



Den  
BARNKONVENTIONELLA  
lekplatsen





Den barnkonventionella  
lekplatsen – Erfarenheter  
och lärdomar från  
medskapande med barn

## Kort om *Den barnkonventionella lekplatsen*

**K**an vi skapa bättre lekmiljöer om barn får vara med och bestämma och bygga själva?

I projektet *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi utforskat hur barn kan vara medskapare av lekmiljöer med hjälp av konstnärliga processer. Projektet har genomförts med stöd av Allmänna arvsfonden. Det har drivits av Konstfrämjandet i Bergslagen i samarbete med Örebro kommun, ÖrebroBostäder och Kumla kommun.

Projektet bygger vidare på erfarenheter från tidigare utvecklingsprojekt som också fokuserat på medskapande tillsammans med barn genom olika former av konstnärliga processer:

- *ArtKod* som också finansierades av Allmänna Arvsfonden och drevs av Konstfrämjandet Bergslagen.
- *Bortom de blå bergen – Jag är Stenart* som drevs av Konstfrämjandet Bergslagen med huvudman Region Örebro län.
- Ett samarbetsprojekt mellan Örebro kommun och Statens konstråd inom satsningen *Konst i samhällsutveckling* där fyra medskapandeprocesser med barn genomfördes tillsammans med två konstnärer.
- Örebro kommuns parkenhets övriga utvecklingsarbete för att implementera barnkonventionen kopplat till lekmiljöer.

*Den barnkonventionella lekplatsen* har varit uppbyggt runt fem delprojekt där konstnärer samarbetat med olika barngrupper, pedagoger och beställare för att utveckla varsin lekmiljö. En viktig del av projektet har varit att tillsammans reflektera över lärdomar från dessa och tidigare genomförda projekt, samt att inhämta erfarenheter från andra aktörer som också jobbat med dialog och medskapande tillsammans med barn.

I det här dokumentet presenteras erfarenheter och lärdomar från projektet.

Huvudförfattare har varit Mimmi Beckman på Örebro kommun, men innehållet har bestämts och utvecklats gemensamt av en projektgrupp bestående av konstnärer och ansvariga i beställarorganisationerna. Flera kollegor i våra organisationer har även lämnat synpunkter och vi vill också tacka Anna-Karin Wulgé på Färgfabriken och Niklas Östholm på Konstfrämjandet som lämnat värdefull och konstruktiv kritik på arbetsmaterialet.

I texten vävs det in olika kommentarer och reflektioner från olika personer. Det är framför allt konstnärerna som varit processledare samt Mimmi Beckman som citeras, med det avspeglar inte vilka som deltagit mest i arbetet. Projektgruppen har bestått av:

**Giovanna Aguirre** – konstnär

**Mimmi Beckman** – planerare Örebro kommuns parkenhet

**Jenny Berntsson** – konstnär

**Anna Maria Hellner** – projektledare och projektutvecklare ÖrebroBostäder

**Kicki Hendahl** – stadsdelsutvecklare ÖrebroBostäder

**Pontus Johansson** – konstnär och barnkulturdesigner

**Ulrika Johansson** – landskapsingenjör Kumla kommun

**Lars Jonnson** – konstnär

**Lisa Jonsén-Skanebo** – trädgårdsmästare Kumla kommun

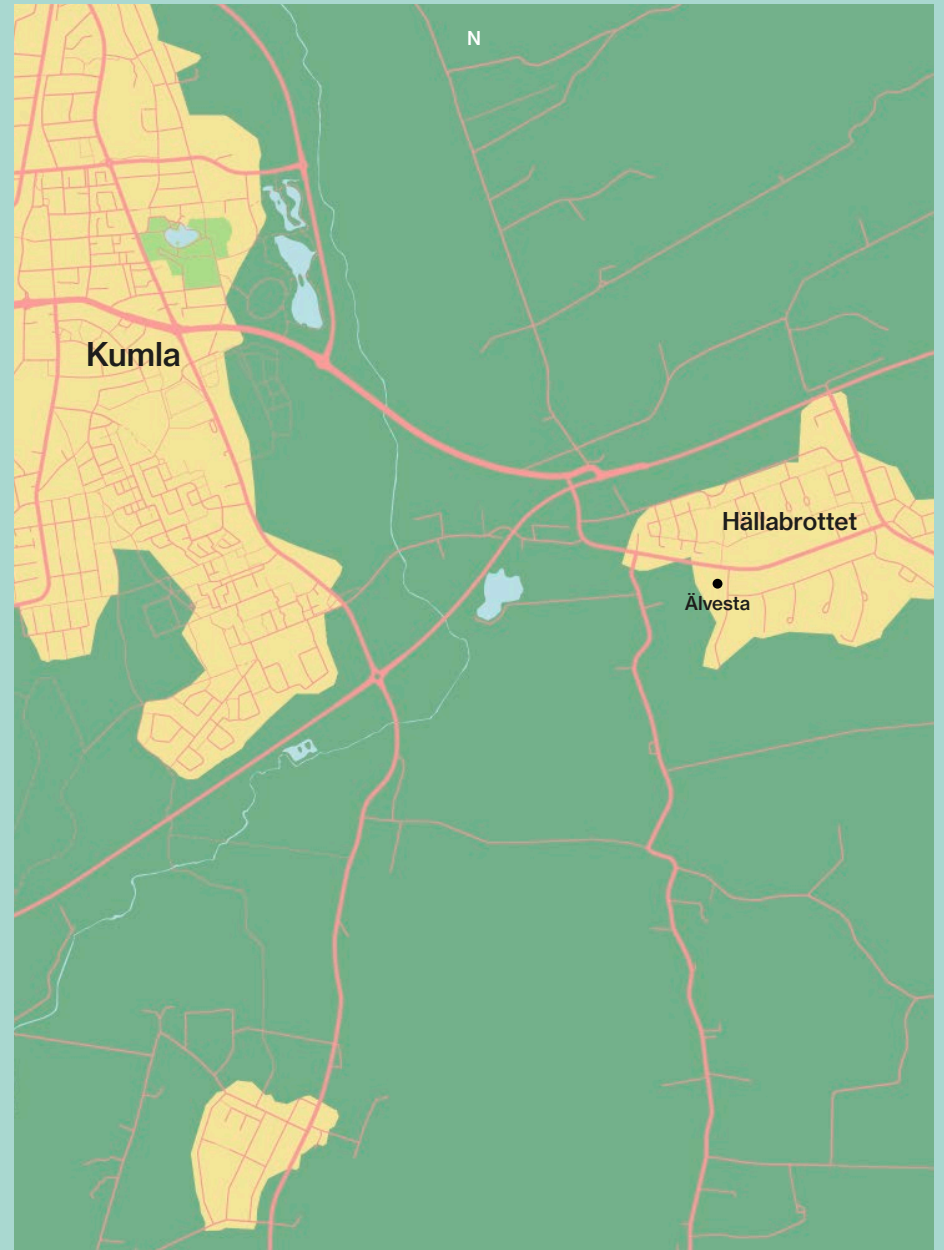
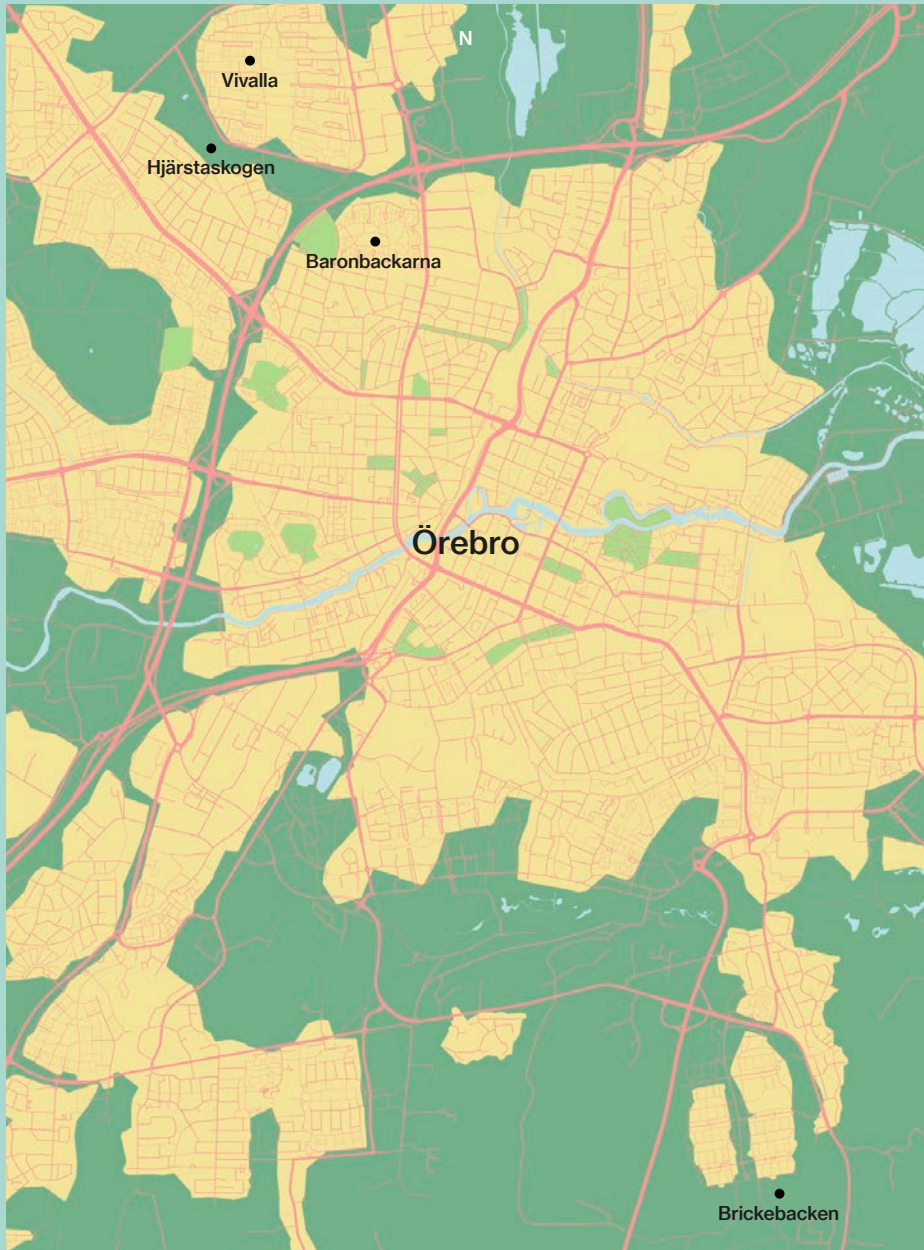
**Jelena Rundqvist** – konstnär och projektledare för *Den barnkonventionella lekplatsen*

**Kerstin Wagner** – verksamhetsledare Konstfrämjandet Bergslagen

**Gustav Älgå** – projektledare Örebro kommuns parkenhet

Vi vill särskilt tacka alla de barn som deltagit och engagerat sig i projektet.





## Innehåll

<b>Kort om <i>Den barnkonventionella lekplatsen</i></b>	<b>2</b>	Testa och planera	135
<b>Förord</b>	<b>8</b>	Genomförande	142
<b>Sammanfattning</b>	<b>10</b>	Avslut	146
<b>Problembild: varför behöver vi rikare lekmiljöer och bättre metoder för dialog?</b>	<b>12</b>	Verklig process jämfört med teoretisk	149
<b>Kapitel 1 – Presentation av fem nya lekmiljöer och medskapandeprocessen bakom</b>	<b>15</b>	Balans mellan styrande ram och en öppen process	150
Baronbackarna – ombyggnation av en stadsdelslekplats	16	Örebro kommuns parkenhets arbete med flexibla byggprocesser	151
Vivalla – utveckling av en kvarterspark	22	<b>Kapitel 6 – Några lärdomar (utmaningar och framgångsfaktorer)</b>	<b>159</b>
Brickebacken – utökning av Äventyrsstigen med en Äventyrstrappa	30	<b>Kapitel 7 – Resultat</b>	<b>177</b>
Hjärstaskogen – utveckling av en lekfull skogsmiljö	40	<b>Kapitel 8 – Slutord</b>	<b>189</b>
Älvesta – anläggning av en ny naturlek	46	Nästa steg?	191
<b>Kapitel 2 – Utgångspunkter</b>	<b>55</b>		
Barnkonventionen	56		
Leken som ledstjärna	60		
Konstnärlig process	67		
<b>Kapitel 3 – Syfte och mål</b>	<b>75</b>		
<b>Kapitel 4 – Roller, personer &amp; målkonflikter</b>	<b>89</b>		
Deltagare och ansvarsområden	90		
Krav och utmaningar för processledaren	93		
Krav och utmaningar för beställaren	94		
Målkonflikter i gestaltning av lekmiljöer	96		
Lekens estetik	99		
<b>Kapitel 5 – Processer</b>	<b>113</b>		
Överblick av medskapandeprocessen	114		
Uppstart med vuxna	116		
Uppstart med barn	121		
Utforska	130		

## Förord

*Att ge barn tillgång till rika och stimulerande lekmiljöer är en av de viktigaste investeringar ett samhälle kan göra.*

Ett sådant påstående kanske får några att lyfta på ögonbrynen. Vi är vana att avfärda lek som ett trivialt tidsfördriv – något som barn gör för att de inte kan något annat. Men i själva verket är leken ett av våra viktigaste verktyg för lärande och utveckling. Leken är en biologisk drivkraft som är helt avgörande för hur våra hjärnor formas under barndomen och för hur vi utvecklar en lång rad fysiska, kognitiva och sociala förmågor. Dessutom är leken otroligt viktig för välbefinnandet – vi mår helt enkelt bra när vi leker.

Projektet *Den barnkonventionella lekplatsen* utgår från en förståelse för lekens och lekmiljöers stora betydelse för våra barn och för vårt samhälle. I grunden har projektet handlat om att implementera barnkonventionen och att säkerställa barns lagstadgade rättigheter, men också om att hitta sätt att skapa *bättre* lekmiljöer.

Idag styrs byggnation av lekplatser i mångt och mycket av vuxnas önskemål om enkelhet och kontroll – förvaltare vill ha tydliga rutiner, enkel drift och känna sig trygga med att uppfylla krav på säkerhet. Men barn vill ha (och behöver) spännande, fantasieggande och utmanande lekmiljöer! Om du frågar barn och vuxna i Sverige hur en vanlig *lekplats* ser ut, så vet alla svaret. Det är en plats som domineras av en handfull lekredskap: en gungställning, en klätterställning, en fyrkantig sandlåda och kanske en gungbräda. Men är det verkligen där som det är roligast eller mest intressant att leka? Våra barn behöver *stimulerande* uppväxtmiljöer för att utvecklas till sin fulla potential. Inom politiken för gestaltad livsmiljö framhålls att arkitektur, design och konst ska bidra till att vi skapar goda och attraktiva livsmiljöer som utgår från mänskliga behov och som bidrar till välbefinnande, gemenskap och hållbarhet. Det är kanske dags att vi börjar anstränga oss för att även skapa väl gestaltade lekmiljöer? En *gestaltad lekmiljö* är något mer än en lekplats. Det är en miljö som utgår från barns behov och där lekvärde och

leklädje står i centrum. För att skapa fler sådana behövs både ökad kunskap och kompetens. Vi behöver även ge barn större möjligheter att påverka sina lekmiljöer och bredda synen på hur en lekmiljö kan se ut. Konst har många gånger använts som ett verktyg för att hjälpa oss att se verkligheten med nya ögon, för att utmana normer och att inspirera till nytänkande och förändring. Vi tror att ett konstnärligt perspektiv är ett (bland flera) som behövs för att vi ska kunna skapa bättre lekmiljöer.

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi därför utforskat hur barn kan vara medskapare av sina egna lekmiljöer genom konstnärliga processer. I projektet har fem konstnärer samarbetat med olika barngrupper för att utveckla varsin lekmiljö. Vår förhoppning har varit att ett sådant samarbete mellan barn och vuxna gör det möjligt att skapa just bättre lekmiljöer.

Projektet har pågått i tre år. I det här dokumentet beskriver vi våra erfarenheter och vilka arbetssätt och principer som vi har utgått från. Målgrupp är i första hand tjänstemän som på olika sätt ansvarar för barns lekmiljöer – på parkförvaltningar, stadsbyggnadskontor, bostadsbolag, eller förvaltare av skolfastigheter.

Att göra något som man är ovan vid är ofta lite jobbigt och obekvämt. Men vi har väldigt mycket att vinna i Sverige om vi ställer om vårt arbete med lekmiljöer så att det utgår från ett mycket tydligare barnperspektiv.



## Sammanfattning

**A**mbitionen med den här vägledningen är att ge inspiration och stöd för att involvera barn mer i utveckling av lekmiljöer. Vi hoppas att våra erfarenheter runt både svårigheter som vi stött på samt vad som fungerat bra, kan göra det tryggare för fler att våga prova nya upplägg och arbetssätt. I förlängningen hoppas vi att det kan bidra till en förändring i *hur* lekplatser, bostadsgårdar och skolgårdar byggs och förvaltas i Sverige.

Det här dokumentet är indelat i åtta kapitel.

- I det första kapitlet ger vi en översiktlig presentation av de fem medskapandeprojekten som genomförts inom *Den barnkonventionella lekplatsen* i Örebro och i Kumla. För varje projekt presenteras platsen och deltagare, liksom lite kort om hur processen gått till samt några kommentarer från konstnärerna som varit processledare.
- Det andra kapitlet handlar om tre viktiga utgångspunkter: att implementera barnkonventionen, att arbeta utifrån lekens grundprinciper, samt att använda sig av konstnärliga processer. Vi beskriver vilka artiklar i barnkonventionen som vi haft fokus på, hur vi försökt balansera barnens perspektiv som kommit fram i projekten med våra egna barnperspektiv och kunskap om lek. Vi beskriver också hur vi använt leken som ledstjärna och öppna konstnärliga processer som metod.
- Det tredje kapitlet handlar om syften och mål. Här jämför vi upplägget för medskapandeprojekt som vi använt i *Den barnkonventionella lekplatsen* med andra sätt att involvera barn i utveckling av lekmiljöer. Vi ger exempel på några skillnader, styrkor och svagheter med olika upplägg för att visa på att val av metod behöver utgå från vilket syfte och mål som finns med barnens medverkan.
- Det fjärde kapitlet handlar om personer, roller och kompetenskrav. Vilka är vanliga deltagare och intressenter och vad har varit särskilt utmanande för processledare och beställare? Kapitlet avslutas med några funderingar runt kompetenskrav för gestaltning av lekmiljöer, målkonflikter mellan ett barn- och ett vuxenperspektiv, samt runt vad vi kallar ”lekens estetik”.
- Det femte kapitlet handlar om processer. Vi beskriver sex grundläggande faser som ingått i medskapandeprocesserna i *Den barnkonventionella lekplatsen* och några viktiga ingredienser i varje fas. I kapitlet diskuterar vi även att verklighetens processer sällan följer den teoretiska mallen samt vikten av balans mellan en styrande ram och en stor öppenhet och flexibilitet under arbetets gång. Kapitlet avslutas med en introduktion till nya arbetssätt med mer flexibla planerings- och anläggningsprocesser som börjat användas på parkenheten på Örebro kommun.
- I det sjätte kapitlet tar vi upp några särskilt centrala lärdomar. Vi beskriver kortfattat vad som varit svårt samt vad vi upplevt vara framgångsfaktorer för att hantera dessa utmaningar.
- Det sjunde kapitlet beskriver värden som vi sett som viktiga resultat från projekten. Det är tydligt att dessa värden är mångfacetterade och inte bara knutna till det fysiska slutresultatet utan även till barnens upplevelser av processen.
- Dokumentet avslutas med några korta slutord, samt idéer för och behov av vidare utvecklingsarbete.

Genom hela dokumentet har vi lagt in reflektioner från konstnärer och beställare som ansvarat för de olika medskapandeprojekten för att illustrera olika erfarenheter.

## Problembild: varför behöver vi rikare lekmiljöer och bättre metoder för dialog?

Varför behöver vi bättre lekmiljöer? En viktig utgångspunkt i *Den barnkonventionella lekplatsen* har varit en kritik av hur många lekplatser i parker, på skolgårdar och bostadsgårdar ser ut i Sverige idag. De domineras av en handfull köpta lekredskap som står på en platt och i övrigt tom yta. Sådana lekmiljöer utgår ofta från vuxnas önskemål om en enkel och effektiv förvaltning samt en föreställning om att det går att sätta likhetstecken mellan lekredskap och lek. Resultatet är lekplatser med ett relativt smalt användningsområde och få lekvärden. De kan fungera ganska bra för fysisk lek (som att klättra, balansera och gunga) men är ofta bara spännande för våra yngsta barn. De är mindre attraktiva för äldre barn och de erbjuder sällan några högre lekvärden för utforskande lek, sensomotorisk lek, fantasi- och rollek, kreativ och skapande lek.

Metoder för att involvera barn i utveckling av nya lekmiljöer riskerar också att återskapa just den här typen av tillrättalagda och endimensionella lekplatser. Ett exempel kan vara när vuxna frågar barn vad de vill ha på en ny lekplats eller ber barnen att rita teckningar av sin "dröMLEKPLATS". Problem med sådana upplägg kan vara...

- ...att barn har svårt att önska sig något utöver det som de känner till sedan tidigare.
- ...att de kan ha svårt att sätta ord på och beskriva vilka lekvärden som är viktiga för dem.
- ...att de försöker leva upp till de vuxnas förväntningar och svarar det som de tror är "rätt" svar.
- ...att de helt enkelt saknar erfarenhet och kompetens för hur leklandskap kan utformas och byggas.

Om ett barn bara har lekt på lekplatser som domineras av standardiserade lekredskap så är det sannolikt att de önskar sig något som liknar det som de har sett eller känner till (det vill säga fler lekredskap, fotbollsplaner eller kanske någon form av pool (fast gärna stort, högt och häftigt). Särskilt om de vuxna ställer frågan som att den handlar om en önskelista till en ny *lekplats*. Barn är experter på att leka, men det betyder inte att de har funderat på eller kan verbalisera vad som är viktiga kvaliteter i en lekmiljö. Det är också orimligt att lägga ansvar på barn att designa lekmiljöer som involverar landskapsuppbyggnad, prioriteringar mellan olika lekvärden och andra kvaliteter liksom olika tekniska och förvaltningsmässiga aspekter. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi utforskat hur vi kan använda konstnärliga processer för att involvera barn i utveckling av lekmiljöer för att försöka undvika de här fallgroparna.





# Kapitel 1 – Presentation av fem nya lekmiljöer och medskapande- processen bakom

Det här kapitlet har fem avsnitt, ett för varje medskapande-projekt i *Den barnkonventionella lekplatsen*. Här beskrivs de olika projekten översiktligt – vilka som varit med i samarbetet, kort om hur arbetet lagts upp och vilka frågor som varit centrala i projekten.

## Baronbackarna – ombyggnation av en stadsdelslekplats

**N**är Baronbackarna i Örebro byggdes i slutet av 1950-talet var det ett innovativt exempel på så kallad grannskapsplanering. Idag är Baronbackarna ett område med socioekonomiska utmaningar och lekplatsen som ligger i den stora parken i mitten av området var gammal och sliten. Här samarbetade konstnären Jenny Berntsson med barnen från fritidsgården 52:an för att ta fram ett förslag på hur lekplatsen kunde byggas om och utvecklas.

På fritidsgården går barn på mellanstadiet och deltagande i projektet var frivilligt. Under projektets första år (2022) höll Jenny i ett 20-tal workshops där de gjorde studiebesök på andra lekplatser, utforskade olika platser i parken, experimenterade med olika material och byggde prototyper både inne och ute i parken. Familjecentralen i Baronbackarna gästade projektet några gånger och i några workshops deltog även barn som inte gick på fritidsgården men som var i parken och som tyckte att det var roligt att vara med på olika aktiviteter. Arbetet under projektets första år dokumenterades i en pärm med foton, kommentarer och en lista på önskemål som lämnades till Örebro kommuns parkenhet. Ombyggnationen av lekplatsen försenades dock och konstnären Altansukh Demberel anlätades då för att hålla kreativa workshops ute i parken under våren 2023, och på sommaren höll Jenny i en bygggarvecka då en liten kojstad skapades. Lekplatsen började byggas om under våren 2024 och i juni anordnades ytterligare en bygggarvecka då kojstaden utvecklades och olika utsmyckningar till miljön tillverkades.

Kojbyggande var ett återkommande tema och under projektets gång byggdes det allt mer avancerade strukturer. Från enkla tipis i början, till kojor med väggar och golv, och sen mer avancerade och hållbara strukturer. I de kojorna som var tänkta att vara kvar längre involverades parkenhetens bygglag för att göra fundament och andra viktiga strukturer i stommen.

Projektet i Baronbackarna visade tydligt att det som önskades var en *levande* plats. Helst skulle en permanent bemaning av lekmiljön ordnas så att kreativa aktiviteter skulle kunna

fortsätta löpande i miljön. Fram till 1990-talet fanns det ett flertal bygglekplatser i Örebro och stora värden gick nog förlorade när de lades ner. För lekplatsen i Baronbackarna var parkenheten inte redo organisatoriskt att skapa en ”bygglekplats 2.0”, men projektet kan sägas ha sått frön för en sådan åtgärd. Ombyggnationen kunde dock realisera flera andra önskemål och förslag som framkommit i medskapandeprojektet. Jämfört med den tidigare lekplatsen är den nya miljön mycket rikare och ger förutsättningar för flera olika typer av lek och aktiviteter.

**Jenny** ”Projektet i Baronbackarna pågick i nästan tre år och barnen var med väldigt tidigt i planeringen. Störst fokus låg på att ta fram ett underlag till parkenheten på kommunen som sen skulle bygga om lekplatsen. Jag och barnen på 52:an utforskade parken på olika sätt, vi provade att bygga egna lekredskap och testade och grejade med massa saker. I början av processen fanns många viljor att bygga en lekplats som mer eller mindre liknade ett nöjesfält. Det var innan vi började jobba med



prototyper. När vi började skapa själva blev projektet mer jordnära och förankrat i görandet och lekens principer, där människan är i fokus och inte själva lekstationen eller attraktionen. Resultatet från olika workshops formulerades i en lista. Där finns önskemål om vanliga lekredskap men vi hade också fokus på värdeord. De värdena går ju att realisera på många olika sätt. I projektet blev det tydligt att vi aktiverade parken och gjorde den mer levande med våra olika workshops. Det vi skapade blev ju också tillskott i lekparken som andra barn lekte med när de var där. När jag frågade barnen om dom skulle vilja att det fortsatte att vara en vuxen på plats som skulle aktivera parken, så var svaret ett rungande jaaa! Det är dock inget man bara kan beställa i en katalog eller lätt skapar en budget för. För att det ska kunna bli permanent, krävs nog en större förflyttning inom kommunen, både för attityder och kanske organisatoriskt. Det som dock har genomförts är att barnen varit med från första början, varit med och påverkat genom hela processen, och sen varit med och avslutat processen genom att bygga en permanent kojstad. Parkenheten har ansvarat för en stor del av ombyggnationen av lekplatsen, och den består både av köpta lekredskap och uppbyggnad av en ny miljö med olika rum och planteringar. Det som barnen skapat själva är en del av den nya lekmiljön och gör den mer levande.”

## Lista

### LÖST MATERIAL/BEMANNING

Egen agens  
 Fritt tänkande/Fri lek  
 Förhandlingar i grupp  
 Relationer/mötesplatser  
 Experimentellt  
 Frihetskänsla  
 Uppäckande  
 Det som fyller ut utrymmet mellan lekstationer  
 Eget skapande  
 (Skala?)  
 Fantasi  
 Dynamisk plats  
 Magiska moment  
 Organiskt växande  
 Utveckling av lekmiljöer  
 Triggas "syskon kärlek" (man vill bygga för småsyskon)

### LINBANA

Pirr  
 Utmanande fysiskt  
 Förhandling om vems tur  
 Kul om någon blir blöt tex när det finns en vattenpöl i färdriktningen  
 Frihetskänsla  
 Styrd lek

### GUNGOR

Ska vara lite "farliga", utmanande  
 Pirr  
 Designade  
 Egen skapade (?)  
 Frihetskänsla  
 Utmana sig själv

### BALANSREP (över och under rep)

Ska vara lite "farliga", utmanande  
 Pirr  
 Tävlingsmoment i grupp  
 Utmana sig själv

### TRÄDKOJA

Eget rum med utsikt  
 Inredning  
 Gemenskap  
 Trygghet  
 Utmanande höjd  
 Frihetskänsla  
 Fantasi

### KÖK

Geggamoja  
 Lösa byttor osv  
 Skapa egna redskap  
 Experimentellt  
 Fantasi

### BEVARA NATURENS PLATSER

Utmanande  
 Organiskt växande  
 Fantasi

### STAKET/INRAMNIG

Trygghet  
 Hålla löst material på plats  
 Rama in en plats  
 Regler/överenskommelser/förhandlingar  
 Tillåtande

- Frihetskänsla
- Magiska moment (kanske som familjecentralen och 52:ans dag i parken, när barnen börjar designa, när barnen fotograferar (går in i seende process), när barnen springer runt med kameran)
- Förhandling (kan lekplatsen vara en förhandling?)
- Gemenskap/Möte
- Experimentsrande
- Fritt tänkande

EN PLATS SOM INTE ÄR FÄRDIG.





## Vivalla – utveckling av en kvarterspark

**B**ostadsområdet Vivalla byggdes i slutet av 1960-talet och är ÖrebroBostäders största miljöprogramsområde med drygt 7000 invånare. Vivalla ägs av det allmännyttiga bostadsbolaget ÖrebroBostäder som arbetar aktivt med utveckling av området för att bland annat öka tryggheten. I det ingår att bygga om kvartersstrukturen och skapa bättre bostadsgårdar, lekstråk och kvartersparker. En av dessa kvartersparker stod i fokus för ett medskapandeprojekt som leddes av konstnären Pontus Johansson. Arbetet har skett i samarbete med *Gemensam förening* men även barn från förskolan Musikanten har varit involverade. Utgångsläget i parken var en öppen gräsyta omringad av träd och buskar samt en mindre basketplan och en kompisgunga. Målbilden från ÖrebroBostäders sida var att utvecklingen av parken skulle öka såväl lekvärden som sociala och ekologiska värden.

En viktig start för arbetet var att deltagarna skulle börja bygga relationer till varandra, till platsen och att sätta upp en ram för projektet. Under olika workshops gavs utrymme för stora drömmar, små förhoppningar, konstiga tankar, praktikaliteter, samtal och en hel del fika. Parken har utforskats på olika sätt, bland annat genom en byggworkshop på plats i parken där deltagarna tillsammans byggde fullskaliga experiment. Det blev en fotbollsplan, rutschkanor, en gungbänk och mycket mer. Ett stort antal barn i åldern 3–17 år har deltagit, och ibland har även vuxna varit med. Det stora antalet deltagare och den stora ålderskillnaden mellan deltagarna ledde till att många olika spår utvecklades under processen. Det skapades inte *en* gemensam idé utan flera olika. Det har inte heller funnits en konstant barngrupp, utan olika barn har varit med vid olika tillfällen. En viktig roll för processledaren har därför varit att tolka det som framkommit under processen, att hitta det gemensamma, och att sammanställa det till olika utvecklingsförslag. Dessa har sedan stämts av med beställare på ÖrebroBostäder som använt entreprenörer på ramavtal för att realisera förslagen. Hösten 2023 och våren 2024 genomfördes olika åtgärder i parken utifrån förslag och underlag som Pontus sammanställt.



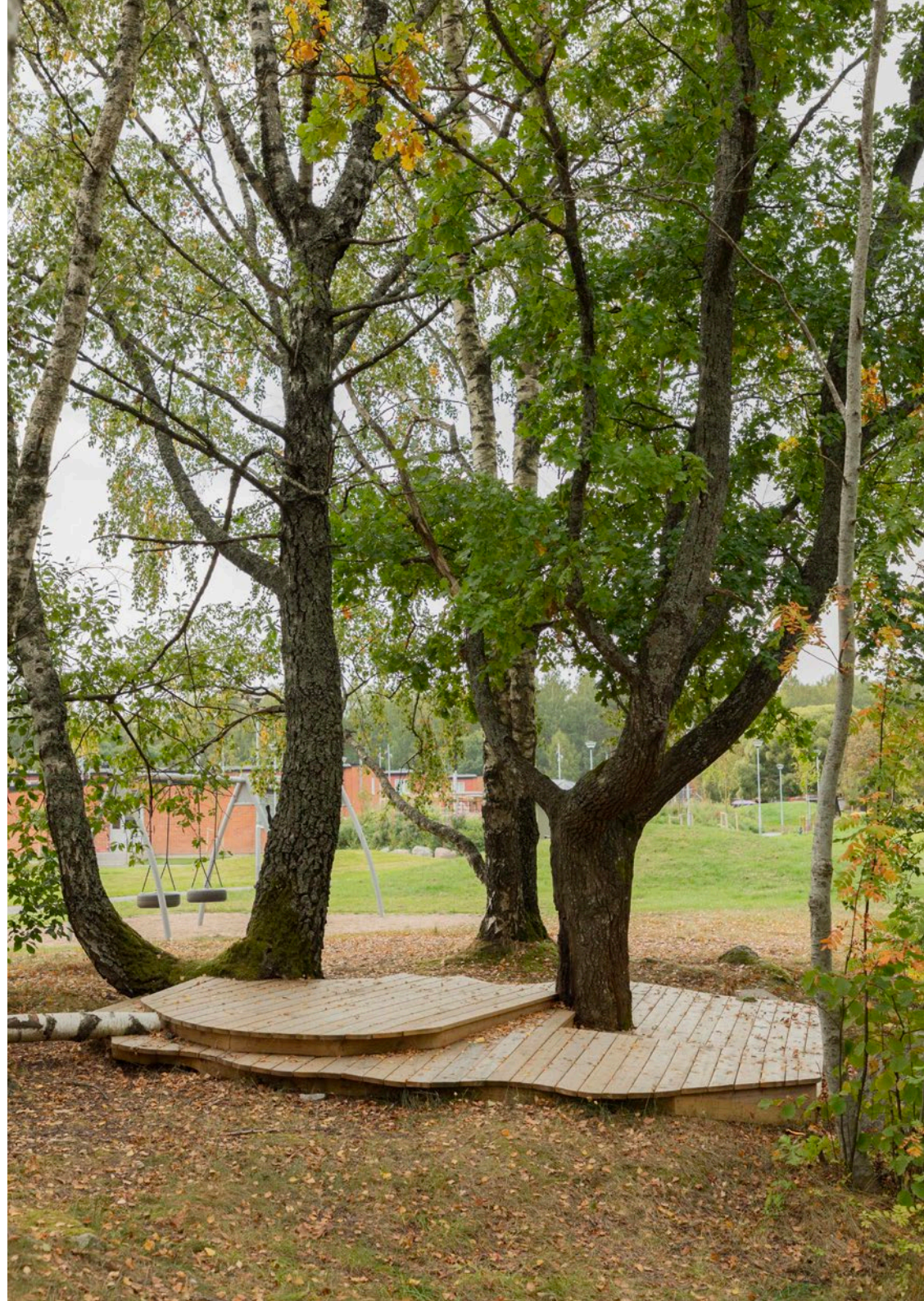
Till exempel byggdes den befintliga basketplanen om för att bli mer mångfunktionell, det byggdes ett trädäck runt några träd som kan fungera som en hängplats, samt en stor klätterskulptur formad som en spindel som också kan fungera som en karaktär i rollek. Projektet har också resulterat i en nyplanterad kvartersskog med många bärbuskar runt om i parken.

**Pontus** ”I projektet har många barn fått komma till tals, men mångfalden och de tvära kanten mellan olika önskningar har varit en utmaning att hantera. Det har inte funnits en fast grupp som varit med genom hela projektet utan olika barn har varit med på olika aktiviteter. Ibland var vi bara en handfull, men på vissa workshops var vi drygt 30 personer. En väldigt positiv aspekt som varit tydlig under processen har varit hur mycket barnen månar om varandra. De har inte alls tänkt mest på sina egna önskemål, utan lagt stort fokus på att det ska vara en bra plats som mammor ska gilla, att det ska vara säkert för småbarn och att det ska vara roligt för lillasystemen. Den omsorgen om andra är fin och inspirerande.” Här ska det finnas bänkar för mammorna. Här kan de sola samtidigt som de ser vad som händer. Det blir mycket



lugnare då”. Ur de tankarna började en idé om en massagebänk som serverade fika att gro bland barnen. En idé som fick stryka på foten på grund av tekniska svårigheter i genomförandet.

Eftersom barngruppen har varit olika vid i princip alla tillfällen och även varierat i storlek och ålder har processen in haft en tydlig riktning framåt utan saker och ting har börjat om, förändrats, gått bakåt och varit mer organisk och rörlig (och kanske rörig). Min tanke har varit, eller kanske snarare har den utvecklats under processen, att acceptera det och att omfamna situationen. Jag har låtit det vara en förutsättning som fått styra och kanske också blivit en styrka i processen – att få in så många olika röster som möjligt. Detta har gjort att vi kanske inte hunnit gå så djupt in i vissa delar av arbetet som vi velat, så att saker utvecklats och blivit mer genomarbetat. Istället har processens styrka varit att många fått komma till tals. Samt att det är många barn som har en liten del i slutresultatet snarare än en mindre grupp som fått utveckla något som verkligen svarar upp på deras vision. Om det har fungerat vet jag inte, det beror på hur man ser på det. Men det var de förutsättningar som vi hade att arbeta med och jag har försökt att anpassa mitt arbetssätt och förhållningssätt till det snarare än att framhärda min initiala plan för processen. Den uppenbara risken med att så många barn varit involverade är att det enskilda barnet inte riktigt känner igen sig i det som blir resultatet. Att deras vision och det som de bidragit med inte är synligt när det blandas med så många andra visioner.”



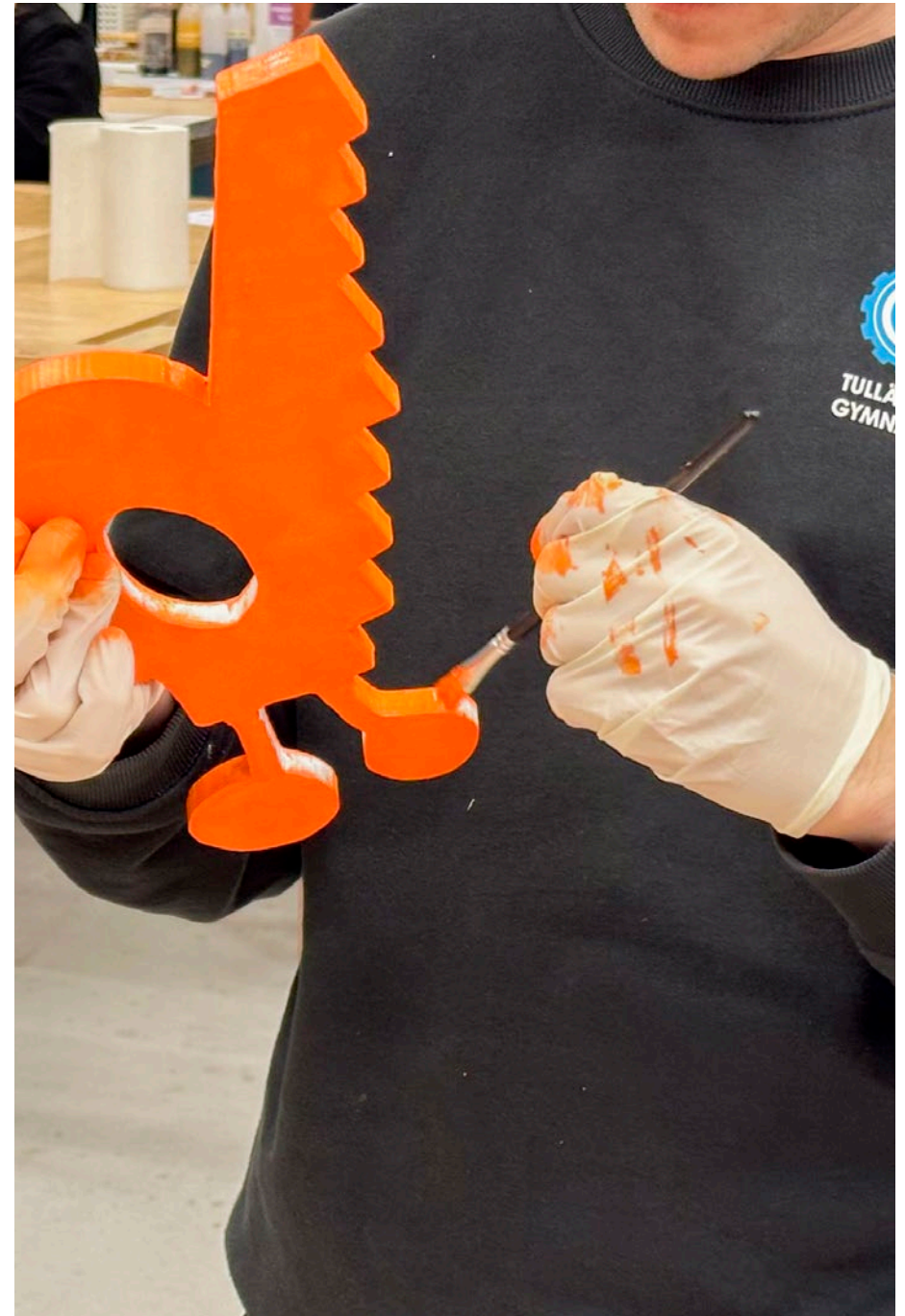


## Brickebacken – utökning av Äventyrsstigen med en Äventyrstrappa

**B**rickebacken är ett annat av Örebro miljonprogramsområden. Det gränsar i söder till Norra Bro och mellan dessa två bostadsområden ligger stadsdelsparken Saxons park med omgivande skogsmiljö. I skogen utvecklades för några år sedan ett lek- och aktivitetsområde som kallas för Äventyrsstigen. Där finns en sagostig, en kojstad, groddammar, grillplatser, en enklare musikplats och en låghöjdsbana för balans- och styrkeutmaningar. Det här besöksmålet utvecklades i samarbete mellan Örebro kommuns parkenhet, familjecentralen, biblioteket och flera förskolor och skolor i Brickebacken. Budgeten för Äventyrsstigen utveckling var dock begränsad och det fanns en önskan om att fortsätta att utveckla området – både för att komplettera med fler upplevelsevärden och för att hålla platsen levande. En lokal samordnare för sociala hållbarhetsfrågor i Brickebacken föreslog att en ”Äventyrstrappa” skulle skapas och detta blev arbetsnamnet för medskapandeprojektet inom *Den barnkonventionella lekplatsen*. Målet med Äventyrstrappan var att skapa en plats för rörelseglädje som skulle upplevas som inkluderande och attraktiv för många. Örebro parkenhet som var beställare betonade att innehållet kunde bli lite vad som helst och att alla möjliga tolkningar av den framtida Äventyrstrappan var välkomna. Två olika passager upp till en kulle med en pulkabacke som ligger mellan Brickebacken och Norra Bro pekades ut som möjliga platser.

I projektet samarbetade konstnärerna Giovanna Aguirre och Lars Jonnson med två skolor. Dels en 1–6 klass för barn med autism på Brickebackens anpassade grundskola och dels individuella programmet med inriktning bygg på Tullängens anpassade gymnasium. Tullängens gymnasium ligger också i södra Örebro men inte på gångavstånd från Saxons park som Brickebackens skola gör.

Projektet inleddes med en lära-känna-fas då konstnärerna besökte eleverna och introducerade projektet. Workshops hölls till största del på skolorna i elevernas trygga miljö, men





platsbesök gjordes också. Vid ett tidigt sådant besök bestämdes vilken plats som projektet skulle arbeta med vilket stämde av med parkenheten.

Arbetet med de två olika elevgrupperna lades upp på olika sätt, men en gemensam nämnare var att tempot i processen var långsam i båda. Med barnen från Brickebackens grundskola var workshops mer öppna där olika idéer och förslag utforskades med hjälp av enkla material som att måla, rita och göra modeller av lera och pinnar. Från sådana workshops kom idéer om hinder- och balansbanor, utkikstorn, caféer, upplevelsestigar, portaler med mera.

För Tullängsskolan valdes i samråd med ansvariga pedagoger ett mer styrt upplägg där tillverkning av olika detaljer till den nya miljön organiserades så att barnen skulle vara med i hela processen. En idé var till exempel att göra utsmyckningar i mässing och arbetet började då med att bygga lådor (mäta, såga, borra, spika), lådorna fylldes med sand, de övade på att göra avtryck i sanden med sina händer, och sedan hälldes flytande mässing i avtrycken. En annan idé var att tillverka bokstäver till en välkomstskylt på portalen till Äventyrstrappan.

Idéer och önskemål från båda de här parallella processerna stämades av med parkenheten. De i sin tur tog fram ett utformningsförslag och byggde den nya miljön. Utsmyckningar som barnen tillverkat placerades sedan ut. Några idéer från enskilda barn valdes ut av konstnärerna som extra viktiga att förverkliga. Ett barn gjorde till exempel avancerade och detaljrika skulpturer och en av hans lerskulpturer beställdes som en skulptur i marmor från en stenskulptör. Denna detalj är påkostad, men överlag är de lösningar som skapats i Äventyrstrappan förhållandevis enkla. Caféet i flera våningar blev till exempel ett lekkök och utkikstornet en utsiktsplattform. Det är en trivsamt plats som smälter in bra i miljön och som är välbesökt och uppskattad.



### Lars och Giovanna

”Kommunikationen med eleverna gick i första hand genom pedagoger som alltid förberedde sina elever inför våra besök. På Tullängens anpassade gymnasieskola inleddes aktiviteterna med en träff i klassrummet där vi pratade om dagens aktiviteter. Sedan gick vi gemensamt till deras verkstad som även har en uteplats och där genomfördes nästa alla workshops.

Ibland fanns intresse, ibland inte. Några barn var jätteentusiastiska och sprudlade av idéer, andra var mer avvaktande. Vi upplevde ofta att vi behövde lirka på ett uppmuntrande sätt för att få igång ett flow i flera workshops. Men det var häftigt att se när kreativiteten väl kom igång. Det kändes som en lycka i rummet. Jag kommer ihåg en workshop på Tullängen när huvudläraren sa något i stil med: ”nu har vi jobbat i tre och en halv timme! Vanligtvis orkar våra elever bara koncentrera sig i 30 minuter. Fritt skapande – det är underbart!”

I arbetet med barnen från Brickebackens skola var en av utmaningarna att fantasin var så mycket större än de ekonomiska ramarna. När vi byggde skulpturer flödade berättelserna. ”Jag bygger ett utkikstorn. Härifrån kan man se ner på hela skogen.” ”Jag gör en kung som vaktar trappan i skogen”

Ett barn hade ett väldigt detaljerat idéförslag. Det var en trädkoja med en hiss som såg ut som ett ekollon och på övervåningen skulle det finnas ett café med solceller på taket. Det var jobbigt att förklara att hennes idé inte skulle kunna genomföras men när hon insåg det gjorde hon en maskot istället – en staty som skulle hälsa besökare välkomna. Det var ju lättare att ordna.”





ADVENTURE STRAP

## Hjärstaskogen – utveckling av en lekfull skogsmiljö

Hjärstaskogen ligger mellan Hjärsta och Vivalla – ett villaområde och ett miljonprogramsområde i Örebro. Hjärstaskogen är planlagt som park men upplevs som ett naturområde. I skogsmiljön dominerar tall, men här fanns också tidigare mycket gran. De flesta granar har dock dödats av granbarkborrar under de senaste åren vilket inneburit en stor störning. I samband med det sökte Örebro kommuns parkenhet bidrag från Boverket för att ”läka sårerna” efter grandöden och för att öka de sociala värdena i skogsområdet. Medskapandeprojektet inom *Den barnkonventionella lekplatsen* dockade in i detta större utvecklingsprojekt. I Hjärstaskogen samarbetade konstnär Jenny Berntsson med elever från årskurs 1–6 på Vivallaskolans anpassade grundskola. Skolan brukade sedan tidigare besöka en av grillplatserna i Hjärstaskogen varje vecka, men platsen var inte särskilt anpassad för deras behov. Målet för medskapandeprojektet blev att utveckla miljön runt den befintliga grillplatsen så att den skulle fungera bättre som en intressant och utvecklande utflyktsplats.

I början av projektet hölls många workshops på skolan, i elevernas trygga miljö, där de bland annat skapade med lera i ateljén och byggde kojor på den egna gården. Men många träffar skedde också i skogen där Örebro kommuns parkenhet hade inlett sina utvecklingssatsningar. Kommunens åtgärder i skogen skedde utifrån ett måldokument men utan bygghandlingar och många av de nya elementen och platserna gestaltades under själva byggnationen. Bygglaget var litet och bestod av döva medarbetare, och arbetet genomfördes förhållandevis småskaligt och under en längre period. Därför fanns det en stor öppenhet och möjlighet för barngruppen att spela in olika idéer i byggprocessen. Jenny kunde stämma av med projektledaren på parkenheten om olika önskemål och ofta kunde dessa tillgodoses på ett eller annat sätt. Den typ av miljö som planerades visade sig vara lätt att anpassa till önskningar från barngruppen så delaktighetsprocessen flöt på enkelt och organiskt.



Djur i lera som skapats av barnen lämnades till en träskulptör som gjorde fem permanenta skulpturer av modellerna i större skala. Ett rustikt arbetsbord för skapande med lera byggdes i miljön och grillplatsen uppgraderades med ny grill och sittstolar. Det fanns ett tydligt behov av ett väderskydd på platsen och parkenhetens bygglag byggde därför en stomme som barngruppen själva byggde taket på. Andra önskemål som realiserades var bland annat en sandleksmiljö och en balans- och hinderbana. Ett äventyrligt dikeslandskap med enkla stockbroar skapades också vilket blev en uppskattad miljö för både utforskande lek och motoriska utmaningar. Sammantaget har målet om att skapa en mer mångfunktionell målpunkt realiserats. Det är ingen prålig miljö direkt, men däremot en miljö som stimulerar till både fantasi, kreativitet och rörelseglädje.




**Jenny** ”I arbetet med anpassad grundskola blev det tydligt att alla människor har individuella behov för att komma in i lek eller gemenskap. Under träffarna hade vi möjlighet att testa oss fram till väldigt tydliga eller väldigt abstrakta *lek-igångsättare*. Med dessa igångsättare (jox-material, spadar, bilar, kopparkittlar, tältpinnar, presenningar och så vidare) testade vi oss fram till gemensamma lösningar som främjar både fantasi och kreativitet hos många. Processen var både agil och finkänslig. För oss blev det så tydligt att vi var med och bidrog när vi kunde se förändringar som vi önskat på platsen från en vecka till en annan. Det främjade processen med barnen.

Att låta alla vara med utifrån sina egna villkor blev bärande i processen. Alla kunde fota (även om någon annan hjälper till och håller i kameran) och alla kan hålla i en lerklump i handen och forma den till något. Det var också viktigt att kunna välja att inte vara med.

Processen krävde mycket samverkan med pedagoger och assistenter – en grupp som blev mycket involverad i processen. Personalgruppen fick en egen workshop utifrån platsens nya funktion för att kunna fortsätta de kreativa processerna.”



## Älvesta – anläggning av en ny naturlek

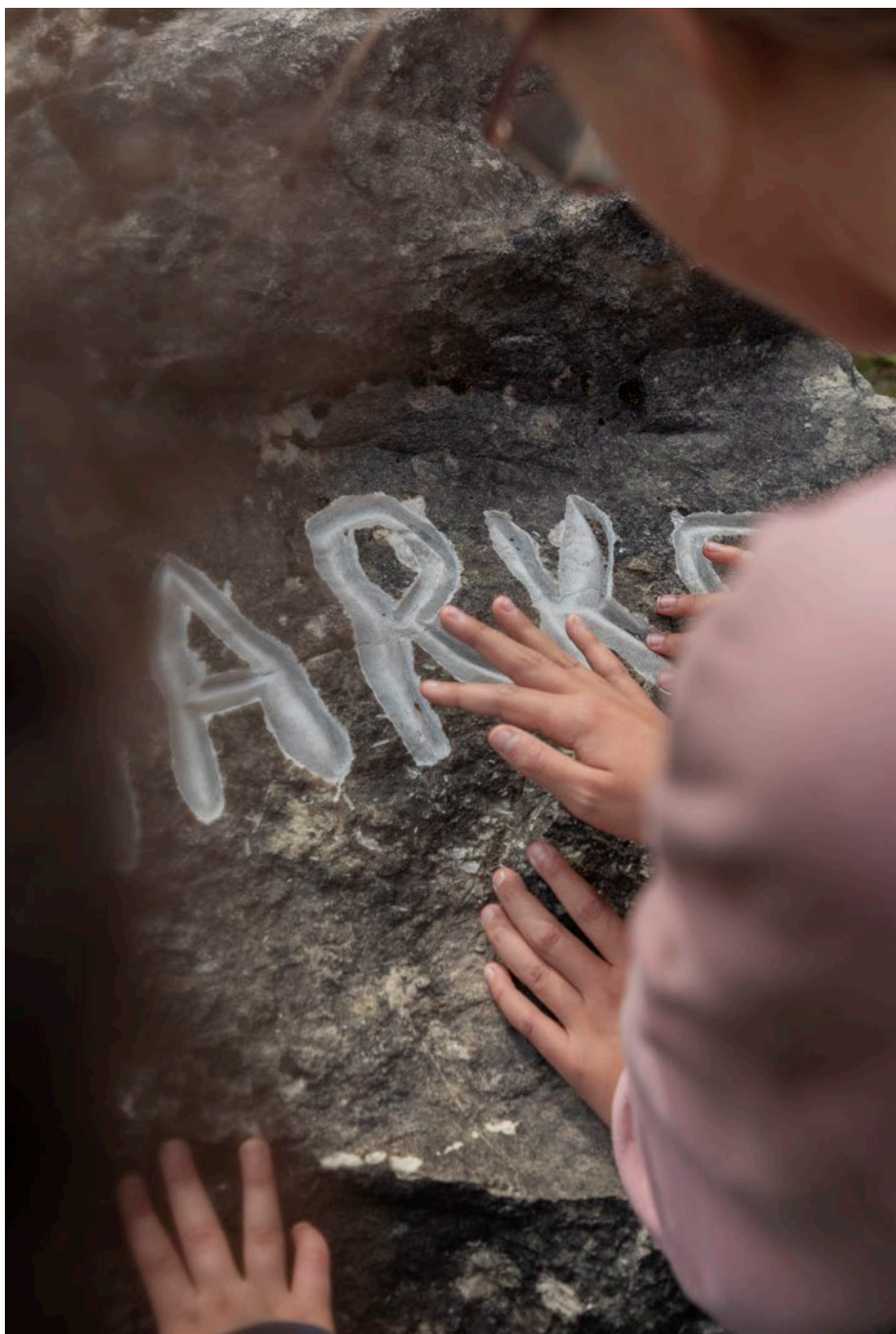
 Älvesta är ett nybyggt villaområde i utkanten av Hällabrottet – ett mindre samhälle utanför Kumla som präglats av sin stenindustri. Här har kalksten brutits och bearbetats sedan medeltiden. Runt förra sekelskiftet var platsens naturtillgångar och hantverksskicklighet betydelsefull för byggnadskonsten i hela Mellansverige. Nu är stenindustrin nerlagd och de tidigare stembrotten har fyllts med vatten och blivit badplatser.

Under två års tid ledde här konstnär Jelena Rundqvist ett samarbetsprojekt med elever från Tallängens skola. Två klasser deltog i projektet och när det inleddes gick de i årkurs ett och fyra. Målet var att skapa en ny lekmiljö på en tidigare åker som planlagts för att bli naturlek i det nya bostadsområdet. Jelena hade samarbetat med elever från Tallängens skola i tidigare projekt som Konstfrämjandet Bergslagen höll i. Bland annat byggde tredjeklassare en grupp möbler i sten i en skogsdunge år 2018 och år 2020 skapade nya tredjeklassare lekmöbler i sten och lättbetong på Örebro konsthall. Lärare på skolan hade därmed redan en relation med Jelena och högstadiesbarn kunde komma och berätta om vad de gjort för de nya barnen som deltog i *Den barnkonventionella lekplatsen*.

Eleverna på Tallängens skola har deltagit genom hela processen, från att analysera platsen, göra fullskaliga modeller direkt i miljön, utveckla idéer, göra förlagor för stensculpturer, till att påverka den slutgiltiga utformningen och ge naturen ett namn.

I de första träffarna utforskade eleverna platsen fysiskt, gjorde lekresearch på närbelägna lekplatser och studiebesök på det lokala stenarbetarmuseet. Under olika workshops byggde barnen fullskaliga modeller i lättbetongsblock för att se hur lekmiljön skulle kunna utformas. Resultatet blev labyrinter, hopphinder, balansbanor, lekstall, fotbollsplan och grill- och fikaplatser. Många av idéerna har realiserats i sten. Kumla kommuns parkenhet ansvarade tillsammans med Jelena för planering, byggnation av grundstruktur och anläggningsarbetet. Jelena gjorde stenarbetena i den nya miljön med konstnärskollegorna Basem Zamman och Ismael Ansari.





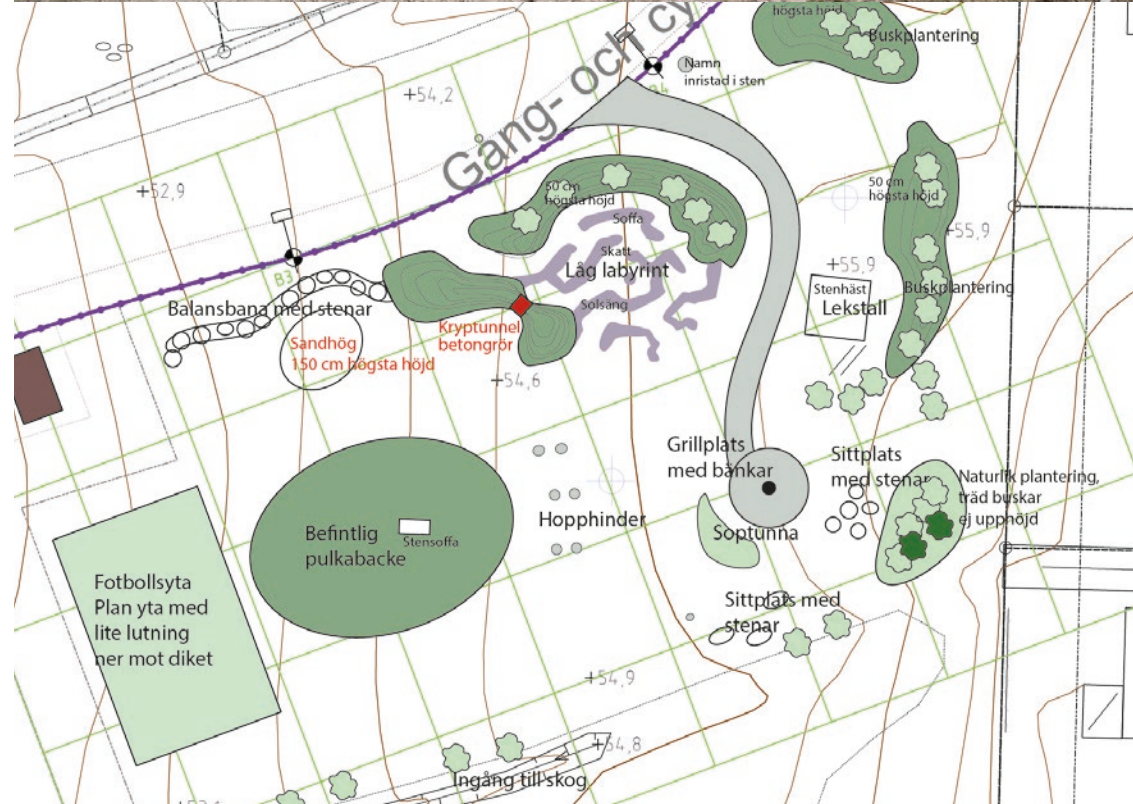
Några av barnens idéer kunde inte realiseras inom budgetramen, det blev till exempel ingen linbana och det byggdes bara en labyrint i stället för tre. Några andra idéer fick också anpassas efter budget och driftbehov. Men de flesta av elevernas idéer förverkligades och grillplatsen hamnade exakt där barnen själva hade byggt upp en fantasigrillplats med lättbetongblock. Alla strukturer som anlades och alla figurativa inslag som konstnärerna skulpterat är direkt inspirerade av barnens förlagor. Stenskulpturer fungerar som hopphinder och den hemliga gång som barnen planerade i en av labyrinterna förverkligades med ett betongrör. Naturleken invigdes i september 2023. Eleverna hade tagit fram namnförslag och röstat fram ett vinnande förslag: Vildmarken, som nu är inristat i ett marmorblock vid entrén.

**Jelena** ”För att eleverna skulle kunna bygga fullskaliga modeller direkt i miljön tog jag dit lättbetongblock från ett lokalt industriområde. De fungerade som stora legobitar som det på kort tid gick att bygga stora strukturer med över hela ytan. Jag planerade inte innan för vad som skulle byggas utan barnen fick improvisera fram det själva i dialog med varandra. Ibland hade vi ett övergripande tema att starta utifrån men sedan kom nya idéer upp så processen blev självgående. När vi byggde direkt i miljön och barnen lekte med den samtidigt växte miljön och olika lekfunktioner fram organiskt. Det var totalt cirka 60 barn som var uppdelade i två grupper vid varje workshopstillfälle så det var många olika idéer och behov som kom fram och som vi försökte tillgodose i den slutliga naturleken.

Under processen filmade vi området med drönare. Då kunde barnen se hur miljön såg ut ovanifrån och hur strukturerna skapade

olika mönster från ett fågelperspektiv. Drön-  
arbilderna blev sen användbara som en direkt  
inspirationsritning när jag och landskapsin-  
genjörerna på Kumla kommun gjorde den  
slutliga planen tillsammans. För mig var det  
spännande att kunna inkludera barn så direkt  
i utvecklandet av den övergripande landskaps-  
arkitekturen av ett stort område.

Jag tycker det är utvecklande att utgå från  
en plats historia. Lättbetongen som utveck-  
lades från områdets kalksten för över hundra  
år sedan var ett material som jag aldrig hade  
arbetat med innan jag kom till Hällabrottet.  
Den slutliga miljön byggde vi med lokal natur-  
sten som blivit över i tidigare stenbrytning. Det  
blir ett hållbarhetsarbete på flera plan. Att  
använda lokala material är bra miljömässigt  
samtidigt som det ger sociala och kulturella  
kvaliteter när barnen arbetar med platsens eget  
kulturarv och får möjlighet att utveckla det  
vidare själva.







## Kapitel 2 – Utgångspunkter

I det här kapitlet introduceras tre viktiga utgångspunkter för *Den barnkonventionella lekplatsen*. Det handlar om att utgå från barnkonventionen och att sträva efter att implementera den, att utgå från leken och en förståelse för lekvärde, samt att använda konstnärliga processer som metod. Alla de här utgångspunkterna är stora frågor, men i det här dokumentet har vi försökt att beskriva dem så kortfattat vi kan.

## Barnkonventionen

**B**arnkonventionen är en självklar utgångspunkt när vi arbetar med lekmiljöer och med barns inflytande över dessa. Barnkonventionen ratificerades av Sverige år 1989, men år 2020 blev den även svensk lag.

Barnkonventionen består av 54 artiklar som kan grupperas under följande rubriker: *de fyra grundprinciperna, barns demokratiska rättigheter, barns rätt till utveckling, barns rätt till familj, barns rätt till skydd, barns rätt till stöd, samt ansvar för genomförande.*

De fyra grundprinciper är artikel 2, artikel 3, artikel 6 och artikel 12. Så här beskrivs de kortfattat på Barnombudsmanens hemsida:

- **Artikel 2** – Om alla barns lika värde och rättigheter. Ingen får diskrimineras. Barnkonventionen gäller för alla barn som befinner sig i ett land som har ratificerat den.
- **Artikel 3** – I alla åtgärder som rör barn ska i första hand det som bedöms vara barnets bästa beaktas. Begreppet ”barnets bästa” är konventionens grundpelare. Vad som är barnets bästa måste avgöras i varje enskilt fall och hänsyn ska tas till barnets egen åsikt och erfarenhet.
- **Artikel 6** – Varje barns rätt till liv, överlevnad och utveckling. Det handlar inte bara om barnets fysiska hälsa utan också om den andliga, moraliska, psykiska och sociala utvecklingen.
- **Artikel 12** – Barnets rätt att bilda och uttrycka sina åsikter och få dem beaktade i alla frågor som berör hen. När åsikterna beaktas ska hänsyn tas till barnets ålder och mognad.

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har de fyra grundprinciperna samt artikel 31 om barns rätt till lek, vila och kultur varit de viktigaste utgångspunkterna. FN's barnrättskommitté har publicerat särskilda kommentarer till några av artiklarna i barnkonventionen. I kommentarer till artikel 31 lyfter de fram



att denna mer än någon annan artikel berör vad det innebär att vara just barn. De lyfter också fram att det finns ett stort behov av ökad förståelse för leken och ett mer strategiskt arbete för barns tillgång till bra lekmiljöer eftersom leken har en så fundamental betydelse för barns välmående och utveckling.

### **Barnrättsperspektiv, barns perspektiv, barnperspektiv och förhållningssätt**

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi arbetat för att implementera barnkonventionen och på så sätt har vi ett underliggande barnrättsperspektiv. Vi strävar efter att tillgodose barns rättigheter att vara delaktiga i frågor som berör dem och för att tillsammans utveckla uppväxtmiljöer som bidrar till välbefinnande, hälsa, lärande och utveckling. I våra dialog- och

medskapandeprojekt har vi försökt skapa förutsättningar för att barnens egna perspektiv ska komma fram och att ta hänsyn till de behov och idéer som uttrycks.

Artikel 3 om att utgå från *barnets bästa* är ett viktigt rättesnöre. Vanligtvis när vi bygger lekplatser utgår vi mycket från vad som är *vuxnas bästa*. Det vill säga vad som är enkelt och bekvämt när det gäller att designa, bygga och underhålla lekplatser. Vi vuxna har också en tendens att fästa mycket större vikt vid vuxnas åsikter och önsknings än vid barns åsikter och önsknings, och kanske inte alltid bemöter barn lika respektfullt som vi bemöter andra vuxna.

En viktig ambition i *Den barnkonventionella lekplatsen* har varit att barn och vuxna ska kunna *samarbeta* i projekten. Olika inblandade barn och vuxna i våra medskapandeprojekt har olika roller och kompetenser, men en viktig utgångspunkt är att vi alla är människor med lika värde och att vi bemöter varandra med respekt. Därför har attityder och förhållningssätt hos



inblandade vuxna haft stor betydelse i projekten. Ser vi barn som kompetenta personer? Lyssnar vi på allvar på vad barnen säger? Är vi nyfikna på vad de förmedlar?

Att lyssna in barns tankar och att bemöta barn på ett jämlikt och respektfullt sätt innebär dock inte att ge företräde till varje enskilt barns åsikt. När vi utvecklar lekmiljöer behöver vi balansera barnens perspektiv mot vårt eget barnperspektiv och kunskap om lek. Vi kan till exempel inte helt lägga över ansvaret på barnen för att planera, anlägga och förvalta lekmiljöer där det är många frågor som kräver utbildning, kompetens och erfarenhet. En grundläggande fråga är därför att vara tydliga med syftet med barnens medverkan och med lekmiljön som ska utvecklas. Det kan vara viktigt att skilja på ett oreflekterat syfte att ”bygga en lekplats” och ett mer ambitiöst syfte om att utveckla en rik lekmiljö som bidrar till barns välbefinnande och utveckling.


Frågor om hur vi vuxna ser på vårt ansvar för att barns rättigheter uppfylls, hur vi själva tänker om barns behov, och på vilka sätt vi tar in och tar hänsyn till vad barn uttrycker har varit viktiga frågor som vi diskuterat i *Den barnkonventionella lekplatsen*.

I en workshop med barnrättsstrategen och konsulten Åsa Ekman rekommenderade hon oss att löpande reflektera över vårt eget bemötande gentemot barnen i projekten. Två enkla frågor kan väcka viktiga tankar runt olika situationer som uppstått och om vårt eget förhållningssätt:

- Hade du agerat likadant i den aktuella situationen om den andra personen varit en vuxen istället för ett barn?
- Om inte, varför då?

Poängen är inte att allt ska ske på barns villkor eller att vi alltid ska göra det barn föreslår. Däremot är det bra att reflektera över och kunna tydliggöra för våra motiv när vi tar beslut som kanske går emot barns önskemål.

## Leken som ledstjärna

 Den barnkonventionella lekplatsen har vi utgått från leken i våra arbetssätt och använt lekens grundprinciper som plattform. Man skulle kunna säga att vi jobbar med leken som ledstjärna. I det här avsnittet försöker vi ge en kortfattad beskrivning av vad vi menar med det genom att referera till professor Peter Grays beskrivning av lekens kännetecken och hur vi utgått från dessa.

”*Animals don’t play because they are young. Rather, they have a period of youth in order to play*”. Så skrev den tyska filosofen och biologen Karl Groos år 1898. För Groos var det tydligt att det är genom leken som vi utvecklar de förmågor vi behöver för att klara oss i den värld och kultur som vi föds in i. Vi leker alltså inte för att vi är barn. Vi har en barndom för att vi måste leka.

Men vad är lek egentligen? Det är ingen lätt fråga att svara på, och teorier om lek har formulerats inom flera olika discipliner som psykologi, biologi, pedagogik och antropologi. Peter Gray är professor i utvecklingspsykologi och specialiserad inom lekteori. I boken *Free to learn* beskriver han sex grundläggande typer av lek som alla är kopplade till basala överlevnadsförmågor för människor:

- **Fysisk lek** – Motorisk lek hjälper oss att utveckla olika fysiska förmågor. Det handlar om grundläggande egenskaper som styrka, smidighet och balans; färdigheter som att springa, simma och klättra; samt finmotorik för att kunna använda olika typer av föremål och utföra rörelser med hög precision.
- **Lek med språk** – Vi börjar att utforska och testa olika egna ljud mycket tidigt i livet och så småningom lär oss att bemästra människans fantastiska kapacitet för språk och kommunikation. *Berättelser* om händelseförloppet är ofta en viktig del i leken. Studier har visat att barn använder som mest avancerat språk när de leker.
- **Utforskande lek** – Utforskande lek hjälper oss att förstå hur världen runt omkring oss är uppbyggd och fungerar. Det handlar såväl om sensomotorisk lek där de egna

sinnessupplevelserna står i centrum, liksom alla möjliga vardagsäventyr där barn utforskar fysiska miljöer eller undersöker vad de kan göra – var gränserna går.

- **Skapande lek** – I den skapande leken lär vi oss att använda olika material och verktyg. Lek innebär nästan alltid en interaktion med miljön runt omkring där olika föremål används som rekvisita.
- **Fantasilek** – Med hjälp av fantasin testar vi olika teorier, utforskar det som skulle kunna hända, och utvecklar olika kognitiva förmågor. Med fantasin övar vi bland annat upp vår kreativitet, föreställningsförmåga och problemlösningsförmåga.
- **Sociala lekar** – I sociala lekar, som till exempel olika rollekar och regellekar, lär vi oss bland annat att komma överens med andra och utveckla olika sociala förmågor. Vi övar oss på att läsa av andras reaktioner, utvecklar vår egen impuls kontroll och lär oss att förhandla och att bli kompisar.

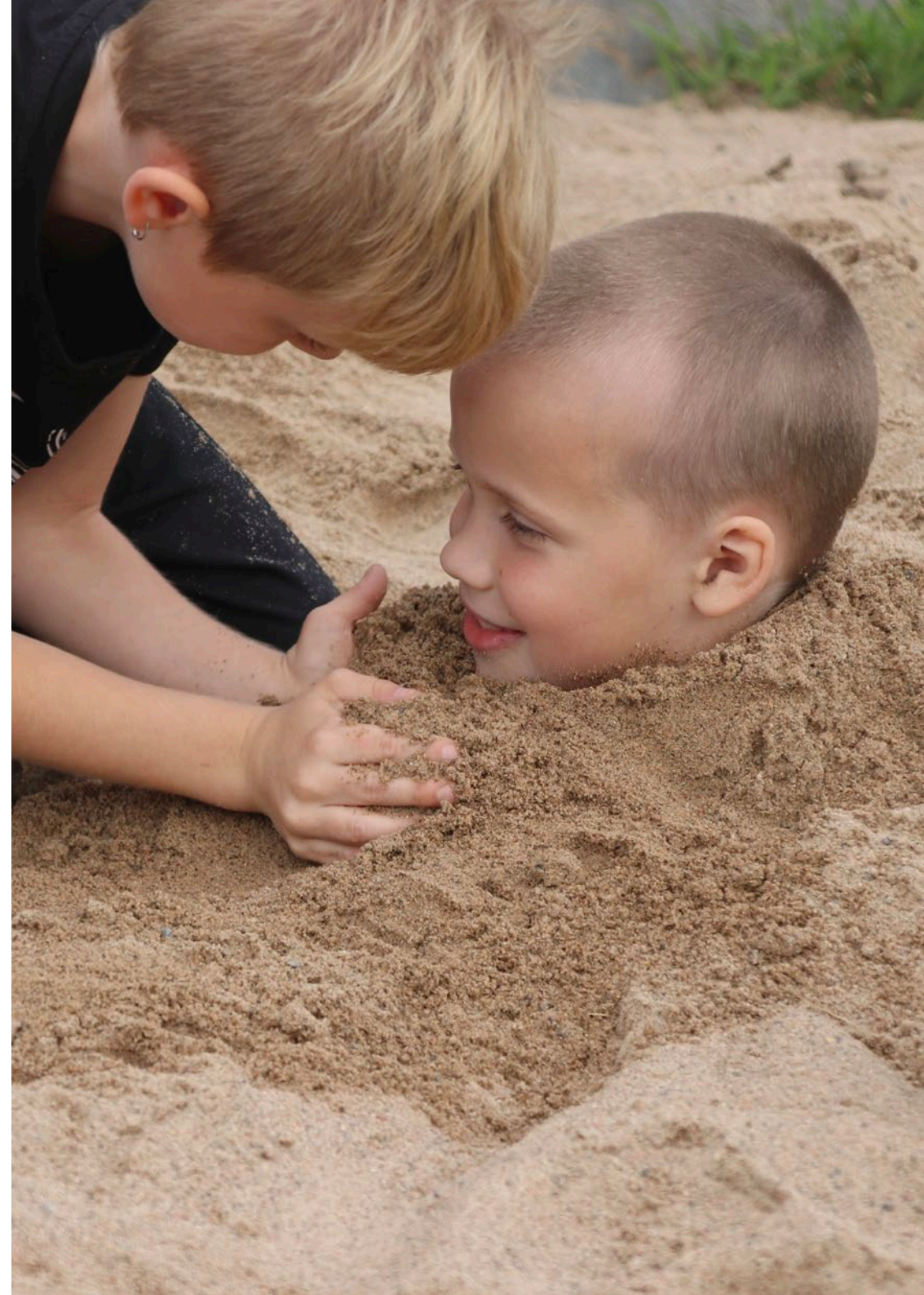
Leken är ett fantastiskt verktyg för lärande, och en anledning till att den är så effektiv är just att det är ”på lek”. I leken behöver man inte vara rädd för att misslyckas. Vi kan utforska vad vi vill, testa allt vi kan komma på, och successivt bygga upp alla möjliga förmågor. Och vi gör det för att vi vill, för att det känns härligt och är roligt. Leken drivs alltid av inre motivation. Kombinationen av nyfikenhet som driver oss att utforska, lekfullhet som gör att vi övar upp olika förmågor och använder dem kreativt, och en social förmåga som gör att vi kan lära av varandra och samarbeta, har gjort människan till en otrolig framgångsrik art på jorden.

### Lekens grunder och principer i *Den barnkonventionella lekplatsen*

Gray lyfter fram fem egenskaper som kännetecknar lek, och som alla handlar mer om motivation, eller ett mentalt tillstånd,

snarare än en särskild aktivitet. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi använt oss av dessa grundegenskaper som viktiga principer för vårt arbete.

- För det första är lek alltid någonting som du väljer och styr över själv, inte något som du är tvingad till. Frihet är en av lekens mest grundläggande ingredienser. **Princip** – Barnen som deltar i projekten ska göra det frivilligt. De ska inte känna sig tvingade att göra saker som de inte vill.
- ”Leken för lekens skull” är en annan viktig grundförutsättning. Det finns inga externa mål eller syften som måste uppnås. **Princip** – Även om processen ofta har ett tydligt mål (att utveckla en fysisk plats) så är processen minst lika viktig som slutresultatet. Ett stort fokus ligger på deltagarnas upplevelser, erfarenheter och lärdomar. Det är önskvärt om alla delar av processen känns givande.
- Leken är fri, men det betyder inte att den saknar struktur eller regler. Tvärtom är någon form av regler en grundläggande ingrediens, men dessa bestäms och förhandlas av de som är med i leken. **Princip** – En nyckelfråga är att hitta en balans mellan struktur och öppenhet – att skapa en tillräckligt tydlig ram samtidigt som finns flexibilitet att jobba med de idéer som kommer fram i processen. De vuxna som leder projekten är ansvariga för säkerställa detta, men det betyder inte att de kan bestämma allt själva. Att lyssna till varandra och att komma överens tillsammans är mycket viktigt och fokus ligger på samspel.
- En fjärde grundläggande egenskap hos leken är att den involverar fantasi och kreativitet. Leken är ett slags ”verklighetslaboratorium”. I leken går vi in i en värld som rent fysiskt existerar i den verkliga världen och där vi använder saker och material från den verkliga världen som rekvisita.



Ofta handlar leken om den verkliga världen, och vi säger att leken är på riktigt. Men samtidigt är det inte den verkliga världen – det är en parallell verklighet där allt är möjligt. I leken tar vi kommandot över verkligheten. Här kan vi laborera med idéer och intryck, olika material, erfarenheter och roller. **Princip** – Processen är kreativ. Inom processen är det både troligt och önskvärt att använda fantasin och röra sig utanför ”det vanliga”. Vi vill gärna skapa känslan av att allt är möjligt för att kunna arbeta förutsättningslöst med olika idéer.

- Den sista egenskapen som Gray lyfter fram är att leken kännetecknas av en aktiv, men avslappnad, sinnesstämning. Den som leker är koncentrerad på sin aktivitet, men utan att vara stressad. Barn har ofta ett hundra procentigt fokus i leken, och medvetenheten om tid och vad som händer runt omkring tonas ned. Den här sinnesstämningen kallas också för flow, och anses vara idealt för lärande och kreativitet. **Princip** – Lekfullhet och flow är den sinnesstämning som vi eftersträvar genom hela processen. Det är en positiv känsla och en slags antites till att känna sig osäker, bedömd, tvingad, eller rädd för att misslyckas.

Många av de moment och workshops som vi arbetat med kan också sägas ha en tydlig utgångspunkt i grundläggande lekformer.

- Vi använder oss av den utforskande leken när vi studerar platserna som vi jobbar med för att förstå dem bättre.
- Vi använder oss av den kreativa och skapande leken när vi experimenterar med olika material och tekniker och interagerar med en plats för att skapa något nytt, något eget.
- Vi använder oss av den fantasifulle leken där vi går utanför det som vi redan känner till och är vana vid, och utforskar nya idéer, roller och möjligheter.
- I våra projekt samarbetar vi också med varandra. Vi är öppna för varandras idéer och förslag, och förhåller oss

till de gemensamma mål och regler vi kommit överens om. Det här innebär en stor dos kommunikation och samspel.

- När vi är klara kan vi se hur alla moment vi gått igenom tillsammans bildar en berättelse. Förhoppningsvis en berättelse som vi känner stolthet över (och som kanske har ett skimmer av äventyr över sig).
- Eftersom många av aktiviteterna i projekten är fysiska (det handlar om görande) och ofta genomförs utomhus, så involverar de på ett naturligt sätt mycket rörelse och sinnesupplevelser. Hela kroppen involveras precis som det ofta är i leken.

#### Jelena om att värna känslan av frihet

”Jag tycker att det är viktigt att barnen känner att de *vill* vara med på en workshop. I Älvesta-projektet hade vi workshops på lektionstid, så då var det ju inte frivilligt egentligen. Jag kommer ihåg en workshop när vi jobbade med lera. Några killar frågade om de kunde spela fotboll vilket jag sa ja till. När de hade spelat en ganska lång stund kom de spontant till ”lerplatsen”. Jag tänker att både leken och det konstnärliga skapandet bygger på lust och egen motivation. Därför vill jag så långt det är möjligt säga ja till barnens idéer. Sen kan jag ju inte säga ja till allt, men då försöker jag förklara varför jag säger nej, eller hitta andra sätt som de idéerna kan kanaliseras. Jag försöker ge så stor frihet jag kan.”

#### Jenny om flow

”Jag kommer ihåg en workshop i Baronbackarna när familjecentralen och deras familjer var inbjudna. Samtidigt hade fritidsgården utedag och var i parken, grillade och lekte. Lekplatsen var fylld med fågelholkar som skulle målas, stora pinnar och grenar som gick att bygga med, bildäck, färg, snören och annat.



Workshopen sattes igång och alla började arbeta. De som var där var mellan noll och sex-tiofem. Efter en stund tog jag ett steg tillbaka och checkade av situationen. Det var ett ögonblick när alla var uppe i något – testa, skapa, prata, äta, leka, förhandla och greja. För mig var det en slags *magic moment* och ett exempel på *kollektivt flow*.”

### Pontus om flow när tid och rum försvinner

”Jag minns en workshop när vi gjorde skalmodeller. Det var ca 20 barn i åldern 8–12 år. Workshopen var planerad till två timmar, men vi bara fortsatte och fortsatte. Alla jobbade koncentrerat. Det var tyst, ingen sa något, klockan gick och när det gått 3,5 timmar var jag till slut tvungen att avbryta. Det var fint att se hur barnen kom in i ett flow. Just där och då var det bara görandet som var viktigt.”

## Konstnärlig process

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi använt oss av konstnärliga processer som metod. Med det menar vi att processen har varit *öppen* och att den inte följt ett på förhand bestämt protokoll eller rutin. Slutresultatet har inte varit givet i starten, utan idéer för vad som är ett önskvärt resultat har utkristalliserats under arbetets gång. Det betyder dock inte att projekten genomförts utan styrning. Projekten har allihop utgått från ett bestämt syfte och det har funnits en ram att förhålla sig till, men inom den ramen har det funnits en stor frihet att utforska förutsättningslöst. En viktig aspekt har varit att detta utforskande har en tydlig fysisk dimension. Olika aktiviteter har använts för att utforska platser, material och idéer och upplevelser genom våra olika sinnen och genom kroppen har stått i centrum.

## Kommunikation genom görandet

En ambition i *Den barnkonventionella lekplatsen* har varit att föra dialog på barns villkor, att skapa förutsättningar för att fånga upp barns tankar och idéer, samt att ge dem en reell chans att påverka. Därför har det varit viktigt att försöka få till en bredd och en variation i hur kommunikationen med barnen har genomförts i praktiken.

En av de viktigaste anledningarna till att vi använt leken och konstnärliga processer som bas för medskapandeprojekten med barn är att det skapar mer jämlika förutsättningar för kommunikationen mellan barn och vuxna. Leken kan sägas vara barnens naturliga språk och när en del av kommunikationen kan göras fysiskt så ställs lägre krav på att kunna uttrycka sina tankar och idéer verbalt. Det betyder såklart inte att det vi säger med ord är mindre viktigt. Snarare att vi ser till att det finns flera alternativa sätt att uttrycka sig. I kreativa workshops med olika material och lekfulla aktiviteter utomhus blir det talade språket ett komplement till allt som kan uttryckas med händerna och med kroppen.

Mycket av kommunikationen i projekten har därmed skett genom *görandet*, som till exempel grejande, byggande, målning eller andra aktiviteter som handlar om något mer än att bara

berätta vad man tycker och tänker. Att göra saker tillsammans skapar också ett slags band som kan göra att tröskeln för att diskutera olika frågor med varandra sänks.

### Varför konstnärer?

Vi har valt att jobba med konstnärer som processledare. En anledning till det är att konst och lek delar många gemensamma egenskaper. Båda handlar om utforskande, experimenterade, och skapande. Båda förhåller sig till verkligheten men är också fria att gå utanför ramarna och bryta mot förväntningar och ”det vanliga”. Båda använder flera sätt att uttrycka sig än bara det verbala. Att en konstnär leder processen bidrar även till en acceptans för att processen är öppen och att resultatet kan vara något oväntat. Konstnärer är vana att jobba i öppna processer, och de har materialkunskaper som är viktigt för att skapa ett hållbart resultat. De är också tränade i att tolka en målsättning och arbeta med olika estetiska uttryck för olika lösningsförslag. Skicklighet i att använda olika tekniker eller material, känsla för estetik och erfarenhet från produktion av olika typer av verk är kompetenser som kan ge mervärden i medskapandeprojekt om den kan omsättas till nytta för den barngrupp som involveras. En del konstnärer är också vana att arbeta relationellt med olika personer och behov och med medskapandeprocesser. Samtidigt är det såklart inte så att en person är lämplig att leda ett medskapandeprojekt med barn bara för att hen är konstnär.

Konstnärerna som har anlitats i *Den barnkonventionella lekplatsen* har ansvarat för att lotsa barngrupper genom en konstnärlig process. Uppdraget har handlat om att skapa förutsättningar för barn att utöva sin kreativitet och kunna påverka utvecklingen av en plats, och barnen är på så sätt huvudpersonerna i projekten. Samtidigt sätter de enskilda konstnärerna en stark prägel på processen, genom val av upplägg, aktiviteter och material, och genom hur de tolkar information som barnen förmedlar och vilka möjligheter de ser för att omsätta de olika idéerna i praktiken. Konstnärernas personlighet, deras erfarenhet och kompetens, samt deras konstnärliga praktik har

därför haft stor betydelse för medskapandeprojekten. I val av konstnärer som anlitats inom *Den barnkonventionella lekplatsen* har det här varit viktiga kompetenser som efterfrågats:

- Intresse och erfarenhet från arbete med deltagarbaserade konstprocesser med fokus på medskapande.
- Intresse och erfarenhet från att jobba tillsammans med barn och unga. Här behövs lyhördhet och nyfikenhet på det som barnen förmedlar.
- Intresse och erfarenhet från att jobba integrerat i processer som drivs av en kommunal förvaltning eller liknande organisation. Det innebär bland annat ett stort fokus på samarbete och därmed ett behov av kommunikation och förmåga att jämka mellan olika intressen.
- En inriktning mot sociala frågor och samhällsutveckling, som till exempel demokrati, barns rättigheter eller social hållbarhet.
- Inriktning mot tredimensionella verk och utemiljö, som erfarenhet av att skapa strukturer som är integrerade i offentliga miljöer.
- Intresse för lek, lekvärde och lekmiljöer.

### Konstnärlig kompetens, konstnärliga metoder, men ändå inte konst?

Flera moment i medskapandeprocesserna i *Den barnkonventionella lekplatsen* kan jämföras med renodlade konstnärliga uppdrag. I vägledningen *Offentlig konst – handbok för kommunala beställare* som tagits fram av Jönköpings kommun tillsammans med Statens konstråd står bland annat *konst i samhällsutveckling, dialog och medskapande* och *tillfällig konst* med som exempel på olika konstnärliga uppdrag och processer. De uppdrag som konstnärerna haft inom projektet *Den barnkonventionella lekplatsen* har dock inte handlat om någon traditionell beställning av en offentlig gestaltning. Resultaten från projekten har inte

benämns som konstverk och har inte medfört någon upphovsrätt. Fokus har legat på samarbete mellan flera olika aktörer och personer. Syftet har varit att skapa förutsättningar för barns kreativitet och möjlighet att vara med och påverka platser i det offentliga rummet. För det har konstnärliga metoder och konstnärlig kompetens använts, men syftet har alltså inte varit att skapa konst. På så sätt kan arbetet inom *Den barnkonventionella lekplatsen* ses i ljuset av en ständigt pågående diskussion om konstens roll i samhället och har flera gemensamma nämnare med en utveckling under senare år där synen på konstnärers roll har breddats och där konstnärlig kompetens använts för att ge nya perspektiv i uppdrag kopplat till gestaltad livsmiljö och samhällsutveckling. Andra exempel på en sådan bredare tolkning av vilken roll en konstnär kan ha finns i den handbok som nämnts samt i rapporten *Konsten att gestalta offentliga miljöer – samverkan i tanke och handling* och andra rapporter som Statens konstråd, Boverket och ArkDes publicerat från olika satsningar och utvecklingsuppdrag.

**Mimmi om konstnärliga processer**

”Efter flera års diskussion i projektet har jag fortfarande svårt att svara på vad en konstnärlig process är. Det känns som ett väldigt öppet begrepp och för medskapandeprojekt är det kanske det som är huvudpoängen. Att det finns en stor portion av öppenhet.”

**Jenny om olika roller som konstnär**

”Medskapandeprojekten inom *Den barnkonventionella lekplatsen* och tidigare samarbeten i Örebro har varit väldigt utvecklande. Jag har jobbat med deltagarbaserade konstprocesser med barn i flera andra sammanhang också, och alla erfarenheter bidrar ju till att utveckla min konstnärliga praktik och hur jag ser på vilka roller en konstnär kan ha. Nästan inga av mina projekt resulterar i konstverk som jag kan sätta mitt namn på, det är helt andra värden

som skapats. Jag tycker att det är spännande hur jag kan bidra med min kompetens i plats- och samhällsutveckling. Det är inte en jättevänlig konstnärsroll än så länge, men jag tror att den kommer att bli vanligare – när vi väl insett vad de här processerna kan bidra med så har vi inte råd att bortse från dem!”

**Jelena om konstnärers arbete med social hållbarhet**

”Jag tror att konstnärer kan bidra till social hållbarhet i samhällsutvecklingen. Att arbeta praktiskt på en plats gör att man träffar många olika människor och det ger ingångar för spontana medborgardialoger som beställaren kan fånga upp. Att aktivera en plats med kreativt görande motverkar passivt konsumerande som vi vet är negativt på många olika sätt, både för barn och vuxna. Fortfarande har den här sortens konstnärligt arbete inte så hög status inom konstvärlden fast konstnärer här kan få stora samhällsliga effekter. Konstnärer kan påverka det genom attitydförändring och det är viktigt att beställaren värderar den här sortens kompetens ekonomiskt på samma sätt som en konsult från ett annat fält.”







## Kapitel 3 – Syfte och mål

I det här kapitlet introduceras och jämförs några olika upplägg för hur barn kan delta i utveckling av lekmiljöer. Med det vill vi visa på att barn kan involveras på många olika sätt och med olika syften och mål. Här beskrivs fyra olika upplägg som kan vara aktuella när en ny lekplats ska byggas. I tabellen som följer jämförs sedan kortfattat hur barns och vuxnas roller kan skilja sig i olika metoder och vi ger några exempel på resultat, styrkor och svagheter. Jämförelsen är inspirerad av Harts *ladder of participation* och SKR:s delaktighetstrappa, men vi har förhållit oss fritt till dessa i uppställningen.

## En ny lekplats ska byggas! Exempel på hur barn kan involveras:

- **Konsultation** – Vuxna som ansvarar för byggnationen ordnar platsbesök tillsammans med barn på några befintliga lekplatser där de intervjuar barnen om vad de gillar eller inte gillar. De vuxna observerar också barnens användning av platserna. När de tagit fram ett utvecklingsförslag för den nya lekplatsen frågar de barnen vad de tycker om förslaget. I den här processen tar vuxna del av enskilda barns perspektiv och tankar och har chans att utveckla sitt eget barnperspektiv. Syftet med dialogen är att ansvariga vuxna ska förstå barns olika behov bättre och kunna ta hänsyn till synpunkter som barnen har.
- **Delaktighet** – I den nya lekplatsen ska en platsbyggd eller unik struktur ingå, som till exempel en intressant och lekvänlig bänk. En eller flera vuxna får i uppdrag att genomföra ett delaktighetsprojekt med utsedda barn. De kanske utforskar olika bänkar i staden, funderar över hur en bänk kan se ut och skapar prototyper i lera. Barnens lerskulpturer lämnas sedan till en hantverkare eller konstnär som tillverkar den nya ”bänken”. När den är klar är barnen med och målar den. Syftet är att barn ska få vara med och påverka ett fysiskt resultat, men de vuxna kontrollerar processen i stor utsträckning.
- **Medskapande** – En del av budgeten för den nya lekplatsen avsätts för ett medskapandeprojekt tillsammans med barn. Ansvarig beställare bestämmer avgränsningen som till exempel att projektet får en särskild plats eller yta att jobba med, eller ett tema eller funktion som barnen får i uppdrag att ta fram lösningsförslag för. Projektet handlar om platsutveckling där barn och vuxna samarbetar. Syftet kan variera. Ofta handlar det om att utveckla en plats med unik utformning där barns estetik och intressen är viktiga i det fysiska resultatet. Syftet kan dock ha fokus på sociala hållbarhetsfrågor som till exempel att bidra till trygghet och gemenskap i området.

- **En (permanent) föränderlig lekmiljö** – I stället för att starta upp en vanlig planerings- och anläggningsprocess så ordnas mer långsiktig bemanning av den plats som ska utvecklas. Platsen förses också med diverse material som kan användas för att utveckla den. Platsen är en permanent lekmiljö, men hur den ser ut förändras över tid. Anställda vuxna ansvarar för att stötta barnen i olika initiativ och kreativa idéer. Vissa strukturer som byggs är mer beständiga, annat har kort livslängd och platsen kommer präglas av en succession av aktiviteter. Syftet är att ge förutsättningar för barns kreativa lek och eget skapande.

I tabellen på nästa sida har vi försökt beskriva några fler skillnader mellan dessa fyra exempel:



Konsultation	Delaktighet	Medskapande	Bemannad lek miljö
<b>Omfattning i tid</b>			
<p>Ofta enstaka tillfällen där grunden är någon form av intervju eller kunskapsinsamling.</p> <p>Systematiska observationsstudier av barns användning av olika miljöer kan ge fylligare information men kräver betydligt mer resurser.</p>	<p>Halvlånga projekt som kan involvera en handfull eller fler träffar med en barngrupp där olika teman eller idéer kan utforskas.</p> <p>Ofta finns ett förbestämt mål, men barnen kan spela in olika idéer och förslag.</p>	<p>Långa projekt, troligtvis minst ett halvår.</p> <p>Hur långt projektet är beror bland annat på hur avancerade strukturer som ska skapas. Men det behövs alltid förhållandevis mycket tid för att bygga relationer och för att kunna utforska olika idéer.</p>	<p>Är sällan ett projekt utan en föränderlig plats som är tillgänglig för barns skapande lek. Tiden är därmed obegränsad.</p> <p>Den vuxna bemanningen ger möjligheter för barnen att kontinuerligt påverka platsen.</p>
<b>Barnens roll</b>			
<p>Barn förmedlar information om vad som är viktigt för dem – intressen, vanor, upplevelser, behov, önskemål.</p>	<p>Barn deltar i de aktiviteter som vuxna bestämmer. Barn kan även delta i genomförandefasen men oftast handlar det om enklare, avskilda delmoment.</p>	<p>Barn deltar i aktiviteter som vuxna bestämmer, men dessa aktiviteter anpassas utifrån barnens behov och synpunkter.</p> <p>Barn är delaktiga i beslut om vad som ska skapas och sätter sin prägel på slutresultatet.</p>	<p>Barn kan skapa fritt, efter eget intresse och förmåga. (Inom de ramar som ansvariga vuxna sätter).</p>
<b>Vuxnas roll</b>			
<p>Vuxna bestämmer vilken metod som ska användas, samlar in informationen, sammanställer och analyserar den.</p>	<p>Vuxna planerar och styr processen, samt ansvarar för att realisera resultatet från dialog och andra aktiviteter med barnen.</p> <p>Att tydliggöra vad barn genom sin medverkan har påverkat i slutresultatet samt att återkoppla det till deltagande barn är ett viktigt moment.</p>	<p>Vuxna planerar projektet, men hur projektet utvecklas är ofta svårt att förutse från början. Det är viktigt med en stor flexibilitet som gör det möjligt att lyssna in barnens synpunkter och behov.</p>	<p>Vuxna har en stöttande roll som hjälper till att skapa förutsättningar för utforskande och experimentell lek och för skapande och konstruktionslek.</p> <p>De vuxna ser till att barnen har tillgång till material och kan även lära ut tekniker för att använda dessa och olika verktyg. Vuxna ansvarar även för att eventuella risker hålls på en acceptabel nivå.</p>
<b>Exempel på styrka</b>			
<p>Kräver vanligtvis inga stora resurser. (Systematiska observationsstudier kan dock vara mycket tidskrävande).</p>	<p>Den här typen av projekt kan genomföras på många olika sätt. Det finns gott om exempel på upplägg från hela världen att inspireras av.</p>	<p>Barn har möjligheter att påverka platsers utveckling "på riktigt".</p> <p>Medskapandeprocesser bidrar ofta med flera olika värden, men de flesta är "mjuka" och inte alltid synliga som ett fysiskt resultat.</p>	<p>Det finns en naturlig kontinuitet i skapande aktiviteter.</p> <p>Många av utmaningarna kopplat till att driva medskapande i projektform försvinner när det finns en permanent plats och långsiktig bemanning.</p>
<b>Exempel på svaghet</b>			
<p>Upplägget på konsultationen har stor påverkan på vilka svar som erhålls. För att kunna göra en rättvis tolkning av svaren krävs ofta att den som intervjuar har relevanta bakgrundskunskaper (till exempel att de känner barnen, att de är väl inlästa på de sakfrågor som dialogen handlar om eller att de har god erfarenhet av olika metoder för dialog).</p>	<p>Det finns en risk att barnens deltagande blir symboliskt och att det är ambitionen att involvera barn som är huvudpoängen (inte vad de påverkar i realiteten).</p>	<p>Projektet pågår under en längre tidsperiod och kräver mycket arbetstid för inblandade vuxna.</p> <p>De öppna processerna kan upplevas som utmanande för vuxna och det kan också finnas målkonflikter jämfört med vanliga rutiner för planering, anläggning och förvaltning för de strukturer som barn är med och skapar.</p>	<p>Kräver kontinuitet i bemanning. Vilka vuxna som bemannar har stor betydelse (i Storbritannien har de ofta särskild utbildning som playworker).</p>

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har ambitionen varit att genomföra projekt där barn är medskapare och delaktiga i beslut som fattas. I praktiken har inte barn varit medskapare av *alla* strukturer som byggts och inte heller involverade i *alla* beslut som fattats som rört gestaltning och byggnation av den nya miljön. Flera av projekten har innehållit inslag från alla fyra upplägg som beskrivits i exemplen ovan. Gränsen mellan delaktighetsprojekt och medskapandeprojekt är inte heller alltid så tydlig. Tre aspekter som skapar skillnader är dock: i vilken utsträckning vuxna är villiga att släppa på kontrollen över processen och den aktuella platsen; hur viktigt det är att det som skapas är hållbart över tid; samt vilka resurser som finns tillgängliga.

Om det är permanenta strukturer som ska skapas där det finns behov av en specifik design eller hög kvalitet och hållbarhet i konstruktioner, så minskar i regel utrymmet för barnens medverkan. Avancerade strukturer kan ställa höga krav på tekniskt kunnande eller användning av maskiner eller arbetsmetoder som ligger bortom barnens kompetens. Därför är det i praktiken enklast att genomföra medskapandeprojekt om det är relativt enkla strukturer som ska skapas, eller att resultatet är temporärt där det finns en acceptans för en kortare livslängd. Barn kan såklart involveras i byggande av avancerade strukturer också, men det ställer högre krav på att de får lära sig att använda relevanta material och tekniker, att det finns gott om tid samt att det finns ett samarbete med andra aktörer som kompletterar med annan nödvändig kunskap och kompetens.

Om syftet däremot är att ge bättre förutsättningar för barns kreativa lek så tror vi att det finns stora värden med att satsa på den fjärde kategorin – permanenta platser som är bemannade och hela tiden öppna för förändring och barns skapande. Med en sådan plats behöver arbetet inte organiseras i projektform vilket underlättar för en kontinuitet. Olika initiativ kan avlösa varandra, och de vuxna som bemannar platser kan stötta barnens skapande på många olika sätt. På den typen av platser utgörs den huvudsakliga resursen av arbetstid för ansvariga vuxna medan



material som används ofta kan vara billiga eller rent av gratis. I traditionella lekplatser är inköp av lekredskap och kostnader för konsulter och entreprenörer som planerar och bygger platserna istället en stor kostnadspost. För påkostade platser med höga anläggningskostnader och där produkterna har en livslängd på 10–15 år borde det därmed vara relevant att ställa frågan om bemanning av en föränderlig lekmiljö kanske är ett mer attraktivt alternativ. Vad som är bäst val beror såklart på vad syftet med platsen är och vilka värden eller resultat som är viktigast utifrån det. För förskole- och skolgårdar där barns välbefinnande, lärande och utveckling står i fokus är det rimligt att föränderlighet och goda förutsättningar för kreativitet har hög prioritet.

### Som man frågar får man svar

I Vinnovaprojektet *Den lekfulla staden* har Örebro universitet genomfört en studie av barns användning av skolgårdar och ”förlängda skolgårdar” (det vill säga parkmark som gränsar till skolgårdar och som utvecklats för att fungera som komplement till dessa). Elever på tre skolor observerades under ett års tid och i slutet genomfördes intervjuer med elever och personal. En viktig lärdom från studien var att den information som många av barnen gav i intervjuerna ofta var begränsad på olika sätt. De lyfte till exempel främst aspekter som kan vara kopplade till ”här och nu”. De pratade mest om platser som de för tillfället (senaste veckan) använde mest men kunde komplettera och nyansera sina synpunkter när personen som intervjuade frågade om platser som barnen hade observerats använda under andra perioder, till exempel under andra årtider. Eftersom forskaren som intervjuade barnen delvis hade lärt känna dem och hade observerat deras lek och aktiviteter under en lång period blev en mer fördjupad diskussion möjlig. Det är en viktig påminnelse om att de svar som kan fås vid en eller ett par intervju- eller dialogtillfällen sällan ger ”hela bilden”. Det finns en risk med att sådana spontana synpunkter missförstås eller övertolkas.

**Pontus kommenterar som man frågar får man svar**

”Jag tycker att det är viktigt att vara medveten om att de upplägg vi väljer för dialogen med barn hela tiden påverkar vilka svar vi får. Ger vi barnen lera, pinnar och limpistoler och ber dem bygga prototyper till en lekplats på en timme så kommer deras visioner att begränsas av materialen de fått, tidsramen samt hur vi formulerar uppgiften som de ska jobba med. Om vi hade gett en landskapsarkitekt pinnar och limpistoler och bett hen gestalta en lekplats på en timme är det inte säkert att den personen blivit så nöjd med sitt resultat. Vanligtvis när en arkitekt eller konstnär ska gestalta något så har hen mycket bättre förutsättningar utifrån utbildning, kunskap, träning och tillgång till digitala och fysiska verktyg, material, tid, pengar och så vidare. Det är oerhört viktigt att vi försöker ge barnen de bästa möjliga förutsättningarna för att verkligen uttrycka sin vision.”





**Mimmi om bygglek som sommarprojekt**

”Några somrar har vi haft tillfälliga bygglekar på olika platser i Örebro. Då har vi anställt konstnärer, konstpedagoger eller landskapsarkitekter, ordnat med en container och diverse material och skapat en plats för barns kreativa lek. Allt som skapats har varit temporärt, men efter några veckor när platsen så att säga har ”mognat” har det blivit väldigt spännande och härliga miljöer. Jag tycker egentligen att bemannade platser för kreativ lek skulle vara en självklar pusselbit i vårt lekplatsutbud, men det kräver såklart en annan typ av planering och organisering än vanliga lekplatser. Med rätt bemanning kan det bli helt magiska platser, och platser som erbjuder lekvärden som vi inte lyckas erbjuda på något annat sätt.”

**Anna Maria om att släppa kontrollen i konstnärliga processer**

”Att släppa på kontrollen över den konstnärliga processen tänker jag är viktigt för att kunna skapa lekfulla och kreativa platser. En sådan designprocess utmanar traditionella arbetsmetoder i både skissprocess och byggprocess, men genom att utforska platser i ett tidigt skede med hjälp av konst och lek kan vi skapa utrymme för barnen att påverka. Jag tror att vi skapar en mer dynamisk stadsutveckling genom att involvera barn och ge dem tillit och makt i stadsrummet.”





## Kapitel 4 – Roller, personer & målkonflikter

Det här kapitlet inleds med en översiktlig introduktion till deltagarna i en medskapandeprocess och deras respektive roll och ansvar. Vi tittar sen lite närmare på kraven på processledaren respektive beställaren och vad som kan vara nya eller utmanande arbetsuppgifter. Kapitlet avslutas med en diskussion om gestaltning av lekmiljöer, målkonflikter mellan ett barn- och ett vuxenperspektiv, samt ett försök att beskriva vad vi kallar ”lekens estetik”.

## Deltagare och ansvarsområden

*Den barnkonventionella lekplatsen* utgår vi från en fysisk plats, och målsättningen har handlat om att utveckla platsens fysiska kvaliteter. Men det viktigaste i projekten har alltid varit de personer som deltar, och dessa personers upplevelser och relationer.

I alla medskapandeprojekt som vi har genomfört har ett förhållandevis stort antal personer varit involverade, vilket gjort projekten komplexa.

Att skapa en översikt över vilka personer som deltar och berörs av projektet är ofta en bra startpunkt. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi i regel haft fyra olika kategorier av aktiva deltagare. Dessa har alla viktiga roller och behöver vara engagerade i projektet:

- **Barnen som deltar i medskapandeprocessen** – I flera projekt har barngruppen bestått av en skolklass, men det kan också vara barn som går på fritids på en viss skola, en fritidsgård, som tillhör en förening eller som helt enkelt bor i området som projektet genomförs i.
- **Processledaren för medskapandeprojektet** – I *Den barnkonventionella lekplatsen* har det varit en eller flera konstnärer.
- **Vuxna som ansvarar för barnen** – De har ofta varit pedagoger, fritidsledare eller andra kontaktpersoner i de verksamheter som är samarbetspartners, eller alternativt föräldrar.
- **Ansvariga för den plats som ska utvecklas** – Dessa har varit beställare av medskapandeprojekten och ansvariga för förvaltning av den aktuella platsen. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har det varit tjänstemän på parkenheter och fastighetsbolag.

I berörda verksamheter finns det dock även ett större antal personer som berörs av projektet. Chefer, kollegor, andra medarbetare, föräldrar och andra barn. Eftersom vi jobbat med lekmiljöer i parker och bostadsgårdar så berörs också grannar

och andra boende i området. De kan vara mer eller mindre involverade i medskapandeprocessen men alla har ändå sin subjektiva uppfattning om projektet och kan ha både positiva och negativa synpunkter på upplägg, resultat och effekter. Även bland de aktiva deltagarna i projektet kommer inte samtliga barn och vuxna vara delaktiga i samtliga moment, vilket också gör att alla utvecklar sin egen, personliga bild av processen.

Personerna som är involverade i projekten har alla olika ansvarsområden och därmed olika intressen och motivationsfaktorer. Att vara medveten om dessa är viktigt både för att kunna lägga upp en process för att alla berörda ska känna att den är meningsfull och bidrar till olika mål, men också för att dessa olika infallsvinklar innebär att det kan finnas målkonflikter som kan behöva hanteras.



I tabellen på nästa sida listas några viktiga roller och ansvarsområden för de viktigaste aktörerna. Bredden på den kompetens som behövs tydliggör att medskapandeprojekt alltid behöver vara samarbetsprojekt och att det är omöjligt för en enskild person att ha all den kunskap som krävs för ett lyckat resultat.

## Roll

## Ansvar och intressen

## Kompetenser

### Beställarorganisation

Initiativtagare och övergripande ansvarig.  
Ansvar för uppstartsfas med bemanning, projektplanering och förankring.  
Stöd till processledare under processen.  
Ansvar för beslut om genomförande.  
Projektledare för genomförande för det som inte byggs med barnen.

Uppfylla den egna organisationens mål som till exempel att utveckla platser för olika syften.  
Uppfylla lagkrav som berör den aktuella platsen, som t.ex. att begränsa risk för olycksfall.  
Budgetansvar för projektets genomförande.  
Driftansvar för det som skapas inom projektet.

Kompetens för gestaltning av lekmiljöer och förståelse för lekvärde.  
Projektledning för byggnation av lekmiljöer.  
Erfarenhet från flexibla planerings- och byggprocesser.  
Kompetens för balanserade riskbedömningar.

### Processledare

Ledare för medskapande-processen tillsammans med barnen.  
Delta i beslut om genomförande.  
Ansvar för genomförande som görs tillsammans med barngruppen utifrån överenskomme med beställare.

Engagera barngruppen i processen och genomföra processen från start till mål.  
Förankring och synkning av processen med såväl pedagogisk verksamhet som beställarorganisation.  
Vara barnens representant i beslut som tas i sammanhang där barnen inte är med.

Kompetens för att leda kreativa och deltagarbaserade processer.  
Kompetens för gestaltning av lekmiljöer.  
God kommunikationsförmåga (både med barn och vuxna) samt lyhördhet.

### Deltagande barn

Aktiva deltagare i medskapandeprocessen.

Ta ansvar för sin egen medverkan i processen.  
Delta i något som känns meningsfullt.  
Vara med och bestämma.  
Ha kul.

Lokalkännedom om den aktuella platsen.  
Egen kunskap om behov, lekvärde, risk m.m.  
Egen kreativitet.

### Pedagogisk verksamhet

Rektor: beslut om att verksamheten ska delta.  
Pedagoger: kontaktperson och stöd till processledaren i praktiska frågor.

Ansvarig för barnen i verksamheten.  
Uppfylla läroplaner.  
Attraktiv skola.

Goda relationer till barnen.  
Bidra till engagemang för processen.  
Lokalkännedom.  
Förståelse för lek- och pedagogiska värden.

## Krav och utmaningar för processledaren

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi upplevt att medskapandeprojekten har ställt höga krav på konstnärerna som varit processledare. Ett alternativt sätt att beskriva kraven på processledaren är att det består av tre grunddelar:

- Att utveckla relationerna med barnen och samarbeta med dem genom processen. Att hela tiden vara närvarande och inlyssnande. Den här kommunikationen med barnen är inte nödvändigtvis av pedagogisk karaktär som kräver en viss utbildning – men det är inte heller en förmåga som alla bara ”har”.
- Att skapa förutsättningar för den konstnärliga eller kreativa processen. Ur det här perspektivet är rollen mer att vara ledare och lotsa gruppen genom processen, från start till mål. Eftersom det är många inblandade är det en balansakt mellan att styra lagom mycket (så att ett resultat kan nås) samt att vara så pass flexibel och öppen att idéer som kommer fram under processens gång kan tas tillvara och utvecklas.
- Att synka in medskapandeprojektet i de verksamheter som projektet ingår i ur ett större perspektiv. Det handlar vanligtvis både om att docka in i en pedagogisk verksamhet som barngruppen tillhör men också att synka med en större anläggningsprocess som beställar- eller förvaltningsorganisationen ansvarar för.

Beroende på personlighet, bakgrund och erfarenhet så kan de olika ingående uppgifterna uppfattas som olika svåra. De uppgifter eller ansvarsområden som är nya för en person är av naturliga skäl svårast. För konstnärer kan det handla om att anpassa arbetssätt och upplägget för processen för att synka den med en pedagogisk verksamhet och beställarorganisation som ingår i arbetet. Kraven på att förankra arbetet och att ”docka in” i de andra verksamheterna innebär en lägre grad av

självständighet än vad som kanske är vanligt inom konstnärligt arbete. Det ställer också krav på kontinuerlig rapportering om vad som gjorts och vad som planeras att göras. Samarbete är en nyckelfråga och det är viktigt att processledaren har god kommunikationsförmåga. Han eller hon behöver helt enkelt vara en *teamplayer*.

En annan utmaning för processledaren handlar om att balansera enskilda barns idéer och skapande mot det gemensamma målet för hela gruppen. Att skapa förutsättningar för att ett visst barn ska kunna göra avtryck eller skapa en detalj i en miljö är kanske inte så svårt, men att lotsa en hel grupp genom den kreativa processen är mer krävande. Det handlar ju även om en demokratisk process där det är önskvärt att deltagarna både känner att deras deltagande varit meningsfullt, men också att de förstår sin roll i en större samverkansprocess.

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har gestaltning av lekmiljöer stått i fokus, och det är inte heller ett kompetensområde som så många har utbildning inom eller praktisk erfarenhet av. Dessa gestaltungsfrågor handlar inte bara om estetik och förståelse för lekvärde, utan även om en hel del tekniska och juridiska frågor som är kopplade till anläggning av lekmiljöer. Det är lätt att underskatta vilken kunskap och kompetens som krävs för att bygga en rik lekmiljö. Det övergripande ansvaret för dessa arbetsuppgifter ligger på beställaren, men processledaren behöver ändå ha förståelse för ingående frågor för att kunna delta i planeringen på ett bra sätt.

## Krav och utmaningar för beställaren

Gestaltning av lekmiljöer är inte heller en kompetens som nödvändigtvis finns hos tjänstemän i organisationer som förvaltar lekplatser. Att planera för, bygga och drifta vanliga lekplatser som domineras av platta ytor och lekredskap är det som många är vana vid. Att utveckla rikare lekmiljöer med mer avancerad topografi, vatteninslag, naturliknande planteringar, lösa material, platsbyggda strukturer och andra icke-standardiserade

ingredienser är däremot något som färre personer har erfarenhet av. Arbetssätt och rutiner är ofta mer anpassade för att hantera endimensionella lekplatser, snarare än att säkerställa att lekmiljöer har höga lekvärden.

Överlag kan det vara en utmaning för en förvaltningsorganisation att hantera den öppenhet som är en grundförutsättning för medskapandeprojekt tillsammans med barn. I kapitlet om processer finns en beskrivning av Örebros parkenhets omställning till mer flexibla planerings- och anläggningsprocesser. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi sett detta som en nyckelfråga för att kunna jobba med medskapandeprojekt tillsammans med barn.

En annan utmaning för förvaltningsorganisationen är att anpassa driften av lekplatser utifrån ett barnperspektiv. Det här kan nog betraktas som en ganska outvecklad fråga i Sverige. Det är vanligt med en drift som är inriktad på städning, säkerhetsbesiktningar, reparation och utbyte av trasiga lekredskap och beskärning av vegetation. Det är betydligt ovanligare med en drift som istället är inriktad på att öka lekvärdena genom att tillhandhålla och hantera lösa material, att underhålla temporära strukturer som barn varit med och skapat, samt att jobba med balanserade riskbedömningar där både värden och risker hanteras. Ibland har driften blivit lite av ett självändamål där enkelhet, kostnadseffektivitet och arbetsmiljöfrågor för anställd personal prioriteras högre än att lekmiljön uppfyller sitt syfte och barnens behov.

Ytterligare en nyckelfråga och utmaning för beställarorganisationen är hantering av risk och säkerhet. Riskbedömning av de strukturer som skapats tillsammans med barn har varit aktuella i alla olika delprojekt i *Den barnkonventionella lekplatsen*. Här har det krävts en kunskaphöjning hos såväl förvaltare som processledare. Tydliga hinder är vanligtvis rädsla för att en olycka skulle kunna inträffa, bristande kunskap om standarden för lekredskap och hur den är tänkt att användas, samt förståelse för styrkor och svagheter med den svenska praxis som växt fram för hantering av säkerhet på lekplatser under 2000-talet för hur standarden för lekredskap brukar tillämpas. Under åren som

Den barnkonventionella lekplatsen pågått har Örebro kommuns parkenhet lagt mycket tid på att söka information och kunskap från forskning samt praktik i andra länder. I samarbete med flera andra kommuner i Sverige har de sammanställt en kunskapsöversikt om risk och riskbedömning i barns lekmiljöer, och Örebro parkenhet har formulerat nya rutiner för balanserade riskbedömningar. Riskbedömningar i barns lekmiljöer är en mycket komplex fråga och av utrymmesskäl beskrivs den inte i det här dokumentet. De kompletterande översikts- och rutin-dokumenterna om balanserade riskbedömningar som sammanställts i Örebro kommun kan dock vara viktiga att ta del av för andra aktörer som vill arbeta med medskapande tillsammans med barn.

### Målkonflikter i gestaltning av lekmiljöer

I förra avsnittet nämndes att det inte är självklart med kompetens för att gestalta lekmiljöer, även hos tjänstemän som ansvarar för planering och förvaltning av lekplatser. Förståelse för lek och lekvärde ingår inte nödvändigtvis i deras utbildning och det är därför inte självklart att de kan svara på frågor som: *Vad är lek?*; *Varför är lek viktigt för barns utveckling?*; *Vad kännetecknar bra lekmiljöer?*; *Vad kännetecknar platser som **inte** är särskilt bra lekmiljöer?* Sådana frågor sätter fingret på att gestaltning av lekmiljöer inte bara handlar om att lyssna in barnens perspektiv. Den måste också utgå från ett tydligt barnperspektiv och kunskap om lek.

För den som verkligen sökt svar på frågorna ovan är det tydligt att det finns flera grundläggande målkonflikter mellan vuxnas och barns önskemål och behov när det gäller lekplatser. Ur ett vuxenperspektiv är behovet av *kontroll* viktigt. Vuxna uppskattar till exempel när arbetsuppgifter är tydliga och enkla. Överblick, tydliga rutiner, ordning och reda, samt förutsägbarhet är viktiga värden för många. Vuxna uppskattar dessutom ofta prydliga lekplatser som är ”snygga”, och de värdesätter ofta platsens utseende högre än lekvärdet. De som ansvarar för lekplatserna vill även känna sig trygga i det ansvaret. Det gäller inte minst frågan



om säkerhet där behovet av att ha kontroll på läget och känna att det inte finns någon risk att ansvarig förvaltare ska kunna ställas till svars vid ett eventuellt olycksfall är mycket viktigt.

Det här vuxna kontrollbehovet står i konflikt med barns behov av *frihet* i leken. Barn behöver rika och stimulerande lekmiljöer. De uppskattar platser som är spännande, intressanta och utmanande. Bra lekmiljöer är sådana som barn kan påverka – platser som bäddar för interaktion. De är alltså flexibla och föränderliga. Utifrån den här förståelsen är det tydligt att vuxna behöver öva sig på att medvetet släppa lite på sin kontroll om syftet att skapa bra och utvecklande lekmiljöer ska uppnås.

Det betyder dock inte att vuxna kan lämna över ansvaret för att utveckla lekmiljöer till barnen. Barn har i regel ingen erfarenhet av att gestalta eller anlägga lekmiljöer och deras perspektiv på vilka kvaliteter som är viktiga utgår ofta från det som de själva har upplevt. De saknar utbildning i till exempel landskapsarkitektur, utvecklingspsykologi, eller anläggningstekniska frågor. Metoder för att involvera barn i gestaltning av lekmiljöer handlar om att ta hänsyn till båda dessa grundförutsättningar.



Dels att inblandade vuxna behöver vara medvetna om målkonflikter mellan ett barn- och ett vuxenperspektiv och aktivt sträva efter att ta hänsyn till barns synpunkter och behov. Och dels att säkerställa att gestaltningen utgår från kunskap om lek och lekvärde och att rätt kompetens kommer in i anläggningsprocessen. Det handlar därmed både om att lyssna till barnens perspektiv och skapa förutsättningar för barns medverkan, men också om att grunda beslut i ett välinformerat barnperspektiv.

Kanske tydliggörs de här behoven genom att likna en lekplats med ett bostadshus. Husarkitekten kan inte vara osäker på hur husets grund och bärande väggar ska utformas. Hen behöver också ha koll på önskvärt syfte och funktion för just det här huset och vad det innebär för behoven av till exempel storleken på köket, antalet sovrum, om en öppen planlösning är lämplig och så vidare. Däremot så är det personerna som flyttar in i huset som gör det till ett hem. Hur huset har byggts skapar grundförutsättningar, men genom att möblera, sätta upp tavlor och andra personliga saker så kan det bli hemtrevligt. Gestaltning av lekmiljöer handlar på så sätt mycket om att skapa förutsättningar för barnens egen gestaltning i leken. Det handlar om att skapa utrymme för *barnens estetik* (det vill säga möjligheter för barn att utforma och smycka en lekmiljö) men också om att utgå från en förståelse för lekens estetik.

### Lekens estetik

Att skapa intressanta och stimulerande lekmiljöer är annorlunda än många andra designuppdrag. Uppgiften är att bjuda in till lek utan att styra den. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi diskuterat något som vi kallar lekens estetik. Med det menar vi uttryck i en miljö som på olika sätt bjuder in till lek eller skapar förutsättningar för lek. Ett exempel är att en lekmiljö känns välkomnande och lockande. Att den väcker nyfikenhet och intresse för att utforska och hitta på. En central fråga är hur en plats upplevs och uppfattas av barn och vad som gör den attraktiv för lek.



Här är ett försök att beskriva lekens estetik. Förslag på viktiga aspekter är grupperade under tre huvudrubriker: *frihetskänsla*, *lekmiljön som lekkamrat*, samt *katalysatorer för lek*. För grupperingen har vi inspirerats av de tre grundläggande mänskliga motivationsfaktorerna *självbestämmande (autonomy)*, *känsla av gemenskap* eller *sammanhang (connectedness)* och *känsla av egen kompetens och förmåga (competence)*.

### Frihetskänsla – lov att leka

Känslan av frihet är ett av lekens kärnvärden. Bra lekmiljöer är platser som stimulerar till fri lek som initieras och styrs av barnen själva. De ger ”lov att leka”.

- **Tillåtande och icke-perfekt** – En tillåtande atmosfär och stämning på platsen gör att det känns OK att hitta på lite vad man vill. Du behöver inte använda platsen på ”rätt sätt”. Eget skapande leder inte till en upplevelse av att du stökat till eller förstört.
- **Mångfunktionell och föränderlig** – Platsen och olika strukturer är flexibla vilket gör att de går att använda på många olika sätt, vilket skapar utrymme för fantasin. Du kan välja själv vad du ska leka på platsen. Platsen är öppen för förändring.
- **Lekspår** – Spår efter andra barns lek. Det kan handla om kvarlämnade leksaker, kojbyggen, utsmyckningar som barn skapat. Spåren visar att det är en plats som är till för lek eller att det är OK att leka där.

### Lekmiljön som lekkamrat – att ”connecta” och ”bonda”

Lek innebär i regel en interaktion med miljön. Bra lekmiljöer bäddar för en positiv platsanknytning där ett band skapas till platsen på samma sätt som en kontakt och ett samspel etableras med en lekkamrat inom ramen för en lek.

- **Ägandeskap och tillhörighet** – Platser som går att påverka är en av de viktigaste kvaliteterna som bidrar till en känsla

av samhörighet med platsen. Känslan av att det här är ”min” plats (åtminstone i stunden) är mycket positiv.

- **Trygghet** – Att en plats känns mysig eller trygg är också en viktig förutsättning för många barn att de ska vilja leka där. När du känner dig ”som hemma” kan du slappna av.
- **Autentisk** – Precis som med människor så uppskattar vi känslan av äkthet och ett personligt uttryck hos olika platser. Det kan handla om karaktärsfulla inslag i miljön eller att platsen har någon form av identitet. Det måste inte vara spektakulära saker utan kan handla om ett knotigt gammalt träd, en ovanligt formad sten eller en skulptur av ett djur.



## Katalysatorer för lek

En katalysator sätter i gång en process. Lek innebär så gott som alltid en interaktion med miljön och katalysatorer för lek fungerar som lekinvitationer. De tänder en ”lekgnista” men de styr inte hur leken organiseras eller utvecklas.

- **Intresseväckande** – Att miljön väcker nyfikenhet. Ett exempel kan vara oväntade detaljer som bryter av mot sin omgivning. En rik naturmiljö är ofta intressant för yngre barn.
- **Fantasieggande** – Detaljer som triggar i gång fantasin.
- **Spännande och fascinerade** – Det kan handla om att locka till utforskande eller inspirera till fantasifula äventyr. Mystiska och magiska platser kan ha en särskild lockelse, liksom platser som andas ”det förbjudna”. Övergivna och förfallna platser kan till exempel upplevas som spännande och intressanta.
- **Utmanande** – Ett annat kärnvärde i en lek miljö är att miljön erbjuder någon form av utmaning som ger dig lust att testa.
- **Sinnlig** – Miljöer som erbjuder rika sinnesupplevelser är också attraktiva för lek. Vatten, is, fin sand, geggig lera, mjuka videkissar, intressant formade växter med mera lockar till sensomotoriskt utforskande.
- **Skaparglädje** – Lösa material är en annan grundförutsättning för olika former av fantasi- och kreativa lekar. Det kan handla om leksaker men naturmaterial är ofta de mest tacksamma eftersom de kan finnas i stor mängd och är okodade. Pinnar är typexempel på sådana föremål som lånar sig bra till barns egna fantasi.
- **Rumslighet och skala** – Många rumsliga strukturer har en naturlig dragningskraft. Grottor och småutrymmen att krypa in i, tunnlar, sluttande plan, utsiktsplatser, mellanrum att hoppa över, hål att kika genom och så vidare. Att barn är mindre än vuxna tar vi ofta hänsyn till när vi bygger en lekstuga, men vi glömmer lätt bort skalan när vi anlägger själva landskapet.

Motsatsen till en plats med lekfull estetik är en plats som är:

- **Tillrättalagd**
- **Opersonlig**
- **Tråkig** – Miljön är oinspirerande och utmaningsnivån är kanske låg eller passar bara en begränsad målgrupp.
- **Statisk** – Det finns inga lösa material. Miljön går inte att förändra.
- **Styrande eller överdesignad** – Designen av ett föremål eller hela miljön styr hur den ska användas. Platsen lämnar inget åt fantasin.

Många traditionella lekplatser karakteriseras av flera av dessa anti-värden. När sådana lekplatser byggs ligger ofta fokus på att välja standardiserade lekredskap. Problemet är dock sällan lekredskapen i sig (även om många lekredskap kan anses ha en ganska tråkig ”massproducerad” design). Problemet är ofta avsaknad av en gestaltning som skapar en attraktiv *lek miljö*. Det finns många fantastiskt bra lekredskap som tillför höga lekvärden om de integreras i en rik miljö.

Det som står med här är vårt försök att sätta ord på vad som kan menas med lekens estetik. Men det är en frågeställning som förtjänar mycket mer uppmärksamhet, reflektion och idéutveckling. Om vi blir bättre på att tänka och resonera runt lekens estetik kan vi också bli bättre på att skapa spännande lek miljöer med höga lekvärden.

**Jelena om  
lekvärdena i  
en jordhög**

”I Älvestaprojektet hade entreprenören lastat av en stor hög med jord i utkanten av platsen efter ett markarbete. Jordhögen fungerade som en magnet för barnen. De sprang upp, klättrade, hoppade och rullade nerför. För mig visade deras lek på många olika saker. Deras behov av att klättra, att det är spännande med ett material



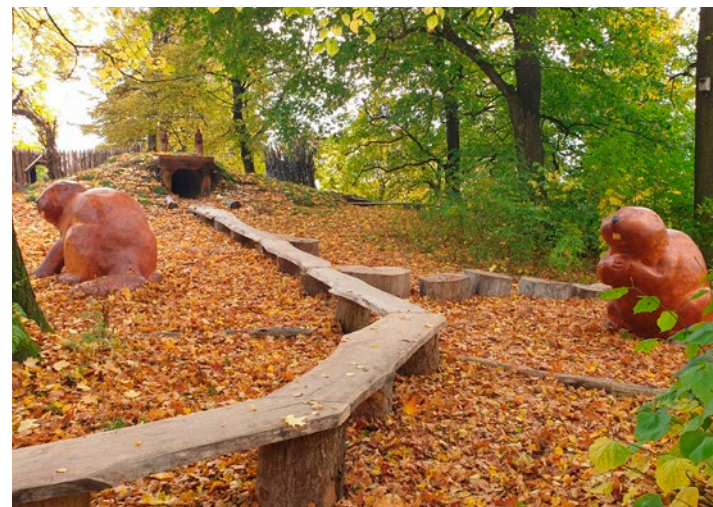
som är mjukt och följsamt, att de kunde hoppa i det utan att slå sig och att de kunde bygga med det. Vi funderade på om högen kunde vara kvar och bli en del av lekplatsen, men att jordhögen skulle ligga kvar permanent var inte ett realistiskt alternativ för kommunen. Slutresultatet fick bli en sandhög som ingick i en balansbana istället. Jag tycker att det visade på en intressant målkonflikt. Ur ett vuxenperspektiv var jordhögen ett problem, men för barnen var den ett fantastiskt lekredskap som framför allt lågstadieläverna älskade.”





Ovan syns två traditionella lekplatser i Örebro. De saknar egentligen en gestaltning – lekredskap har valts och placerats ut, och lekens estetik är inte särskilt framträdande i de här platserna. Lekredskapen är inte dåliga i sig, men de är det enda platsen erbjuder och det finns egentligen ingen *miljö* att leka i.

På senare år har Örebro kommuns parkenhet haft som målsättning att gå från *lekplats till lekmiljö* och att skapa *tillåtande miljöer* som erbjuder flera olika lekvärden. Element som triggat igång fantasin och välkomnar barn att utforska och hitta på är värdefulla.





# Kapitel 5 – Processer



I det här kapitlet tittar vi närmare på processer. Först beskrivs viktiga ingredienser i den övergripande processen för våra medskapandeprojekt inom *Den barnkonventionella lekplatsen*. Och sen diskuteras hur medskapandeprocessen tillsammans med barn kan dockas in i en mer traditionell planerings- och byggprocess i en kommunal förvaltning, eller snarare hur vanliga byggprocesser kan behöva göras annorlunda för att kunna kombineras med barns medskapande.

## Överblick av medskapandeprocessen

Alla projekt som har genomförts har blivit olika beroende på vilken plats som projektet kretsat runt, vilket sammanhang som projektet ingått i, vilken kompetens och erfarenhet som de vuxna som ansvarat för projektet har haft, och framför allt vilka barn som deltagit i projektet – hur gamla de varit, vad de har haft för intressen och personligheter. Vi tror inte att det finns något enskilt recept eller arbetssätt som fungerar lika bra i alla lägen. Tvärtom tror vi att en strävan efter att genomföra medskapandeprojekt tillsammans med barn utifrån ett en fix-och-färdig metod riskerar att leda fel. De vuxna som ansvarar för processen behöver alltid känna av vad som fungerar bra eller inte i en viss barngrupp eller vid ett specifikt tillfälle och anpassa upplägg utifrån det. Det finns därför ingen ”one-size-fits-all”-lösning.

Processen för de medskapandeprojekt som genomförts inom *Den barnkonventionella lekplatsen* kan beskrivas som att den handlar om sex faser:

- **Upstart med involverade vuxna** – syfte, mål och övergripande planering.
- **Upstart med involverade barn** – skapa intresse, lära känna varandra och släppa loss kreativiteten.
- **Utforska** – lära känna platsen, undersöka behov och inspireras.
- **Testa** – experimentera, prototypa, gestalta och planera.
- **Genomföra** – bestämma sig och realisera ett fysiskt resultat.
- **Avsluta** – reflektera, fira och berätta.

Här står faserna i en viss ordning, men i verkligheten går det sällan att dela upp projektet så tydligt. Tvärtom så brukar de olika momenten gå in i varandra, och en viss workshop kan innehålla ingredienser från flera faser samtidigt. I våra projekt har processen ofta planerats som en serie av olika träffar eller

workshops. Vi använde 10 workshops under ett halvår som riktmarke men alla våra projekt har blivit längre än så.

Det som presenteras här kan ses som en ram för processen. Genom att förtydliga viktiga funktioner och ansvarsområden på det här sättet hoppas vi ge en tydligare bild av vad den konstnärliga processen har inneburit i *Den barnkonventionella lekplatsen*. Men samtidigt är det en mer strukturerad bild än vad som alltid varit uppenbart i praktiken. Intuition och känsla är också viktiga ingredienser men mycket svårare att sätta ord på. Beskrivningarna illustreras med exempel från de olika projekten i Örebro och Kumla, men det handlar just om exempel – inte färdiga recept. Vilka upplägg som kan vara lämpliga att välja beror som sagt på vilka personer som är involverade i projektet, och det finns många olika aktiviteter som kan fungera bra för olika syften.



## Uppstart med vuxna

**D**en första fasen i processen handlar om att sätta en ram för projektet och att göra en grovplanering utifrån denna. En mycket viktig funktion för denna fas är att skapa realistiska förväntningar på projektet och lägga grunden för en förståelse och tillit till processen.

En vanlig utgångspunkt för ett medskapandeprojekt är att en beställare och ansvarig förvaltare har en idé om att en viss plats ska utvecklas. För att planera den utvecklingsinsatsen behöver ett antal olika grundfrågor tydliggöras, precis som i vilken projektplanering som helst.

### Syfte:

- Vad är syftet – vad vill vi åstadkomma med projektet?
- Vad har projektet för mål – vilken typ av resultat efterfrågas?

### Avgränsning:

- Vilken plats handlar det om?
- Vad är budgeten?
- Inom vilken tidsram ska olika moment genomföras?

### Bemanning:

- Vem eller vilka ska vara processledare för medskapandeprojektet med en barngrupp?
- Vilka barn ska involveras?
- Kommer barnen involveras i samarbete med en pedagogisk verksamhet? Vilka vuxna inom den verksamheten ska i så fall vara kontaktpersoner och samarbetspartners?
- Vilka personer ska involveras från beställarorganisationen?
- Vad ska olika samarbetspartners ha för roller i projektet?
- Vilka andra intressenter är rimliga att ta hänsyn till inom projektet?

## Övergripande planering

När bemanningen av projektet är klar kan en övergripande planering göras. Den behöver ske i samarbete mellan beställare, processledare och pedagogisk verksamhet (eller andra kontaktpersoner för utsedd barngrupp).

- Diskussion om syfte och mål.
- Ungefärligt upplägg för medskapandeprocessen.
- Tidsplan med ungefärligt antal träffar, lämpliga veckodagar, datum eller perioder för dessa.
- Vilka platser som kan användas för olika träffar inom projektet (inomhus och utomhus).
- Idéer om vilka material som kan bli tänkbara att arbeta med? (särskilda behov utifrån detta?)
- Tydliggörande av olika roller och ansvarsområden.
- Inbokning av särskilda milstolpar i projektet när avstämningar behöver göras (till exempel när beslut behöver fattas inför att gå vidare i projektet).
- Överenskommelse om kommunikationsvägar, ansvar för dokumentation och kommunikation med olika berörda parter och intressenter.
- Det formella ansvaret för barnen är viktigt att prata om, liksom eventuellt behov av olycksfallsförsäkringar.

### Ansvarsområden för beställare:

- Beställarorganisationen har ansvar för uppstartsfasen med involverade vuxna. Det är beställaren som behöver se till att alla ovanstående punkter genomförs och blir tillräckligt tydliga. Formella uppgifter som ingår är att anställa eller upphandla den eller de personer som ska vara processledare för medskapandeprojektet och skriva avtal för det, samt att dokumentera projektplaneringen.
- När projektet sedan är igång är det viktigt att beställaren

är delaktig i processen för att på så sätt få inblick i arbetet i barngruppen samt att kunna stötta processledaren när så behövs.

- Beställaren har även en mycket viktig roll i genomförandefasen både i planeringen för vad som ska skapas och ansvar för de moment i anläggningen som inte ska utföras av barngruppen. Beställaren behöver säkerställa hantering av formella krav som ansökan om marklov, upphandling, beställning av arbeten från bygglag och entreprenörer, projektledning för detta, beställning av andra material, riskbedömning med mera.
- Beställaren ansvarar också för planering av drift av det som skapas.

#### Ansvarsområden för kontaktpersoner (pedagoger eller andra personer):

- Boka in tider för olika workshops tillsammans med processledaren.
- Ansvara för att berörda barn känner till när olika aktiviteter ska ske så att de är förberedda.
- Bidra till en positiv stämning och engagemang för projektet bland kollegor och barn.
- Förankra med kollegor vad som genomförs i projektet.
- Hjälpa till med praktiska frågor som användning av lokaler, att påminna barn om lämpliga kläder, hjälpa till med fika med mera.
- Se till att blanketter för medgivande för att vara med på foton och dokumentation av projektet delas ut till vårdnadshavare.
- En tydlig framgångsfaktor är även att kontaktpersoner och andra vuxna i verksamheten deltar aktivt i olika aktiviteter tillsammans med barnen.

Ansvarsområden för processledaren står uppdelade för varje fas i de kommande avsnitten.

#### Jenny om planering som inte blev som hon tänkt

”I projektet i Baronbackarna hade vi lagt upp en slags plan för projektet, med vilka workshops som vi skulle genomföra i vilken ordning. Det kändes som att vi var mycket väl förberedda och att allt skulle gå på räls. Vi ville också jobba mer systematiskt jämfört med tidigare projekt där jag inte planerat lika långt i förväg. Men det blev inte alls som jag trodde. På de första träffarna i Baronbackarna ville barnen inte alls vara med på upplägg som jag föreslog. Det fick mig att inse att en tydlig och långsiktig planering (även om det fanns en öppenhet för förändring) har mer med vårt vuxenbehov av kontroll att göra. Efter några träffar kastade jag upplägget för att jobba mer intuitivt med gruppen, och då funkade det bättre. En liknande lärdom kom längre in i processen när vi började prata design och anläggning. Dom flesta barnen var mycket mer fokuserade på funktion och upplevelse än design. Att då släppa designperspektivet var befriande och vi kunde jobba mer fritt. Efter det här påverkade barnen mer.”





## Uppstart med barn

När ramen för projektet är satt, och de inblandade vuxna har kommit överens om den övergripande planeringen är det dags för uppstart med barngruppen. Även här är det viktigt att försöka skapa en förståelse och realistiska förväntningar på projektet (men det kan vara svårt beroende på vilka barn som är med, och den här förståelsen behöver då få växa fram långsamt under projektets gång).

En erfarenhet från många projekt är att det är viktigt att komma över en initial ”motståndströskel” för att delta i olika kreativa workshops. Det kan handla om rädsla för att göra bort sig inför andra, eller ovana att ta egna initiativ. I skolan är det vanligt att de vuxna bestämmer och styr mycket av verksamheten och att ett stort fokus ligger på att följa regler och instruktioner. I ett medskapandeprojekt blir sådana mönster ett hinder som behöver ställas på undantag inom ramen för den kreativa processen. En viktig roll för processledaren eller konstnären är därför att välja aktiviteter och workshops som bäddar för att minska de här mentala trösklarna och luckra upp vissa styrande normer.

### Att skapa ett tryggt rum och släppa loss kreativiteten

Att vara kreativ är alltid förknippat med en viss risk. Särskilt om du ska vara kreativ tillsammans med andra. Du ska skapa något, prestera. Och du kommer att bli bedömd för det, kanske kritiserad eller förlöjligad. Yngre barn är ofta mindre känsliga för att delta i kreativa aktiviteter, men ju äldre vi blir desto kymigare kan vi känna oss i en sådan situation.

Att delta i en kreativ process kan liknas med det som inom lekforskning kallas *riskfylld lek*. Med det menas lek där barn väljer att utmana sig själva i gränslandet för sin förmåga. Sådan lek är förknippad med spänning och en positiv upplevelse av tillfredsställelse, glädje eller stolthet för att ha lyckats bemästra något eller för att ha vågat testa (det vill säga att ha övervunnit sin egen osäkerhet). Viktiga förutsättningar är att utmaningen är självvald (ingen tvingar dig) och att risken är på en lagom

nivå (det känns pirrigt, men inte farligt).

En av de viktigaste uppgifterna för processledaren är att försöka se till att de kreativa utmaningarna är på ”lagom” nivå. Att de känns stimulerande och att risken för misslyckande är liten. Det är också viktigt att försöka skapa ett ”tryggt rum”, både ur fysisk, emotionell och social bemärkelse. Här finns det flera olika strategier att ta till.

### **Lekfull stämning**

Ett sätt är att försöka skapa en lekfull stämning i aktiviteten. Lekfullhet är förknippat med öppenhet för en ny situation, kravlöshet, nyfikenhet och kreativitet. Leken är ju också ”bara på lek” vilket gör att du har ett slags frikort. Vad du gör i leken påverkar inte verkligheten utanför leken, så du kan känna dig mer fri att ta ut svängarna, våga testa, utmana dig själv och ta risker. Allra bäst är det om aktiviteten är rolig. Forskningsstudier visar att barn presterar som bäst när de känner sig lekfulla. Koncentration, engagemang för uppgiften, problemlösningsförmåga och en rad andra kognitiva förmågor är då på topp.

### **Minska risken för känsla av misslyckande**

Ju högre krav på förmåga och erfarenhet för att kunna göra en uppgift, desto mer nervöst kan det kännas. Därför är det bra med övningar där det inte finns något tydligt rätt eller fel, eller där det inte är relevant att jämföra resultat med varandra. Aktiviteter där vem som helst kan lyckas och känna sig nöjd med resultatet är tacksamma.

### **Att bekräfta varandra och våga vara osäker**

I vissa grupper finns redan tydliga roller och hierarkier. Ju ”hårdare” stämning det är i barngruppen desto viktigare är det att försöka skapa en alternativ social miljö. En miljö där stämningen är mer avslappnad och bejakande, där vi försöker möta varandra med intresse och respekt så att alla kan våga ta plats. Attityder och förhållningssätt bland de vuxna som är med kan

spela en stor roll. Att vuxna deltar i aktiviteter och prövar saker som de känner sig osäkra kan ha en avväpnande effekt.

### **En tillåtande plats**

Den fysiska platsen och stämningen på denna har också stor betydelse. Att vara utomhus är ofta bra. Vi känner oss mer fria när vi är utomhus, vi är mer aktiva och använder hela kroppen och alla sinnen. I alla våra projekt har dock ett flertal workshops hållits inomhus och här har rummets karaktär spelat stor roll. En erfarenhet är att möbleringen inomhus kan ha stor påverkan på stämningen. En mer klassisk klassrumsmöblering där barnen sitter vid bänkar och processledaren står ”längst fram” kan göra att det är svårare att komma in i flow och få till en tillåtande stämning. Att sitta på golvet eller att ha en friare möblering kan vara mer gynnsamt och upplevas mer lekfullt.



### Viktiga funktioner i uppstarten med barnen och ansvarssområden för processledaren:

- Ge en bild av hur projektet kommer gå till.
- Skapa nyfikenhet och förväntan.
- Skapa en trygg stämning som bäddar för aktivt deltagande.
- Släppa loss kreativiteten.
- Öppna upp för nya tankar.

### Exempel på olika sätt att hantera uppstartsfasen från de olika projekten

**Jelena** ”Man vill ju helst att varje workshop ska kännas rolig och att barnen ska se fram emot våra träffar i projektet. Det har ju såklart varit olika från elev till elev vad de har tyckt om att göra, men rent generellt så tänker jag att det varit positivt med aktiviteter där det inte funnits några prestationskrav men där det vi gjort ändå har uppmärksammats och getts ett värde. Jag tycker att en lekfull stämning hjälper mycket för att det ska bli spontant och intressant. Att jobba i grupp tror jag kan ge en trygghet. Man får en gemensam identitet där du inte blir bedömd enskilt. Samtidigt kan samarbete i grupp ibland skapa friktion bland vissa som har svårt att komma överens. På de första träffarna besökte vi några lekmiljöer. Barnen visade mig vad de tyckte om och lekte samtidigt. Det var inte ett konstnärligt skapande men uppmuntrade lek och satte tonen för att barnen fick ta initiativ och att de visade mig och inte tvärtom.”



**Lars och  
Giovanna**

”På en tidig workshop målade vi på stora papper på golvet med långa penslar i klassrummet. Det är nästan ingen som har målat med penslar på långa skaft innan, så det sänker prestationströskeln lite. Det blir inte lika mycket fokus på vem som är bra på att måla, alla är liksom nybörjare. I starten var barnen försiktiga, men det blev roligt att måla tillsammans och det var kul för oss att se hur koncentrerade de blev efter ett tag.”

**Pontus**

”I början var det viktigt för mig att lära känna området och platsen som vi skulle jobba med. Jag frågade barnen vad som var deras favoritplatser, vad dom gör efter skolan, vad som finns i närområdet och försökte få dom att förstå att dom sitter på en massa kunskap som inte jag har. Att de sitter på expertkunskap som är viktig.

Ibland har jag bett dem visa mig till platser som kommit upp i någon diskussion, men vi har också suttit i en soffa och hängt och pratat.

För att främja en gruppkänsla och samarbete tycker jag att det är bra med material och tekniker där man behöver varandra för att det ska bli lyckat. Som att bygga stort till exempel, så att man måste hjälpas åt med att hålla, bära, spänna osv. När vi jobbar praktiskt försöker jag välja material och metoder där det inte redan finns en hierarkisk ordning bland barnen och där det inte finns uppenbar risk att misslyckas. När det gäller att måla och rita på papper så vet barnen från början hur bra de är på det i relation till sina kompisar – det är väldigt hämmande. I några workshops jobbade vi med pepparkakor och tårtor. Du kan skapa ganska mycket med tårtbotten, grädde, marsipan och specialbakade pepparkaksplattor



i många olika former. Efter tårtworkshopen sa en tjej i 8–9 års åldern: ”Det här var så himla roligt! Och det var första gången som jag fick göra en tårta!” Den lusten och glädjen betyder givetvis något när det kommer till engagemang som är väldigt viktigt och som givetvis åter speglas i resultatet. Det finns något väldigt bra i det oprecisa som det blir när man jobbar med tårta eller pepparkakshus. Skevheten och det operfekta gör att vi fokuserar på idén och visionen istället för på gestaltningen och hur det vi gör ser ut. Självklart finns det begränsningar också, så det måste ju kompletteras med andra workshops där man uttrycker sig på andra sätt och med andra tekniker och material.”

**Jenny** ”Ett sätt att släppa loss kreativiteten som jag har använt mig av är vikmålning. Det är en enkel teknik där man lägger, skvätter eller målar färg på ett papper, som man sedan viker på mitten. Man öppnar sedan teckningen och fram träder en målning som ibland kan se ut som något, eller bara vara vacker att se på. Man kan hålla upp dessa för varandra och fantisera om vad man ser och vad målningen kan föreställa. Det är viktigt med rikligt med färg och en fördel om papperna är vikta på förhand, för att skapa en wow!-känsla och flöde. Ju slarvigare man är med färgen, desto mer levande blir målningarna. Man kan vika flera gånger och fylla på mer färg, för att styra slutresultatet lite. Vi använde oss av denna teknik för att alla skulle få en känsla av att kunna skapa ”vackra” målningar, konst, och samtidig släppa loss och producera många, som i en fabrik. Detta leder till att man kommer in i en kreativ process

som öppnar upp för experimenterande och ny tankar och idéer.

Jag tycker det är viktigt att ”släppa loss kreativiteten workshops” också är en del av hela processen och använder mig av allt vi gör i kommande workshops, på olika sätt. I både Baronbackarna och Hjärstaskogen använde vi vikmålningar för att informera om projektet. Vi hade tryckt information om projektet på baksidan av papper vi använde för vikmålningar. När de torkat delade barnen ut de här pappren i brevlådor i deras hus, och till sina föräldrar. Vi använde dom också för att göra skyltar som sattes upp på platsen vi jobbade med.”



## Utforska

Utforskningsfasen handlar både om att undersöka aktuella förutsättningar och behov, samt att öppna upp för att tänka runt olika möjligheter och lösningar. I *Den barnkonventionella lekplatsen* har många olika sätt att utforska platserna använts, och det finns även ett flertal etablerade metoder för platsanalys som man kan använda sig av. Barnen har i regel någon form av uppfattning om platsen från början men att undersöka platsen med olika systematiska metoder kan ge nya perspektiv.

För att kunna utforska behoven utanför det vanliga behövs inspiration utifrån. Ett tacksamt sätt är att göra gemensamma utflykter till andra platser som kan ge nya idéer. Studiebesök kan även genomföras virtuellt genom att titta på bildspel inomhus.



### Viktiga funktioner i den utforskande fasen och ansvarsområden för processledaren:

- Leda analysen för att kartlägga platsens förutsättningar, olika gruppers behov, och olika önskingar.
- Föra in inspiration utifrån och ge nya perspektiv.
- Tolka vad barnen förmedlar och viktig information som kommer fram i processen.
- Dokumentera och sammanställa det underlag som tas fram.

### Exempel på olika sätt att hantera utforskningsfasen från de olika projekten

**Jelena** ”I Älvestaprojektet fanns en ambition att knyta an till platsens historia och stenindustrin som funnits i området. Vi besökte Stenarbetsmuseet där vi träffade äldre personer från hembygdsföreningen. Jag bjöd också in ett lokalt stenrestaureringsföretag så att vi fick prova på stenhuggeri med lokala stenhuggare. I projektet jobbade vi mycket med block av lättbetong som vi kunde få tag på som andrasortering från ett industriområde i närheten.

I en annan workshop testade vi att ”skulptera” på ett helt annat sätt – genom att gallra sly i ett igenvuxet skogsparti på platsen. Eleverna fick röda och gröna band och märkte ut vad vi vuxna skulle ta bort eller lämna kvar. Barnen skapade rumsligheter genom att ta bort istället för att bygga upp. De skapade gångar och kojor, hittade på olika fantasilekar. Det var ett enkelt men spännande upplägg och vi fick många olika idéer om vad vi ville ha för platser i lekmiljön och vilka känslor eller upplevelser av olika rum som vi gillade.”

**Pontus** ”Under en workshop undersökte vi platsen tillsammans med Naturskolan. Vi hade spadar och luppår och undersökte platsen väldigt grundligt. Att gå i närkontakt med en plats på det sättet tror jag hjälper för att få en relation till platsen. Det var också en bra erfarenhet för oss alla att förstå hur mycket liv det faktiskt redan fanns i parken och att det är något vi måste ta hänsyn till. Att vi hittade en igelkott blev förstås en bonus! Jag tror väldigt mycket på det tillvägagångssättet. Att utgå från det lilla och nära. Om man grävt i jorden på en plats får man en annan relation till den än om man bara sett platsen från ett ovanifrånperspektiv.

En annan aktivitet vi gjorde för att utforska platsen var att vi tillverkade små skyltar med olika smileygubbar på (glada, sura osv). Barnen fick i uppdrag att gå runt i parken och känna efter vad de tyckte om olika delar och placera ut skyltar som visade på deras olika upplevelser. Sen gick vi runt och pratade om varför vissa platser kändes bra och andra inte. Här sa barnen att de ville röja upp på platsen, bort med snår och buskar och mer öppna ytor för spring. Och att kompisgungan skulle bort: ”Så mycket plats för bara en gunga, här måste man kunna göra något bättre.”

**Jenny** ”I en workshop i Hjärstaprojektet tog jag fram en sekator och frågade ett av barnen som har Downs syndrom om han ville jobba med den. Vi klippte i pinnar som vi hittade på marken och samlade i en liten hink. Så fort hinken blev full, höllde han ut den och ibland gick vi fram till elden och höllde ut pinnarna där så att det sprakade när de brann. Vi fortsatte



så ett tag, men sen ville han gå in i skogen. Han ropade och vinkade på mig att komma efter. Vi fortsatte in i skogen. Vi hade hinken med oss, sekatorn och en såg. Vi fortsatte undersökandet med att klippa i pinnar av olika tjocklek, men hoppade också över grenar som låg på marken, hoppade ner från stubbar och gick balansgång på en stock. Plötsligt var han inne i en kurragömmalek och tyckte att han var osynlig, om han bara var tyst. Sen smög vi lite, sen grävde vi lite. Vi testade att gå balansgång på en stam som låg över ett dike. Jag vågade inte gå över, men vi tog oss över sittande och hjälpte varandra. Vi gick helt enkelt på upptäcktsfärd tillsammans och jag tycker att det här barnet visade mig många viktiga saker. Efter den här aktiviteten som barnet ledde mig igenom bestämde vi tillsammans med dom andra barnen att vi skulle anlägga en bana i skogen.”



## Testa och planera

**D**en fas i projektet som kanske tar mest tid handlar om idégenerering och att sakta men säkert bestämma sig för vad det är för resultat som är önskvärt. Utforskandet är centralt även i denna fas, men här ligger inte fokus på olika förutsättningar utan på olika möjliga lösningsförslag. För att få en bild av vad som kan vara möjligt att förverkliga behöver vi experimentera och testa olika idéer. Aktiviteter handlar om att: pröva att använda olika material, att laborera med olika skalor, att bygga prototyper, och att reflektera tillsammans

Foton från den egna processen kan användas för att prata om olika upplevelser och idéer. I slutändan behöver man också bestämma sig och komma överens om vad som ska genomföras. Samt planera för hur genomförandet kan gå till.

Det är viktigt att beställare och projektledare från den ansvariga förvaltningsorganisationen är med på åtminstone några av träffarna under processen. Men det behövs också andra möten för att stämma av runt hur processen går och vilka idéer som håller på att utvecklas. Om det är avancerade eller permanenta strukturer som planeras att byggas finns det många frågor som behöver gås igenom.

### Viktiga funktioner i test- och planeringsfasen med barnen och ansvarsområden för processledaren:

- Introducera olika material och tekniker.
- Möjliggöra idéutveckling.
- Sälla bland och bedöma bärkraftiga idéer som kommer fram.
- Skapa känslan av en röd tråd där den ena aktiviteten leder till nästa för att underlätta för en förståelse för den kreativa processen.
- Leda en demokratisk process med ett växelspel mellan det enskilda skapandet och gruppens gemensamma målsättning.
- Stämma av relevanta aspekter och konsekvenser för de

olika förslag som arbetas fram med representanter för beställarorganisationen.

- Dokumentera och sammanställa resultat.

### Exempel på olika sätt att hantera den experimentellaste fasen från de olika projekten

**Jelena** ”Att bygga på plats i skala 1:1 som barnen kunde göra med lättbetongblocken tycker jag gav mycket information om deras behov. Behov av springtytor, plats för gömställen, platser där man kunde sitta och prata tillsammans, lekstall, hopp hinder och fotboll. Barnen skapade många mysplatser – i solläge och i skyddade lägen. En grupp i klassen byggde hopp hinder och lekstall. De hade väldigt tydliga idéer om att stallet skulle innehålla sadelkammare och bås. Det visade vilka dimensioner som passade deras kroppar. Andra byggde labrynter och ville ha en hemlig gång och gjorde ett inre ”rum” med en skatt. Några mindre grupper använde höjden högst upp på pulkabacken, som redan var anlagd, för att hitta en eget ”rum”. Balansbana växte fram naturligt. Min roll var att skapa förutsättningar för att barnen ska kunna uttrycka sig, att följa med i det som händer och sen hjälpa till att utveckla idéer som går att genomföra. Jag tycker att det är viktigt att försöka skapa en organisk process där det som händer i en workshop får påverka upplägget i nästa workshop och så vidare.”

**Pontus** ”På påsklovet hade vi en veckas byggworkshop. Det var ett bra tillfälle att i stor skala utforska platsen och ett sätt för barnen att förstå sin potential. Det var många som aldrig hade



snickrat tidigare som lärde sig mycket under de här dagarna och det var många stolta och nöjda (om än trötta) barn som gick hem efter dagens slut. Den här veckan blev platsen verkligen etablerad. Det blev en samlingspunkt där folk stannade och pratade och för mig blev det ett väldigt bra tillfälle för att lära mig mer om Vivalla.

För mitt projekt tror jag också att en mer koncentrerad men kortare process med barnen hade varit bra. Nu har jag träffat deltagarna med 3–4 veckors mellanrum. Och om någon då inte är med på någon aktivitet (vilket varit fallet hela tiden) så har det blivit långt mellan träffarna och lite av energin försvinner. Eftersom Vivallaprojektet inte var knutet till en pedagogisk verksamhet så hade jag gärna sett en process där vi hade workshops varje dag under tre veckor på sommarlovet istället.”



**Jenny** ”Jag jobbar ofta med slypinnar i mina projekt och jobbar också i olika skalor tillsammans med barnen. När vi är inomhus, ofta i början av ett projekt, brukar vi göra en pinn-workshop där vi använder oss av små pinnar som vi limmar i hop i olika konstruktioner med limpistoler. Workshopen är enkel och resultatet, dom små skulpturerna, kan användas som skissmaterial till kommande delar av projektet. Workshopen släpper också loss kreativa tankar och berättelser om det barnen gör, berättelserna poppar ut ur munnen medan dom bygger. Eftersom vi sitter inne, i samma rum, får jag då tillgång till fantasin som far genom barnens huvud. När vi är ute och bygger med större pinnar, är inte barnen lika pratiga (leken pågår i deras huvuden och mellan barnen) och kan tystna om jag kommer för nära.

I Baronbackarna byggde vi flera olika sorters kojor i olika workshops. I början av projektet gjorde vi enklare och mer temporära strukturer. Men efterhand skapade vi mer avancerade strukturer. För mig är det tydligt att kojorna fyller många olika funktioner, att de svarar mot många olika behov så att säga. Själva byggandet är ofta väldigt tillfredsställande så det visar ju på hur viktigt det är att det finns tillgång till lösa material att använda. Men sen använder ju barnen kojorna för olika sorters rollerkar också. En viktig sak som kojorna i Baronbackarna visat på är att skapandet av en plats tillsammans fyller ett behov av gemenskap. Både i aktiviteten att skapa tillsammans och sen att ha platsen tillsammans. Varje enskild aktivitet som vi gjort kopplat till kojor har ju inte blivit lyckad såklart. En del saker vi provat har inte blivit så bra, eller så har de inte hållt så länge.”



## Genomförande

Genomförandefasen kan se väldigt olika ut beroende på vad man bestämt sig för att göra och vem som utför det. Processledare och barngruppen kan tillsammans ansvara för att skapa enklare eller mer temporära strukturer, medan beställaren i regel ansvarar för mer avancerade konstruktioner och anläggningsarbeten. Beställaren är ansvarig för det som skapas och byggs, där framför allt säkerhet, budget och drift är centrala frågor. Det här ansvaret kan inte lämnas över till processledaren och beställaren är därmed också den part som behöver fatta nödvändiga beslut om vad som är möjligt att genomföra och hur det ska gå till. För att kloka beslut ska kunna fattas behöver det finnas inbokad tid för avstämning och planering för genomförandefasen.

Hur delaktig beställaren varit i föregående faser i processen avspeglas ofta i genomförandefasen. Om beställaren inte haft så stor inblick i samarbetet med barnen finns det en risk att beslut som fattas i första hand präglas av beställarens egen målbild. Med det sagt är det inte nödvändigtvis bättre



att barnen är med och bygger så mycket som möjligt. Vissa önskvärda kvaliteter i en lekmiljö förutsätter en hög funktionalitet. Köpta lekredskap som till exempel en linbana kan därför vara den bästa lösningen för att skapa möjlighet för att uppleva hög fart.

Det finns ett stort värde i att barnen är delaktiga i att bygga eller åtminstone dekorera och smycka strukturer som blir kvar i miljön åtminstone i några år. Sådana konkreta ”bevis” för att man varit med och skapat miljön har stor betydelse för känslan av bedrift och stolthet.

### Viktiga funktioner i test- och planeringsfasen med barnen och ansvarsområden för processledaren:

- Sammanställa de förslag som barngruppen har önskemål om att genomföra.
- Presentera förslag för beställare.
- Delta i diskussioner och beslut om olika vägval och alternativ.
- Om barnen inte är med i de diskussionerna har processledaren en viktig roll som barnens talesperson och advokat.
- Delta i gestaltning av olika lösningsförslag.
- Leda aktiviteter där barngruppen är med och bygger eller på andra sätt skapar strukturer som är en del av slutresultatet.

### Exempel på olika sätt att hantera genomförandefasen från de olika projekten

**Jelena** ”I Älvesta har barnen varit med och påverkat på olika plan, framförallt den grundläggande landskapsarkitekturen, som inspirerades direkt från barnens fullskaliga modeller i miljön. Hur barnen grupperade sig på platsen i olika sociala mötesplatser eller aktivitetsplatser blev grund för olika funktioner. Det låg till grund för balansbana, labyrintstruktur med skatt

och ”hemlig” tunnel, hopphinder, sandhög, grillplats, lekstall med häst, fotbollsytta, markering av toppen på kullen. En tydlig exempel är behov av springytor mellan strukturerna. Efter den första anläggningsperioden byggde eleverna upp labyrintens utformning i skala 1:1 som blev grund för den slutliga gestaltningen. Platsens skulpturala delar i sten och trä utgår från barnens lerskulpturer. I framför allt labyrinten och stallet är det tydligt hur de är dimensionerade efter barnens modeller. De påverkade också namnet på platsen genom att ta fram namnförslag och rösta fram ett namn. De skulpterade namnet i lera som låg till grund för namnskylten i sten.

**Jenny** ”I vissa projekt har det verkligen varit en utmaning att få barnen att verkligen förstå processen som de deltar i. Jag minns ett barn, som varit med i hela processen i Baronbackarna som under den näst sista (av ca 20) workshopen frågade mig vad jag gjorde där egentligen. Jag svarade något i stil med:

– Jag är här för att lyssna på er, förstå vad ni vill ska hända med er lekplats.

– Vad då, vad menar du? Är ditt jobb att lyssna på oss?

– Ja.

– Det är ni vuxna, inte du då kanske och inte A (annan pedagog), såååå dåliga på!

Först då förstod det barnet att han kunde vara med och påverka. Senare i parken var han väldigt engagerad i att skapa olika lekredskap och var med i radio och pratade om vårt arbete. Han sa bland annat att det han helst ville ha var en plats där man kände gemenskap med andra.

Vi jobbade mycket med lera i Hjärsta. Efter att vi i en workshop skapat i lera inne i skolan tog vi med oss leran ut i skogen. Vi älskade att skapa med lera i skogsmiljön som genom workshopen förstärkte och synliggjorde leran som material, men även att man skapade lekredskap åt sig själv och kompisarna. Efter att vi jobbat med leran flera gången och använt stenar som podier i naturen skapades därefter en ”lerstation” i form av ett stort bord för skapande på platsen. Lerstationen ska fyllas på med lera så att det finns på plats för alla att skapa med under fortsatt aktivering av platsen. Vissa av lerfigurerna förstörades också till träskulpturer, skapade av en träskulptör, som tolkade barnens lerskulpturer. Träskulpturerna placerades ut på plats. Detta skapade en stark koppling till platsen och miljön, även lek kring och med skulpturerna var populärt. Till platsen finns också tillhörande små podier som vi gjorde av överbliven kantsten från kommunens materiallager.”



**Pontus** ”Steget i processen när beslut tas om vad som ska genomföras och hur är något jag funderat mycket på. I Vivallaprojektet togs de besluten efter avstämning mellan mig och beställaren på ÖrebroBostäder. Jag tänker att det finns en risk att tappa bort barnens vision eller idéer när de vuxna tar över i genomförandet. Om jag skulle haft möjlighet att göra om projektet ser jag några aspekter som jag skulle vilja addera/förändra för att säkerställa att resultatet kommer så nära barnens vision som möjligt. En sak är att få in byggarna tidigare i processen, och allra helst haft med dem i mötet med barnen vid något tillfälle. Detsamma gäller de personerna som har kompetens att göra riskbedömningar. En tredagars byggworkshop tillsammans med barn, beställare, säkerhetsexpert och byggare hade varit fantastiskt. Jag hade nog också funderat på ett sätt att ha med något/några av barnen som representant vid möten med alla övriga intressenter efter att delaktighetsprocessen är slut.”

## Avslut

I avslutningsfasen knyter vi ihop säcken för projektet. Det är vanligt att ha en invigning ute på plats där man firar sitt resultat. Även om en stor del av genomförandet gjorts utan barnens inblandning kan det ändå vara aktuellt med en invigning när den nya platsen står klar, eller någon annan form av återkoppling till de barn som varit med tidigare i processen.

En erfarenhet är att det ofta behövs skapas en berättelse om processen. I vissa fall kan det vara ett av de viktigaste resultaten. Eftersom få vuxna sett hela processen ”från insidan” och endast har sett glimtar av vad barnen gjort tillsammans, så behövs i regel berättelsen för att skapa förståelse för vilka värden som

skapats. Berättelsen behöver foton, bilder eller filmer för att levandegöras. Här blir dokumentationen som gjorts under processens gång mycket viktig, och en tidskrävande uppgift handlar om att gå igenom vilka foton som är okej att använda utifrån medgivanden från vårdnadshavare.

### Viktiga funktioner i test- och planeringsfasen med barnen och ansvarsområden för processledaren:

- Sammanställa material från processen.
- Utifrån materialet: skapa en berättelse om projektet.
- Reflektera tillsammans med barnen som varit med.
- Utvärdera tillsammans med vuxna aktörer.

### Jenny om berättelse-pärmar

”I projekten i Baronbackarna och Hjärstaskogen sammanställde jag varsin pärm med foton, kommentarer och korta beskrivningar. På fritidsgården i Baronbackarna satt jag med barnen i soffan och bläddrade i pärmen tillsammans. Då kunde vi prata om vad vi gjort och jag fick höra deras tankar. På Vivallas anpassade grundskola vet jag att pedagogerna tittade i pärmen tillsammans med barnen. En sak som jag tycker är tydlig är att det är svårt att fråga barnen i efterhand vad de tyckt om olika saker. När jag försökt intervjua barnen om deras upplevelser så räcker det med att det har gått några veckor för att svaren ska bli ganska svepande. Allt var bra liksom. Därför tänker jag att det är så viktigt att försöka fånga vad barnen tycker i stunden, genom hela processen. När man inte är mitt uppe i det längre så är det för sent.”

### Jelena om högtidlighet

”På invigningen av naturleken *Vildmarken* i Kumla var kulturnämndens ordförande med och många andra tjänstepersoner, både vuxna och barn. En sådan sak gör det tydligt för barnen att det som de gjort är värt något – att det varit viktigt. Jag tänker att det har jättestor betydelse. När vi gjort utställningar med dokumentation från projekten eller tryckt upp någon form av rapport så har det också varit något som gjort att barnen blivit imponerade av sig själva. Att gå på en utställning och se foton som man själv har tagit eller där man själv är med kan kännas stort.”

### Mimmi om att presentera berättelser

”Jag uppskattade den pärm med foton som Jenny sammanställde i Baronbackarna. Att se processen sammanställd gör det enklare att förstå vad som faktiskt har hänt i processen och hur mycket arbete som lagts ned. Det som inte är så tydligt är så himla lätt att inte värdera så högt!

När jag håller presentationer om vårt utvecklingsarbete kopplat till barnkonventionen så



är berättelserna från medskapandeprojekten viktiga. Att kunna visa bilder och levandegöra barnens arbete från början till slut är helt nödvändigt för att kunna förmedla till andra vad värdena är. Det som kan vara en risk tänker jag är att dokumentationen används för att ge sig själv guldstjärna. När vuxna ser snygga foton från delaktighetsprojekt med barn så gör vi en egen tolkning av situationen vi ser i bilden och ger det gärna ett slags ”rosa skimmer”. Det ser liksom så *fint* ut.”

### Verklig process jämfört med teoretisk

Som alla som jobbat med kreativa processer vet, så är det sällan som processen följer ett prydligt och uttänkt mönster. Jämfört med den teoretiskt raka linjen så är verklighetens processer krokiga och trassliga. Oförutsedda saker inträffar gång på gång och leder iväg åt oväntade håll.

Att de olika faserna som presenterats här pågår parallellt och är integrerade i varandra är inte bara vanligt, det är även önskvärt att processen ser ut så – allt på en gång. Relationsbyggandet som börjar i uppstarten fortsätter och mognar genom processen, reflektion och berättandet är bra att ha med som en löpande tråd, och många workshops är en blandning av utforskande och att pröva möjliga idéer som eventuellt även blir en del av genomförandet.

En fas som kanske borde stå med i uppställningen är även *krisfasen*. Det vill säga tillfällen när allt känns svårt, när det känns som att inget har gått som man tänkt sig, och man ifrågasätter om processen kommer leda fram till något resultat. Konstnärer kan vara välbekanta med att hantera sådana upplevelser i sitt eget skapande, men som ledare för en gemensam process kan ansvaret för att leda gruppen framåt kännas svårare. Personer som är involverade i processen kan också vända sina negativa tankar mot processledaren om de känner sig

frustrerade eller missnöjda. Tillit till processen är därmed något av en hårdvaluta. Och sannolikheten för att man kommer hamna i svackor någon gång under i processen kan också vara bra att prata om redan i uppstarten av projektet.

**Jelena  
om barns  
förmåga att  
utforska,  
skapa och  
använda  
på samma  
gång**

”Något jag är imponerad och inspirerad av är att barn kan bygga upp något och sen direkt börja leka med det, och bygga vidare utifrån nya idéer som kommer upp. Att skapa och använda går in i varandra. Det är något som jag tycker att vi vuxna är sämre på. För oss är idé- och användningsfasen mer uppdelade och inte alls lika organiska. Barn kan ha ett flöde i skapandeprocessen som jag som vuxen försöker lära mig av.”

## Balans mellan styrande ram och en öppen process

**E**n mycket viktig aspekt av en medskapandeprocess är att den måste vara öppen. De ansvariga vuxna får inte ha bestämt sig för ett specifikt slutresultat redan innan projektet startat – då kan barnen inte vara med och påverka på riktigt. Ett projekt som har ett förbestämt mål är därmed inte ett medskapandeprojekt som bygger på ett samarbete utan snarare ett dialog- eller delaktighetsprojekt där barn involveras men där det är de vuxna som bestämmer. Ett bra ord för att beskriva en medskapandeprocess är därför att den är organisk – den växer fram allt eftersom och alla som deltar har möjlighet att påverka vilken riktning som tas och vilka idéer som får blomma ut.

Ett annat sätt att beskriva processen är att den behöver vara lekfull. I leken är vi öppna för att lyssna in varandra och komma överens i ett samspel med andra personer. Vi är nyfikna och beredda att utforska, testa och utmana oss själva. I leken är vi också kreativa, vi har möjlighet att gå utanför de kända ramarna, och vi har ofta kul tillsammans. Kanske är det så att det inte

går att skapa bra lekmiljöer om själva processen inte präglas av ett visst mått av lekfullhet?

Öppna processer kan dock upplevas som utmanande och obekväma. Det är helt enkelt lite läskigt att inte veta vad projektet kommer resultera i och vad som kommer hända på vägen. I stället för kontroll behövs det därför tillit, trygghet och ett visst mått av mod. Ett sätt att bygga upp tillit hos de inblandade vuxna är att försöka tydliggöra projektets ramverk, prata om förväntningar och möjliga resultat, samt att boka in möten för avstämningar under projektets gång. Det finns stora individuella skillnader i hur olika personer ser på behov av styrning och kontroll, både utifrån personlighet och tidigare erfarenheter från liknande arbeten. Hur mycket energi som behöver läggas på avstämningar och andra trygghetsskapande aktiviteter kan variera beroende på vilka personer som är involverade i projektet.

Ju mer erfarenhet man har samlat på sig, desto enklare är det att känna sig trygg i en öppen process. När man är nybörjare är det kanske bra att ta små steg som till exempel att börja med ett mindre projekt och med tydligare ramar. På så sätt kan den upplevda risken i projektet (risken att misslyckas på olika sätt) begränsas till en acceptabel, lagom nivå.

## Örebro kommuns parkenhets arbete med flexibla byggprocesser

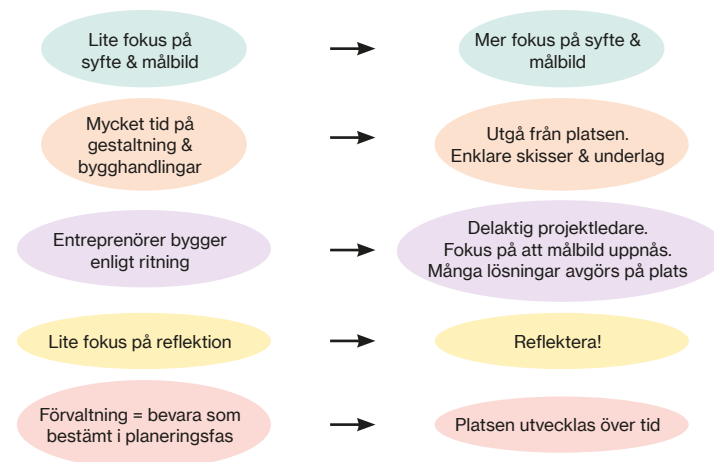
I kommunal förvaltning och många byggprojekt är det vanligt med hårt uppstyrda processer och fastlagda rutiner. Om det i förväg går att beskriva exakt vilket resultat som processen ska mynna ut i så är styrda och kontrollerade processer ofta att föredra. Då blir det som mest rationellt och effektivt. Att anlägga en ny bilväg i ett bostadsområde kan vara ett exempel där en hårt styrd process är önskvärd (då tas detaljerade bygghandlingar fram för vilka mått som ska följas och hur vägbäddens olika lager ska byggas upp). I medskapandeprojekt tillsammans med barn är det dock helt andra värden som står i fokus. Det som ska skapas ska vara ett resultat av de behov, önskemål och idéer



som finns och utvecklas i den barngrupp som deltar i projektet, anpassat till den specifika platsen. Därför är det nödvändigt med ett större mått av flexibilitet i anläggningsprocesser när barn ska involveras.

På Örebro kommuns parkenhet har en förflyttning mot mer flexibla byggprocesser utvecklats för anläggning av lekmiljöer. Att förändra arbetssätten för hur lekmiljöer byggs har där bedömts som nödvändigt för att nå nya målbilder om att skapa rikare lekmiljöer och lekotoper. Jämfört med tidigare rutiner läggs nu betydligt mer arbetstid på att arbeta igenom syfte och målbild, där utgångspunkten är en analys av vilka behov som är särskilt viktiga att ta hänsyn till i det aktuella området och vilka lekvärden och andra kvaliteter som ska prioriteras. Däremot läggs betydligt mindre resurser på att ta fram bygghandlingar. Det är svårt att planera i förväg för alla detaljer om målbilden är att bygga upp ett nytt landskap med topografi och naturliknande planteringar, om återbruk av massor och andra material är viktigt i projektet, samt om platsbyggda element och andra

karaktärsskapande utsmyckningar ska vara en del av den nya miljön. Att ens försöka ta fram noggranna bygghandlingar för ett sådant projekt innebär ofta bortkastade resurser. Därför tas enklare och mer översiktliga skisser fram och en stor del av den mer detaljerade gestaltningen av den nya miljön görs istället ute på plats under anläggningsfasen. Det ställer högre krav på projektledare och bygglag att säkerställa att gestaltningen av miljön verkligen svarar mot målbilden, men det ger också en större flexibilitet att göra ändringar och att ta hand om svårigheter eller nya idéer som uppstår under byggnationen.



*Jämförelse med tidigare arbetssätt och den mer flexibla process som utvecklats för att kunna implementera barnkonventionen i utveckling av lekmiljöer på parkenheten i Örebro.*

En framgångsfaktor är att ansvaret för projektet inte bärs av en enda person, utan att det finns ett team som hjälps åt att utveckla målbilden och diskutera olika gestaltungsalternativ och lösningsförslag. I det teamet behövs olika kompetenser med både mer teoretisk kunskap om lek och lekvärde samt praktiskt kunnande om hantering av olika material, hållfasthet, uppbyggnad av växtbäddar, samt såklart en egen känsla för estetik och utformning.



För Örebro's parkenhet har en förutsättning även varit ramavtal med entreprenörer som utgår från löpande timpris. Det ger bland annat en kontinuitet bland anläggningspersonal som gör att erfarenheter från tidigare projekt kan tas till vara i nya byggnationer och att en stegvis kompetensutveckling är möjlig för hela teamet.

Flexibla byggprocesser där många av detaljbesluten rörande gestaltningen tas under anläggningsfasen är enklare att kombinera med medskapandeprojekt tillsammans med barn. Det finns en betydligt större öppenhet och möjlighet till förändringar och jämfört med om detaljerade bygghandlingar tagits fram och anläggningen objektsupphandlats (då varje ändring innebär ökade kostnader för att justeringar i handlingar och extrabeställningar).

De flexibla byggprocesserna innebär dock som sagt ett ökat ansvar för projektledaren för byggnationen och ställer högre krav på kompetens för både gestaltning och tekniskt genomförande av olika moment. Istället för att strikt följa ritningar och andra bygghandlingar behöver många beslut fattas allt eftersom. Då går det inte att skylla på någon annan om det inte blir så bra. Verkar det som att en lösning inte är bra måste man försöka tänka om och hitta ett bättre alternativ. Ett sådant ansvar kan kännas obekvämt men det öppnar också upp för kreativitet och att faktiskt skapa ett bättre resultat. Resultatet hamnar i fokus snarare än att göra ”rätt” utifrån en instruktion.

**Jenny om  
synkning  
med  
anlägg-  
ningspro-  
cessen i  
Hjärsta-  
skogen**

”I Hjärstaskogen har konstprocessen pågått parallellt med anläggningsprocessen och de båda processerna har gått in i varandra, där ett beslut från en workshop kunde resultera i något man kunde se nästa gång vi var på plats. Det ledde till att vi lättare förstod vad som var möjligt att genomföra eller inte. Barnen påverkade platsen hela tiden, genom leken, genom vad vi spelade in för idéer i byggprocessen och genom det som vi skapade själva.”





## Kapitel 6 – Några lärdomar (utmaningar och framgångs- faktorer)

Att reflektera över olika erfarenheter har varit en mycket viktig och central fråga i *Den barnkonventionella lekplatsen*. Vi har haft många möten där vi berättat, diskuterat och försökt formulera oss runt vad som varit utmaningar och framgångsfaktorer. I det här kapitlet har vi valt att lyfta fram fem aspekter som vi diskuterat särskilt mycket. Det är dock ganska långt ifrån en fullständig beskrivning av alla frågor som vi stött och blött.

## Tid

I alla våra projekt har vi konstaterat att vi underskattat hur mycket tid som behövs för att genomföra medskapandeprojekten med de metoder som vi använt.

En av grundpelarna i medskapandeprojekten har handlat om att bygga relationer, där relationerna bäddar för samarbeten, förståelse för behov, tillit, och vilja att ta en aktiv roll i processen. Att det helt enkelt tar tid att bygga relationer är svårt att komma ifrån, även om det gemensamma ”görandet” i olika workshops skyndar på processen. I *Den barnkonventionella lekplatsen* använde vi ett 10-tal workshops utspridda över ett halvår som ett riktmärke för hur långa projekten behövde vara, men alla fem delprojekt har behövt längre tid än så. Det har varit särskilt tydligt att det behövs mycket tid och en långsam takt i projekt där vi samarbetat med barn med intellektuella eller neuropsykiatriska funktionsnedsättningar. Med mer erfarenhet från olika upplägg och om man väljer att styra processen mer, är det dock möjligt att mer koncentrerade processer kan fungera.

En annan viktig aspekt kopplad till tid är att den kommunala planerings- och anläggningsprocessen för lekmiljöer inte heller alltid blir som förväntat. Ibland blir det tvära kast i budgetförutsättningar där beslut om att flytta fram investeringar till ett annat år eller om att en projektbudget minskats kan komma med kort varsel. Förseningar av andra anledningar är inte heller ovanliga.

En framgångsfaktor för att hantera det här är att vara förberedd på att vara flexibel. Vid projektstarten är det viktigt att försöka tydliggöra fasta tidsramar som inte går att förändra och som därför behöver vara styrande. Att planera resursbehov i form av arbetstid och investeringsbudget i detalj i början av projektet och sen inte kunna göra några justeringar är dock som att bädda för misslyckande. I stället är det bra att ta höjd för möjligheter för att sträcka ut processen över längre tid och att kunna flytta fram investeringar.

## Personer och ansvarsfördelning

**E**n annan fråga som vi konstaterat om och om igen är att våra projekt ställt höga krav på de vuxna som ansvarat för processerna – framför allt processledare och beställare. Vem som ansvarar för olika uppgifter och vilken kompetens, erfarenhet och inställning den personen har påverkar också genomförande och resultat i mycket stor utsträckning.

En slutsats som vi dragit är att det är en framgångsfaktor att *inte* vara ensamt ansvarig, varken för den övergripande processen eller i enskilda workshops. Vissa workshops kan såklart fungera helt okej att hålla i som ensam vuxen. Men när det är större barngrupper, eller där aktiviteten involverar hantering av verktyg eller andra moment där det ”händer mycket” är det alltid att föredra att vara flera vuxna. Eftersom processledarrollen är krävande finns det också ett stort värde i att kunna diskutera med någon om vad som hänt i projektet, att tillsammans kunna tolka vad som kommit fram i olika moment, och att utifrån det planera för nästa steg. Kontaktpersoner i pedagogiska verksamheter och beställaren kan hjälpa till i processledarskapet men det förutsätter dels att dessa personer är verkligt engagerade i projektet, och dels att personkemin fungerar bra så att man har lätt att kommunicera med varandra.

Det är lättare att samarbeta om man förstår och känner varandra bättre, men att jobba i projektform innebär ju ofta att det är första gången man jobbar tillsammans. Frågan om kontinuitet är därmed intressant där det kan finnas stora värden med att fortsätta samarbeten mellan personer som verkligen ”klickat” med varandra och där man är nöjd med resultaten.

Frågan om personkemi och tryggheten i att vara flera ansvariga vuxna är också relevant i relationen till barnen. Vi har alla olika personligheter och det är ofrånkomligt att inblandade vuxna har lättare att etablera positiva relationer med vissa barn, medan de inte utvecklats lika starka band till andra barn. Sara Stiber på Växtvärdet berättade om att det är en anledning till att de alltid försöker vara minst två vuxna när de jobbar med barngrupper. Det bäddar för en positiv anknytning till fler barn i gruppen.



De vuxna ledarnas personlighet, attityd och engagemang påverkar projektet på ett annat väldigt tydligt sätt också: det påverkar stämningen i barngruppen. När de vuxna går in i en workshop med positiv energi och tydligt visar sitt eget engagemang och att de tycker att aktiviteten är intressant så smittar det av sig och skapar förutsättningar för en givande workshop. Engagerade pedagoger som deltagit aktivt i olika workshops har därmed varit en tydlig framgångsfaktor. Att rektorn sett värdet med projektet har också varit viktigt – det är en förutsättning för att tid för olika aktiviteter ska frigöras.

### **Dokumentation och kommunikation**

Att dokumentera tar tid och är ansträngande. Men det är en viktig investering som behövs för att kunna förankra med andra vad som har gjorts i projektet. En viktig lärdom är att det är svårt att hinna med att ta foton, skriva ner vad olika barn uttrycker och att ta anteckningar när man samtidigt ska leda en workshop och hjälpa enskilda barn i olika praktiska moment. Det här är ytterligare en anledning till att det är svårt att vara ensam vuxen. En framgångsfaktor är därmed att i uppstarten diskutera och planera för vilken dokumentation som ska göras och varför (vad den ska användas till), samt hur det ska lösas rent praktiskt. Mer avancerad dokumentation i form av film eller kanske drönarbilder kräver i regel att detta köps in som professionella tjänster, men även för den löpande dokumentationen behövs det sannolikt hjälp och stöd.

En framgångsfaktor är att barnen hjälper till med dokumentationen och ett tacksamt upplägg är att de har möjlighet att ta foton med bra kameror. En bild säger som bekant mer än 1 000 ord, och det stämmer mycket bra på medskapandeprojekt med barn. Professionell hantering av foton och film på barn är dock viktigt, vilket blivit mycket mer noga sedan GDPR-lagstiftningen infördes. Den här frågan är nödvändiga att stämma av om och hantera så tidigt som möjligt i projektet. I flera projekt tog vi fram medgivande-blanketter för att vara med på foton som kontaktpersoner på de pedagogiska verksamheterna kunde

förmedla till vårdnadshavare. Men även när det fungerade bra att få ut dessa blanketter och många vårdnadshavare gav sitt medgivande, så har det varit en ganska bölig och tidskrävande arbetsuppgift att hantera de foton som tagits. Det är alltid några barn som inte får vara med på bild vilket gör att alla bilder behöver gås igenom och stämmas av om de är godkända. Det är inte heller alltid som arbetet med att få ut och få tillbaka medgivandeblanketter fungerar så smidigt.

När det gäller kommunikation är det en tydlig framgångsfaktor med regelbundna avstämningar mellan processledaren, beställare och övriga kontaktpersoner. Om frågor bara stäms av när det uppstått problem eller osäkerheter så blir det för sällan! Det kan vara klokt att boka in regelbundna avstämningsträffar, både med kontaktpersonerna på de verksamheter man samarbetar med och förvaltare för den aktuella platsen. Visserligen träffas man vid olika aktiviteter, men vid sådana tillfällen blir avstämningar ofta avbrutna och mindre fokuserade. Skriftliga anteckningar om vad man diskuterat och kommit överens om är ofta hjälpsamt.

Att på något sätt ge information om projektet till boende i området är också en framgångsfaktor. I ett kreativt projekt används alltid material och sällan på ett helt ordnat sätt vilket gör att det ofta ligger kvar ”spår” från olika workshops utomhus. Det här kan leda till irritation och konflikter. Det är inte ovanligt med vuxna grannar som reagerar negativt på det som man uppfattar som stök och nedskräpning. Att informera om syftet med projektet och vilka aktiviteter som ska genomföras kan skapa en förståelse och därmed öka acceptansen.

### Balans mellan en tydlig ram och en öppen process

**D**en här frågan togs upp i kapitlet om processer och är en av de frågor som vi diskuterat mest av alla. Ordet balans sätter fingret på en viktig aspekt, nämligen att det inte finns något facit för hur uppdelningen mellan styrning och flexibilitet ska se ut. Det handlar mycket om att känna av läget för att kunna justera mer åt det ena eller det andra hållet.

Det som är bestämt på förhand och det som lämnas öppet och flexibelt har båda viktiga värden. En tydlig ram skapar förutsättningar för trygghet och tillit. Den gör att det går att planera arbetet och förbereda för olika aktiviteter och åtgärder. Att vara överens om roller, upplägg, ansvar, tidsplan med mera är en viktig förutsättning för att samarbetat ska fungera bra och för att ett önskvärt resultat ska nås. Ramen är också avgörande för förståelse för processen och att kunna skapa realistiska förväntningar hos alla deltagare.

Öppenhet och flexibilitet är minst lika viktigt. Om allt är bestämt på förhand så blir det inget medskapandeprojekt. Då finns det ju inget utrymme för barnen att påverka. Öppenheten skapar förutsättningar för att idéer kan växa fram och blomma ut. Flexibilitet är också nödvändigt för att kunna anpassa processen så att den fungerar bra för de specifika deltagarna. Varje projekt är unikt och ett upplägg som varit jättebra och givande i en viss barngrupp kan kännas helt fel och misslyckat i en annan grupp.

Förvaltningsorganisationer och pedagogiska verksamheter har ofta ett större behov av tydlighet och förutsägbarhet för att kunna planera sin verksamhet jämfört med vad som kanske är vanligare i konstnärliga sammanhang. Inom konsten betonas i stället ofta värdet med konstnärlig frihet, möjlighet att utforska förutsättningslöst och att följa sin instinkt. Ömsesidig förståelse för dessa två olika värden är en framgångsfaktor. Beställare och pedagoger behöver vara beredda på att släppa lite på sin kontroll för att ge utrymme för den kreativa processen, och konstnärer behöver förstå sin roll i det större sammanhanget och anpassa arbetssätt och upplägg så att samarbetet fungerar bra.

### Synkning mellan beställare och processledare

Beställaren har ett tydligt ansvar i uppstartsfasen för att se till att projektet riggas på ett bra sätt och får en bra start. Processledaren har sedan huvudansvar i de utforskande och experimenterande faserna, men inför genomförandefasen behöver beställaren ta en aktiv roll igen. God kommunikation och samarbete mellan processledare och beställare är A och O.

En viktig erfarenhet är också att beställaren behöver ha god förståelse för vad som framkommit i samarbetet med barnen. En framgångsfaktor är därför att beställaren varit med på flera workshops. En tumregel kan vara att vara med på *minst* en träff i varje fas, eller på så många träffar att man lär sig namnen på några av barnen och kan heja igenkännande på varandra. Om beställaren inte har en inblick i processen minskar förståelse för de idéer och förslag som presenteras.

**Mimmi om personkemi, delaktighet i processer, färg och information till grannar**

”Nu har vi på parkenheten i Örebro genomfört sammanlagt ett 10-tal medskapandeprojekt med barn och konstnärer. En av de konstnärerna vi samarbetat med flest gånger är Jenny Berntsson och jag tycker att det är tydligt att det blir lättare ju bättre man känner varandra. Med gemensamma erfarenheter förstår man varandras styrkor bättre och kan dela på ansvar klokare sätt.

I tidigare medskaparprojekt har vi stött på problem när de pedagoger som utsetts som kontaktpersoner inte ”klickat” med konstnären som varit processledare. Om inte pedagogerna eller andra kontaktpersoner är engagerade för projektet så blir det väldigt tungrott. Därför har vi inte velat ”sälja” in projekten inför uppstart när vi tar kontakt med verksamheter. Vi vill helst skapa så realistiska förväntningar som möjligt också, och vara tydliga med de krav som vi själva ställer för att samarbetet ska fungera bra. Det är viktigt att alla ser riktiga värden med projektet annars orkar man inte lägga in det engagemang som krävs.

En praktisk detalj som varit viktig för workshops när de jobbar med färg är rätt kläder. Ibland behövs beständiga färger, och det betyder att fläckar på kläder eller skor inte



går bort så lätt. Det här är mycket viktigt att planera inför, för att undvika irritation och ilska över förstörda vinterjackor och dyra skor. Information, lånekläder, skyddskläder eller förkläden, och skyltar som upplyser om att färg kanske inte har torkat än är viktiga åtgärder. En så enkel sak som planera för att vara ett par vuxna som hjälps åt att torka av och städa efter en måleri-workshop kan också vara smart. Annars kan det bli klagomål från annan personal och städare om att det finns färgfläckar på toaletter, golv eller arbetsbord.

I ett av projekten var jag och konstnärerna inte så synkade i planeringen av olika workshops vilket ledde till att jag inte var med på några av aktiviteterna med barnen. Om man inte har sett något av arbetet under processen så upplever jag att det inte blir så bra. Jag hade mycket svårare att ta till mig idéer

och resultat. Det var stor skillnad jämfört med de projekt där jag varit med på flera workshops genom hela processen och lärt känna både barn och pedagoger lite grann.

I ett tidigare medskapandeprojekt i Tybbleparken hörde arga grannar av sig till parkenheten och klagade på att det låg pinnar på gräsmattan och att vi använt färg i miljön. I Baronbackarna och Hjärstaskogsprojektet jobbade Jenny och barnen för att förebygga sådan irritation. De producerade mängder av informationsblad som delades ut i brevlådor och enkla skyltar sattes upp i området. I de projekten blev det inga liknande klagomål.”

**Jelena om att inte vara ensam, behov av delaktighet samt svårigheter med riskbedömning**

”En av de tydligaste slutsatserna vi kommit fram till är att det är tungt att vara ensamt ansvarig processledare för den typen av projekt som vi genomfört. I nästan alla projekt har vi tagit in medhjälpare för vissa workshop, men jag tror att det i många fall varit bättre att vara två processledare som delade på ansvaret.

Det är såklart svårt att vara få vuxna när det är många barn. Att börja en workshop med genomgång för en stor barngrupp där de behöver vara stilla och lyssna blir sällan bra. Alla orkar inte koncentrera sig och energin försvinner. Då är det bättre att bara köra igång direkt och om man är fler vuxna kan man hjälpas åt med det och se till att alla kan vara aktiva från start.

Älvestaprojektet var planerat att hålla på ett år men det blev två år. Det skapade vissa problem i anläggningen. Det hade varit mer ekonomiskt att planera och anlägga allt samtidigt. Samtidigt var det bra för processen med

eleverna att de kunde vara med och påverka och att miljön kunde utvecklas över tid. Jag kände att vi fick en stark relation till platsen. Ju fler liknande projekt man gör desto mer kunskap får alla inblandade och desto lättare är det att lägga upp en fungerande struktur. Att ha en så öppen process som i det här projektet är svårare, det kräver mycket mer, samtidigt finns det något fint i den öppenheten, att saker får växa fram organiskt.

Jag tror att det skulle vara bra att de som ska anlägga och bygga miljön också är med och träffar barnen så att de får direktkontakt. Ju mer avskilt barnens arbete är från den övriga processen desto svårare är det för barnens önskemål att få genomslag. Jag tänker också att det är viktigare för barnen att uppleva praktiskt att de varit med och påverkat snarare än att vuxna behöver förklara för barnen vad deras arbete resulterat i.

Risk och säkerhet är en riktigt svår fråga som jag tycker varit aktuell i alla projekt där vi jobbat tillsammans med barn och utvecklat olika lekmiljöer. I olika kommuner hanterar man den här frågan lite olika, men en gemensam nämnare är att säkerhet väger tungt för alla. Vad man bedömer som säkert eller inte kan dock vara väldigt varierande. Min bild är att pedagoger som jobbar nära barnen och ser dem leka ute mycket har en större tilltro till barnens förmåga och därmed ser färre risker, medan förvaltare som är mer formellt ansvariga för själva platsen ser högre risknivåer i samma element.

En sak som var jobbig i Älvestaprojektet var att några grannar till en början var väldigt negativa.



**Pontus om  
behov av  
flexibilitet  
och vikten  
av att vara  
flera vuxna**

De förknippade vårt projekt med andra anläggningar som kommunen genomförde i området och som de var missnöjda med. Några tyckte att det som vi skapade och experimenterade med tillsammans med barnen var stökigt och störande. Det var svårt för mig som konstnär att bemöta kritiken när de kom ut och klagade när vi hade workshops. Jag och tjänstepersoner på kommunen fick lägga en del tid på samtal, men faktiskt, när projektet var klart upplevde jag att grannarna var positiva till resultatet. Jag tror det påverkade att de såg hur mycket arbete och engagemang vi la ner på platsen och att det blev en unik miljö med skulpterade naturstenar.”

”Jag brukar alltid ha ett par olika scenarios planerade vid alla träffar. Ofta en plan A och en plan B. Jag hade också en plan C som jag fick ta till vid ett tillfälle då det var alldeles för många barn, dåligt väder samt allmänt orolig stämning i gruppen. För denna aktivitet hade jag skrivit ut en massa bilder på olika lekmiljöer från hela världen. Vi tittade på bilderna och pratade om vad lek kan vara, hur färg kan påverka platsen, säkerhet och en massa andra aspekter som man måste ta hänsyn till när man planerar en lekmiljö. Kanske inte super-spännande för barnen och det var kanske inte heller rätt tillfälle men det gav ändå upphov till intressanta tankar. Det var också ett bra tillfälle för barnen att få syn på att en lekmiljö kan se väldigt olika ut och att det inte finns några rätt eller fel.

I Vivallaprojektet var det väldigt tydligt hur viktigt det är att få med engagerade vuxna i processen. Allra helst vuxna som känner

området och barnen. Tidigare har jag ibland uppfattat det som hämmande för barnen om det är många vuxna med som kanske styrt lite för mycket. Här kände jag mig dock till en början ganska ensam. Men jag har senare förstått hur mycket bättre det blir om ”rätt” vuxen är med – någon som känner barnen, som känner deras föräldrar och som förstår och tycker projektet är viktigt. En person med pondus och lokal förankring helt enkelt.

De vuxna kan ha stor betydelse för energin i gruppen. Idealt hade jag gärna varit med mer i själva görandet. Det har dock sällan varit möjligt då det är så mycket annat som hela tiden måste roddas med. Men att göra själv och att misslyckas själv, inför barnen ögon, brukar vara ganska effektivt för att sänka ribban och prestationskraven.”

**Jenny om dokumentation och samarbete med pedagoger**

”Jag jobbar mycket med pedagogisk dokumentation som innebär att vi tillsammans dokumenterar det vi gör. Främst använder vi systemkamera som fungerar som vårt anteckningsblock och hjälper oss att få nya perspektiv på det som vi jobbar med. Jag låter barnen ha en likadan kamera som jag har. En viktig effekt handlar om att etablera mer jämlika relationer mellan vuxna och barn. Att hålla i en kamera är att ha en slags makt. Den som blir fotograferad är objektet. Därför kan en osynlig makt-hierarki förstärkas om det bara är de vuxna som har kameror och dokumenterar barnen. Att ha till synes dyra och avancerade kameror som barnen får ansvar för att använda är extra bra. Det signalerar tillit och förtroende. Fotona används sen för att minnas vad vi gjort

och att prata om det, och för att kommunicera utåt med lärare och föräldrar.

Klas på Vivallaskolan var helt fantastiskt bra att jobba med. Han var engagerad och gjorde ett jättejobb för att se till att allt praktiskt fungerade. Han fixade med maten, hade kompetens för att bygga och skapa, och hade superbra kontakt med barnen med 100% närvaro. Jag önskar att alla barn hade sådana pedagoger!”

**Anna Maria om att ge barn större makt att påverka**

”I delprojektet i Vivalla ser vi att en stökig lek-miljö speglar en stökig men nödvändig utvecklingsprocess. Vi satte ramarna i lekmiljön, men barnen bestämde innehållet, och vi behöver omfamna ovissheten för att låta platsen växa fram naturligt. Med mitt vuxenperspektiv hade jag kanske bara tagit bort den gamla basketplanen, och då hade jag missat barnens perspektiv. I stället prototypade Pontus ett lekkök på baksidan av bollplanket. Det här är min ambition med att jobba med konsten som idébärare tidigt i våra byggprojekt – nya sätt att lyssna och att visa på andra arbetsmetoder. Jag tänker att vi behöver ge barnen mer tillit, makt och mod – tillit till att barnen kan vara bärare av den konstnärliga processen, makt att fördela beslutsfattande i stadsrummet, och mod att ta risker.”







# Kapitel 7 – Resultat

Nu har vi beskrivit upplägg för processerna och presenterat erfarenheter och lärdomar i två kapitel. I det här kapitlet tar vi istället sikte på de olika värden som skapats i projekten.

I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi försökt implementera barnkonventionen i praktiken och velat bidra till att skapa bättre lekmiljöer. Fokus har till synes legat på platsutveckling, men för de som varit aktivt delaktiga i processerna med barnen har det varit tydligt att resultaten och effekterna är mångfaceterade. Det fysiska resultatet är visserligen viktigt, men en stor del av de värden som skapats syns inte och är mer kopplade till själva processen som genomförts snarare än till det fysiska slutresultatet. Det handlar bland annat om stärkta relationer, upplevelser, erfarenheter och personlig utveckling för barnen som varit med, men också för inblandade vuxna. Det här är värden som brukar kallas för mjuka och de är inte så lätta att kvantifiera. De är inte heller uppenbara för alla som varit med i projektet och kan lätt förbises.

För att synliggöra olika resultat och värden för andra så behövs ofta någon form av berättelse. Här blir behovet av dokumentation tydligt! Foton från olika aktiviteter, personliga beskrivningar av upplevelser, citat från olika deltagare och reflektioner över vad som skapats tillsammans behövs för att levandegöra värden som skapats under processen.

I tabellen på nästa sida har vi försökt ge en överblick över några av de huvudsakliga värden som vi sett vara olika resultat i de projekt som vi genomfört. För att bestämma sig för vilket upplägg som är lämpligt i ett medskapandeprojekt kan det vara bra att reflektera över vilka värden som är särskilt viktiga för den aktuella kontexten och hur dessa kan åstadkommas på bästa sätt.



## Barn

Värde	Värdet kan innebära
Demokratiska rättigheter	Möjlighet att göra sin röst hörd och vara med och påverka.
Delta i demokratisk process	Öva på att uttrycka sina egna idéer, komma överens med andra och ta ansvar för sin egen roll i en större grupp där det finns ett gemensamt uppdrag.
Delta i kreativa aktiviteter	Utforska och utveckla sin egen kreativitet. Uppleva skaparglädje. Ökad förståelse för design- och kreativa processer, från idé till genomförande.
Lära sig nya färdigheter	Lära sig praktiska tekniker, som att hantera och arbeta med olika verktyg och material. En del av dessa färdigheter ingår även som kunskapskrav i nationella läroplaner.
Självkänsla och självförtroende	Pröva på och förhoppningsvis bemästra något. Bli lyssnad på och respekterad, samt känna att den egna åsikten spelar roll.
Stolthet	Bidragit till ett synligt resultat på en plats. Känslan av att ha gjort skillnad eller åstadkommit något som har betydelse även för andra.



## Verksamhet

Värde	Värdet kan innebära
Kunskaphöjning	Utveckla vuxnas barnsyn och kompetens. Till exempel att få bättre förståelse för barns kompetens eller lekvärden.
Kvalitetsutveckling	Ökad kunskap kan föranleda utvecklingsarbete för att förändra arbetssätt. Det kan till exempel handla om att implementera barnkonventionen och arbete för att hantera målkonflikter mellan barns och vuxnas behov.
Samverkan över förvaltningsgränser	Samverkan kan innebära en ökad förståelse för olika organisationers mål och förutsättningar och lägga grunden för att ökat samarbete runt gemensamma målsättningar.
Utveckling av relationer	I en pedagogisk verksamhet kan ett längre projekt bidra till ökad gemenskap och förbättrat samarbetsklimat i en barngrupp. Många av de aktiviteter som kan genomföras i ett medskapandeprojekt påminner om klassiska övningar inom team-building.
Stärka konstnärliga intressen	Arbeten som breddar rollen som konstnärer kan ha och som tydliggör värden med konstnärliga metoder kan främja olika konstnärliga intressen.

## Platsutveckling

Värde	Värdet kan innebära
Gestaltad livsmiljö	Platser utvecklas utifrån lokala förutsättningar, med hänsyn till behov hos de som bor i området. Samarbete i platsutveckling brukar resultera i identitetsstarka och uppskattade platser.
Mångfunktionella platser	Att involvera olika målgrupper och flera olika personer i utveckling av en plats kan bidra till att fler olika behov, intressen och idéer tas med i processen. Det är ofta en förutsättning för att skapa mångfunktionella platser.
Demokratiska symbolvärden	Att barn tar plats och får sätta sin prägel i det offentliga rummet kan ha ett symbolvärde som lyfter fram barns rättigheter och perspektiv.

## Hållbarhetsvärden

Värde	Värdet kan innebära
Trygghet och trivsel	Ett längre medskapandeprojekt innebär att det finns en stark närvaro på platsen som bidrar till att bygga gemenskap och engagemang. Ett karaktärsfullt resultat kan visa på en omsorg om platsen.
Minskad skadegörelse	Det finns inga garantier för att strukturer som skapats tillsammans inte ska förstöras, men det är samtidigt vanligt att fler respekterar och bryr sig om resultat som skapats med många iblandade barn och vuxna i området.
Minskad resursanvändning	Medskapandeprocesser där fokus flyttas bort från inköp av utrustning och öppnar upp för att kvaliteter i det offentliga rummet kan åstadkommas genom att jobba mer med återbruk, enklare material och aktivering av platser.
Barns välbefinnande, hälsa, lärande och utveckling.	Många av ovanstående värden kan ha positiva effekter för barns uppväxtmiljöer och upplevelser. Eftersom leken är en av de viktigaste faktorerna som påverkar hur hjärnan utvecklas under barndomen har rika och bra lek miljöer stor betydelse både på kort och lång sikt.



**Jelena** ”Min största oro är att göra barnen i projekten besvikna. Att utlova att barn ska få vara med och skapa en ny lekplats kan ju vara att bädda för besvikelser och det kan vara svårt att få barnen att förstå processen och att ha realistiska förväntningar på resultaten. En tydlig besvikelse i Älvesta var att labyrinten inte blev högre. Framför allt på grund av ekonomi men också från ett säkerhetsperspektiv. Barnen satt i grupp och bad mig försöka övertala kommunen att göra den högre. Det kändes frustrerande att göra dem besvikna. Och de hade ju rätt, det skulle blivit roligare lekmiljö med en högre labyrint.

Men på invigningen upplevde jag att barnen var väldigt stolta. Det var några killar som inte alls hade visat det mycket i processen men då märkte jag på det de sa och att de kom ihåg hela resan att den hade varit viktig för dem. Någon vecka innan hade en kille frågat mig om han fick klippa bandet på invigningen.



Jag hade inte tänkt på att ha något band men då fixade jag det. Han var både blyg och stolt när han fick stå i centrum och klippa bandet. En tjej i samma klass hade helt på eget initiativ skrivit ett tal som hon läste upp på invigningen där hon berättade om allt de gjort. Det var väldigt rörande.”

**Mimmi om  
att välja  
mellan  
kvalitet och  
kvantitet**

”Vi har pratat mycket om nackdelar med att det är för många barn med i processen. För att verkligen kunna lyssna in och att bygga upp en relation behövs tid och möjlighet att fokusera. Här finns det en tydlig målkonflikt mellan att engagera många barn i projektet och att verkligen få till kvalitativa möten. Konstnärerna kan beskriva tillfällena när det kanske bara var fem barn som deltog, eller att det var två barn som stannade kvar länge efter att de andra gått hem, som särskilt viktiga i processen. I sådana tillfällen kan man ägna sin uppmärksamhet helhjärtat åt varandra och diskussionerna kan bli extra givande. När ett projekt ska redovisas till en beställare är det dock ofta hur många barn man har involverats som värdesätts högre.

I några av våra tidigare medskapandeprojekt där det fysiska slutresultatet inte alltid var permanent upplevde jag att några av de vuxna i de pedagogiska verksamheterna som varit med var besvikna. Kanske särskilt de som inte varit med så mycket i processen och därför inte hade så stor insyn i vad barnen jobbat med. De kanske hade förväntat sig någon form av konstverk, en permanent skulptur eller så, och de mjuka värdena som levererats inom projektet var inte så tydliga för dem.”

Jenny om storheten i att ha skapat något avancerat själv

”I Hjärstaskogen var barnen från Vivallaskolans anpassade grundskola med och byggde ett vindskydd. Kommunen byggde själva stommen, men vi fick lägga taket. Det var riktigt stort för de här barnen att vara med och bygga något lite mer avancerat. Efter att vi byggt vindskyddet kommunicerade barnen flitigt med pedagogerna på olika sätt – genom att peka, prata och uttrycka glädje över vad vi gjort. Det blev ännu tydligare vilken bedrift vi gjort när andra barn från fritids kom till ”vår” plats. Dom lekte, klättrade, gömde sig, testade kojor och samlades till slut vid lerstationen. Den plats som vi varit med och utvecklat uppskattades inte bara av oss utan av andra barn.”

Pontus om vad som känns meningsfullt för barnen och att bedöma andras upplevelser

”Det här med vad som känns meningsfullt i ett medskapandeprojekt är ganska komplext. Är det viktigaste att varje workshop ger en positiv upplevelse eller är det viktigare att den ger så bra input till processen som möjligt, så att bra idéer kan genomföras i slutändan? För mig är det en ganska svår avvägning. Barnen måste få minst lika mycket tillbaka som de investerar i projektet. Vissa barn är redan för gamla för att vara den egentliga målgruppen för lekmiljön och kommer kanske inte att använda den så mycket när den är klar. Då måste belöningen vara något mer än platsen i sig. Jag ägnade flera timmar åt att lära några tjejer att såga och borra. Det kanske inte gav något konkret för projektets räkning men för dom tror jag att det kanske kan vara viktigt. Och jag tänker att det är så det ofta är med delaktighetsprojekt. En liten del av resultatet kan bli synligt i det byggda, men andra effekter är mer diffusa och inte så uppenbara.

Det är ju alltid svårt att veta vad någon annan upplever. Men det finns många exempel som jag tror har varit betydelsefulla för de som varit med. En bild som fastnat hos mig är killen som jobbade i två dagar med ett bord och hur stolt han var när han äntligen var klar och skulle bära hem det (ganska långt dessutom) och visa upp för familjen. Samma sak gäller killen som under flera dagar byggde ett hus (4x4 meter, med tak av presenning och golv). Han hade aldrig byggt något tidigare i sitt 11-åriga liv och efter en veckas slit fick han äntligen visa upp vad han gjort för sin pappa. Eller mamman som första dagen sågade med skyddet kvar på sågen men som dag tre var tillbaka och hanterade alla verktyg galant. Eller killen med en mamma i rullstol som byggde en rutschkana för rullstolar. Man önskar såklart att alla dessa idéer kunde realiseras med det var ju inte möjligt. Men jag tänker att man måste se platsen som något mer än bara det byggda resultatet. Allt som byggs under processen, alla minnen, är också platsen.”







# Kapitel 8 – Slutord

Vi har helt klart lärt oss mycket under de här åren och vi hoppas att det som vi försökt sätta ord på här kan vara till hjälp för andra. Det här sista kapitlet innehåller några korta slutord samt tankar om fortsatt utvecklingsarbete.

## Kunskapsresa

**A**tt det behövs en fortsatt kunskapsutveckling är tydligt. Örebro kommuns parkenhet brukar kalla sitt arbete med att implementera barnkonventionen för en kunskapsresa. Den har pågått i flera år och har inget tydligt slut. De olika medskapandeprojekten med barn har varit en viktig del i den kunskapsresan där varje projekt gett nya lärdomar. Framgångar, misslyckanden och erfarenheter leder allihop till en ökad förståelse och förmåga att göra lite bättre nästa gång.

För att kunna göra en kunskapsresa krävs det någon form av kontinuitet bland inblandade personer och samarbetspartners. Trygga relationer bäddar för att det finns tid att utveckla arbetssätt, för att nå längre och för att få upp effektiviteten. Långsiktiga samarbeten och strategiska ramavtal är ofta en viktig pusselbit. (Men att bara jobba med samma personer och på samma sätt begränsar ju också möjligheten att tänka nytt och att ta in fler perspektiv).

## Görandet som motor

En annan central aspekt när du jobbar med kunskapsutveckling är att du är tvungen att jobba med saker som du är osäker på. Ovana innebär nästan alltid ett visst mått av osäkerhet. Men det går inte att vänta på att du ska känna dig mer förberedd (det kanske aldrig händer). I *Den barnkonventionella lekplatsen* har vi därför pratat mycket om *görandet* som en nyckel. Att prova upplägg fastän det känns osäkert. Det kan dock vara viktigt med ”lagom” stora kliv framåt, eller att ta hjälp av personer med mer erfarenhet. Det är omöjligt att aldrig göra misstag, men sett ur backspegeln så leder ofta de där misstagen framåt trots allt.

## Att köpa tid i stället för saker

En tredje och sista aspekt som vi vill lyfta fram är att vi tror att det finns en stor poäng med att köpa tid i stället för saker. Arbetstiden för en processledare är i regel den största kostnads-posten i ett medskapandeprojekt, medan kostnader för material kan vara förhållandevis blygsamma.

Social hållbarhet är en viktig målsättning i många kommuner. När det handlar om parker och utemiljöer kan det många gånger handla om att locka *fler att vara ute mer*. Utevistelsen innebär ofta att vara fysiskt aktiv, att vara i en grön miljö som bidrar till återhämtning, eller att göra saker tillsammans med vänner, grannar eller andra. Det bidrar i så fall både till fysiskt och psykiskt bättre hälsa, till välbefinnande, till känsla av meningsfullhet och till social gemenskap.

Traditionellt har investeringar i utemiljöer handlat mycket om att köpa och montera ny utrustning eller att köpa och plantera nya växter. För att verkligen motivera fler att komma ut mer behövs det kanske något mer i vår tid. Förvaltning av parker och andra utemiljöer behöver kanske handla mer om att underlätta för delaktighet, att göra fler saker tillsammans, och att skapa förutsättningar för mer *liv* i våra grönområden. Olika former av medskapandeprojekt behöver kanske bli en mer självklar del av den kommunala förvaltnings-verktygslådan. Förvaltningen handlar då inte bara om att bevara och sköta, utan även om att utveckla och aktivera. För att göra en sådan förflyttning krävs att både nya målbilder tydliggörs, men också att ny kompetens byggs upp och att nya arbetssätt implementeras. Precis som med annat förändringsarbete behöver det nog göras steg för steg.

## Nästa steg?

**S**om avslutning presenterar vi här några av våra önskemål som nya steg för att bli bättre på att implementera barnkonventionen och att skapa bättre lekmiljöer.

## Fortbildning för att kunna stötta barns kreativa lek och skapande

Vi har konstaterat att det är krävande att leda medskapandeprojekt, men också att sådana projekt har stora värden. Det finns en jättestor potential i om förskole- och skolgårdar kunde förvaltas mer som föränderliga lekmiljöer där vuxen personal kan stötta

barns kreativa lek och skapande. För att det ska bli verklighet behövs troligtvis fortbildning av både pedagoger och förvaltare. I Storbritannien finns det till exempel utbildningar i *playwork* och OPAL är ett exempel på ett framgångsrikt utvecklingsprogram med fokus på skolans utemiljö. Vi skulle behöva något liknande för att öka kompetensen för att både leda medskapandeprocesser, för att stötta barns vardagliga kreativitet samt för att kunna hantera riskbedömningar på ett professionellt sätt.

### **Specialiserade drift- och utvecklingsteam**

Högt på önskelistan står även specialiserade drift-team som kan ansvara både för skötsel, utveckling och aktivering av lekmiljöer. Ett sådant team skulle ha kompetens för att bygga enklare strukturer själva, för att laga och fixa, de skulle ha god kunskap om lek och lekvärde, kunna göra balanserade riskbedömningar, samt ha kompetens för att driva dialog och medskapandeaktiviteter tillsammans med barn. Om ett sådant team ansvarar för en kommuns lekplatser behövs kanske inga särskilda projekt. Teamet skulle i stället kunna jobba löpande med att skapa och utveckla föränderliga lekmiljöer där barn kan vara med och påverka på olika sätt. På ett par år skulle ett sådant skötsel- och utvecklingsteam ha kunnat byggt upp en riktig bra kompetens och know-how! Något som skulle ge stora mervärden till barnen som växer upp i den kommunen.

### **Leklabb**

Den typen av utvecklingsteam som beskrivits ovan skulle också kunna ansvara för särskilda platser som fungerar som testbänkar för nya idéer. Sådana ”leklabb” skulle kunna fungera som små motorer i den fortsatta kunskapsutvecklingen och bidra med inspiration. Där skulle det finnas möjligheter att ta ut svängarna och testa olika idéer praktiskt för att på så sätt bygga upp ny know-how. Leklabb kanske kan vara vår tids svar på 1900-talets bygglekar?

### **Större utrymme för konsten i lekmiljöer**

Att utveckla nya lekmiljöer utifrån ett konstperspektiv och med hjälp av konstnärer bredda föreställningarna om hur en lekmiljö kan se ut. För att stimulera till nytänkande skulle konstnärliga processer kunna användas för fler syften än medskapandeprojekt. ÖrebroBostäder utforskar till exempel hur konstnärer kan ha en mer framträdande roll i olika platsutvecklingsprojekt. Konstnären får i uppdrag att ta ett helhetsgrepp om platsen och förutsättningarna, leda dialoger och utforska platsen med hjälp av prototyper. Konstnären ingår här i ett team med beställare, landskapsarkitekter och anläggningsentreprenörer, där beställarens uppdrag breddas till att curera en vidare konstprocess.

### **Kunskapscentrum och samordnande aktörer**

Något som också skulle vara mycket positivt i ett nationellt förändrings- och kvalitetsutvecklingsarbete är ett nationellt kunskapscentrum för lekmiljöer. Att sammanställa erfarenheter, resultat, vägledningsdokument och liknande vore bra, men en ännu viktigare roll skulle kunna vara att fungera som inspiratör, bollplank, utbildare och stöd i strategi- och metodutveckling. Det här stödet skulle såklart gärna vara kostnadsfritt och erbjudas av en aktör som har ett samhällsansvar och inte ett vinstintresse.

En kombination av alla de här idéerna skulle såklart vara särskilt kraftfullt.

Kanske är det du som ser till att något av det förverkligas?



# Den BARNKONVENTIONELLA lekplatsen

Den barnkonventionella lekplatsen är utgiven av Konstfrämjandet Bergslagen, Örebro 2024.

bergslagen.konstframjandet.se

Kopiering av text och bild ur denna bok utan skriftligt medgivande från upphovspersonerna är förbjuden enligt lagen om upphovsrätt.

© Författarna, fotografierna 2024

© Konstfrämjandet Bergslagen, Örebro kommun, Kumla kommun, ÖrebroBostäder

Text: Giovanna Aguirre, Jenny Berntsson, Mimmi Bäckman, Anna Maria Hellner, Kicki Hendahl, Pontus Johansson, Ulrika Johansson, Lars Jonsson, Lisa Jonsén-Skanebo, Kerstin Wagner, Jelena Rundqvist.

Huvudförfattare: Mimmi Bäckman.

Redaktör: Jelena Rundqvist.

Foto: Giovanna Aguirre, Jenny Berntsson, Pontus Johansson, Lars Jonsson, Jelena Rundqvist, Robin Åhlgren, Ismael Ansari, Basel Al-Seoufi, barn från Tallängens skola.

Illustration: Vikmålningar av barn i Baronbackarna, illustrationer och tecknade bokstäver av barn i årskurs 2 Tallängens skola.

Formgivning och original: Robin Åhlgren, Felicia Bjärmark Esbjörnsson.

Tryckt upplaga: 400 exemplar.

Tryckeri: Princo Welins, Örebro.

Den här vägledningen har möjliggjorts genom finansiering från Allmänna arvsfonden.

Projektet *Den barnkonventionella lekplatsen* har drivits av Konstfrämjandet Bergslagen som projektägare, i nära samarbete med Örebro kommun, Kumla kommun och ÖrebroBostäder.

Det har finansierats med medel från Allmänna arvsfonden, Örebro kommun, Kumla kommun och ÖrebroBostäder. Naturleken Vildmarken i Älvesta har dessutom fått extern finansiering från Region Örebro län och Leader Mellansjöländet.

Medverkande barn: Brickebackens anpassade grundskola, Fritidsgården 52:an i Baronbackarna, Gemensam förening och förskolan Musikanten i Vivalda, Tallängens skola i Hällabrottet, Tullängens anpassade gymnasium, Vivalaskolans anpassade grundskola och från öppna workshops.

ISBN 978-91-531-2171-8

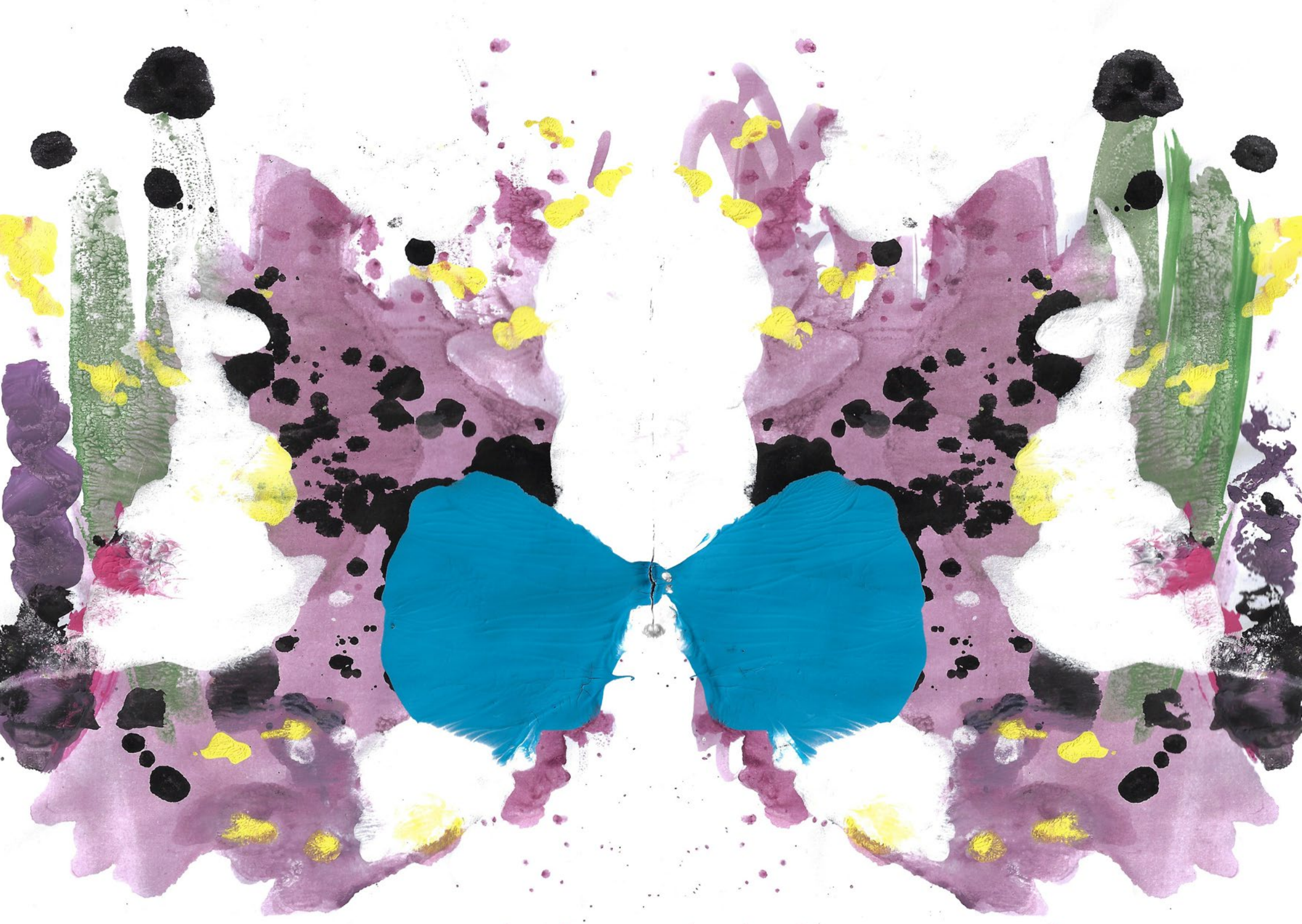



ALLMÄNNA  
ARVSFONDEN

Finansieras av



Region Örebro län





Kan vi skapa bättre lekmiljöer om barn får vara med och bestämma? I *Den barnkonventionella lekplatsen* har barn med hjälp av konstnärer varit med och utformat fem offentliga lekmiljöer i Örebro och Kumla. Projektet har utgått från barnkonventionen och barns rätt att påverka. De olika lekmiljöerna har utvecklats genom återkommande workshops, ofta på plats i miljöerna. Genom konstnärliga processer har barnens lekar och kreativitet fått vara styrande.

*Den barnkonventionella lekplatsen* har varit en unik tvärsektoriell satsning där barn, konstnärer, parkförvaltningar och bostadsbolag samarbetat kring formandet av offentliga lekmiljöer. Projektet har drivits av Konstfrämjandet Bergslagen, i samarbete med Örebro kommun, Kumla kommun och ÖrebroBostäder.

Det här dokumentet presenterar erfarenheter och lärdomar från projektet, för att möjliggöra för fler beställare att låta barn påverka sina egna lekmiljöer.