres forældre eller bedsteforældre tager fantasilegen ofte også afsæt i omgangen med de farlige dyr, der kan befinde sig inden i det store træbur. Nogle gange er det børnene, der leger, at de er de farlige dyr, der tages til fange. Andre gange er de dem, der tager vare på de vilde dyr.

Inde fra det store bur med skiltet *"Beware Wild Animals"* lyder en barnestemme: *"Åh en stor abe, den er større end dig"*, *"jeg bliver fanget her for evigt"* råber et andet barn med ivrig stemme og med tryk på evigt. *"Ja du bliver fanget her for eeeeeevigt"* lyder det bekræftende fra en af legekammeraterne, og igen med en særlig betoning på *"evigt"* for at understrege legens alvor. Børnene har hermed bekræftet deres fælles forståelse af, hvad der er det væsentlige indhold i deres fantasileg lige nu; at de ligesom aben i buret er blevet taget til fange, og at det vil vare – hvis ikke evigt – så i hvert fald i legens univers ganske lang tid, før de slipper ud.



Kranen og laste- og losse-området omkring er et af de mest populære legesteder på Drømmeskibet. Den måde, de legende indtager legestedet med kranen, vidner om, at dette legested tilbyder et meget bredt mulighedsrum, som de legende er meget optaget af og har stor glæde af, når de leger på Drømmeskibet. De lege, der foregår her, er karakteriseret ved *kombinationsleg* (Petersen, 2014), dvs. både fantasileg, kropslig leg og konstruktionsleg på en gang. Og de mange løse elementer i form af kasser og sække og transportvogne udgør særdeles vigtige elementer i de spændende lege, der udspiller sig her. Analysen dykker dybere ned i, hvordan den legende interaktion foregår her, men først skal vi se på den kropslige leg, der udspiller sig på Drømmeskibet.



7.2.3. Hvad karakteriserer den kropslige leg på Drømmeskibet?

De legesteder, som inviterer de fleste besøgende på Drømmeskibet til at gå på opdagelse med kroppen, er for det første de *vertikale legesteder*, hvor det er muligt at kravle højt op, rutsje ned og bevæge sig kravlende igennem, dvs. Drømmeskibets for- og agterstavn med de skæve røde trapper og det bløde net, den lodrette jernkæde ved maskinrummet og fiskerusen. For det andet er det Drømmeskibets *gemmesteder*, dvs. lastrummet, kahytten, maskinrummets store røde rør og abeburet. Og for det tredje – de *(selv)konstruerbare steder*, dvs. kranen og laste-losseområdet med mange kasser og sække, som de legende kan få timevis til at gå med at lege ved og med, såfremt de får mulighed for (eller lov til) at opholde sig på Drømmeskibet igennem længere tid. Sidst men ikke mindst udgør de blå bølger et yndet sted for de mindste børn, der vover sig ud på bølgetoppenes glatte overflade, og kurer ned samt kravler eller løber opad i *kropslig bemestringsleg* (Petersen, 2014).



Livlig kropslig bemestringsleg på de blå bølger

Når der er mange legende sammen på Drømmeskibet, der kender hinanden i forvejen, foregår der også meget kropslig leg og fantasileg. Dette var bl.a. tilfældet, da to børnehaver besøgte Drømmeskibet på en gang:

Denne fredag formiddag i november måned har 12 børnehavebørn indtaget Drømmeskibet sammen med deres tre kvindelige pædagoger. Børnehaven har på forhånd booket tid til "Mini-Matros-Klub"²⁰ på Drømmeskibet, hvor en af museets medarbejdere tager imod dem. Senere støder en anden børnehave til med 9 børn og to mandlige pædagoger. Samlet set er der altså 21 børn og fem voksne, og derudover er der en familie med to børn og deres far, hvor børnenes mor og bedsteforæl-

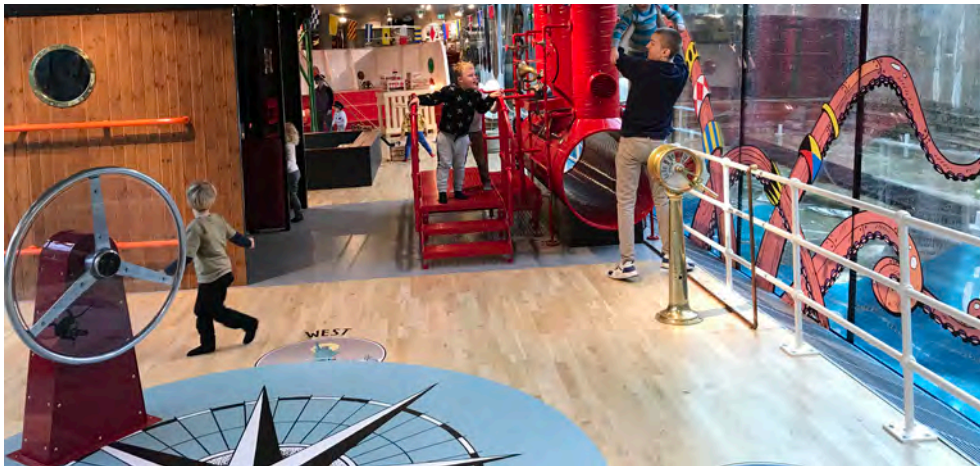
²⁰ Mini-Matros-Klub på Drømmeskibet er et tilbud for børnehaver og for særlige målgrupper af besøgende, som Museet for Søfart iværksatte i 2019. Det vil blive nærmere beskrevet senere i rapporten i kap. 8.5.

dre støder til senere. Da jeg kommer, er børnene fra den første børnehave allerede i fuld gang med at gå på opdagelse og etablere lege i alle kroge på Drømmeskibet. Børnene bevæger sig på strømpesokker i fuldt firspring og indtager de forskellige legesteder på Drømmeskibet. Nogle er i gang med at udforske, hvad man kan ved maskincentralen, og de kravler igennem det store røde rør. En af de kvindelige pædagoger følger efter dem igennem røret. Andre kravler behændigt op i forstavnens net, hvorefter de rutsjer ned ad nettet. Et par af drengene er kravlet ind i fiskerusen, hvor de får viklet de store tøjfisk, som ligger derinde, med ud. Et par af pigerne styrer skibet ved roret på navigationskarrusellen og sejler mod de fire verdenshjørner sammen med en af pædagogerne. *"Det blæser op til storm"*, hører jeg en af de voksne sige. *"Ja det blæser op til storm"*, svarer en af pigerne bekræftende indenfor den meta-kommunikative legeramme, mens de bevæger sig henover Drømmeskibet og nedover de blå bølger. Museumsværten, som står for Minimatrosklubben, må hive en dreng ud fra vinduespartiet, hvor han ikke må være. En anden dreng er på vej ind på Troels Kløvedal udstillingen, hvor der spilles en film i mørket. Ham må museumsguiden også hente ud.



Ovenstående observationsbeskrivelse beskriver, hvordan de mange forskellige legende børnehavebørns kropslige bemestringslege udspiller sig samtidig og ikke mindst kombineres med elementer af fantasileg på kryds og tværs i et energisk tempo. I dette tilfælde kender de legende hinanden på forhånd, da de er tolv børn fra den samme børnehave, og ni børn fra en

anden børnehave, der dukker uanmeldt op lidt senere. Der er fart over feltet rundt omkring på hele skibet, hvor såvel børn som voksne er i færd med at udforske de enkelte legerum og kommunikerer både verbalt og nonverbalt om legens forløb. Men først og fremmest er børnene optagede af at gå på opdagelse - hvilket foregår i behændigt løb og klatring rundt på hele Drømmeskibet.

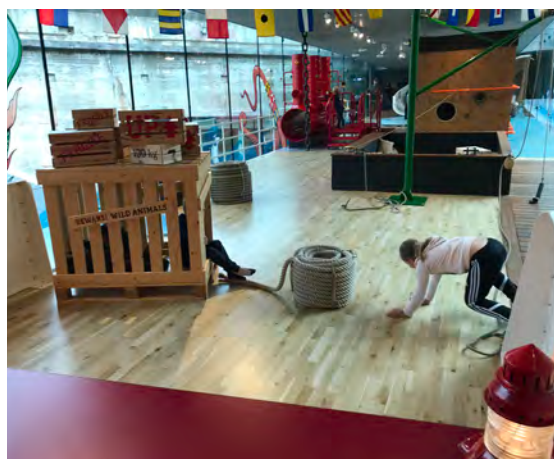


Den kropslige bemestringsleg, der beskrives nedenfor, udvikler sig til *bevægelsesleg med regler* (Petersen, 2014; Damkjær, 1991), der ligner en "jorden-er-giftig-leg", men samtidig indeholder vigtige spor af en fantasileg, der handler om liv og død.

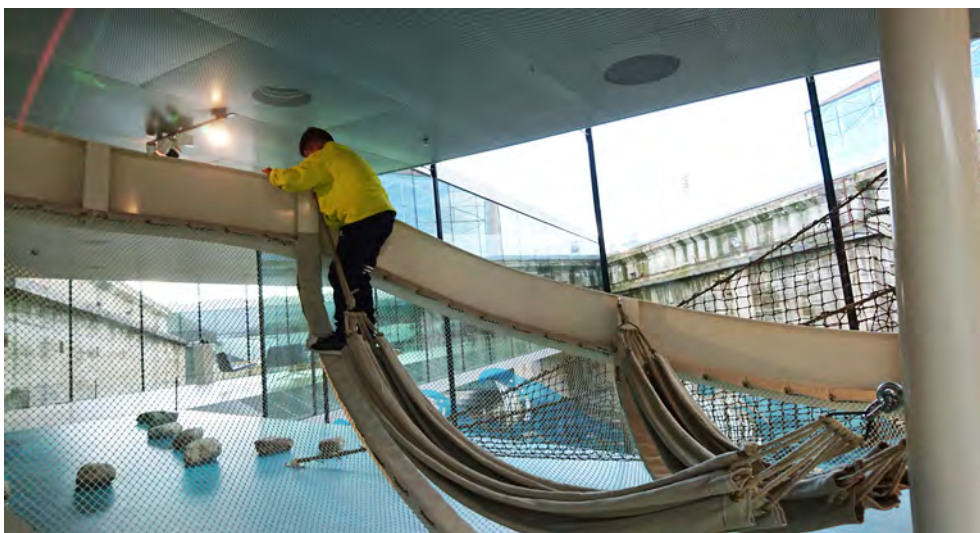
"Emma! man kan kravle rundt her". "Emma hent lige nogle tallerkner". "Hvordan kommer vi så videre..." må man gå her...?"

"Man har tre liv", siger drengen i en tone, der indikerer, at han er ved at rammesætte bevægelseslegens regler, og som han og hans søster og lillebror er i fuld gang med at udvikle, mens legen pågår. "Åh jeg har to liv tilbage...". Han har allerede mistet et ved at røre "jorden" (dækket på Drømmeskibet). Emilia har brugt to liv. "Men jeg havde jo faktisk et liv tilbage, som jeg kunne "dykke" på".

Legen foregår på hele Drømmeskibet igennem et godt stykke tid. Som voksen tilskuer kan man indimellem godt miste overblikket over, hvem der er døde og levende, og hvor mange liv de har tilbage hver især, men det har de legende med al tydelighed helt styr på.



Denne type bevægelsesleg med regler (som blev beskrevet ovenfor) ses ofte i legemiljøer karakteriseret som landskabelig arkitektur (Petersen, 2014), og særligt når der er mange legende på en gang. Indendørs på Drømmeskibet er det pga. de regler, museet har måttet foretage, ikke muligt at være mange i forholdsvis vild leg. Men der er ingen tvivl om, at de ville finde stor fornøjelse herved. Den *vilde* kropslige bevægelses- og kropslige bemestringsleg, som var den oprindelige tanke og vision med udviklingen af legefaciliteter udendørs i tørdokken, er kun mulig i en vis udstrækning indendørs på Drømmeskibet²¹. Dette vil blive uddybet senere.



²¹ Jf. de oprindelige visioner, som Museet for Søfart havde for udviklingen af rum for den mere vilde leg i tørdokken, som blev omtalt tidligere i rapporten.



7.2.4. Kropslig leg udendørs i tørdokken

I det følgende fokuseres der på, hvordan den kropslige leg og interaktion udspiller sig udendørs på rumpejoller i tørdokken. Rumpejollerne er en slags køretøj udviklet for både børn og voksne, som drives frem ved at man ”rumper” sig afsted med underkroppen. Rumpejollerne blev designet, fordi det ikke var muligt at etablere permanente legefaciliteter udendørs i tørdokken. Som tidligere beskrevet var det museets tanke at etablere spændende legefaciliteter i tørdokken, der kunne skabe rum for den mere vilde kropslige leg – både for de større børn og voksne. Men eftersom dette ikke var muligt - først og fremmest af sikkerhedsmæssige grunde - måtte man finde en anden løsning²².

I samarbejde med Proudlypresent designede man i stedet disse såkaldte rumpejoller. Museets idé med rumpejollerne var, ”at bygge et simpelt havnelandskab op, hvor man på rumpejollerne (der var udstyret med sejl) kunne ’sejle’ fra havn til havn og dermed også lære nogle

²² De udfordringer, som museet havde med etableringen af legefaciliteter i tørdokken vil blive nærmere beskrevet og diskuteret senere i rapporten i kap. 8.

grundlæggende navigationsregler og betydningen af at kunne styre sejl på et fartøj". Tilbud-
det om at sejle i rumpejoller åbnede i skolesommerferien fra den 1. juli - 4. august 2019, hvor
såvel museets besøgende som andre forbigående kunne "rumpe" eller sejle sig en tur i en
rumpejolle.



I dag, hvor jeg observerer, hvordan de nye rumpejoller tages i anvendelse i tørdokken, er der stille og roligt. Men en af medarbejderne på museet fortæller mig, at der har været vild gang i aktiviteterne udendørs i tørdokken i sommerferien. Museet har lagt nogle rebtove ud på kryds og tværs i dokken, der indikerer, hvilke områder, de besøgende må bevæge sig rundt i rumpejollerne. Grunden til, at dele af tørdokken er lukket af, er, at underlaget er porøst og skal renoveres inden for et par år. Det er primært familier med to-tre børn, der kommer forbi og prøver de nye rumpejoller med sejl. Langt overvejende er det børnene, der føler sig tilskyndet til at prøve rumpejollerne, men der er også enkelte voksne, der hopper op og prøver, hvad det går ud på. De fleste (både børn og voksne) skal lige i gang, før de finder ud af, hvad det går ud på, og at de skal bevæge kroppen fra side til side for at rumpejollen sætter sig i bevægelse.



Flere af børnene begynder at køre om kap med deres søskende. Her er en fransk familie med to drenge, en svensk mor med to mindre børn, hvor moderen selv er med rundt i en af rumpejollerne igennem et stykke tid. Hun har helt styr på teknikken og ser ud til at synes, at det er sjovt. Og så er her et engelsk forældrepar med et jævnaldrende søskendepar. De engelske børn finder hurtigt ud af, at de vil køre om kap. Et par af de mindre børn har svært ved at fange rytmen og teknikken, og den ene af dem begynder at græde, måske fordi han har en oplevelse af, at det ikke rigtig virker, og han ikke rigtig kommer "fremad", hvilket frustrerer ham. Senere kommer der flere bedsteforældre sammen med deres børnebørn. Et barn spørger sine bedsteforældre. "*Hvordan gør man*"? så snart han får øje på rumpejollerne. Bedstefaren siger, at han selv må prøve, og at "*det finder man nok ud af*". Barnets bedstemor supplerer med at sige; "*Bevæg dig*". Mange af de voksne tager billeder af deres børn eller børnebørn, men leger ikke rigtig med selv. Flere af børnene afholder kapsejladser (*kropslig leg i form af sportslignende leg med vind tab kode*²³), hvor børnene - og i enkelte tilfælde også deres forældre - dystet om at komme først på en bane. Familierne taler med dem, de kender (søskende, bedsteforældre forældre). Jeg observerer ingen direkte interaktion mellem børn, der ikke kender hinanden i forvejen. Jeg hører en bedstemor begynder at tale om "*styrbord og bagbord*" foranlediget af de grønne og røde farver på rumpejollernes håndtag. Lidt efter begynder det at småregne, og de besøgende trækker indendørs i Drømmeskibet. (Observation på Drømmeskibet august 2019).

7.2.5. Kranen og lasteområdet – et socialt interaktivt og selvkonstruerbart legested

Et af de legesteder, som de besøgende Drømmeskibet er mest optaget af og nysgerrige på, er kranen og laste- og losseområdet. Den legende interaktion og det samvær på tværs af generationer, der udspiller sig omkring kranen og laste- og losseområdet, er noget ganske særligt.

23 *Kropslig leg* (Petersen, 2014) kan overordnet defineres som "bevægelse med *egen-kroppen*, som foregår alene eller i samspil med *anden-kroppen* i et system af regler, der definerer forholdet mellem omverden, egen-kroppens bevægelseshandlinger og anden-kroppens bevægelseshandlinger" (se bl.a. Damkjær, 1991). Man kan skelne mellem fem former for kropslig leg: a) *Kropslig bemestringsleg*, b) *redskabsrelateret kropslig leg*, c) *rough and tumble leg*, d) *bevægelsesleg med regler samt* e) *sportslignende leg med regler og vind tab kode*. I sportslignende leg med regler og vind tab kode gælder det om at komme først til målet, score flest mål mv. Denne type kropslig leg kender vi fra sportens verden, men kropslig leg med vind tab kode praktiseres også i mere uformelle lege-dyste, hvilket er tilfældet i ovenstående legeobservation..

Der er en stille men legende atmosfære på Drømmeskibet denne fredag eftermiddag, hvor adskillige bedsteforældre passerer igennem udstillingen i ro og mag sammen med deres børnebørn. De giver sig tid til at tale om de forskellige maritime elementer. De fleste børn er særligt interesserede i kranen og tovværket, hvor det er muligt at laste kasser. To større brødre leger i "havneområdet" med at ordne alle kasserne og sækkene på lige rækker og geled. Disse *loose parts* på Drømmeskibet er helt klart det, som optager børnene på Drømmeskibet allermest. De fleste hiver spontant i rebtovene, når de får øje på kranen, og afprøver hvad den (og de) kan med den.



Analysen viser, at legestedet omkring kranen er karakteriseret ved, at flere børn leger sammen, og det er også et sted, hvor generationsmøder finder sted. Både børn og voksne interagerer aktivt i deres fælles praktiske håndtering og *bemestring* af kranens *funktion*.

"Nu (...) så skal du sænke den...", hører jeg en far sige til sin datter, hvorefter han fortsætter. "Okay du sætter den bare på. "Vi er nødt til at få den op...", " nu venter i med at hive i den", "så må Du heller ikke rykke i den", "så... nu ... prøv at hiv op, hiv op, hiv op... Til sidst siger datteren; "Åh ... det er **den** der man får den op med..." med begejstring i stemmen.

Det samspil, der tager sit udspring i kranen på Drømmeskibet i observationsbeskrivelserne ovenfor, er et meget typisk scenarie og handler om deres fælles forståelse af, hvad man skal gøre for at få kranen til at virke, og hvordan man bedst samarbejder herom, for at det lykkes. I dette tilfælde var der tale om en familie med mor og far og deres to børn plus et tredje barn, der stødte til undervejs. Familien kommunikerede ivrigt undervejs om, hvordan de bedst fik kranen til at fungere og lykkedes hermed ved fælles hjælp. Den legende aktivitet og samarbejdet ved kranen var noget, som såvel voksne som børn var særdeles optagede af at få til at spille sammen.



Den legende interaktion ved kranen er karakteriseret ved samarbejde og dialog mellem de legende

Det er et af de legesteder, som stort set altid er i brug og summer af legende aktivitet, og som de fleste af Drømmeskibets besøgende kan få lang tid til at gå med. Mens nogle (særligt de yngste børn) befinder sig i fantasileg eller kropslig bemestringsleg, når de leger ved og med kranen flere børn sammen, er mange af de voksne, som kommer sammen med deres børn, først og fremmest optaget af at hjælpe og guide børnene i forhold til, hvordan kranen virker. Det er et af de steder, hvor børn og voksne taler mest sammen.

Analysen viser, at det at mestre samarbejdet om at håndtere og mestre kranens funktion, påsætning af kasserne og sækkene og fire disse ved fælles hjælp ind og ud af lasteområdet, er noget der optager de legende i særlig grad – og for rigtig mange af de små og større besøgende i rigtig lang tid ad gangen.

I den følgende observationsbeskrivelse er 12 børnehavebørn på besøg på Drømmeskibet med deres to pædagoger. Der er tale om et Mini-Matros-Klub forløb, hvor børnehaven har booket tid til deres besøg på Drømmeskibet. Og her er legestedet omkring kranen også noget af det, der optager børnegruppen mest:

"Så Troels²⁴ (...) jeg skal nok gøre arbejdet..." siger en af drengene til pædagogen, mens han kravler hen over kanten for at sætte krogen på en af kasserne. Pædagogen hjælper børnehavebørnene i gang med en leg, hvor de skal samarbejde om at laste kasserne ud af skibet. Mens fire drenge står klar ved kasserne, har tre af pigerne taget fat i hvert deres reb. *"Nej, nej ikke så voldsomt"* siger pædagogen. *"Vi skal have slæbt kasserne"*, siger en af drengene. *"Ja, prøv at køre den ned"*, siger pædagogen til pigen med rebtovet, og *"vent lige lidt så nu er vi klar..."*. Imens arbejdet foregår, taler børnene ivrigt i munden på hinanden samtidig med, at de er dybt optagede af deres fælles projekt. *"Du trækker den vej"*, siger pædagogen til pigen. *"Derned... du skal trække rigtig meget ... du skal trække derover... I andre skal ikke trække så meget, det er Molly, der skal trække"*. Og lidt efter til de andre *"I bliver nødt til at gå herhen..."*. *"okay"* råber pigen bekræftende tilbage *"Hov, vent... vi skal have den lidt mere derover af... Er der nogen, der vil hive her..."*? *"Miiiiig..."* råber en af pigerne. *"Fint"*, fortsætter pædagogen. *"Neeeed"* råber pigen, som trækker ..., og der trækkes til og kassen svirper hurtigt afsted (...), *"hov pas på ikke så voldsomt"*. *Yes ... vi skal have sikkerhedskasket på... før vi må være der"*. *"Ja, sådan"* fortsætter pædagogen. Inde fra kahytten lyder en anden barnestemme: *"Jeg sover... farmor ... hej hej..."*. Det er den lille familie, der er inde i kahytten. Pigen, der styrer rebet til kranen, siger, mens hun hæver stemmen og lyder meget bestemt: *"I skal tage en kasse mere..."*. Pædagogen, der synes legen med kassen er ved at udvikle sig lidt for voldsomt, siger nu. *"Nej nu skal I ikke lave så meget, nu skal I slappe lidt af"*. Inde fra kahytten lyder det. *"Men nej I skal være derinde"*. Stemmerne er blevet endnu mere ivrige. *"Det er dig, der styrer den der kran. Du trækker kranen DEN her vej, og I to styrer ud til siden godt. Merete så er det dig, der skal hive, ned..."* *Troels, jeg gør arbejdet..."*. *"Ja..."* Flere af de nyankomne børnehavebørn er nysgerrige på, hvad man kan på maskincentralen. *"Jeg arbejder kun med gas"*, lyder det fra en af pigerne, mens hun er i gang med at iføre sig en hvid hjelm. Da en af pædagogerne kommer gående, råber et barn, som har været inde i skibets kabys for at dække op med tallerkner, ivrigt efter ham; *"Troels, der er mad..."* (Drømmeskibet november 2019).

Analysen viser, at disse *sociale opfordringsstrukturer* har stor betydning for såvel den kropslige handlingsorienterede og verbale kommunikation, der foregår mellem de legende ved kranen og ved laste- og losseområdet med de mange sække og kasser, der kan hejses ombord og fra borde på Drømmeskibet.

Som nævnt tidligere i dette kapitel tages legestedet ved kranen i anvendelse til leg, der i

24 De navne, som indgår legeobservationsbeskrivelser er anonymiseret

analysen karakteriseres som både fantasileg, kropslig bemestringsleg og konstruktionsleg på én gang. Det er tilfældet i nedenstående legeobservation:

Fem mindre børn, som kommer sammen med deres mor, leger på Drømmeskibet igennem flere timer. De taler fransk, og jeg forstår ikke alt, hvad de siger, men har alligevel en god fornemmelse af, hvad legen handler om i kraft af de kropslige handlinger og udtryk, de legende udfolder. Deres leg er en fantasileg og en kropslig bemestringsleg, der foregår på hele Drømmeskibet, og som udvikler sig igennem flere timer, mens moderen går til og fra, og formodentlig ser resten af museet. Legen foregår på hele Drømmeskibet, men særligt kranen og maskinrummet har børnenes interesse, og det er kranen, de vender tilbage til igen og igen. På et tidspunkt, hvor de har bakset med kasser og hejset disse ind og bakset disse og sækkene ind på række og geled, skal de nu – i legens og i virkelighedens univers *slappe af*. Det foregår ved, at børnene efter dagens hårde arbejde med at laste og lodse og ordne kasser og sække lægger sig på langs på sækkene, med to fingre på højre hånd foran munden, hvorved de leger, at de en stor cigar eller cigaret imellem pege og langfingeren. De holder *siesta*. Selvom jeg ikke forstår alle de franske gloser, så handler det fantasifulde indhold i legen tydeligvis om, at de efter at have lastet kasser i rigtig lang tid fortjener en pause. I det samme de har lagt sig på sækkene, kommer to danske drenge i samme alder, som tydeligvis gerne vil læsse kasserne tilbage. Det får de imidlertid ikke rigtig lov til, børnene taler ikke samme sprog, men med deres kropssprog indikerer de, at de er i gang med en vigtig del af deres leg, der handler om, at de altså bare ligger og slapper af (og holder *siesta*) på sækkene. Og derfor skal de andre altså heller ikke skal "arbejde". (Drømmeskibet 4. juni 2019).

Samlet set viser analysen, at legestedet ved kranen med de mange kasser og sække i laste- og losseområdet, er et af de steder på Drømmeskibet, hvor der leges i rigtig lang *tid*, og hvor de legende virkelig *fordyber* sig. Den kropslige bemestring af denne arbejdsfunktion er ikke helt enkel, hverken for børn eller voksne. En stor del af grunden til at stedet er så populært, synes at være, at der er tale om et *socialt interaktivt legested*, som ikke alene *inviterer til* men også *fordrer* et samarbejde mellem to eller flere legende børn eller voksne. De legende er fælles om at få det til at fungere, og kommunikerer både kropsligt og verbalt herom, mens de håndterer kranen og kasserne og metakommunikerer indenfor legerammen.

7.3. Anvendelse af sømands- og sejlmagerværksted og inddragelse af museets frivillige og unge sejlmagere

I det følgende ser analysen på, hvilke maritimt inspirerede aktivitetsmuligheder, sømands- og sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet har dannet rammen om, samt hvordan værkstederne er taget i anvendelse og modtaget af museets besøgende børn og deres forældre og bedsteforældre. I forlængelse heraf ser analysen på, hvordan de aktiviteter, museet har planlagt, er blevet videreudviklet hen ad vejen, samt hvilke samlede erfaringer museet har gjort sig med disse forskellige aktiviteter. Den måde aktivitetstilbuddene er blevet planlagt på, hænger desuden sammen med de erfaringer, museet har gjort sig i forhold til dets oprindelige vision om at ville inddrage ældre sømænd eller sejlere i formidling af de maritime aktiviteter i Drømmeskibets sømands- og sejlmagerværksted. Dette viste sig at være vanskeligere, end museets medarbejdere havde forestillet sig.

”Vi har set i øjnene, at det her med at tro, at vi kan bemane sømandsværkstedet med frivillige kræfter, det bliver nok svært” (Legekaptajn på Drømmeskibet, Dorte Worning, juni 2019).



Museets oprindelige tanke var, at de besøgende selv skulle save og snedkerere deres skibe helt fra bunden, men af forskellige årsager, der bl.a. handlede om sikkerhed, måtte man opgive denne idé, hvilket direktør Ulla Tofte fortæller om i det første interview;

"Oprindeligt havde vi forestillet os, at Drømmeskibsværkstedet skulle være mere hen i retningen af et sløjdværksted. Altså et der også kunne formidle håndværket i en eller anden forstand. Vi var måske ikke så skarpe på præcist, hvordan det skulle (være), men gerne at få det her skibsbygningshåndværk nedskaleret i det. Og der løb vi ind i flere problemer. Dels sådan generel sikkerhed. Og også at savsmuld og støv og ballade - det kan vi simpelthen ikke have her på Museet for Søfart. Det er for tæt op af udstillingerne, og det vil kræve en hel masse foranstaltninger, som ikke vil give mening. (Direktør, Ulla Tofte, juli 2019).

Museets forestillede sig, at museets frivillige skulle stå for nogle af disse skibsbyggeaktiviteter i værkstederne, hvor de kunne formidle det gode håndværk og de maritime traditioner. Men eftersom dette ikke var muligt, blev museets egne frivillige, som Ulla Tofte formulerer det; lidt "overflødige":

"Det betød (...), at den gruppe, der netop er gode til håndværk og kan alt det her her på stedet, de blev lige pludselig en lille smule overflødige. Fordi det var det, de var klar til at hjælpe med. Drømmeskibets værksted blev så noget andet. Noget hvor man jo skal bygge (med) nogle prædefinerede elementer". (Direktør Ulla Tofte, juli 2019).

Igennem længere tid arbejdede museet for Søfart på at rekruttere ældre sømænd eller kvinder, som havde lyst til at hjælpe de besøgende med de kreative aktiviteter i Drømmeskibet. Det viste sig imidlertid at være sværere, end medarbejderne havde forestillet sig.



Museets frivillige binder knob i sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet 3. oktober 2018

Bl.a. erfarede museets medarbejdere, at "det at sidde med en limpistol og nogle farvede klodser og perler mv. i det kreative værksted", som sømandsværkstedet kom til at danne rammen om, ikke rigtig var noget for de fleste af de frivillige, der var på museet i forvejen. Til gengæld viste de frivilliges håndværksmæssige kompetencer sig at blive utroligt værdifulde for Drømmeskibet på en anden måde.

”Oprindeligt havde vi forestillet os, at alle de her klodser og dimser til Drømmeskibet, det var noget, vi skulle købe af en produktionsskole – der startede vi også. Så stod vores frivillige museumsværter og sagde, må vi ikke godt save alt det her ud. Og de begyndte at lave skorsten og klodser og brikker og alt muligt. Og det var egentlig også en anden måde, de kommer i spil på”. (Direktør Ulla Tofte, juli 2019).

Museets frivillige kunne tilvejebringe alle de materialer, der skulle til, for at de besøgende kunne bygge deres egne Drømmeskibe fremfor at være dem, der sad og forklarede de besøgende børn og voksne, hvordan man skulle eller kunne arbejde med det.

”Det viser måske også forskellige roller. Altså nogen mennesker kan måske rigtig godt lide at sidde og interagere med børn og vise dem, at så skal man gøre sådan og sådan, og nogen er utroligt glade for at lave materialer. Og når man arbejder med frivillige, så er man nødt til at tage udgangspunkt i, hvad det er, de motiveres af. Så de er kommet i spil, og de er meget stolte, og de bidrager – bare på en anden måde, end vi havde regnet med”. (Direktør Ulla Tofte, juli 2019).

I weekender og ferier byder sømandsværkstedet på forskellige aktivitetsmuligheder for de besøgende. Det første kreative aktivitetstilbud, som Drømmeskibet lancerede fra åbningen i efteråret 2018, var muligheden for at kreere sit eget drømmeskib i sømandsværkstedet.



Mod et gebyr på 40,- kr. pr mand er der i weekender og ferier mulighed for at kreere sit eget Drømmeskib i sømandsværkstedet. Til hverdag kan man tegne skibe eller folde et papirskib. Nu halvandet år efter (marts 2020) er dette stadig et tilbud, som de besøgende kan benytte sig af i sømandsværkstedet på Drømmeskibet.



Nogle af de maritime aktiviteter, som de besøgende ellers har mulighed for at sysle med i sømands- og sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet, er at prøve at binde forskellige sømandsknob, at tegne skibe og spændende havdyr og at folde papirskibe mv. I efteråret 2019 åbnede sømandsværkstedet op for et nyt tilbud, hvor de besøgende kunne skabe "magiske drømme-akvarier".

Analysen viser, at de besøgende har taget særdeles godt imod de aktivitetsmuligheder, der er blevet tilbudt i sømandsværkstedet. Der er virkelig blevet kreeret drømmeskibe på livet løs, hvilket museets medarbejder, Dorte Worning, giver udtryk for i interviewet;

"Noget af det, der er rigtig, rigtig populært hos børnene, det er jo at bygge de her skibe i weekenderne. Altså de her træskibe er et kolossalt hit. De bliver meget, meget flotte, og de er meget, meget stolte af dem, og de er meget, meget glade for de her skibe. Og man kan sige, der foregår virkelig noget her mellem generationer, for nogle af tingene skal de faktisk have en voksen til at hjælpe sig med. Altså det er svært sådan med rælingerne, der skal man hjælpe hinanden for at få det til at sidde fast". (Legekaptajn på Drømmeskibet, Dorte Worning, juni 2019).



Rigtig mange af Drømmeskibets besøgende opholder sig der i længere tid, end man måske umiddelbart ville forvente. Både børn og voksne er gode til at fordybe sig i aktiviteterne i værkstedet. Særlig bedsteforældrene giver sig god tid med børnebørnene, mens nogle af børnenes forældre indimellem kan virke lidt utålmodige, når de har opholdt sig et stykke tid på Drømmeskibet. Børnene vil gerne blive og arbejde og lege videre. I kapitlet ovenfor blev det beskrevet, hvordan børnene indimellem får lov til at lege videre, mens forældrene går lidt til og fra for også at nå at se resten af museet. Det gælder også for børnene i sømandsværkstedet.



De besøgendes tegninger kreet i sømandsværkstedet

”Tit og ofte oplever jeg, at forældrene måske gerne vil se lidt mere af museet end børnene egentlig vil, fordi børnene er meget længe nede hos os. Og det har været super fedt at se, hvor dygtige mange børn faktisk er til at fordybe sig, når de bygger de her skibe. Og det er netop i en tid, hvor vi taler rigtig meget om, at børn pga. diverse sociale medier har svært ved at fordybe sig. Så synes jeg faktisk, vi oplever en høj grad af fordybelse hernede”. (Legekaptajn, Dorte Worning, juni 2019).



Besøgende fordyber sig aktiviteter i Drømmeskibets Sømandsværksted

Dorte Warning, som oprindeligt var frivillig på museet, men blev ansat til at stå som ansvarlig ”legekaptajn” i sømandsværkstedet, understreger til gengæld museets holdning til, at værkstedet og Drømmeskibet er et sted, man besøger *sammen* og ikke er et sted, hvor forældre ”bare kan parkere sine børn eller børnebørn”.

”Det er ikke med i konceptet, at de skal forsvinde, eller at forældrene bare kan gå rundt på museet. Det er ikke en pasningsordning. Men jeg oplever ikke ret mange, som virker uinteresserede i, hvad deres børn eller børnebørn laver. Det kan godt være morfar går ind og kigger på bøger, mens mormor sidder der, men det er jo også noget andet. Eller går hen og kigger på havfruen, eller hvad nu de her matroser laver”. (Legekaptajn, Dorte Warning, juni 2019).



Mens børn, forældre og bedsteforældre hygger sig sammen med at bygge deres egne drømmeskibe, foregår der også aktiviteter i sejlmagerværkstedet på udvalgte dage og tidspunkter.

Eftersom det var vanskeligt at rekruttere frivillige (ældre sømænd) i sømands- og sejlmagerværkstedet, valgte Museet for Søfart at indgå et samarbejde med unge sejlere fra skoleskibet Georg Stage, der kunne fremvise rigtigt rebslager- og sejlmagerarbejde og binde knob med Drømmeskibets besøgende.



Sejler fra skoleskibet Georg Stage fremviser det maritim håndværk i sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet

For mange af de besøgende fungerer sømandsværkstedet også som en pause fra den ivrige leg i Drømmeværkstedet. Mange af de ældre besøgende er optagede af det maritime udstyr, der er udstillet på reolerne i Sømandsværkstedet – og som de besøgende gerne må tage i hænderne, hvis de har lyst.



7.4. Opsamlende perspektiver på legen på Drømmeskibet og aktiviteter i værkstederne

Analysen af hvordan de legende har taget Drømmeskibet i anvendelse lever fint op til visionen om at ville skabe "rum for børn" og "generationsmøder" i legende samvær og fælles maritime fortællinger. Den legende interaktion på Drømmeskibet er karakteriseret ved såvel kropslig leg, fantasileg og konstruktionsleg, ofte alle tre typer af leg på en gang (kombinationsleg, Petersen, 2014). På Drømmeskibet udfolder de legende sig i kropslig bemestringsleg, når de går på opdagelse med kroppen og fantasien og fordyber sig i det maritime univers – i den *narrative*, *skæve* og *landskabelige arkitektur* (Ibid, 2014). Mens børnene tager på legende eventyr, hvor de fx styrer skibet, sætter kursen og styrer igennem stærk storm, følger de voksne (bedsteforældre og forældre) tæt med på sidelinjen. De inviteres med ind i legens univers, og nogle af de voksne griber chancen for at stige helt med ind, mens andre tilføjer legen en ekstra dimension ift. formidling af de konkrete *funktioner*, der knytter an til livet på havet. De legesteder i den narrative, skæve og landskabelige arkitektur, som de legende er mest optaget af, er der, hvor de tilskyndes til at gå på opdagelse med kroppen og fantasien. Det sker, når de legende kravler op i højderne i Drømmeskibets for- og agterstavn (*vertikale legesteder*), ind igennem fiskerusen og i maskinrummets rør, eller helt ind i skibets lastrum

samt i kahytten (*gjemmesteder*). Og det er de selvkonstruérbare legesteder, hvor de legende kan konstruere og flytte rundt på de løse elementer, håndtere rebtovene for at styre kranen, sætte kasser og sække på krogen og løfte disse op på skibet.

Et af de mest populære legesteder på Drømmeskibet, som stort set alle legende er optaget af og nysgerrige på, er det *selvkonstruérbare legested* ved kranen og laste- og losseområdet. Men også kahytten på Drømmeskibet er et legested, hvor børn og voksne nyder den legende atmosfære sammen. Her serverer de legende børn skipperlabskovs på plastiktallerkner for forældre og bedsteforældre. Ved maskinrummet på Drømmeskibet fortælles der også mange fantasifulde eller autentiske historier om, hvordan man sætter fuld fart på skibet, og om hvordan man sagtner farten afhængig af vejr og vind.

Analysen har desuden vist, at de forskellige aktivitetsmuligheder, der er blevet tilbudt i sømandsværkstedet er blevet taget særdeles godt imod af museets besøgende. Der er virkelig blevet kreeret Drømmeskibe på livet løs og flere af de voksne har været optaget af de forskellige maritime håndværk, som de unge sejlere har fremvist i sejlmagerværkstedet og gerne selv ville binde knob mv.

8. Opsamlende perspektiver på "legende museumsformidling"

Hensigten med den følgende og sidste del af analysen er at bidrage med nogle overordnede perspektiver på, hvad etableringen af Drømmeskibet på Museet for Søfart har bidraget med samt hvilke nye potentialer, der ligger i denne nye form for "legende museumsformidling", som Drømmeskibet har skabt rammerne for. Det er intentionen at lægge op til en diskussion af, hvordan de erfaringer, som Museet for Søfart har gjort sig med Drømmeskibet, kan bruges i en fortsat videreudvikling – både på Museet for Søfart i Helsingør og i andre sammenhænge.

Med afsæt i den foreliggende analyse af Drømmeskibet vil der i det følgende blive præsenteret fire væsentlige tematikker, som tager afsæt i de visioner, Museet for Søfart oprindeligt havde med udviklingen af Drømmeskibet.

For det første vil det blive diskuteret, hvilke erfaringer Museet for Søfart har gjort sig i forhold til visionen om at skabe rum for *generationsmøder* mellem børn og deres bedsteforældre og forældre, der tager afsæt i det maritime oplevelsesunivers fortællinger om søfart og fantasifulde eventyr om livet på havet og på havnen.

For det andet vil det blive diskuteret, hvordan man i udviklingsfasen og designfasen arbejdede med visionen om at skabe *rum for børn og deres vilde kropslige leg*, som primært skulle foregå udendørs i tørdokken. I forlængelse heraf rejses en generel diskussion af de forskellige *sikkerhedsmæssige* samt de æstetiske og *arkitektoniske hensyn og dilemmaer*, der var forbundet med at etablere legefaciliteter i den gamle tørdok på museet.

I forlængelse heraf handler den tredje tematik om, hvilken betydning visionen om at skabe et maritimt oplevelsesunivers *i spændingsfeltet mellem "autenticitet" og et "poetisk og legende design"* fik i forhold til at skabe rum for spændingsmættet og atmosfærefyldt leg og samvær mellem børn og voksne på Museet for Søfart.

Den sidste tematik, som drages frem, tager afsæt i de nye målgrupper og "legende formidlingsformer", som der er blevet arbejdet med på Drømmeskibet, og som fortsat videreudvikles på Museet for Søfart. Det handler dels om de *dramatiserede legeforløb* med mesedrengen Ingolf eller med kaptajn Storm, som Museet for Søfart har tilbudt de besøgende at deltage i i skoleferierne. Og dels de tilbud om *Mini-Matros-Klub* arrangementer, der er blevet udviklet og gennemført for specifikke målgrupper på Drømmeskibet.

8.1. Rum for generationsmøder på Drømmeskibet – hvilke erfaringer har museet gjort sig?

Analysen viser, at Museet for Søfart er lykkedes rigtig godt med sin vision om skabe rum for et meningsfuldt samvær mellem bedsteforældre og deres børnebørn. Det fremgår tydeligt i de iagttagelser, som forskeren har gjort i forbindelse med observationsbesøgene, som er præsenteret i analysen tidligere i denne rapport. Men derudover giver mange af de bedsteforældre og forældre, som forskeren har talt med, også udtryk for, at de finder stor glæde i at besøge søfartsmuseet *sammen* med deres børnebørn – eller sammen hele familien. Det er i høj grad

også medarbejdernes oplevelse, som fortæller, at de ser mange gengangere blandt besøgende bedsteforældre. I interviewene giver medarbejderne udtryk for, at dette virkelig er noget af det, de synes, at de er lykkedes bedst med i projektet.



Jeg ser jo rigtig mange bedsteforældre. Jeg har aldrig set så mange bedsteforældre med børnebørn som nu – aldrig nogensinde. Og det tror jeg er bedstemor og bedstefar, der slæber deres børnebørn med hen til skibet, og de vil gerne lære og fortælle børnene noget og være sammen med dem på en (...) kvalitetslækker måde. Det er det, jeg oplever. (Leder af M/S Undervisning, Maiken Bjørnholt, 27. nov. 2019).

I interviewene, der blev gennemført en uge efter åbningen af Drømmeskibet, ca. et halvt år efter åbningen af Drømmeskibet, og igen lidt mere end et år efter etableringen af Drømmeskibet, giver medarbejderne udtryk for, at de oplever, at Drømmeskibet har skabt et fælles refleksionsrum, hvor bedsteforældre føler sig tilskyndet til at tale om eller fortælle deres børnebørn om de mange forskellige funktioner, der findes på et skib, og at de deler børnenes glæde ved at tale om de oplevelser og eventyr, der kan være forbundet med at befinde sig til havs.

I det første interview, der blev gennemført med projektleder Marie Westh, kort tid efter åbningen af Drømmeskibet, fremhævede hun, at hendes oplevelse var, at de rum, der er skabt på Drømmeskibet, fremstår meget *uformelle* og åbne i forhold til, hvilke historier de besøgende har lyst til at fortælle – uanset hvor historisk eller faktuel korrekt, det man fortæller, er.

”Det er så uformelt, at folk føler, at de godt må fortælle deres egen historie, uden at der er nogle, der dømmer dem, om de nu fortæller den rigtige historie. Fordi det, min mor fx har fortalt min søn, kan jeg jo høre, er ikke helt rigtigt, men pyt nu med det. Altså,

de har haft en god dag, og hun har fortalt noget fra sin egen erfaring". (Projektleder Marie Westh, oktober 2018).

Analysen viser, at der synes at være skabt en fin balance i udformningen af det arkitektoniske design og de aktivitetstilbud, som Drømmeskibet tilbyder, mellem på den ene side en høj grad af autenticitet i det maritime design, og på den anden side et mere fantasifuldt, poetisk formsprog. Det betyder, at stedet levner rum for såvel de besøgendes egen fri fantasifulde udfoldelse i leg og fortællinger som for dialog om mere "faktuelle historiske beretninger" om det maritime univers og søfartens historie. Det afhænger naturligvis også af, hvem de besøgende er, og hvordan dialogen om det maritime univers foregår. Nogle bedsteforældre og forældre går blot stille rundt og fortæller om de funktioner, der er på et skib, hvor de fx siger; "det er et motorrum", og "hvad sker der i et motorrum?", og "se, den har spildt olie på gulvet", og "hvad for et håndtag skal du dreje på?", og "se, nu blinker alarmen, hvad tror du så, der sker?" og..."kan du prøve at sige noget i røret, så går jeg herover og lytter", og "hvor hurtigt skal skibet sejle?". Mens andre stiger mere direkte ind i legens verden, tilskyndet af børnenes invitationer, som det blev beskrevet i analysen tidligere i rapporten.



Analysen af den legende interaktion, der foregår mellem børn, forældre og bedsteforældre, viste, at kranen med laste og losseområdet samt de mange "løse elementer" er et af de mest populære steder for leg og fælles dialog mellem generationer. Funktionen fordrer et samarbejde om at få kranens funktion til at give mening og lykkes hermed i fælles kropslig bemeistring. Analysen viste desuden, at de voksne (både bedsteforældre, forældre og pædagoger) spillede en afgørende rolle i den sammenhæng.



De store tøjfisk, som de, der leger, slæber med rundt på hele Drømmeskibet, bliver serveret for bedstemor og bedstefar eller mor og far og lillebror i kahytten. Ligeledes bliver tøjfiskene halet op over rælingen på Drømmeskibet, når de "svømmer rundt" ude langs vinduespartierne.



De øvrige funktioner på Drømmeskibet omkring maskincentralen og i maskinrummet er også steder, hvor der er meget (legende) dialog mellem børnene og deres bedsteforældre. Det har museets medarbejdere også iagttaget, hvilket alle medarbejderne giver udtryk for i interviewene.

I mange tilfælde er den dialog eller samtale, der foregår mellem bedsteforældre, forældre og deres børn eller børnebørn karakteriseret ved, at den handler om, hvad man kan eller skal gøre på et skib.

"Jeg er overrasket over, hvordan Drømmeskibet (...) oppe på vores tværbro, hvor godt det egner sig til netop det der generationsmøde. Det er simpelthen så godt designet og indrettet til, at der bliver skabt alle de her ting. Bedstefar kan genkende så mange materialer og udformninger og arbejdsfunktioner, og der bliver skabt den her dialog, fuldstændig som den magi, vi så til det arrangement. Så der har vi ramt fuldstændig plet, hvis du spørger mig." (Leder af M/S Undervisning, Maiken Bjørnholt, nov. 2019).

Nogle børn inviterer deres bedsteforældre og forældre helt ind i legens univers, og der er også eksempler på, at bedsteforældre og forældre selv inviterer børnene med ind i legens univers – og metakommunikerer om hvad der så sker i fantasilegen, i konstruktionslegen eller i den kropslige leg, som blev beskrevet tidligere i denne rapport.



Analysen af, hvordan samværet mellem børn og voksne udfolder sig i Drømmeskibets maritime univers, viser desuden, at bedsteforældrenes samvær med deres børnebørn er kendetegnet ved fordybelse - både på zig-zag broen og i sømandsværkstedet. Når børn og bedsteforældre går rundt på Drømmeskibet og taler sammen, eller når de sidder ved bordene og udfolder sig kreativt med fx at konstruere deres eget drømmeskib med mast og sejl og perler og andre sager, så giver langt de fleste bedsteforældre sig rigtig god tid til, at børnene kan fordybe sig i både leg og de aktivitetstilbud, Drømmeskibet tilbyder.

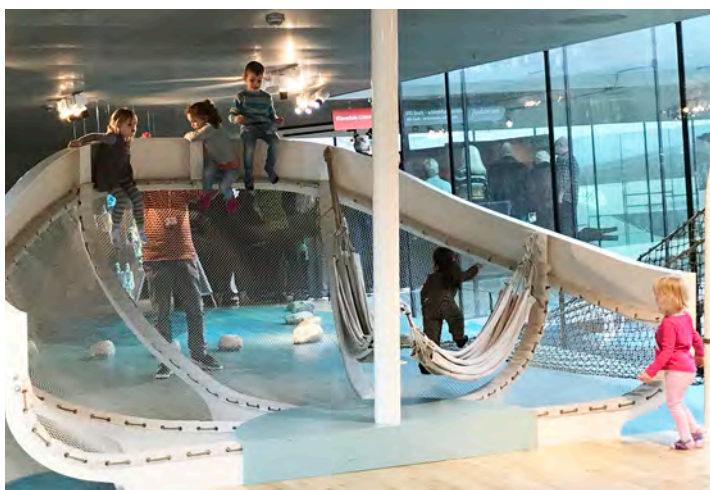
"Den her gruppe af bedsteforældre og børn, de sidder meget lang tid, også nede i værkstedet, og bygger sammen, og når der er bemanding på rebværkstedet, så er det de ældre, der søger over." (Marie Westh, oktober 2018).

Bedsteforældrene har sjældent travlt, hvilket nogle forældre godt kan have indimellem, måske fordi de også gerne vil se resten af Søfartsmuseets udstillinger, nu de er der.

8.2. Den (vilde) kropslige leg på Drømmeskibet – mødet mellem vision og museumsvirkelighed

Den anden tematik, som er væsentlig at drage frem og diskutere, handler om den vision, museets medarbejdere havde i forhold til at skabe rum for børn, der er glade for at bevæge sig og være fysisk aktive og som har svært ved at sidde stille. Børn som kan lide at udfordre sig selv kropsligt, gå på opdagelse og bemestre steder med kroppen.

Da Drømmeskibet åbnede for publikum i begyndelsen af oktober 2018, og børnene begyndte at strømme til, var der ingen tvivl om, at Drømmeskibet appellerede til både børn, deres forældre og bedsteforældre – og i særlig grad appellerede Drømmeskibet til at blive indtaget – med kroppen i bevægelse. Drømmeskibet blev rigtig godt modtaget af de besøgende, både de lokale borgere fra Helsingør og de udenlandske turister, som alle gav udtryk for, at de syntes godt om stedet. Mange af museets besøgende gav endog udtryk for, at "de havde savnet et sted at lege i Helsingør". Men de besøgende kom også langvejs fra for at lege på det nyåbnede Drømmeskib i Helsingør. Det var institutioner, børnehaver og skoler, som havde hørt om Drømmeskibet.



"Der er ingen tvivl om, at Helsingør by har manglet en legeplads i det hele taget. Altså et sted, hvor man kan lege. Det er der rigtig mange gæster, der siger; "Der er ingen legepladser i Helsingør". Børnehaverne og SFO'er er meget interesserede i det her sted, og synes, at det her Drømmeskib er helt fantastisk." (Leder af M/S undervisning, Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Drømmeskibet viste sig hurtigt at være et sted, som familier med børn og bedsteforældre med børn bosiddende i andre af landets kommuner besøgte i stort omfang. Men ikke mindst børnehaver og skoler – ikke kun fra Helsingør – havde hørt om Drømmeskibet og var interesserede i at aflægge museet et besøg. Museet oplevede en særdeles stor stigning i besøgstallet, og i ferierne streg museets besøgstal også markant.

"I vinterferien havde vi en stigning på 60 pct. i besøgstal, så der er jo ingen tvivl om, at det her er godt. Det er virkelig godt i forhold til en familiegruppe og en hel ny gruppe, som vi ikke har været vant til at have i huset, som vi også skal vænne os til og blive gode venner med". (Leder af M/S Undervisning Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Det at skabe gode fysiske rammer for *"de bevægelsesglade børn, som har svært ved at sidde stille"*, var som tidligere beskrevet en væsentlig del af visionen for Drømmeskibet. Museets medarbejdere og den tværfaglige gruppe af eksperter, der var involveret i og bidrog med viden og konkrete erfaringer til projekt Drømmeskibet i udviklingsfasen, var optagede af, at Drømmeskibet skulle kunne tilbyde et varieret og inspirerende mulighedsrum for fysisk aktiv leg og bevægelse. Det var et vigtigt fokus hele vejen igennem. Af projektbeskrivelsen fremgik det bl.a., at de legeinstallationer, museet ville skabe, skulle kunne rumme mange fysisk aktive børn på en gang, og *"at jo flere, der leger på de forskellige stationer, desto sjovere er det for alle"*. Den mest vilde fysiske leg skulle der primært skabes rum for udendørs i tørdokken men også i nogen grad indenfor på zig-zag broen. Virkeliggørelsen af denne vision skulle imidlertid vise sig at blive en stor udfordring. Eftersom museet af forskellige grunde måtte opgive tanken om at etablere mere permanente fysiske legefaciliteter udendørs i den gamle tørdok, måtte visionen om at skabe rum for den vilde kropslige leg udendørs på Drømmeskibet revideres.



De indendørs faciliteter på Drømmeskibet, som Proudlypresent skabte, inviterede dog også til fysisk aktiv leg og på mange måder meget mere vild og grænseløs leg, end museets medarbejdere umiddelbart havde forestillet sig.

"Når der kommer en stor gruppe ned, så... er det nærmest som om, der sker kaos. Og hvordan vi lige skal styre det, det er vi ikke kommet frem til endnu". (Leder af M/S Undervisning Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Allerede i løbet af de første dage og uger efter åbningen af Drømmeskibet fyldte spørgsmålet om, hvordan museet skulle håndtere de mange legende børn på en gang, rigtig meget. Museet for Søfart så sig kort tid efter nødsaget til at ændre aldersgrænsen for, hvor gamle de børn, der leger på Drømmeskibet, må være, fordi de oplevede, at mange af de større børn var meget vilde, når de legede i Drømmeskibets installationerne.

"Vi blev fuldstændigt væltet over ende og havde slet ikke forestillet os, at vi måtte gribe så hurtigt ind og lave reguleringer og regler". (Forsknings- og formidlingschef, Marie Ørstedholm, marts 2019).

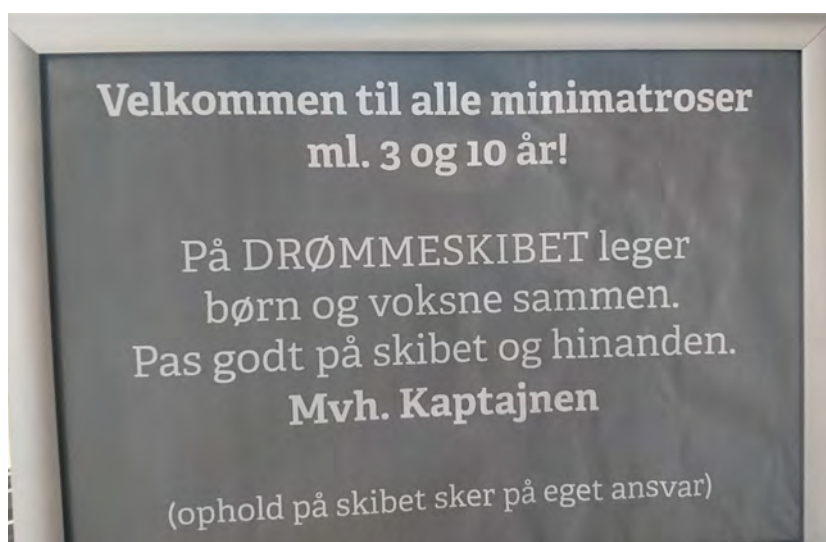
En anden justering, som museet måtte foretage i forhold til adgangen for de besøgende på Drømmeskibet, var, at større grupper (fx skoleklasser og daginstitutioner) ikke kunne opholde sig på Drømmeskibet alene. Det var museets oplevelse, at det gik *"alt for vildt for sig"*, og at det var *"fuldstændig kaotisk"*, når der var så mange legende børn på én gang.

"Lige præcis det her problem, har jo gjort, at vi har udelukket grupper i at komme ned til Drømmeskibet, og kun åbnet op for bedsteforældre med børnebørn primært, og selvfølgelig også forældre med deres børn. Så grupper har vi simpelthen måtte lukket af for, fordi det bliver brugt for hårdt, når der kommer en gruppe ned. Når der f.eks. kommer en 1. klasse, så sker der noget, når de er 30 sammen. (...) Så (...) kravler de op på høje ting, og de hopper ned fra høje ting og vil gerne rykke i tingene og gerne kravle op ad nogle snore, som egentlig ikke kan holde til det". (Leder af M/S Undervisning Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Museets medarbejdere forsøgte endvidere igennem de første måneder at tydeliggøre overfor de besøgende, hvilken *"samværskultur"*, man ønskede blandt de besøgende på Drømmeskibet. Bl.a. at museet havde en forventning til de besøgende om, at man er *"sammen"* som familie, når man opholder sig på Drømmeskibet.

"Det er en udstilling, som ikke er sikkerhedsgodkendt, siger vi, til leg på samme måde som en legeplads er. Og det bliver jo meget tydeligt for os, at det bliver vi simpelthen nødt til at understrege... (...). Specielt de grupper, der kommer her (...), de skal simpelthen have at vide, at det er en udstilling, hvor I skal opleve. Og man kan ikke bruge det som en legeplads, hvor man kan klatre på tingene og hoppe i tingene og hænge i tingene på samme måde som på en legeplads". (Leder af M/S Undervisning Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Museet for Søfart vurderede, at det fremadrettet var nødvendigt, at der var en medarbejder tilstede, når større grupper besøgte Drømmeskibet, og det blev besluttet, at større grupper (fx en børnehave eller en indskolingsklasse) kunne booke et besøg på forhånd mod ekstra betalingsgebyr, hvor en museumsguide var tilstede for at holde øje med, at det ikke gik for vildt for sig.



Visionen om at ville skabe rum for den mere vilde kropslige og bevægelse for de børn, der er glade for at bevæge sig, har igennem de senere år fået et stigende fokus blandt såvel praktikere som forskere. Det gælder leg og legemiljøer for børn og unge på legepladser og i byens rum (Petersen 2018, 2014) og forskning i betydningen af vild, *risiko-* og *farefuld* leg i børns hverdagsliv og i pædagogisk sammenhæng (Jensen 2019, 2014; Sandseter 2014, 2011, 2009, 2007; Lykkegård 2014; Karoff 2013; Gill 2007 m.fl.).

Nogle af de væsentlige fund fra forskningen i børns leg på offentlige legepladser og i byrum samt i institutionelle sammenhænge viser, at de *farefulde legesteder* og den *risikofyldte leg* ofte har en positiv værdi for børn (Sandseter 2007; Karoff, 2013; Petersen 2014, 2018) men også for børns motoriske kompetencer (Fjørtoft 2004, 2000; Mårtensson, 2004) og i forhold til de legendes personlige tilknytning til disse udfordrende legesteder, hvor det er muligt at gå på opdagelse og udfordre kroppen i risikofyldt leg. (Gill 2007; Sandseter 2007, 2009 2011; Karoff, 2013; Fasting 2013; Petersen, 2014, 2018; Arvidsen 2019). De steder, hvor børn elsker at lege og bevæge sig, er ofte karakteriseret ved 'affordances' (Gibson, 1977; Kirkeby, Inge Mette, Gitz-Johansen, Thomas og Kampmann, Jan (2005), der tilskynder de legende til fysiske og mentale udfordringer og kropslig bemestringsleg på *farefulde, vertikale og overraskende legesteder* (Petersen 2014, 2018).

Men samtidig med, at en række undersøgelser fremhæver betydningen af at skabe rum for børns vilde og risikofyldte leg (fremfor at udgrænse den), er dette også forbundet med væsentlige dilemmaer. Det som ofte står til hindring for, at visionerne kan føres ud i livet, handler om sikkerhedshensyn. Problemstillingen på Drømmeskibet er således ikke enestående.

I rigtig mange projekter støder man på præcist de samme dilemmaer, som handler om øgede krav om sikkerhed, sikkerhedsgodkendelser og krav om at undgå støj og larm fra de steder, hvor legen skal foregå (se bl.a. Petersen 2018; Larsen, Petersen, Ibsen, Hasani 2015).

I bestræbelserne på at udvikle legefaciliteterne udendørs i tørdokken var der endvidere også et andet vigtigt hensyn, som handlede om den særlige arkitektur og æstetik, der kendetegner søfartsmuseets unikke udformning. Mange af museets besøgende er arkitekter og andre arkitekturinteresserede, der kommer til museet fra hele verden for at se og opleve stedets karakteristiske arkitektur og æstetik. Og det var en udfordring at udforme legefaciliteter som æstetisk ville harmonere med den unikke og karakteristiske "underjordiske" museumsbygning, som Bjarke Ingels og hans tegnestue BIG har skabt med deres renovering af søfartsmuseet.



Blik ned i tørdokken på Museet for Søfart

Foto: M/S Museet for Søfart

8.3. I spændingsfeltet mellem maritim autenticitet og et poetisk og legende formsprog

Visionen om at skabe et maritimt oplevelsesunivers med en høj grad af *autenticitet* var, som det er blevet beskrevet i analysen, særdeles central for udviklingen af projekt Drømmeskibet. På den ene side ønskede man at skabe et arkitektonisk design, hvor såvel materialiteten og æstetikken i det maritime design fremstod med en høj grad af autenticitet. Ligeledes fokuserede man i udviklingen af de enkelte lege- og oplevelsessteder på at indtænke virkelige *funktioner*, som de foregår på et skib eller i et havnemiljø. Og man var optaget af at udvikle de maritime aktivitetstilbud, der skulle foregå i Drømmeskibets sømands- og sejlmagerværksted med en høj grad af autenticitet. Men samtidig med dette fokus på "maritim autenticitet"

ønskede man på den anden side at balancere dette fokus på autentiske maritime design med et *"legende og poetisk"* udtryk i designet. Både i forhold til designet og de kreative og skabende aktiviteter, som Drømmeskibet skulle tilbyde de besøgende i sømandsværkstedet.

Således fyldte spørgsmålet om *maritim autenticitet*, som medarbejderne på museet og arkitekten fra Center for Maritim Arkitektur var så optaget af, rigtig meget både i diskussionerne i den tidlige udviklingsfase og på de idégenerende workshops, som blev gennemført for den tværfaglige projektgruppe, men også senere, da Museet for Søfart valgte at skifte samarbejdspartner og indgik et samarbejde med Proudlypresent.

Deltagerne i den tværfaglige projektgruppe havde, som det er beskrevet tidligere, mange drøftelser af hvilken grad af autenticitet hvormed Drømmeskibets design skulle udformes. Efter arbejdsgruppemødet valgte Museet for Søfart at skifte samarbejdspartner og besluttede sig senere for at indgå et samarbejde med designfirmaet Proudlypresent om udviklingen af det maritime design til Drømmeskibet. De overvejelser, der lå til grund for denne beslutning handlede om, at museet ønskede mere fokus på det poetiske og legende i udviklingen af Drømmeskibets design. Museets ønskede stadig at formidle det maritime udtryk og håndværk på en autentisk måde i udformningen af Drømmeskibet, men de var i lige så høj grad optaget af at skabe rum for det legende og poetiske i udformningen af legeinstallationerne. Nogle af de ting, som Museet for Søfart savnede i det skitseoplæg, der forelå på daværende tidspunkt, var et øget fokus på *"det fantasifulde"*, *"muligheden for at drømme..."* og *"et design, der var åbnet for fortolkningsmuligheder"*.

Arkitekten lagde meget vægt på håndværket, fordi han også er en meget dygtig håndværker. Så det handlede om at lave det rigtige materiale, eller det rigtige skibsgulv. Som han sagde; "her på museet for søfart er det jo ikke det rigtige skibsgulv. Det er et parketgulv. Vi skal lave det rigtige gulv heroppe, så børn kan se, hvad det rigtige skibsgulv er. Og den rigtige mast". Og der var vi mere til... eller (vi tænkte) det er måske ikke så vigtigt her. Fordi det rigtige bliver alligevel aldrig rigtigt. Det rigtige det findes ude på et skib. Og dem får vi besøg af i havnen, og der vil vi også gerne have vores publikum og vores børn ud. Så vi kan aldrig lave det rigtige her. Men til gengæld kan vi stimulere til leg og fantasi. (Direktør Ulla Tofte, juli 2019).

På de idégenerende workshops arbejdede man (som tidligere beskrevet) med et såkaldt *"autenticitetsbarometer"*. I forprojektrapporten, som Gerlev Center for Leg og Bevægelse udformede til Museet for Søfart på baggrund af de gennemførte workshops og erfaringsudvekslinger, blev spørgsmålet om graden af autenticitet også berørt. Til diskussion og det videre udviklingsarbejde formulerede Rasmus Casper og Mathilde Brandstrup bl.a. følgende om graden af autenticitet;

"Udgangspunktet for arbejdet med Drømmeskibet var at lade helt autentiske maritime elementer uden kunstige lag virke i sig selv. (...) Lade elementerne på "Broen" være ægte maritime installationer evt. skaleret lidt ned, hvad angår størrelsen, men ellers autentiske materialer og håndværksmæssig udførelse. Museet giver udtryk for en opblødning ift. konsekvent autenticitet. Der skal nu gerne indgå abstraktioner, mytiske

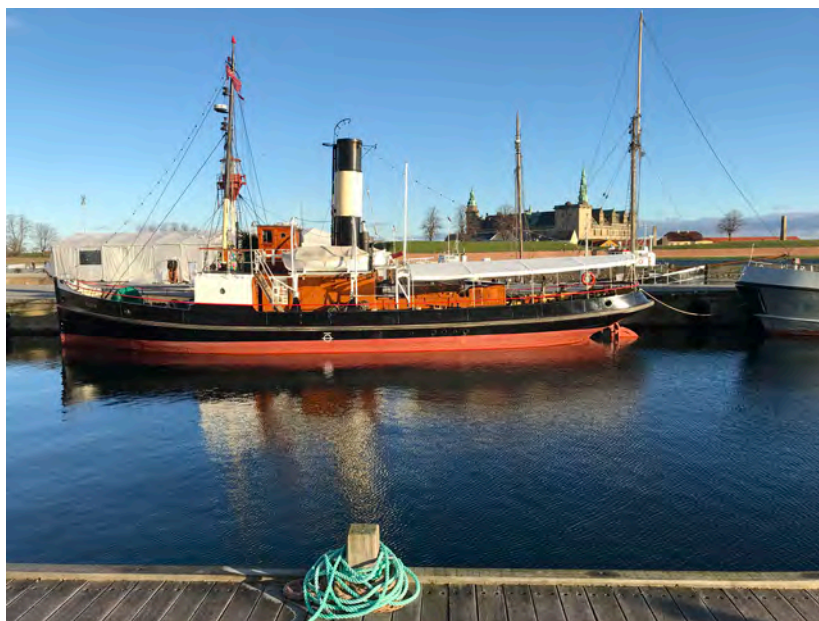
elementer og kunstneriske lag i form af påført lys og lyd. Udfordringen består i at finde det passende forhold – evt. forskelligt på de tre områder – mellem autenticitet og abstraktion. (Forprojektrapport Drømmeskibet M/S Søfart).

Som det fremgår af ovenstående citat lå der en reel udfordring i at finde en passende balance mellem et autentisk maritimt og et poetisk og mere legende udtryk. Dette var noget de forskellige involverede så forskelligt på og som derfor var genstand for en fortsat dialog.



Baggrunden for den vision Museet for Søfart havde i forhold til at formidle autenticiteten i søfartens historie på en legende måde, var også de mange skolerelaterede undervisningsforløb, som museet for Søfart har udviklet igennem de senere år, og som de har haft gode erfaringer med. Maiken Bjørnholt, som er leder af undervisningsafdelingen på Museet for Søfart, fortæller i interviewene om de mange spændende undervisningsforløb for skoler, gymnasier og andre uddannelsesinstitutioner, som museet har udviklet og gennemført i samarbejde med andre aktører. Disse forskellige undervisningsforløb har været i kraftig vækst de senere år, ikke mindst som en naturlig følge af implementeringen af den nye folkeskolereform i 2014, hvor der stilles krav om øget samarbejde med såvel kulturinstitutioner og foreninger. I 2016 etablerede Museet for Søfart bl.a. et samarbejde med Veteranskibsklubben S/S BJØRN, hvor man samarbejdede om udviklingen af et undervisningsforløb målrettet folkeskolens 5. klasser i Helsingør Kommune. Om dette forløb, som bl.a. tilgodeser folkeskolens dansk og historiefag, fortæller Maiken Bjørnholt følgende;

"Vi har et undervisningsforløb oppe på Dampskibet SS Bjørn, som ligger heroppe i havnen. Skibet er meget, meget flot rekonstrueret, så det ligner 1930. Vi har et undervisningsforløb, hvor børnene simpelthen lever sig ind i (hvordan det var i) 1930. De iklæder sig tøjet, de får nogle forskellige arbejdsfunktioner, hvor de fx skal skovle kul, hvis de er fyrbøder og skal være nede i maskinrummet og sådan noget. Der er det jo fuldstændig autentisk. (Leder af M/S Undervisning Maiken Bjørnholt, marts 2019).



Dampskibet S/S Bjørn ved Kulturhavnen i Helsingør, 27. december 2019

Museet har gjort sig mange gode erfaringer med dette samarbejde, hvor eleverne på egen krop oplever, hvordan livet ombord på et gammelt dampskib fra 1930 foregår, og hvor de møder de "rigtige arbejdsfunktioner", der er på et sådant skib som fx at laste og losse og styre skibet. Dette undervisningsforløb var et vigtigt afsæt for udviklingen af Drømmeskibets legeinstallationer, som var autentiske i deres arbejdsfunktion, hvilket bl.a. set i udviklingen af laste- og losseområdet på Drømmeskibet. Og medarbejdernes oplevelse er – meget i overensstemmelse med analysen på baggrund af de gennemførte observationer – at det, der gør det særlig interessant, er at legen indeholder en virkelig og autentisk funktion. I interviewet beretter Maiken Bjørnholt følgende herom;

"Jeg kan se, at det virker sindssygt godt på børnene, at de godt kan se, at det er noget. Det er faktisk måske ikke bare en leg, men der er også ... de skal også lege at være kaptajn. Det er også derfor, at vores udklædning er så populær, fordi man nærmest... de får lov til at træde ind i historien. De får lov til at være noget ægte. Og jeg kan også se, at bedstefar og bedstemor kan genkende nogle ting. De kan begynde og laste og losse, hvis de har haft erfaringer med det i deres opvækst, (...) de kan genkende nogle

ting og tilføje nogle fortællinger fra deres side. Så der er noget erindring i det." (Leder af M/S Undervisning, Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Som et samlet hele viser analysen, at Museet for Søfart synes at være lykkedes med at finde "en passende balance" imellem et autentisk maritimt og et mere abstrakt og poetisk udtryk – både i Drømmeskibets fysiske design på zig-zag broen og i de aktivitetstilbud, der tilbydes i sømands- og sejlmagerværkstederne. I interviewene giver medarbejderne udtryk for, at de synes at være lykkedes hermed. Leder af undervisningsafdelingen er fremfor alt meget tilfreds med, at det er lykkedes at skabe rum for, at børnene kan afprøve nogle "autentiske arbejdsfunktioner" på Drømmeskibet.

De aktivitetstilbud, der tilbydes i sømandsværkstedet henholdsvis i sejlmagerværkstedet, repræsenterer samlet set et bredt mulighedsrum spændende fra de "kreative aktiviteter", hvor de besøgende kan bygge deres helt eget drømmeskib til muligheden for at afprøve mere autentiske aktiviteter i form af "det traditionelle maritime håndværk", som Museet for Søfart har ansat unge sejlere fra skoleskibet Georg Stage til at fremvise og formidle for de besøgende i Drømmeskibets sejlmagerværksted.



I spændingsfeltet mellem nogle af de autentiske begivenheder og funktioner og et mere narrativt fantasiunivers har Museet for Søfart udviklet en række forskellige dramatiserede legeforløb, som de besøgende på Drømmeskibet har kunnet deltage i – hvilket primært tilbydes på særlige tidspunkter i ferier og helligdage. Disse dramatiserede legeforløb ses der nærmere på i det følgende.

8.4. Dramatiserede legeforløb på Drømmeskibet

Analysen af legen på Drømmeskibet viste, hvordan at de (autentiske) maritime kaptajn- og messedreng-uniformer, som er tilgængelige for de besøgende i sømandsværkstedet, bidrager med en ekstra dimension til legen på Drømmeskibet. Oplevelsen af at være kaptajn eller messedreng forstærkes tydeligvis, når de legende ifører sig kaptajnens kasket eller messedrengens hvide dragt og store træsko. Det gælder også, når museumsguiderne gennemfører et dramatiseret legeforløb, hvor handlingen er mere eller mindre planlagt på forhånd.

"Nu skal jeg vise jer, hvordan man gør rent. Man tager... altså I får sådan en spand her hver... Puha – du er ved at sætte dig op i noget bræk, puuu-ha. Du skal lige skubbe dig lidt til side. Ja. Så det man gør, det er at man tager det her bræk og putter ned i spanden, og der hvor brækket har ligget Prøv at se herovre ... så er det at man lægger virkelig knofedt i... altså virkelig kraft i og virkelig skrubber og bruger al sin kraft og vægt og skrubber i hvert fald ti gange... minimum". Lidt efter tilføjer Heidi; "Og så kommer I over til mig og hælder det hele over i min spand, og så hælder jeg det hele over bord". (Søsygekursus for landkrabber på Drømmeskibet 12. februar 2019).

I det følgende skal vi se lidt nærmere på, hvordan de dramatiserede legeforløb og Mini-Matros-Klub aktiviteter, som medarbejderne på Museet for Søfart har udviklet, foregår. Der er tale om to forskellige forløb, som tilbydes forskellige målgrupper. For det første tilbyder Drømmeskibet de besøgende at deltage i *dramatiserede legeforløb*, hvor de besøgende kan lege sammen med karakteren *messedrengen Ingolf*. For det andet har Museet for Søfart udviklet en *Mini-Matros klub* for særlige målgrupper samt for større børnegrupper for børnehaver og skoler.

I skolernes vinterferie 2019 og i juleferien 2019 kunne de besøgende på Drømmeskibet deltage i et dramatiseret legeforløb med messedrengen Ingolf, som er beskrevet ovenfor. Dette dramatiserede legeforløb, "*Søsygekursus for landkrabber*", som det blev kaldt, blev tilbudt tre gange dagligt i vinterferien, og det havde stor tilslutning blandt de besøgende børn og voksne.



Observationsbeskrivelsen ovenfor giver indblik i, hvordan de dramatiserede legeforløb, der er blevet gennemført på Drømmeskibet foregår. De dramatiserede legeforløb er udviklet med et forholdsvist "*stramt narrativ*" med en begyndelse, et forløb i midten og en slutning. Hvert forløb varer ca. en halv time. Det, at de legende får en hue på, indikerer, at de er med i legen og påtager sig den narrative karakter som messedrengen Ingolf. Når man har huen på, så er man med i legen – og så er man messedreng.

Alle legende messedrenge har fået hver sin hue på og står samlet rundt om Heidi, som er museumsguide og i gang med det dramatiserede legeforløb *"søsygekursus for landkrabber"*. Inden arbejdet med at finde brækklatte og skrubbe skibsgulvet rent med alle de kræfter, deltagerne overhovedet har, for alvor går i gang, har Heidi fortalt deltagerne, hvad der skal ske; *"Nu – lige om lidt får I sådan en spand her hver og så skal I simpelthen hjælpe mig med at få gjort det her skib rent... fordi i morgen, der kommer Dronningen altså ombord. Hvad er det Dronningen hedder?"* En lille pige svarer, at *"Dronningen hedder Margrethe"*. De legende ser ud til at leve sig særdeles godt ind i rollen som messedreng eller pige. Alle farer omkring med deres brækspande og knokler godt igennem og gør grundig rent på Drømmeskibet til Dronning Margrethes besøg. (Søsygekursus for landkrabber på Drømmeskibet 12. februar 2019).

Museet for Søfart udviklede andre dramatiserede legeforløb, som museumsguider gennemførte på Drømmeskibet, bl.a. et de kaldte for *"Herreklam bag-jul med Messedrengen Ingolf"*, hvis narrativ handlede om, at *"dovne og uartige børn, der har brugt julen på at mæske sig flæskede og dvaske kommer på skrump med Messedrengen Ingolfs legendarisk vamle madkursus, som byder på masser af klamme kryb og sure sild"* (Museet for Søfarts hjemmeside).

Et vigtigt afsæt for udviklingen af de dramatiserede legeforløb til Drømmeskibets besøgende har været det arbejde, der er foregået i M/S Undervisning igennem en årrække, og som blev beskrevet i sidste kapitel. Den museumsguide, som stod for ovenstående dramatiserede legeforløb, befandt sig tydeligvis godt tilrette i rollen som leder af legeforløbet. Udover at være ansat som museumsguide på museet for Søfart havde hun også været legematros på Legeskibet²⁵. Men det var ikke alle museets museumsguider, der havde lige let ved at påtage sig eller indtage rollen som "legeleder". Især fordi de fleste museumsguider er vant til at skulle formidle søfartens historie med afsæt i virkelige historiske begivenheder, som en del af de undervisningstilbud, museet tilbyder.

"Museumsguiderne har jo aldrig prøvet at stå i form af at være 'Ingolf', altså have en personlig karakter i en dragt og stå og lege på den her måde. Og i det kaos, hvor det hele... der er både booket gæster til legen, men der er også andre, der leger der, og der er larm. Kranen drejer, det hyler, og man kan høre maskintelegrafene. Altså der er virkelig kaos." (Maiken Bjørnholt, marts 2019).

Medarbejderne skal desuden agere i legen, *samtidig* med at der er andre besøgende på Drømmeskibet. Man har derfor arbejdet med "opkvalificeringen" af medarbejderne og det at skabe

25 Legeskibet gennemførte rigtig mange legeforløb for skoler og daginstitutioner og almindelige besøgende på deres sejladser i hele projektperioden fra 2015-2018.

de legende fortællinger²⁶. Museet valgte at bibeholde den gennemgående karakter i de dramatiserede legeforløb, således at medarbejderne, der skulle stå for legeforløbene, blev mere fortrolige med opgaven.

"Vi kører denne her Ingolf karakter hele foråret for ikke at forvirre museumsguiderne. Det skal være den samme karakter, så vi ved, hvad vi snakker om. Så nu ved de, når de skal spille Ingolf, så betyder det dét, ikke?" (Maiken Bjørnholt, marts 2019).



Legeforløb med messedrengen Ingolf i juleferien 2019

Når museumsguiderne kalder de besøgende, der har tilmeldt sig legeforløbene, sammen og samler dem oppe på Drømmeskibets store røde trappe, så ligger der flere overvejelser fra museets side til grund for den måde, det foregår på. De overvejelser, som museets medarbejdere har haft, og som ligger til grund for den måde de dramatiserede legeforløb er tilrettelagt på, handler om at finde en passende balance mellem "den maritime historiefortælling", der tager afsæt i autentiske begivenheder, men samtidig fremstår meget legende og fantasifuld. Til forskel fra undervisningstilbuddene, hvor det historiske og faktuelle er i fokus er det her *det legende, det overraskende og det sjove og det der skaber bevægelse*, som er det primære fokus i udviklingen af de dramatiserede legeforløb. Men det sker stadig med afsæt i det autentiske maritime univers og de mennesker, der har levet i en anden tid. Maiken Bjørnholt, som har udviklet plottet for legeforløbene fortæller herom i interviewet;

"Det er legende og autentisk – på en tidsrejse på en og samme gang. Det er ikke bare legen for legens egen skyld, man møder et menneske fra en anden tid. Det gør man fx når man møder Ingolf, så møder man en person fra en anden tid. Det er nærmest det, man kan kalde historiens vingesus". (Leder af M/S undervisning, Maiken Bjørnholt, november 2019).

²⁶ Museumsguiderne har bl.a. deltaget i en fortælle-workshop med Vigga Bro.



Legeforløb med messedrengen Ingolf i vinterferien 2019

8.5. Nye grupper på Drømmeskibet

Museet for Søfart søgte i 2019 fondsmidler fra Lauritzenfonden til iværksættelse af tilbud for nye målgrupper på Drømmeskibet. Der var tre målgrupper, som museet for Søfart ville imødekomme. For det første lavindkomstfamilier, for det andet børnehaver og for det tredje skoleklasser (0.-3.klasser).

Efter åbningen af Drømmeskibet havde Museet for Søfart gjort sig den erkendelse, at det først og fremmest var de ressourcestærke familier og museumsvante besøgende, der valfartede til Museet for Søfart sammen med deres børn og børnebørn, mens mange af de familier, der enten er økonomisk vanskeligt stillet, eller som ikke er vant til at gå på museum med deres børn, ikke fandt vejen til Helsingør. Man ville derfor gerne udvikle et særligt tilbud til denne målgruppe, for som forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm formulerede det; "Vi kan jo ikke bare være de ressourcestærke familiers museum". I projektansøgningen skrev museet bl.a.;

Efter at have været åben for publikum i blot fire måneder er det tydeligt, at museet har fået et nyt stærkt trækplaster for børnefamilier, heriblandt også mange lokale, der nu har fundet et sted, de har lyst til at vende tilbage til. Imidlertid er det også tydeligt, at det primært er ressourcestærke familier, der besøger Drømmeskibet, dvs. besøgende, som i forvejen er vant kulturbrugere og ikke afskrækkes af omkostningerne ved et museumsbesøg (transport, entré, workshoppris, cafébesøg osv.²⁷).

27 Projektbeskrivelsen M/S Minimatrosklubben

Denne erkendelse med, at Drømmeskibet på trods af det store besøgstal ikke var et tilbud, som lavindkomstfamilier benyttede, fik museet allerede kort tid efter åbningen af Drømmeskibet. Museet gav ret tydelige eksempler herpå i projektansøgningen:

Museets medarbejdere har gentagne gange oplevet børn komme med deres mor eller far og gå alene ned i Drømmeskibet, mens forælderen er blevet i butikken, fordi de ikke har haft råd til museumsbilletten. Baggrunden for denne ansøgning skal findes i det faktum, at Drømmeskibet og M/S Museet for Søfart på nuværende tidspunkt ikke er en mulighed for særligt mange børn af lavindkomstfamilier. Det forhold ønsker museet at ændre på, så også disse børn får adgang til alle de unikke oplevelser, fællesskaber og læringserkendelser, som museumsoplevelsen tilbyder²⁸.

I et samarbejde med mødrehjælpen udviklede museet flere tilbud for målgruppen af lavindkomstfamilier og socialt udsatte familier. Formålet med projekt M/S Mini-Matrosklubben, som Museet for Søfart fik fondsmidler til i foråret 2019, var at skabe mulighed for, at børn fra såvel lavindkomstfamilier og familier fra udsatte boligområder, der af sociale og økonomiske årsager ikke har mulighed for at besøge museet med deres familie, kunne få positive, sjove, bekræftende og kompetencegivende oplevelser i Drømmeskibet.

Visionen med disse Mini-Matros-Klub arrangementer var både at bidrage til det enkelte barns trivsel og udvikling og at bidrage til udviklingen af "nye museums- og kulturbrugere":

Projektets vision er, at M/S Museet for Søfart udvikler sig til at blive en stærkt socialt inkluderende kulturinstitution, der giver alle børn – uanset social baggrund – mulighed for fra tidlig alder at udforske kultur og søfart på museet og gennem særligt tilrettelagte aktiviteter og tilbud blive styrket i deres selvværd og trivsel og indgå i nye berigende fællesskaber. I et mere langsigtet dannelsesmæssigt perspektiv er det museets mål, at programmet dels kan bidrage til at udvikle en nye gruppe af livslange museums- og kulturbrugere, dels kan bidrage til at åbne en særlig gruppe børns øjne op for mulighederne inden for søfarten, erhvervsmæssigt såvel som fritidsmæssigt²⁹.

De aktivitetstilbud og arrangementer, som Museet for Søfart har gennemført for denne målgruppe har været en stor succes. Der har været tilbud om familieudflugter på Drømmeskibet tre søndage i efteråret 2019 og en søndag i 2020. Her kommer familierne sammen med andre familier (op til 30 deltagere i alt), hvor museets medarbejdere tager hånd om familierne og tilbyder mange forskellige maritime aktiviteter i værkstederne. Disse arrangementer har været en stor succes og er et tilbud, der fortsætter i 2020, hvor det også planlægges at foregå på hverdage. Derudover har der været tilbud om at holde en særlig festlig børnefødselsdag med kammerater på Drømmeskibet for denne målgruppe³⁰.

Den anden målgruppe, som Museet for Søfart søgte om midler til at gennemføre arrangementer for, er børnehaver. Mini-Matros-Klub arrangementerne er for børnegrupper op til

28 Projektbeskrivelsen M/S Minimatrosklubben

29 Projektbeskrivelsen M/S Minimatrosklubben

30 <https://mfs.dk/medlem-af-moedrehjaelpen/>

12 børn fra en børnehave, der får mulighed for at besøge Drømmeskibet sammen med deres pædagoger. Tanken var her at udvikle særlige dramatiserede legeforløb for de mindste børn. I 2019 blev der afviklet 23 Mini-Matros-Klub for børnehaver, dog uden legeforløb men hvor der har været en medarbejder til stede sammen med børnehavegruppen. I analysen af, hvordan Drømmeskibet er blevet taget i anvendelse, blev det beskrevet, hvordan det livlige og legende liv foregår under et sådant besøg, hvor der kommer en stor gruppe børn på en gang. Særligt når det er en børnegruppe, der kender hinanden i forvejen, der får frit lejde til at "indtage hele skibet" sammen. I 2020 har museet udviklet et dramatiseret legeforløb specifikt til denne målgruppe, som børnehavebørnene kan deltage i, i forbindelse med disse Mini-Matros-Klub arrangementer. Det dramatiserede legeforløb kaldes "*Tag med Kaptajn Storm på de syv have*".

For det tredje har museet udvidet deres tilbud for skolerne. Dette tilbud blev dog ikke iværksat for de midler, Museet for Søfart fik fra Lauritzenfonden. Efter åbningen af Drømmeskibet i efteråret 2018 havde museet en stor udfordring, når skoler besøgte Museet for Søfart i undervisningsøjemed, men ikke kunne få adgang til Drømmeskibet i forbindelse med deres besøg. Dette skyldtes, som det er blevet beskrevet tidligere, at museet så sig nødsaget til at begrænse adgangen til Drømmeskibet for større grupper, fordi det blev for vildt, når mange børn fra fx en skoleklasse legede på en gang. Derfor indførte museet et tilbud til indskolingsklasser (0-3.klasse), der kan booke et besøg på Drømmeskibet. Det koster et gebyr på 500 kr. Dette tilbud skal ligesom de øvrige forløb aftales i forvejen, således at der kan være en medarbejder til stede på Drømmeskibet sammen med gruppen for at observere, at legen ikke bliver for vild.

9. Konklusion

Med den foreliggende analyse er der tegnet et tydeligt billede af Drømmeskibets potentiale for at skabe leg og meningsfuldt samvær mellem børn og voksne i det maritime oplevelsesunivers. Drømmeskibet blev udviklet af Museet for Søfart i samarbejde med Legeskibet fra Gerlev Center for Leg og Bevægelse (GCLB). Center for Forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund bidrog med faglig sparring i idégenererings- og udviklingsfasen og har stået for gennemførelsen af denne forskningsbaserede undersøgelse af Drømmeskibet. Drømmeskibet er designet af designstudiet Proudlypresent og derudover har Georg Stage og Sejlmager Hansens Eftf. ved Helle Barner bidraget til udviklingen af Drømmeskibets sejlmagerværksted.

Der var to formål for denne forskningsbaserede undersøgelse af Drømmeskibet. For det første skulle forskningsdelen bidrage til udviklingen og kvalificeringen af Drømmeskibet i udviklingsfasen. For det andet var det hensigten med undersøgelsen at generere viden om, hvordan en legende tilgang til museumsformidling, som er målrettet børn og ældre på én gang, virker.

Visionen

Der var flere visioner for projekt Drømmeskibet. For det første ville Museet for Søfart i Helsingør skabe et maritimt oplevelsesunivers i spændingsfeltet mellem et *autentisk maritimt* og et *poetisk og legende* arkitektonisk udtryk. For det andet ønskede man at skabe ”rum for børn” på museet og her var ambitionen at skabe muligheder for kropslig udfoldelse i leg og bevægelse for de børn, som ”elsker at bevæge sig” og har ”svært ved at sidde stille”. For det tredje havde Museet for Søfart en vision om at skabe rum for *generationsmøder* mellem bedsteforældre og deres børnebørn på Drømmeskibet. Sidst men ikke mindst ønskede Museet for Søfart at inddrage og engagere *museets frivillige* samt at rekruttere nye frivillige – gerne ældre sømænd, der havde lyst til at formidle ”fortællinger om livet på havet” samt stå for formidling af de maritime aktiviteter og det maritime håndværk i sømands- og sejlmagerværkstedet på Drømmeskibet.

Tværfagligt samarbejde om udviklingen og virkeliggørelsen af Drømmeskibet

I udviklings- og idégenereringsfasen bidrog en bredt sammensat gruppe af fagpersoner med viden og erfaringer, som museets medarbejdere ikke selv havde. Dels i form af forskningsbaseret viden om leg (som CISC bidrog med) og formidling heraf i praksis (som GCLB har mere 20 års erfaring med) for både børn og voksne i Gerlev Legepark og på Legeskibet. Dels i form af specifik viden om den maritime kultur og det maritime håndværk, som både Legeskibets medarbejdere, skoleskibet Georg Stage og Sejlmager Hansens Eftf. ved Helle Barner kunne bidrage med. Men fremfor alt var Museet for Søfarts egne erfaringer med museumsformidling og kendskab til museets eksisterende og nye (potentielle) målgrupper – såvel ”sømændene” som ”de arkitekturinteresserede” - af stor betydning for, hvordan de forskellige fagligheders perspektiver blev indtænkt i det samlede projekt og virkeliggørelsen af Drømmeskibet. Legeskibet ved Gerlev Idrætshøjskole og Gerlev Center for Leg & Bevægelse gennemførte et for-projekt for og i samarbejde med Museet for Søfart, hvori de bl.a. facili-

terede fire idégenerende udviklingsworkshops for den tværfaglige gruppe og repræsentanter fra projektets målgrupper (børn, forældre og bedsteforældre). Forprojektet mundede ud i en rapport, som indeholdt et sammenhængende idéforslag, som Designstudiet Proudlypresent tog afsæt i i deres udvikling af Drømmeskibets fysiske design.

Det tværfaglige samarbejde og den samskabelse, der fandt sted i udviklingen af Drømmeskibet mellem de forskellige involverede fagligheder, fik afgørende betydning for kvaliteten af det samlede projekt Drømmeskibet, både i forhold til den leg, Drømmeskibet har skabt rum for og det samlede potentiale i forhold til den legende museumsformidling, der finder sted i det autentiske og poetiske maritime univers.

Drømmeskibets arkitektur og mulighedsrum

Drømmeskibets arkitektoniske design er kendetegnet ved en kombination af *narrativ (maritim) arkitektur*, *skæv arkitektur* samt *landskabelig arkitektur* (Petersen, 2014). I Drømmeskibets arkitektur er indlejret en høj grad af *maritim autenticitet*, både i forhold til *materialitet* og *æstetik* og i form af de *autentiske funktioner* (som findes på et skib), der er indtænkt i Drømmeskibets samlede design. Samtidig er Drømmeskibets arkitektur også karakteriseret ved et legende og poetisk udtryk, der åbner op for de legendes egne fortællinger, lege eller drømme om eventyr på havet. Designet synes at have fundet en fin balance imellem de autentiske maritime elementer og funktioner og de poetiske og legende elementer i den fysiske udformning. Samlet set er der med Drømmeskibet skabt et *bredt mulighedsfelt* (Kirkeby, Gitz-Johansen & Kampmann, 2008) og *legetentiale* (Petersen, 2014) med varierede *affordances* (Gibson, 1979) der tilskynder de besøgende på museet for Søfart til at tage Drømmeskibet i brug på meget forskellig vis.

Drømmeskibets narrative, skæve og landskabelige arkitektur er skabt i spændingsfeltet mellem et autentisk maritimt og poetisk formsprog, og indeholder mange forskellige udfordrende og inspirerende legesteder, hvor de legende kan gå på opdagelse med både kroppen og med fantasien. Der er tale om *vertikale legesteder*, *gjemmesteder*, *fordybelsessteder* samt *selvkonstruerbare legesteder* med *sociale opfordringsstrukturer* og mange ”løse elementer” (loose parts), der gør at de legende selv kan forme legestedet, mens de leger og bevæger sig rundt på Drømmeskibet.

Legende samvær på Drømmeskibet

Drømmeskibet er blevet særdeles godt modtaget af de besøgende – såvel de legende børn og deres forældre og bedsteforældre. Men også børnehaver, SFOer og skoleklasser fik hurtigt nys om ”*dette nye sted for leg*” på Museet for Søfart. Mange børn og voksne ”valfartede” til Helsingør for at lege på Drømmeskibet. Analysen af, hvordan de legende har taget Drømmeskibet i anvendelse lever fint op til visionen om at ville skabe ”rum for børn” og i særlig grad de børn (og voksne), der er glade for at bevæge sig i kropslig bemestringsleg, at gå på opdagelse med kroppen eller tage på eventyr i Drømmeskibets maritime univers i samspil med deres egne fantasier og drømme. De mest inspirerende legesteder på Drømmeskibet er de steder, som tilskynder de legende til kropslig bemestringsleg og de steder, hvor de legende kan gå på opdagelse med kroppen og fantasien, hvor de kan handle og konstruere med deres krop ved at flytte rundt på ting, håndtere rebtovet, sætte kasser og sække på krogen og løfte

disse op på skibet. Et af de legesteder på Drømmeskibet, som de besøgende på Drømmeskibet er mest optaget af og nysgerrige på, er det selvkonstruerbare legested ved *kranen og laste- og losseområdet*. Den legende interaktion og det samvær på tværs af generationer, der udspiller sig omkring kranen og laste- og losseområdet, er kendetegnet ved, at børn interagerer med hinanden på tværs af aldre og med de voksne. Det er et legested, hvor der foregår meget dialog og samvær på tværs af generationer i de fælles bestræbelser på at få kranen til at fungere ved fælles hjælp. Legen er karakteriseret ved *kombinationsleg* (Petersen, 2014), hvor der er tale om såvel *kropslig leg*, *atmosfærefyldt fantasileg* og *konstruktionsleg* på en gang.

Også *kahytten* på Drømmeskibet er et legested, hvor børn og voksne nyder den legende atmosfære sammen. Her serveres der forskellige maritime menuer, fx skipperlabskovs på plastiktallerkner for forældre og bedsteforældre. I maskinrummet på Drømmeskibet fortælles der mange fantasifulde (og autentiske) historier (i og udenfor selve legen) om, hvordan man sætter fuld fart på skibet og hvordan man sagtnet farten afhængig af vejr og vind.

Dilemmaet om den vilde kropslige leg

Den legende interaktion, der ofte foregår, når større børnegrupper besøger Drømmeskibet på én gang kan være både rigtig vild og rigtig sjov – og indimellem også lidt farlig på samme tid.

Tidligere forskning i børns leg i forskellige fysiske omgivelser og pædagogiske sammenhænge, viser at de farefulde legesteder og den risikofyldte leg ofte har en positiv betydning i forhold til legeværdien for børn (Sandseter, 2007, Karoff, 2013, Petersen, 2014, 2018), men i høj grad også i forhold til de legendes personlige tilknytning til disse udfordrende legesteder, hvor det er muligt at gå på opdagelse og udfordre kroppen. (Gill, 2007, Sandseter, 2007, 2009, 2011, Karoff, 2013, Fasting, 2013, Petersen, 2014, 2018, Arvidsen, 2019). De steder, hvor børn elsker at lege og bevæge sig, er ofte karakteriseret ved *affordances* (Gibson, 1979), der tilskynder de legende til fysiske og eller mentale udfordringer, hvor de legende tilskyndes til kropslige bemestring. Disse kropslige bemestringslege er ofte vilde og ikke altid ønskværdige for de, der udtænker legemiljøer for børn.

Denne vilde leg, som var en vigtig del af visionen med Drømmeskibet, der skulle gøre ”det at lege sjovere jo flere legende der var sammen” har været en udfordring at imødekomme for medarbejderne på Museet for Søfart. Dels fordi man endte med at måtte opgive at etablere permanente legefaciliteter udendørs i dokken, hvor man havde forestillet sig, at den mest fysisk aktive leg skulle foregå. Dels fordi man indendørs på zig-zag broen var tæt på museets øvrige udstillinger og måtte begrænse den støj, der uvilkårligt er, når en hel børnehave leger sammen. Derudover blev de større børnegruppers leg så voldsom, at designet gik i stykker og måtte repareres. Med udformningen af Drømmeskibets legeinstallationer indendørs på zig-zag broen stødte Museet for Søfart således ind i de samme dilemmaer, som man støder på i rigtig mange andre lignende projekter (se bl.a. Petersen, 2018; Larsen, Petersen, Ibsen & Hasani, 2015).

Generationsmødet på Drømmeskibet

Museet for Søfart er lykkedes særdeles godt med sin vision om at skabe rum for atmosfærefyldt og meningsfuldt samvær mellem bedsteforældre og deres børnebørn og for hele familien i det maritime univers. Der finder mange fine *generationsmøder* sted på Drømmeskibet

– både på legeinstallationerne på zig-zag broen, hvor børnene har leget livligt og inviteret forældre og bedsteforældre med ind i legens univers. Børn og voksne har været i dialog om alle de funktioner, der er på et skib, fx hvordan laste- og lossekranen fungerer, og hvordan man styrer et motorskib. I sømands- og sejlmagerværkstedet har børn og voksne hjulpet hinanden med at bygge og kreere deres egne drømmeskibe på livet løs. Mange bedsteforældre (og forældre) har givet sig rigtig god tid til at fordybe sig i de aktiviteter, der tilbydes ved langbordet i Drømmeskibets sømandsværksted, og nogle bedsteforældre og forældre har vist interesse for selv at prøve eller at vise deres børn, hvordan man binder sømandsknob i sejlmagerværkstedet, når det har været muligt og værkstedet har været bemanded af de unge sejlere fra skoleskibet.

Inddragelse af frivillige

Museet oprindelige forestilling om, at Drømmeskibets sømandsværksted skulle indrettes som en slags sløjdværksted, hvor museets frivillige kunne formidle det rigtige traditionelle maritime håndværk i en nedskaleret form, måtte revideres på forskellig vis og af flere grunde. Det var primært et spørgsmål om sikkerhed, idet det ikke ville være sikkerhedsmæssigt forsvarligt at have et arbejdende værksted med redskaber til at skære og snitte i træ samt at have savsmuld mv. så tæt på udstillingerne. Det ville desuden kræve ekstra bemanning. Eftersom det ikke lykkedes at virkeliggøre museets oprindelige ambition med det arbejdende træværksted fandt man andre løsninger på, hvordan de besøgende kunne kreere deres egne Drømmeskibe. I Drømmeskibets sømandsværksted valgte man at ansætte en af museets frivillige som ”legekaptajn” i Drømmeskibets sømandsværksted. Legekaptajn Dorte Worning er tidligere skolelærer, og hun har spillet en vigtig rolle i organiseringen af værkstedets aktiviteter og samarbejdet med og koordineringen af de frivillige kræfter. Omend museet igennem et godt stykke tid efter åbningen af Drømmeskibet var på udkig efter og forsøgte at rekruttere de frivillige ældre (bl.a. tidligere sømænd) til at hjælpe børn og voksne med de kreative aktiviteter i sømandsværkstedet, lykkedes dette kun i et meget begrænset omfang. Til gengæld bidrog museets egne frivillige ved at få ansvaret for en stor produktion af bl.a. skibsskrog i træ, som de frivillige producerer på museets eget værksted, og som de besøgende bygger videre på, når de laver deres egne drømmeskibe i sømandsværkstedet.

Legende museumsformidling – samlet set

I denne rapport er det blevet beskrevet, hvilke visioner udviklingen af det maritime oplevelsesunivers på Museet for Søfart tog afsæt i, hvordan idégenererings- og udviklingsprocessen foregik med inddragelse af forskellige fagligheder med viden om leg, maritim kultur og historie og maritime håndværkstraditioner. Rapporten indeholder en forskningsbaseret analyse af, hvad der karakteriserer det arkitektoniske design af Drømmeskibet, og hvordan dette arkitektoniske design er blevet taget i anvendelse af de besøgende i leg og andre former for samvær. Analysen beskriver, hvordan de legende børn og voksne, forældre og bedsteforældre, daginstitutioner og skoleklasser i deres leg og samtaler er optaget af, hvordan livet ombord på et skib på havet er eller kunne forestilles at være. Spændende, farefuldt, eventyrligt men samtidig hårdt arbejde og sidst men ikke mindst; at livet ombord på et skib fordrer samarbejde. Analysen beskriver endvidere, hvordan de maritime aktiviteter i sømands- og sejlmag-

gerværkstedet har samlet børn og voksne om fælles kreative drømmeskibs-byggeprojekter, tusindvis af tegninger inspireret af det maritime univers og fælles maritime fortællinger. De fleste af de dramatiserede legeforløb, som de besøgende på Drømmeskibet har deltaget i med messedrengen *Ingolf* eller kaptajn *Storm*, har været fuldt bookede, og deltagerne fortæller, at de synes det har været sjovt "*at gøre rent*" på Drømmeskibet sammen med de andre messedrenge.

Samlet betragtet er projekt Drømmeskibet lykkedes med at få flere børn på Museet for Søfart, som har oplevet en meget stor stigning i antallet af besøgende. Det er der flere grunde til. Den vigtigste grund er, at museet er lykkedes med at skabe nogle *gode fysiske rammer* for *leg* og for *fortællinger* og for *samværet mellem generationer*. Dette er bl.a. lykkedes, fordi man valgte en tværfaglig tilgang i den tidlige udviklingsfase, hvor museet gav sig god tid til erfarings- og videndeling med en række fagpersoner med meget forskellige perspektiver og for-forståelser i forhold til det samlede projekt Drømmeskibet.

Den "samskabende udviklingsproces" mellem museet og de forskellige aktører har ikke været uden udfordringer og forhindringer, men som forsknings- og formidlingschef Marie Ørstedholm gav udtryk for i interviewet, kunne museet ikke have gjort det lige så godt alene. Det er i høj grad i *mødet* mellem forskellige perspektiver på leg, arkitektur, maritim kultur og metoder til formidling af søfartens historie, der har kvalificeret det samlede projekt. Det har ikke været et spørgsmål om *enten* at lave en god legeplads *eller* et spørgsmål om at lave et helt autentisk maritimt oplevelsesunivers. Det var snarere et spørgsmål om et *både og* – på en gang.

Som det er beskrevet i rapporten lykkedes det ikke at skabe rum for den vilde kropslige leg udendørs i dokken eller indenfor på museet. Og det var – skulle det vise sig – nødvendigt at begrænse brugen af zig-zag broens legeinstallationer for de børn, der var ældre end 10 år. Men til gengæld lykkedes det at skabe inspirerende og gode steder for kropslig bemestringsleg, fantasileg og konstruktionsleg på en gang - for de *familier*, der besøger Drømmeskibet. Drømmeskibets design taler både til børnene og de ældre generationer, bl.a. pga. autenticiteten i udformningen af det maritime univers, som nogle af dem selv har oplevet, og som de tilskyndes til at fortælle videre til deres børn og børnebørn. Og der er også skabt rum, hvor de voksne kan sidde (ikke så meget på broen - men i værkstederne) og slappe af, mens børnene leger på Drømmeskibet.

Drømmeskibet er desuden lykkedes med at skabe en række attraktive aktivitetstilbud og legeforløb, som de besøgende er begejstrede for. Fremfor alt har muligheden for at bygge sit helt eget drømmeskib været et populært tilbud, som gør, at mange besøgende kommer igen for at bygge "*flere skibe til samlingen*". Men også de aktiviteter, som tilbydes i sejlmagerværkstedet, trækker de besøgende til, særlig de med sejler- eller sømandserfaring. I de dramatiserede legeforløb får de legende mulighed for at opleve "*historiens vingesus*", som Maiken Bjørnholt udtrykker det, når de selv er messedreng eller pige eller er kaptajn, der styrer skibet imod fjerne horisonter.

Begrebet "*legende museumsformidling*" synes at være en passende betegnelse for, hvad Drømmeskibet er og kan. På den ene side "*lærer de legende noget om søfart, når de leger på Drømmeskibet*", som medarbejderne udtrykker det. Samtidig har de mange forskellige legende børn (og voksne), der har leget i det maritime legeunivers, på den anden side også

gjort museets medarbejdere meget klogere på, hvilke kropslige og fantasifulde eventyr legende rent faktisk kaster sig ud i, når de gives muligheden herfor. Det, som museet lærer af de legende hver eneste dag, vil forhåbentlig også bidrage til, at Drømmeskibets legende museumsformidling vil sætte kursen mod nye inspirerende legende museumsaktiviteter på Museet for Søfart i fremtiden.

10. Litteratur

Arvidsen, Jan (2019); *Steder der bevæger – en humangeografisk udforskning af børns udendørssteder*. Ph.d.-afhandling. Institut for Idræt og Biomekanik. Det Sundhedsvidenskabelige Fakultet. Syddansk universitet.

Anderson, Sally (2017); *Socialitet – samværets flertydighed*. I: Pædagogisk Antropologi – tilgange og begreber. Red. Eva Gulløv, Gritt B. Nielsen & Ida Wentzel Winther. Hans Reitzels Forlag. København.

Bateson, Gregory (2000); *A theory of Play and Fantasy*. In Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, evolution and Epistemology. Chicago: University of Chicago Press.

Bernstorff, Benedicte (2019); *Rummene i rummets invitationer til leg*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.

Böhme, Gerhard (2006); *Architektur und Atmosphäre*, München.

Brandstrup, Mathilde & Casper Rasmus (2019); *Legeskibet – en odyssey om leg, fællesskab og dannelse*. Bavnebanke. Gerlev Idrætshøjskole.

Damkjær, Søren (1991); *Bevægelseslege*. I: Turneringer, lege og fester – idræt er mere end gymnastik og sport. Idrætshistorisk Årbog 1991. Odense Universitetsforlag.

Dannesboe, Karen Ida (2017); *Sted – situerede erfaringer*. I Pædagogisk antropologi – tilgange og begreber. Red. Eva Gulløv, Gritt b. Nielsen & Ida Wentzel Winther. Hans Reitzels Forlag. København.

Fasting, Merete Lund (2013); *Vi leker ute*. En fænomenologisk hermeneutisk tilnærmning til barns lek og lekesteder ute. Novus Forlag, Oslo, 2013

Franck, K. A & Stevens, Q. (2007); *Loose Space; Possibility and Diversity in Urban Life*. London, Routledge

Gibson, James J. (1977); *The theory of affordances*. In: Shaw, R.E. & J.B. (eds.) Perceiving, Acting and Knowing.

Gill, Tim (2007); *No fear, Growing up in a risk averse society*. Published by Calouste Gulbenkian Foundation.

Gibson, James J. (1979); *The Ecological Approach to visual perception*, Boston, Houghton Mifflin.

Gulløv, Eva & Højlund, Susanne (2006); *Feltarbejde blandt børn, Metodologi og etik i etnografisk børneforskning*. Gyldendal.

Hastrup, Kirsten (2010); *Feltarbejde*. I: Kvalitative metoder. En grundbog. Red: Svend Brinkmann & Leene Tanggaard. Hans Reitzels Forlag. 1 udgave 5. oplag.

Hart, Roger (1979); *Children's Experience of Place*. Environmental Psychology program. City University of New York.

- Heft, Harry (1988); *Affordances of Children's Environments: A functional Approach to environmental Description*. Children's environments Quarterly, 5(3): 29-37.
- Hviid, Pernille & Villadsen, Jakob Waag (2017); *Et kulturelt-eksistensielt udviklingspsykologisk perspektiv på leg*. Homo Ludens - et opråb for legen. Dansk Pædagogisk Tidsskrift 4/2017.
- Kampmann, Jan (2013); *Legens betydning for børn*. I: Leg gør os til mennesker – en antologi om legens betydning. Red; Jakob Zakarias Eyermann, Jesper Carlén Winther & Per Jørgensen. Forlaget 55 Nord P/S. Fredericia.
- Kampmann, Jan (2006); *Børn, rum og rummelighed*. I: Kim Rasmussen (red.); Børns steder. Om børns egne steder og voksnes steder til børn. Billesø & Baltzer, Værløse 2006.
- Karoff, Helle Skovbjerg (2013); *Det farefulde og den gode legestemning*. I: Leg gør os til mennesker – en antologi om legens betydning. Red; Jakob Zakarias Eyermann, Jesper Carlén Winther & Per Jørgsen. Forlaget 55 Nord P/S. Fredericia.
- Karoff, Helle, Skovbjerg (2010); *Leg som stemningspraksis*. Ph.d.-afhandling. Danmarks pædagogiske Universitetsskole. Århus Universitet.
- Kirkeby, Inge Mette, Gitz-Johansen, Thomas og Kampmann, Jan (2005); *Samspil mellem fysisk rum og hverdagsliv i skolen*. I: Arkitektur, krop og læring af Kristian Larsen (red.), Hans Reitzels forlag, København.
- Kirkeby, Inge Mette (2008); *Atmosfære og Rum*. I: Dupont, Søren og Liberg, Ulla; Atmosfære i pædagogisk arbejde, Akademisk Forlag, København.
- Kylin, Maria (2003); *Children's Dens*. Children, Youth and Environments Vol. 13 No. 1, Street Children and Other Papers pp. 30-55.
- Jensen, Jens-Ole (2019); *Vild leg – det dionytiske i leg*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.
- Jensen, Jens-Ole (2014); *Civilisering af vilde og farlige bevægelseslege*. I: Sandseter, E.B.H. & Jensen, J-O. (red.) Vilt og farligt. Om barn og unges bevægelseslek. Oslo. Gyldendal Norsk Forlag.
- Jørgensen, Hanne Hede (2019); *Humor, leg og latter*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.
- Jørgensen, Hanne Hede (2019); *Leg som meningsskabelse*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.
- Larsen, Signe Højbjerg; Petersen, Lise Specht; Ibsen, Bjarne; Hasani, Ilir (2015); *Parkourfaciliteter i Danmark*. Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet. Movements, Volume 2015:10.
- Legeskibet og Gerlev Legepark (2017); *Forprojektrapport Drømmeskibet M/S Søfart*. Gerlev Idrætshøjskole og Center for Leg & Bevægelse.

- Lund, Ole (2019); *(Be)Dragnet ind i legen – når pædagoger deltager i børns ”frie” leg*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.
- Lykkegaard, Martin Sækmose (2014); *Kamp, leg og slåskultur* I: Sandseter, E.B.H. & Jensen, J-O. (red.) Vilt og farligt. Om barn og unges bevægelseslek. Oslo. Gyldendal.
- Nicolson, Simon (1972); *The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology*. Studies in Design Education Craft & Technology. Vol.4. No.2.
- Mårtensson, Frederika (2004); *Landskabet I leken. En studie av utomhuslek på förskolegården*. Institutionen för landskapsplanering, Alnarp. Doctoral Thesis.
- Petersen, Lise Specht (2019); *Legeskibet – en forskningsbaseret evaluering*. Odense: Institut for Idræt og Biomekanik, Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, 2019. https://www.sdu.dk/da/om_sdu/institutter_centre/c_isc/publikationer/movements
- Petersen, Lise Specht (2018); *En forskningsbaseret undersøgelse af My Playground: et midlertidigt byrum i fire byer i forbindelse med Europæisk Kulturhovedstad Aarhus 2017*. Movements 2018:2. Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet.
- Petersen, Lise Specht (2014); *Legepladsens betydning for legen – sammenhænge mellem leg og arkitektur*. Ph.d.-afhandling. Institut for Idræt og Biomekanik. Sundhedsvidenskabeligt Fakultet. Syddansk Universitet.
- Petersen, Lise Specht (2015); *Aktivitetsoaser i Rudersdal Kommune*. Lise Specht Petersen. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet. Movements, 2015:3.
- Petersen, Lise Specht (2010); *Legens fysiske miljø*. I: Troelsen, Jens (red); Bevægende rammer. Omgivelsernes betydning for fysisk aktivitet og sundhed.
- Rasmussen, Kim (2016); *Pædagogik og institutionelle rammer*. I: Pædagogiske ballader – perspektiver på pædagogens faglighed. Red: Line Togsverd & Jaap Rothuizen. Samfundslitteratur.
- Rasmussen, Kim (2008); *Atmosfærens steder – stedernes atmosfære*. Atmosfære i pædagogisk arbejde. Red. Søren Dupont og Ulla Liberg, Akademisk Forlag, København.
- Rasmussen, Kim (2007); *Sociologens fotografiske feltnoter, et bidrag til ”thick description”?* I Sosiologi idag. Årgang 37, nr. 1/2007.
- Rasmussen, Kim (2006); *Børns steder – et forhold af social-kulturel-fysisk karakter. På vej mod en teori om børns stedsrelationer*. I: Kim Rasmussen (red.); Børns steder. Om børns egne steder og voksnes steder til børn. Billesø & Baltzer, Værløse.
- Rasmussen, Kim (2006); *Steder til børn – børn steder*. I: Kim Rasmussen (red.); Børns steder. Om børns egne steder og voksnes steder til børn. Billesø & Baltzer, Værløse 2006.
- Rasmussen, Kim (2004); *Places for Children – Children’s Places*. In Childhood, SAGE Publications.
- Refshauge, Anne, Stigsdotter, Ulrika, Petersen, Lise Specht (2013); *Play and Behavior Characteristics in relation to the Design of four Danish Public Playgrounds*, Children, Youth, Environments, vol. 23, no. 2 School Grounds and playgrounds, pp. 22-48.

Refsauge, Anne; Stigsdotter, Ulrika Petersen; Cosco, Nilda G. (2012); *Adult's motivation for bringing their children to park playgrounds*. Urban Greening 11, 2012, 396-405.

Sandseter, Ellen Beate Hansen (2014); *Boblende glede og sug i magen: risikofylt lek i barnehagen*. I: Sandseter, E.B.H. & Jensen, J-O. (red.) Vilt og farligt. Om barn og unges bevegelseslek. Oslo. Gyldendal Norsk Forlag.

Sandseter, Ellen Beate Hansen (2011); *Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of thrilling Experiences*, Evolutionary Psychology, 2011, 9(2): 257-284.

Sandseter, Ellen Beate Hansen (2009); *Characteristics of risky play*, Journal of Adventure Education & Outdoor Learning, 2009, 9:1, 3-21.

Sandseter, Ellen Beate Hansen (2007); *Risky Play among four and five year old Children in Pre-school*, Vision into Practice, p. 248-256.

Saugstad, Tone; *Leg – et pædagogisk paradoks?* I: Dansk Pædagogisk Tidsskrift 4/2017 – Tema: Homo Ludens - et opråb for legen.

Sundsdal, Einar & Øknes, Maria; *Om å stille feil spørsmål i lekforskningen*. I: Dansk Pædagogisk Tidsskrift 4/2017 – Tema: Homo Ludens - et opråb for legen.

Sønnichsen, Lise Hostrup (2019); *Alle børn har ret til at lege*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.

Sønnichsen, Lise Hostrup (2019); *Bevægelsesfortælling som legestøtte*. I: Legens Magi – om det professionelle arbejde med at forstå, inspirere, understøtte og rammesætte 1-6-årige børns leg; Red: Lise Hostrup Sønnichsen & Hanne Hede Jørgensen. Akademisk Forlag.

Tuft, Karsten (2016); *Leg, pædagogik og viden*. I: Pædagogiske ballader – perspektiver på pædagogens faglighed. Red: Line Togsverd & Jaap Rothuizen. Samfundslitteratur.

Åm, Eli (1987); *Lek i et antropologisk perspektiv*, 1987, nr. 3. 115-124, Norsk Pedagogisk tidsskrift.

Bilag 1

Teoretisk afsæt og analytiske begreber for undersøgelsen af Drømmeskibet

I dette bilag vil det teoretiske afsæt og de analytiske begreber, der ligger til grund for analysen af Drømmeskibet blive beskrevet i korte træk. De analytiske begreber består af to typer af typologier i form af *rumlige typologier* og *legetypologier*. Disse tages i anvendelse i den foreliggende analyse af, hvad der kendetegner Drømmeskibets arkitektoniske udformning, og hvad der kendetegner den leg og bevægelse og andre former for samvær mellem børn og voksne, der udspiller sig i Drømmeskibets arkitektoniske design – primært på zig-zag broen.

Indledningsvis beskrives det, hvilke teoretiske perspektiver på *rum*, *sted* og *arkitektur*, der har inspireret udviklingen af de analytiske begreber, der anvendes i analysen i form af syv forskellige *rumlige typologier*. Endvidere beskrives det, hvilke teoretiske perspektiver på *leg* og dens fremtrædelsesformer, der ligger til grund for udviklingen af *tre legetypologier*, som analysen ligeledes benytter sig af. Disse to typer af analytiske begreber blev udviklet i forbindelse med en etnografisk inspireret undersøgelse af, hvilke sammenhænge der er mellem arkitekturen og den leg, der udspiller sig på legepladsen og i byrum med en legende appel (Petersen, 2014) og er desuden blevet anvendt i en undersøgelse af det legende byrum My Playground, som besøgte fire byer i forbindelse med Europæisk Kulturhovedstad Aarhus 2017 (Petersen, 2018). En mere fyldestgørende beskrivelse af såvel de teoretiske perspektiver som de udviklede analytiske begreber og typologier findes i ph.d. afhandlingen ”Legepladsens betydning for legen, sammenhænge mellem leg og arkitektur” (Petersen 2014).

Rum, sted, arkitektur og atmosfære

De teoretiske perspektiver på rum, sted og arkitektur, som udviklingen af de rumlige typologier er inspireret af, er for det første *affordancebegrebet* (Gibson, 1977), for det andet den tyske filosof Gernot Böhmes perspektiver på *atmosfære*, og særligt Böhmes blik på forholdet mellem arkitektur og atmosfære samt arkitekturen som det *rumskabende* (Böhme, 2006). Vi oplever og sanser arkitekturen, når vi *befinder* os i denne (Ibid). For det tredje er de rumlige typologier inspireret af en teoretisk skelnen mellem forskellige former for arkitektur i spændingsfeltet mellem ”*loose*” og ”*tight*” arkitektur (Franck & Stevens, 2007), *blød* eller *hård funktionalisme* (Kirkeby, Gitz-Johansen & Kampmann, 2008). Og på baggrund af disse begreber er de analytiske begreber ”*funktionel arkitektur*” og ”*skulpturel arkitektur*” (Petersen, 1999, 2010, 2014) funderet og udviklet, og de repræsenterer to af de syv rumlige typologier, der er beskrevet nedenfor.

Rumlige typologier

De rumlige arkitekturtypologier, som er beskrevet i figur 1 (se nedenfor), karakteriserer syv forskellige typer af arkitektur, der varierer i forhold til *materialitet*, *proportioner*, *skalaforhold*, (intenderede) *affordances* og *opfordringsstrukturer*. De syv arkitekturtypologier er til trods for deres forskellighed ikke gensidigt udelukkende, idet der godt kan være tale om arkitektur, der er karakteriseret som to eller flere forskellige arkitekturtyper på en gang.

Figur 1

RUMLIGE TYPOLOGIER

FUNKTIONEL ARKITEKTUR

Funktionel arkitektur er karakteriseret ved affordances/opfordringsstrukturer, der lægger op til *specifikke typer af legeadfærd* (funktioner som fx: at gynge, at rutsje, at klatre).

SKULPTUREL ARKITEKTUR

Skulpturel arkitektur er *åbent kodet*, idet det som udgangspunkt *ikke* er defineret på forhånd, hvilke typer af legeadfærd, der kan eller skal finde sted i den skulpturelle arkitektur.



SKÆV ARKITEKTUR

Skæv arkitektur er karakteriseret ved et skævt proportioneret arkitektonisk design, der indeholder varierede kropsligt, kinæstetiske sanseoplevelser og udfordringer. Et skævt arkitektonisk design vil ofte kunne *overraske kroppen*.

NARRATIV ARKITEKTUR

Narrativ arkitektur indeholder historiefortællende eller narrative elementer i det arkitektoniske design. Disse narrativer kan have en *neutral* eller mere *specifik atmosfærefyldt og historie-fortællende* karakter.

NATUR ARKITEKTUR

Natur arkitektur er karakteriseret ved, at der findes varieret natur og forskellige typer af naturmaterialer og bevoksning, som det er muligt at manipulere og lege med, eller flytte rundt på.

REDSKABELIG ARKITEKTUR

Redskabelig arkitektur er karakteriseret ved et legemiljø, der først og fremmest fremstår med en række solitære redskaber, der er placeret inden for hver sin zone eller område, der er adskilt fra de øvrige legeredskaber (funktioner). Her er som regel ingen landskabelige ruter imellem redskaberne.

LANDSKABELIG ARKITEKTUR

Landskabelig arkitektur er karakteriseret som et sammenhængende landskab (af natur/ikke-natur) hvor forskellige "legesteder" er placeret undervejs på lege- eller bevægelsesruter imellem disse steder, således at den legende interaktion fører rundt (op og ned, frem og tilbage) i dette landskab.



Legetypologier

Analysen af hvilke former for leg og legende samvær på tværs af generationer, der udspiller sig blandt brugerne på Drømmeskibet, tager afsæt i tre overordnede legetypologier: 1) *fantasileg*, 2) *kropslig leg* og 3) *konstruktionsleg* (jf. figur 2 nedenfor). Udviklingen af disse legetypologier er inspireret af forskellige teoretiske perspektiver på legen og dens fremtrædelsesformer hos kommunikationsteoretikeren Gregory Bateson (Bateson, 1976; 2006), hos førskolepædagog og empirisk legeforsker Eli Åm (Åm, 1987; 1989) hos kultursociologen Søren Damkjær (Damkjær, 1991) og endelig hos arkitekt Simon Nicholson (Nicholson, 1972).

Fantasileg er kendetegnet ved, at de, der leger, fantasierer, opdigter eller forestiller sig noget, som ikke er identisk med virkeligheden. Fantasilegen udspiller sig inden for et fiktivt univers. Uanset hvor tæt på virkeligheden, det opdigtede fiktive legeunivers befinder sig, foregår der en laden-som-om.

Fantasilegen udfolder sig mellem to planer. Gregory Bateson kalder de verbale og kropslige ytringer, hvor børn mestrer at lade-som-om, for *meta-kommunikation*, der signalerer, at ”*dette er leg*” (Bateson, 1976; 2006). Metakommunikation mellem de to planer kan både være karakteriseret ved verbale ytringer og nonverbale kommunikationsformer, der indikerer, at deltagerne ”lader som om” og opfinder fiktive hændelsesforløb. Den empiriske legeforsker Eli Åm karakteriserer, hvordan fantasilegens fiktive hændelsesforløb skifter position i et kontinuum mellem leg/ikke-leg mellem fiktion og virkelighed, hvor den legende konstant skifter mellem flere niveauer (ikke-leg - overgang til leg – udvikling af legens tema – rolleadfærd - dyb leg) (Åm, 1989). Det metakommunikative niveau er en indramning af legen, ikke selve legen. Disse metakommunikative meddelelser er særdeles vigtige tilkendegivelser om de legendes indbyrdes forhandlinger om legens forløb og indhold, og de giver endvidere (forskeren og andre) mulighed for at iagttage og høre, hvad det er, der inspirerer eller videreudvikler fantasilegen – og hvor legen bevæger sig hen. Endelig bidrager disse meddelelser med viden om, hvilke *steder og rumligheder* i legemiljøet, de legende relaterer sig til i deres fantasileg, mens legen udspiller sig, samt hvilken rolle legemiljøets arkitektur og rumligheder spiller i udviklingen af dette fiktive og narrative univers i legen.

Typologien *kropslig leg* er udviklet med inspiration i kultursociolog Søren Damkjær's ansats til en teori om bevægelsesleg (Damkjær, 1991). Damkjær fremdrager nogle begreber, som skaber forståelse for, hvad der kendetegner bevægelsesleg, og denne teori om bevægelsesleg tager afsæt i det, man kunne kalde en kroppens semiotik (Damkjær, 1991), der udspiller sig mellem ”*egen-kroppen*”, ”*anden-kroppen*” i et givent fysisk rum.

Bevægelseslegens væsen skal søges i en semiotik, i de bevægelige kroppes kodning og afkodning. Bevægelseslegene kan defineres uden at tage tilflugt til psykologiske størrelser som motiv, hensigt, lyst eller interesse. Deltagerne skal have forudsætninger for at indse, hvad regler og relevant information betyder og kunne sætte noget på spil i spillet, og i bevægelseslege skal de kunne bevæge sig og kunne blive trætte (Damkjær, 1991:82).

I bevægelsesleg karakteriseret som egen-krop-bevægelse må den, der leger så at sige ”afkode” omverdens tegn (en alpinløber må eksempelvis afkode pisten), mens bevægelseslege karakteriseret som inter-krop-bevægelseslege (hvad enten der er tale om rundbold, kongeløber eller fodbold) desuden indebærer, at egen-kroppen foretager en afkodning af og et samspil med anden-kroppens bevægelser. Bevægelseslegen foregår desuden i en fysisk omverden, der udsender en mere eller mindre kompleks ”information”.

Figur 2

LEGETYPOLOGIER

Fantasileg	Kropslig leg	Konstruktionsleg
Fantasilegen er kendetegnet ved, at de, der leger, fantasierer, opdigter eller forestiller sig noget som ikke er identisk med ”virkeligheden” Legen bevæger sig mellem to planer. Meta-kommunikation om at ”<i>dette er leg</i>” (Bateson) Fantasilegen befinder sig i et kontinuum mellem leg/ikke-leg, mellem fiktion og virkelighed. I dette kontinuum befinder der sig flere niveauer (ikke-leg - overgang til leg – udvikling af legens tema – rolleadfærd - dyb leg) Metakommunikation mellem de to planer er karakteriseret ved såvel verbale ytringer som kropslig kommunikation (Vekslede brug af præteritum & præsens)	Bevægelse med egenkroppen (alene eller i samspil med anden-kroppen) der har karakter af; <i>Kropslig bemestringsleg</i> (afprøvning af kroppens mulige udfordringer og bevægelser – men også begrænsninger, alene eller i samspil med andre) <i>Redskabsrelateret kropslig leg</i> (leg, der foregår i redskaber som fx gynger, vipper, rutsjebaner mv.) <i>Rough-and-tumble leg</i> (vild kropslig leg, hvor egenkroppen og andenkroppen indgår i tæt kontakt med hinanden) <i>Bevægelsesleg med regler</i> (fx jorden er giftig og andre fangelege, hinke) <i>Sportslignende leg med regler og vind/tab kode</i> (fx fodbold, basket, bordtennis mv.)	Der bygges, skabes eller konstrueres <i>noget</i> i legen. Det der skabes eller konstrueres kan være af materiel karakter, (fx bygges et sandslot eller en hule). Ved konstruktionsleg vil der ofte være tale om, at der anvendes fysiske materialer eller redskabsrekvisitter, der forefindes på det fysiske sted, hvor legen udspiller sig. Men der kan også være tale om, at barnet konstruerer noget med egne medbragte materialer. Konstruktionslegen foregår med egen- og eller andenkroppen som materiale. (Det kunne være en akrobatisk leg, en dansekoreografi eller en teaterforestilling).
Model: Lise Specht Petersen, 2014		

Inspireret af Damkjærs teoretiske perspektiver på bevægelsesleg arbejdes der i analysen med det overordnede begreb *kropslig leg*, som er defineret som ”*bevægelse med egen-kroppen alene eller i samspil med anden-kroppen i et fysisk rum*”. Inden for den kropslige leg skelnes mellem fem forskellige former (Petersen, 2014). Kropslig leg kan for det første være karakteriseret ved ”*kropslig bemestringsleg*”, hvor den, der leger, tilskyndes til at ”bemestre” et sted med kroppen. Det sker, når den legende går på opdagelse med alle kroppens sanser og afprøver egen-kroppens mulige udfordringer og begrænsninger. Det kan foregå alene eller sammen med anden-kroppen. ”Hvad kan jeg (vi), og hvad er muligt at gøre med kroppen et givent sted”? For det andet kan den kropslige leg karakteriseres som ”*redskabsrelateret kropslig leg*”, hvilket er en betegnelse for den kropslige leg, der typisk foregår indenfor en ”redskabelig” eller ”funktionel arkitektur”, på gynger, på vipper, i rutsjebaner og i andre medbevægelige eller stationære redskaber, med specifikke kropslige affordances og på forhånd definerede handlemuligheder eller opfordringsstrukturer. For det tredje kan den kropslige leg være karakteriseret som ”*rough and tumble leg*”, hvor egen-kroppen og anden-kroppen søger gensidig kontakt i samspil eller modspil med hinanden. Denne form for kropslig leg begrebsliggøres som vild leg, kampleg eller rough-and-tumble leg. For det fjerde kan der være tale om kropslig leg karakteriseret som ”*bevægelsesleg med regler*”, (fx i form af fangeleg, rundbold og lign.) Denne form for kropslig leg relaterer til Damkjærs teoretiske blik på bevægelsesleg med regler (Damkjær, 1991). Og endelig kan der være tale om kropslig leg karakteriseret som ”*sportslignende leg med regler og vind-tab kode*” (i form af fx fodbold, basket mv.), som knytter direkte an til Damkjærs begreber. Sportslignende leg kan også være en spontan dyst om, ”hvem kommer først”?

Konstruktionslegen er først og fremmest empirisk funderet, men relaterer sig desuden til teorien om ”*loose parts*” (Nicholson, 1972) og betydningen af, at den legende har løse elementer hvormed den legende selv kan konstruere og skabe, forme noget materielt med disse løse elementer i legen.

I *konstruktionslegen* bygges, skabes eller konstrueres der ”noget” i legen. Det, der skabes eller konstrueres kan være af materiel karakter, (fx bygges et sandslot eller en hule). Ved konstruktionsleg vil der ofte være tale om, at der anvendes løse materialer (*loose parts*), fx i form af naturmaterialer eller ikke-definerede genstande eller redskabsrekvisitter (kasser, sække, spande, skovle, byggeelementer), der forefindes på det fysiske sted, hvor legen udspiller sig. Men der kan også være tale om, at den legende konstruerer noget med egne medbragte materialer. Konstruktionslegen kan derudover foregå ved en ”formning” af egen- og eller anden-kroppen som materiale. Det kunne være en akrobatisk leg, en dansekoreografi eller en teaterforestilling.

Endelig vil den legende interaktion i nogle tilfælde udspille sig som en kombination af to eller evt. alle tre legetypologier. Dette betegnes som *kombinationsleg*. Der kan fx være tale om fantasileg, hvori der samtidig foregår noget, som karakteriseres som kropslig leg. Denne form for legende interaktion begrebsliggøres i analysen som kombinationsleg, hvilket er illustreret med de blå pile i figur 2 ovenfor.

Nogle af de væsentligste konklusioner og fund, som undersøgelser af sammenhænge mellem leg og arkitektur i forskellige legemiljøer (Petersen, 2014; 2018) viste, var:

- At det arkitektoniske design af legepladsen er særdeles afgørende for, hvilke former for legende interaktion, der udspiller sig.
- At den kropslige leg, der udspiller sig indenfor en skulpturel arkitektur, eller en landskabelig eller skæv arkitektur, adskiller sig væsentligt fra den kropslige leg, der udspiller sig indenfor en funktionel og en redskabelig arkitektur.
- At en landskabelig arkitektur på legepladsen eller i byrummet, med varierede ”legeruter” bygger bro mellem forskellige typer af leg – mellem kropslig leg og fantasileg, eller mellem fantasileg og konstruktionsleg.
- At arkitektur, der overrasker kroppen eller skaber et mulighedsfelt for risikofyldt legende interaktion bringer særlige dimensioner i legen, som ikke synes at udspille sig indenfor en genkendelig funktionel eller redskabelig arkitektur.
- En kombination af skæv og narrativ arkitektur spiller en afgørende rolle for atmosfærefyldte fantasilege, der også indeholder vigtige elementer af udfordrende kropslig bemestringsleg.

Vigtige stedslige kvalitetskriterier for legemiljøet

Udover disse fund i forhold til hvilke sammenhænge, der er mellem de forskellige rumlige (arkitektur) typologier og de typer af leg, der udspillede sig indenfor disse, fremkom den empiriske undersøgelse desuden med otte kvalitative stedslige dimensioner, der hænger tæt sammen med, hvad disse steder *gør* ved legen. Der er tale om 1) det arkitektonisk overraskende legested, 2) gemmestedet, 3) det farefulde (risikofyldte) legested, 4) det genkendelige legested, 5) det vertikale legested, 6) rough-and-tumble legestedet, 7) det sociale (interaktive) legested samt 8) det selvkonstruerede (selvkonstruérbare) legested. Disse stedslige begreber, som er beskrevet mere indgående i figur 3 nedenfor, anvendes ligeledes i analysen af Drømmeskibet.

Figur 3

Arkitektonisk overraskende legesteder

er kendetegnet ved, at de indeholder nogle overraskende dimensioner, der bryder med det, den legende umiddelbart ville forvente. Det overraskende element kan fremstå i form af en kontrastfuldhed i det arkitektoniske design i form af skæv arkitektur, i form af et kontrastfuldt materialevalg eller i form af et narrativt design. Der kan således både være tale om, at legestedet overrasker kroppen, og der kan være tale om en mental overraskelse. Og der kan være tale om, at begge former for arkitektonisk overraskende dimensioner optræder samtidig.

Gemmesteder

er karakteriseret ved afgrænsede rum, hvor den, der leger, kan skjule eller gøre sig usynlig for omgivelserne, eller hvor stedet kan holdes hemmeligt for nogen. Gemmestedet rummer et rigt potentiale for mange forskellige typer af bevægelses- og fangelege, hvor de, der leger, kan forsvinde ud af hinandens synsfelt i kortere eller længere tid. Gemmesteder muliggør desuden, at legen kan foregå uforstyrret, alene eller sammen med andre. Og endelig kan et gemmested være et sted for fordybelse.

Farefulde legesteder

karakteriserer de steder, hvor det kan være forbundet med en vis risiko at lege. De (gode) farefulde steder rummer et stort potentiale for kropslig bemestringsleg, som ofte udspiller sig i kombinationsleg med elementer af spændende og atmosfærefyldte fantasilege.

Genkendelige legesteder

er kendetegnet ved nogle funktionelle opfordringsstrukturer (affordances), hvor legeskroppen ved, hvad den kan. Den, der leger ved, hvad en gynge kan bruges til og kender det sus i maven, man får, når man rutsjer ned ad rutsjebanen.

Vertikale legesteder

stræber opad og gør det muligt for de legende at kravle op i toppen af noget, at bestige højder, at svinge sig ned fra noget og videre til noget andet at bevæge sig ad ruter højt oppe og videre til andre legesteder oppe og nede (fx i landskabelig arkitektur).

Rough-and-tumble legesteder

kan tage sig meget forskelligt ud, men er karakteriseret som legesteder, hvor de legende kan udfolde sig i vild og eksperimenterende kropslig leg (fx i form af kampleg og rough and tumble), hvor der tumles og kæmpes for sjov i tæt interaktion med hinanden og hvor dette er helt legitimt.

Legesteder med sociale opfordringsstrukturer

er karakteriseret som steder, der tilskynder og fordrer til samarbejde imellem de, der leger.

Selvkonstruerede (selvkonstruérbare) legesteder

er formbare steder, hvor de legende selv kan være medskabere af disse steder, når de konstruerer eller iscenesætter legen. Der kan i disse steder også være indlejret en fordring om samarbejde.

Serien MOVEMENTS

Download publikationer i rapportserien på CISC's hjemmeside: www.sdu.dk/cisc

- 2020:4 Astrid Ishøi, Trine Top Klein-Wengel og Søren Andkjær. "Det giver lidt mere ro oppe i hovedet". Kvalitativ evaluering af DGI's projekt STU - i bevægelse med naturen.
- 2020:3 Astrid Ishøi, Trine Top Klein-Wengel og Søren Andkjær. "Naturen kan meget, men den kan ikke det hele". Kvalitativ evaluering af Sund By Netværkets projekt Krop og bevægelse i Naturens Rige.
- 2020:2 Birgitte W. Dalgas, Nicoline Klokke, Nadia K. Rasmussen, Thomas V. G. Bredahl og Karsten Elmoose-Østerlund. Det kvalitative forstudie i 'Danmark i Bevægelse'. Motivation og muligheder.
- 2020:1 Trine Top Thagaard Wengel, Astrid Ishøi og Søren Andkjær. "Naturen kan noget særligt" – kvalitativ evaluering af Friluftsrådets projekt Sund i Naturen.
- 2019:11 Marlene Rosager Lund Pedersen, Birgitte Westerskov Dalgas, Jens Høyer-Kruse og Bjarne Ibsen. Idræt, fritid og kultur i Vordingborg Kommune - aktiviteter og faciliteter.
- 2019:10 Jan Arvidsen, Mathilde Skov Kristensen, Karsten Elmoose-Østerlund og Evald Bundgård Iversen. Gode rammer for rekreativt shelterfriluftsliv - brug, motiver og præferencer.
- 2019:9 Trine Top Thagaard Wengel og Søren Andkjær: Natur og friluftsliv i sundhedsindsatsen – et review af viden fra praksis.
- 2019:8 Bjarne Ibsen: Frivilligt arbejde i Vordingborg kommune.
- 2019:7 Lise Specht Petersen: Legeskibet - en forskningsbaseret evaluering.
- 2019:6 Bjarne Ibsen og Klaus Levinsen: Foreninger og frivillige i samspil med kommunale institutioner og forvaltninger 2018.
- 2019:5 Jens Høyer-Kruse, Evald Bundgård Iversen og Peter Forsberg: Idrætsanlægs fysiske tilstand i Danmark.
- 2019:4 Peter Mindegaard: Dansk Squash - foregangsmænd, foreninger og forbund.
- 2019:3 Bjarne Ibsen: Foreningslivet i Næstved Kommune. Analyse af Næstved Kommunes foreningsundersøgelse.
- 2019:2 Marlene Rosager Lund Pedersen, Birgitte Westerskov Dalgas og Bjarne Ibsen. Organiseringen af 'Hold Hjernen Frisk'
- 2019:1 Christian Røj Voldby, Christina Meisner Jørgensen og Bjarne Ibsen: Undersøgelse af Idrætspuljen under Åben Skole i Odense Kommune.
- 2018:6 Jens Høyer-Kruse, Christian Røj Voldby, Bjarne Ibsen og Christina Meisner Jørgensen: Idræt, fritid og kultur i Roskilde Kommune - aktiviteter og faciliteter.
- 2018:5 Christina Meisner Jørgensen og Bjarne Ibsen: Fællesskaberne i Rigtige Mænd.
- 2018:4 Jens Høyer-Kruse, Christian Røj Voldby, Bjarne Ibsen og Marlene Rosager Lund Pedersen: Børn og voksnes deltagelse i idræts-, fritids- og kulturaktiviteter i Faxe Kommune.
- 2018:3 Jens Høyer-Kruse, Christian Røj Voldby, Bjarne Ibsen og Marlene Rosager Lund Pedersen: Børn og voksnes deltagelse i idræts-, fritids- og kulturaktiviteter i Næstved Kommune.
- 2018:2 Lise Specht Petersen: En forskningsbaseret undersøgelse af MY PLAYGROUND: Et midlertidigt legende byrum etableret i fire byer i forbindelse med Europæisk Kulturhovedstad Aarhus 2017.
- 2018:1 Bjarne Ibsen, Marlene Rosager Lund Pedersen og Ann Sophia Bertelsen: Hjerteforeningens patientstøtteordning.
- 2017:8 Birgitte Westerskov Pedersen, Søren Andkjær og Jan Toftegaard Støckel: Evaluering af Naturprojektet. Sundheds- og beskæftigelsesprojekter i Furesø og Kerteminde.
- 2017:7 Jens Høyer-Kruse, Evald Bundgård Iversen og Peter Forsberg: Benyttelse og brugertilfredshed i idrætsanlæg.

- 2017:6 Søren Andkjær og Vagn Adler Sørensen: Grejbanker i Danmark – betydning for friluftsliv, udvikling og fremtidsperspektiver.
- 2017:5 Evald Bundgård Iversen, Peter Forsberg og Jens Høyer-Kruse: Organisering og ledelse af idrætsanlæg i Danmark.
- 2017:4 Bjarne Ibsen, Michael Fehsenfeld, Lise Specht Petersen, Klaus Levinsen og Evald Bundgård Iversen: 16 cases med samarbejde mellem kommunale institutioner og civile aktører.
- 2017:3 Søren Andkjær og Astrid Hadberg: Sociale mødesteder i naturen. Kvalitative casestudier af udendørs steder for børn og unge.
- 2017:2 Klaus Levinsen og Bjarne Ibsen: Foreningers samarbejde med kommunale institutioner.
- 2017:1 Bjarne Ibsen og Klaus Levinsen: Kommunale institutioners samarbejde med foreninger og frivillige - omfang, holdninger og udfordringer.
- 2016:4 Karsten Elmoose-Østerlund og Christian Røj Jørgensen: Undersøgelse af foreningsudvikling med 'DM i foreningsudvikling' som case.
- 2016:3 Bjarne Ibsen og Klaus Levinsen: Unge, foreninger og demokrati.
- 2016:2 Søren Andkjær, Jens Høyer-Kruse og Jan Arvidsen: Børn og unges hverdagsfriluftsliv.
- 2016:1 Jens Høyer-Kruse, Peter Forsberg, Christian Gjersing Nielsen og Casper Due Nielsen: Undersøgelse af idræt- og fritidsfaciliteter i Lejre Kommune.
- 2015:10 Signe Højbjerg Larsen, Lise Specht Petersen, Bjarne Ibsen og Ilir Hasani: Parkourfaciliteter i Danmark.
- 2015:9 Jens Høyer-Kruse, Trygve Laub Asserhøj og Casper Due Nielsen: Skoleelevers og voksne borgeres deltagelse i idræts- og fritidsaktiviteter i Greve Kommune.
- 2015:8 Lise Specht Petersen og Bjarne Ibsen: Klubhusets betydning for idrætsforeningerne og deres medlemmer.
- 2015:7 Karsten Østerlund: Undersøgelse af 'DM i foreningsudvikling' 2013-2014.
- 2015:6 Bjarne Ibsen, Karsten Østerlund og Hans-Peter Qvist: Foreningsdeltagelse og frivilligt arbejde - betydning for demokratisk deltagelse.
- 2015:5 Karsten Østerlund, Bjarne Ibsen, Anne Sofie Berg og Sandra Christiansen: Muligheder og barrierer for forankring af Projekt Fokus.
- 2015:4 Bjarne Ibsen, Heidi Trankjær Bøndergaard og Peter Mindegaard: Evaluering af Projekt Fritids-pas i Fredericia Kommune.
- 2015:3 Lise Specht Petersen: Aktivitetsoaser i Rudersdal Kommune.
- 2015:2 Kirsten Kaya Roessler (red.): Arkitektur og Psykologi: Casestudier i sygehuse, arbejdspladser og byrum.
- 2015:1 Bjarne Ibsen, Maja Pilgaard, Jens Høyer-Kruse og Jan Toftegaard Støckel: Pigers idrætsdeltagelse: Hvorfor er der så mange piger, der ikke går til idræt?

Se alle tidligere Movements udgivelser her:

https://www.sdu.dk/da/om_sdu/institutter_centre/c_isc/publikationer/movements