

# Inspiration fra kulturinstitution til daginstitution

## Om 9 metoder til børns aktive møder med kunstværker

Af Felicia B. Lillelund

I Hjørring har bl.a. Vendsyssel Kunstmuseum prioriteret at lave inspirationsfoldere til de lokale dagtilbud. Her er et uddrag af folderen med 9 forskellige metoder til, hvordan man kan aktivere børn i et sanseligt møde med kunstværker. Metoderne bygger på viden om, at små børn først og fremmest lærer i kraft af sansning, bevægelse og følelsesmæssig involvering.

### 1. Ta' en rolle

Pædagogen starter med kort at tale med børnene om kunstværket: Hvad forestiller det, hvem er med, hvor er vi henne, hvad er der sket, hvad tror I der sker om lidt osv.? Man spørger så børnene: "Hvis det her nu var et skuespil, hvilke roller ville der så være"? Hvis der er figurer på maleriet/i skulpturen vil det være oplagt at pege på dem som mulige roller, men træer, huse og ting kan også udgøre en rolle. Her er det muligt, at pædagogen må gå foran ved at foreslå det. Efter denne samtale fordeles rollerne mellem børnene og evt. pædagogen. Flere børn kan godt have samme rolle. I første omgang skal børnene bare stille sig op som på billedet. Der tages evt. et foto med tablet. Næste trin er, at man spørger børnene: "Hvad sker der så"? Man prøver derefter at gennemspille de forskellige forslag. Det er vigtigt, at børnene oplever, at deres stemme og idé er vigtig, og at der bliver givet plads til, at man kan lege med idéerne. Når børnene leger sig ind i værket, møder værkets udsagn børnenes eget liv og forestillingsverden. Man kan evt. inddrage udklædning. Få kostumedele er nok - et tørklæde, en hat...

### 2. Foldemetoden

Hvis man viser børn en skulptur på museet, kan de bagefter lave deres egen skulptur. Vis dem, hvordan man kan folde forskellige ting ud af papir. Ekstra spændende for børnene bliver det, hvis de har et papir med forskellige farver på hver side. Giv dem evt. en saks og en klipsemaskine.

Tal med børnene om, at man kan se en skulptur fra mange sider. Er der en bagside? Hvorfor tror I det er bagsiden? Ser den tung eller let ud. Fra hvilken side kan I bedst lide den?

Lad dem lave en udstilling til sidst, som fotograferes.

### 3. Tegnet metoden

Børnene ser på værket og skal tegne det, de ser. De vælger selv, om de vil tegne det hele eller udvalgte dele. Så taler man om, hvad man har tegnet. Herefter tegner man videre, men nu skal de tilføje noget, som ikke er på det 'rigtige' billede. Det kan være, at damen skal have en krone på, eller at der skal være et tog, der kører gennem værket. Giv dem evt. forskellige rammer, som de kan vælge at tegne i.

#### 4. Lav en menneskelig skulptur

Efter at have set et værk, maleri eller skulptur, så beder man børnene lave værket med deres egne kroppe. De danner nu en menneskeskulptur, som man fotograferer. Man viser børnene deres egen skulptur, og de bestemmer nu næste værk, som de vil prøve at lave en menneskeskulptur af.

#### 5. Kast med terningen

Man skal til denne metode bruge en stor terning, gerne af skumgummi. Terningen beklædes med billeder af det, som man ønsker børnene skal finde på museet. F.eks. kan terningen vise en rød farve, en bestemt form eller tema. Når terningen kastes skal børnene gå på jagt efter det, terningen viser.

Det kan både være en øvelse i at udvikle sin viden om f.eks. farver og former, men metoden kan også bruges til at få børnene til at se efter detaljer i billederne og måske få øje på ting, som de ellers ikke ville have set.

#### 6. Dukkemetoden

Formidleren af værket bruger en dukke. Dukken forstår ikke så meget, så børnenes opgave bliver at forklare, hvordan det hele hænger sammen. En dialog mellem børn og dukke kunne lyde således:

Dukke: *"Jeg ved godt, hvad manden på billedet laver. Han er i svømmehallen".*

Børnene: *"Neeej, han er i skoven".*

Dukke: *"Er han i skoven? Nå, men han er i hvert fald helt vildt ked af at være i skoven"*

Børnene: *"Neej, han er da glad"*

Dukke: *"Hvordan kan I se det?"*

Børnene: *" Han griner" - Osv.*

Dukken kan også give børnene en opgave som f.eks. "Find det, som I synes er mest mærkeligt i udstillingen". Det er vigtigt, at man ikke efterlader dukken "død" et sted. Dukken er pædagogens og tages kun frem, når den skal spille sin rolle. Derved beholder den sin magi.

#### 7. Ta' tingen i hånden

Formidleren af værket har taget en ting/artefakt med. En ting, som enten er på værket, eller som på en eller anden måde kan hænge sammen med værket. Børnene får tingen i hånden og skal gætte, hvad det er, eller måske sige noget om, hvad det kan bruges til. Det kan f.eks. være en telefon, en bog, en blomst... Ved at børnene rører ved tingen mens de taler om billedet, er det tit muligt at gøre værket mere forståeligt.

#### 8. Leg tingfinder

Formidleren medbringer fotos, som viser elementer af forskellige værker på museet. Det er altså ikke fotos af hele skulpturen eller hele maleriet, men kun af dele deraf. Børnene skal så på jagt efter dette. Når værket er fundet, er det vigtigt, at man giver sig tid til at tale om, hvad man ser, og hvorfor det mon lige er den del, man har valgt at tage foto af. Man kan også spørge børnene, hvorfor de tror, at kunstneren har lavet dette værk.

## 9. Åbn øjnene og drøm en rejse

Sig til børnene: "Forestil Jer, at I skal på en lang rejse. Måske den mest fantastiske og spændende rejse, I har været på. Rejsen går ind i ét af malerierne... Find nu et maleri til din drømmerejse. Hvad sker der?" Lad gerne børnene gå to og to og lad dem skiftes til at fortælle. Hvis det er for stor en opgave, kan pædagogen i stedet på forhånd have udvalgt nogle billeder, som er oplagte for børnene at tale ud fra. Måske er det også nødvendigt, at pædagogen selv tager det første skridt og begynder på historien.

Endelig kan fantasiuniverset også etableres ved, at man dels ser på et maleri, dels læser op fra en bog, f.eks. "Filifytten på eventyr" af Elisabeth Nørkjær og Lise Vestergaard. Her kan man stoppe midt i fortællingen og spørge børnene, om de kan se noget fra historien i de malerier, de står ved. Måske er eventyrskoven i bogen præcis den samme, som de kan se på maleriet. Måske bor de blå elefanter i det hus, som er på billedet - osv.