

Kursus i
***Leg, venskab og
fællesskab***

Skive Kommunes
dagtilbud
Kursusdag 2



STÆRKE DAGTILBUD

LEG - VENSKAB - FÆLLESSKAB

Program for kursusdag 2

8.30-9.00 Opsamling fra i går

9.00-10.30 To Workshops ved henholdsvis Birgitte og Palle-Emil, hvor holdet deles i to grupper (1 og 2):

- Workshop v. Birgitte (Gr. 1)
- Workshop v. Palle-Emil (Gr. 2)

10.30-12.00 Vi bytter rundt:

- Workshop v. Birgitte (Gr. 2)
- Workshop v. Palle-Emil (Gr. 1)

- Kl. 12.00-12.40 Frokost

- Kl. 12.45-13.30 Fælles deling

- Kl. 13.30 – 13.45 Pause

- Kl. 13.45 – 14.30 Øvebane i egen praksis



Godmorgensang





Opsamling

- Legen er grundlæggende
- Vigtigste træningsbane i al mellem menneskelig kontakt og dermed udvikling af vores emotionelle kompetencer
- Legen foregår i en "hvad-nu-hvis"-virkelighed
- Leg er et udtryk for trivsel
- Deltagelse; *tage* del i legen, *have* del i legen, *dele* i legen
- Former for leg; risikofuld leg, forestillingsleg
- Den voksnes rolle i leg

*Leg, venskab og
fællesskab*



SKIVEKOMMUNE

LEGEVORKSHOP

STÆRKE DAGTILBUD

LEG - VENSKAB - FÆLLESSKAB

Den neuroaffektive trekant

Teoretisk forståelse
= Landkort



Selvagens
= Chauffør

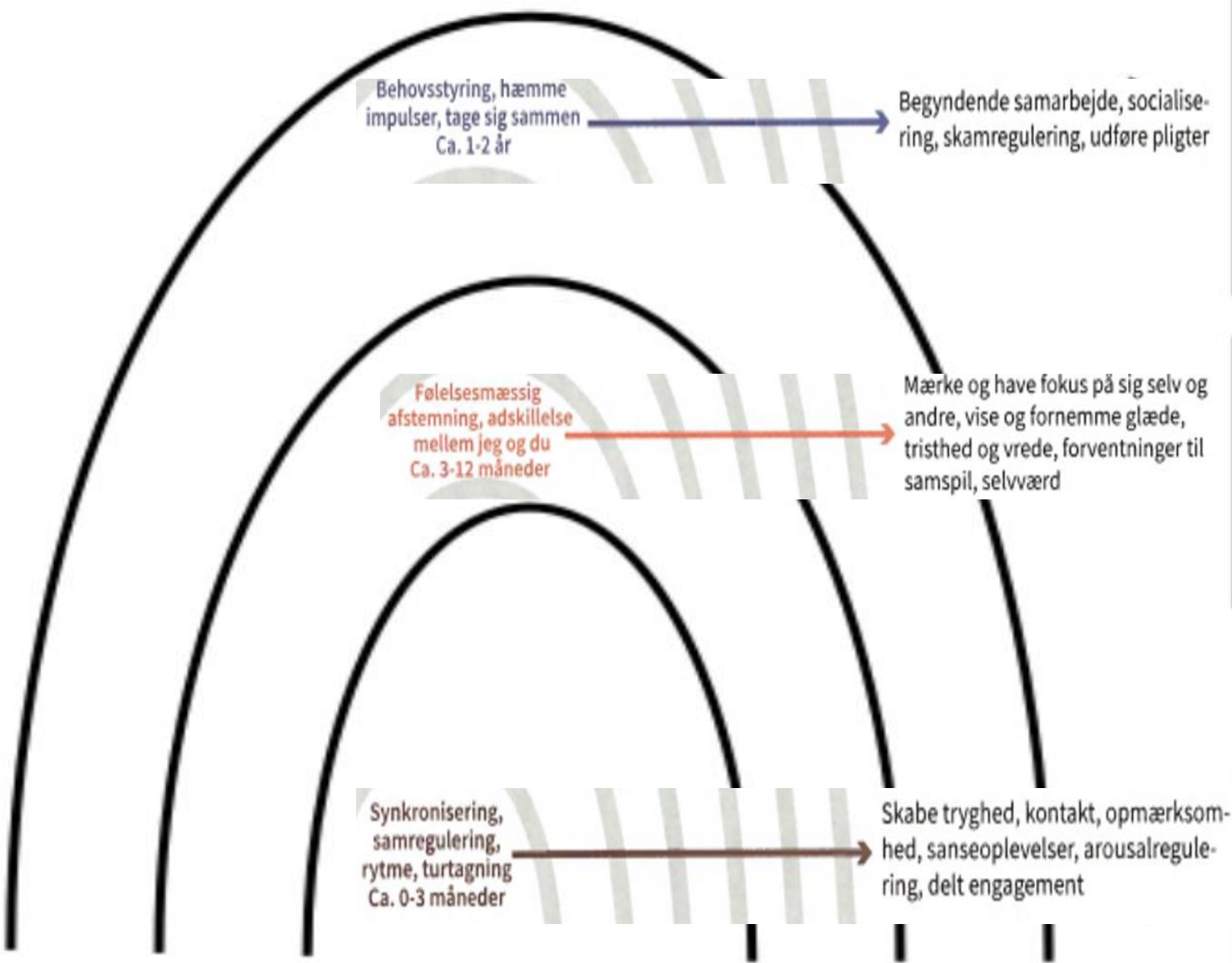


Metode/redskab
= GPS

LEG FOR SJOV
OG *alvor*
Et neuroaffektivt perspektiv



De mentale organiseringsniveauer



**Tænkende/
mentaliserende hjerne
(Præfrontal cortex)**

**Følende hjerne
(Limbisk)**

**Sansende hjerne
(Autonom)**

Sansende hjerne (0-3 måneder)

Legens fokuspunkter på autonomt niveau

Opbygning af tryghed
At støtte opmærksomhedsstyring
Aktiviteter med imitation
At bruge og lege med forstørret mimik
Synkronisering, fælles rytmer
Etablering af mødeøjeblikke
Støtte den tidlige turtagning
Regulering af arousal
Sansestimulerende aktiviteter
Bruge krop og bevægelse
At mærke og genkende behag og ubehag

Pædagogiske opmærksomhedspunkter

Skabe tryghed
Engagement, som skaber nysgerrighed
Opmærksomhed på barnets behov for pauser
Bevidsthed om egen ro og energiforvaltning
Støtte den tidlige turtagning
Inddrage sansestimulerende aktiviteter
Støtte barnet til at mærke egen krop
Hjælp til, at barnet registrerer behag og ubehag
Mere krop, mindre snak
Rytmer og synkroniseringsprocesser
Bruge egen arousal til at møde barnet i hensigtsmæssig arousal

Følende hjerne (3-12 måneder)

Legens fokuspunkter på limbisk niveau

Lege med tydelige følelsesmæssige ansigtsudtryk og markerede spejlinger
Aktiviteter med glæde, vrede, tristhed og følelsesmæssige afstemninger
Støtte barnets opmærksomhed på sig selv og egne behov, men også facilitere opmærksomhed på andres ansigtsudtryk og behov
Leg med fælles opmærksomhed
Aktiviteter med fokus på sig selv og andre
Fællesskaber og oplevelser af lykke sammen, så „vi-følelsen“ vokser

Pædagogiske opmærksomhedspunkter

Tydelige følelsesmæssige ansigtsudtryk
Opmærksomhed på markerede spejlinger af hele følelsesregistret
Delt glæde og følelsesmæssige afstemninger
At opdage fejlafstemninger og tage ansvar for genafstemninger
Skabe forudsigelige, genkendelige og gentagne trygge samspil
Være nærværende og tilgængelig
Bruge det fælles tredje i samspillet mellem pædagog og barn, men også børnene imellem
Støtte barnets opmærksomhed på sig selv og egne behov, men også facilitere opmærksomhed på andres ansigtsudtryk og behov
Skabe fællesskaber og oplevelser af at lykkes sammen, så „vi-følelsen“ vokser
Være opmærksom på at fremme og støtte samarbejde og nedtone konkurrence

Tænkende/mentaliserende hjerne (1-4 år)

Legens fokuspunkter på præfrontalt niveau

Lege med symboler
Bruge fantasien
Lave fortællinger og små teaterstykker
Rollelege
Lege og aktiviteter, der udspiller virkelige hændelser eller oplevelser
Lege butik eller bus eller andet, hvor roller afprøves
Klæde ud-lege

Komplekse rollelege
Støtte til forhandlinger
Samarbejdende sociale lege
Konfliktløsning
Anerkende tætte relationer til andre børn
Lege og aktiviteter, der sætter ord på egne og andres følelser
Bringe empatien tydeligt i spil i legene

Pædagogiske opmærksomhedspunkter

Egen mentalisering
Dele mentaliseringstanker og observationer med børnene
Bruge fantasien
Selv at være legende og eksperimenterende
Være opmærksom på hierarkiet og finde aktiviteter, hvor det bliver opbrudt
Lege med impulshæmning, som lykkes for børnene (brug evt. lange stopsignaler, så alle børn kan nå at få kroppen med)
Hurtigt genoprette den positive kontakt efter skamfølelser
Tilgodese stolthedsoplevelser for alle børn
Hvilken rolle indtager pædagogen selv i legen?



Legeinspirationer fra
workshopp



O G G O D

L E G E L Y S T



Referencer

Hart, Susan m.fl.(2020) *Leg for sjov og alvor*. Hans Reitzels Forlag

Legeworkshop ved Birgitte







Workshop om bevægelsesfortælling

Workshoppen har fokus på, hvordan pædagoger gennem en fortælleform med fokus på bevægelse og børns medbestemmelse kan skabe et øvelsesrum for fantasileg og give et børnefællesskab fælles råstof til inspiration for deres egne lege

Det er gennem deltagelse i legende aktiviteter, primært med hinanden men også med voksne, at børn forfiner deres legepraksis, så de kan udtrykke sig mere frit – og får et alsidigt legerepertoire



Workshop om bevægelsesfortælling

Hvad er en bevægelsesfortælling?

En bevægelsesfortælling er en fortælling, hvor børn og voksne sammen kropsliggør handlinger og gennem dette påvirker dem.

En bevægelsesfortælling bliver legende, når fortællingen i ord og billeder bliver en gensidig skabelsesproces mellem pædagogisk personale og børnene



Workshop om bevægelsesfortælling

Hvis en bevægelsesfortælling skal sætte gang i fantasien, må den indeholde elementer, som kendetegner børns fantasileg:

- ✓ Tematisk handlefrihed
- ✓ Fri forbindelseslogik
- ✓ Mulighed for at agere kropsligt



Om Hoppelinefortællingerne

Bevægelsesfortællingerne i Hoppeline-projektet handler om kaninen Hoppeline og hendes venner.

Fortællearkene (kapitlerne) er lavet i et materiale, der kan bruges ude og inde. Der skal blot være god plads til bevægelse.

Det er tekst på den ene side af arket og illustration på den anden. Der følger en mariehøne-hånddukke med, som pædagogen bruger i formidlingen af fortællingen.

Om Hoppelinefortællingerne

Eksempel:

Din børnegruppe er lige nu helt optagede af store maskiner; gravemaskiner, lastbiler, rendegravere etc.

Du laver en bevægelsesfortælling, hvor hvert barn skal vælge en maskine, de vil være.

Alle maskinerne skal arbejde sammen om at grave et stort hul, der skal køres jord væk og bygges en svømmehal, et parkeringshus, en dyrepark ... eller?

Gør dig tanker om, hvordan du vil sætte fortællingen i gang? Hvordan får børn medbestemmelse, og hvordan får du fat i deres perspektiver? Hvilke gode idéer kan du ilte legen ved hjælp af?



Leg et eventyr og byg videre på
rollerne





Konstruér en fortælling med børnene

Hvad

Hvem

Hvilket indhold

Hvilke elementer kan inddrages

...

Legekufferter med temaer

Find ud af, hvad der skal være i en kuffert

Hvilket tema?

Hvorfor?

Hvad kan du bidrage med?

Hvordan får børnene medbestemmelse?





Bevægelsesfortælling

Gå ind her og læs generelt om bevægelsesfortællinger:

<https://hoppeline.dk/om-hoppeline/>

Gå ind her og få forslag til bevægelsesfortællinger:

<https://hoppeline.dk/aktiverende-fortaellinger-p/>

- 
- A vibrant cartoon illustration of two characters in a grassy field. On the left is a green frog with large blue eyes, wearing a red flower as a necklace and blue wristbands. On the right is a white rabbit with long ears, wearing a green cap and a red shirt, holding a small pink flower. In the background, there are pink flowers, a ladybug on a stem, and a yellow character peeking from behind a tree.
- ✓ Tematisk handlefrihed
 - ✓ Fri forbindelseslogik
 - ✓ Mulighed for at agere kropsligt

Med *inspiration* fra Hoppeline

Hvordan vil du lave din egen fantasifulde bevægelsesfortælling?

Hvad vil du have fokus på, hvad er dit mål og hvorfor?

Hvilken gruppe af børn vil du inddrage?

Hvordan vil du se, om du er på vej mod målet?

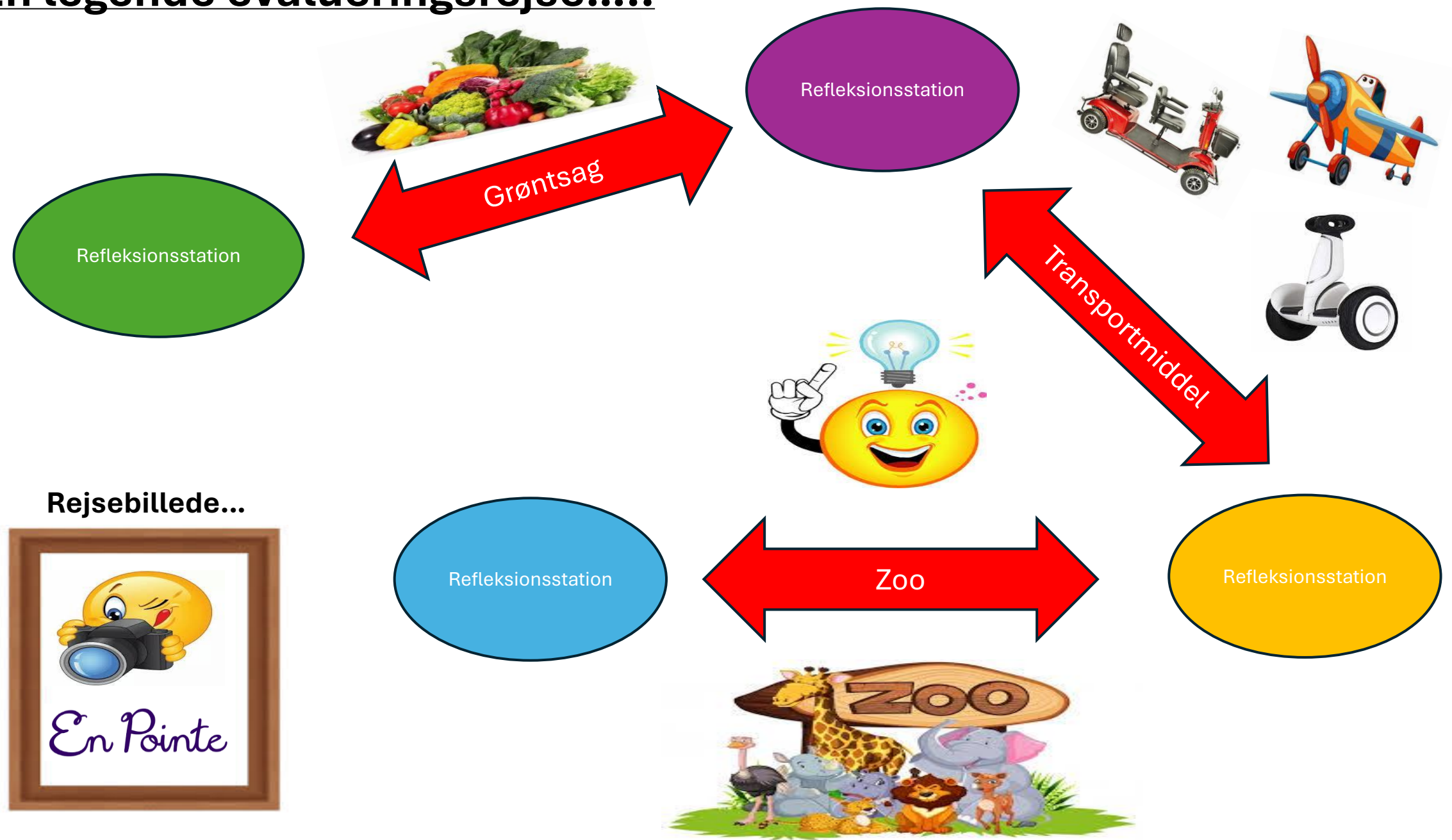
Hvordan vil du inddrage børnenes perspektiver?

Frokost

Kl. 12.00 – 12.40



En legende evalueringsrejse.....



Rejsebillede...



PAUSE





Øvebane i egen praksis

En *kombination* af dagens to workshops:

- Du skal inddrage en *legesag* (fysisk genstand) i en *bevægelsesfortælling* hjemme i din egen praksis
- Du skal overveje, hvordan du opsamler erfaringer: film, fotos, praksisfortællinger eller andet.
- Medbring dine erfaringer på kursusdag 3 til fælles inspiration med resten af holdet

Opsamling på dagene



Farvelsang



Lyse nætter af Alberte



Tak for i dag