

Legeskibet besøger Helsingør

Legeskibet Lilla Dan fra d. 28 maj til d. 4 juni

Legeskibet besøger Helsingør	2
Helsingørs motivation for at lege	2
Program	2
Relevante Links	3
Besøgstimer	3
Kontaktpersoner	3
Skema over skolebesøg	3
Store havnedag søndag d. 26/5	4
Aspirantkursus	5
Visionssejlds	7
Logbog fra Helsingør - Bådsmandsopgave	9

Legeskibet besøger Helsingør

Legeskibet sætter landgang i Helsingør den 28. maj til den 4. juni.

Helsingør er en kulturby kendt for Kronborg, Hamlet og Øresundstolden. Byen har imponerende traditioner inden for søfart, og Helsingør Skibsværft, der i dag er bygget om til Kulturværftet, står som kulturelt omdrejningspunkt for byen. Kulturværftet er Helsingørs kulturhus med koncerter, teater, hovedbibliotek, udstillinger og et værftsmuseum. Kulturværftet er en del af Helsingør kulturhavn som også omfatter M/S Museet for Søfart og Kronborg.

Helsingør har fokus på fysisk aktivitet og leg hos byens borgere og besøgende. Den 10.000 m² store multipark MP:H danner ramme for en række uorganiserede idrætsaktiviteter med street basket, fodbold, bowls og streetskating, parkour samt legeområder. Projektet er udsprunget af lokale ildsjæle herunder skatere, pædagoger og institutionsledere.

Helsingørs motivation for at lege

Ved Ida Wettendorff, børnekulturkonsulent

I Helsingør Kommune er udviklingen af det maritime rekreative rum og lege- og bevægelseskulturen en vigtig indsats. Legeskibets besøg varer en uge og sætter spot på legen her og nu. Det er vi rigtig glade for. Men det samarbejde, der er opstået siden det første besøg i 2015, rækker langt ud over det fysiske sommerbesøg. Sammen med Legeskibet er vi fx i gang med at etablere aktiviteter og initiativer der ansporer børn, unge og voksne i alle aldre til at mødes i gennem leg og bevægelse i det offentlige rum. Vi har fx inviteret alle kommunens 6. klasser til "Leg på Kulturhavnen" i september 2016 og museernes "Sundtoldsmarkedet" får i august 2017 særlig fokus på leg.

I forbindelse med Legeskibets besøg afholder Helsingør Kommune søndag d. 29. maj 2016 "Store Legedag" på Kulturhavnen og "Vild med vand Festival" i Nordhavnen. Udover Legeskibets aktiviteter vil der være musik og indvielse af en række SmåSpil og sjove legeruter på Kulturhavnen.

Ida Wettendorff –Børnekulturkonsulent, Center for Kultur og Turisme, Idræt og Medborgerskab

Program

Lørdag den 28 maj

- Kl. 10.00-16.00 Kom og leg, der er åbent for alle

Søndag den 29 maj

- Kl. 11.00-17.00 Store Havnedag og Legeskibet play

Wood var repræsenteret med deres legekasser på kulturværftspladsen.

"Vild med vand" projekt ved Nordhavnen

Indvielse af strandpromenaden ved Nordhavnen.

Åbning af nyt legeområde bag værtshallerne. Et lille legeområde med trampoliner.

Legeskibet havde udover fællesleg og leg ved vores faciliteter, en parkour workshop og band på i løbet af eftermiddagen.

Mandag den 30 maj

- Kl. 09.00-14.30 Skoletilbud
- Kl. 15.00-17.00 Kom og leg, der er åbent for alle

Tirsdag den 31 maj

- Kl. 09.00-14.30 Skoletilbud
- Kl. 15.00-17.00 Kom og leg, der er åbent for alle

Onsdag den 1 juni

- Kl. 09.00-14.30 Skoletilbud
- Kl. 15.00-17.00 Kom og leg, der er åbent for alle

Torsdag den 2 juni

- Kl. 09.00 til ca. 13.00 Aspirantkursus – kun for inviterede
- Kl. 15.00-17.00 Visionssejlad – kun for inviterede

Fredag den 3 juni

- Kl. 09.00-14.30 Skoletilbud
- Kl. 15.00-17.00 Kom og leg, der er åbent for alle

Lørdag den 2 juni

- Kl. 10.00-16.00 Kom og leg, der er åbent for alle

Relevante Links

[Helsingør - Vision 2020](#)

["Leg og bevægelse på Kulturhavnen" Sjællandske Medier](#)

["Helsingør kommunes nye fælleselevråd stævner ud på Legeskibet" Helsingør Netavis](#)

[Elevråd på visionssejlad med Legeskibet](#)

Besøgstimer

Antal besøgstimer: 2158

Antal elever:

24 klasser fra 9 forskellige skoler.

I alt deltog 382 elever i et legeforløb.

Kontaktpersoner

Ida Wettendorff

Børnekulturkonsulent, Center for Kultur og Turisme, Idræt og Medborgerskab

Iwe65@helsingor.dk

Elisabeth Momme

Leder af børnekulturcenteret Toldkammeret

emo64@helsingor.dk

Skema over skolebesøg

LÆRERNAVN	Skole/Klasse/elev-antal	Dato/tid
Mandag d. 30/5		
Louise Jeppesen	Skorpeskolen 7x og y 44 elever	30/5 kl. 9-10.30
Mikael Lytzen	Grydemosekolen 8a og b, 43 elever	30/5 kl. 11-12.30
Charlotte Kjeldsen	7.a 20 elever	30/5 kl. 13-14.30
Tirsdag d. 31/5		
Mette Aarre	Byskolen	31/5 kl. 9-10.30

	5.o 24 elever 3.o 22 elever	
Charlotte Pagonakis	Borupgårdskolen 4.u 23 elever	31/5 kl. 11-12.30
Thomas Mølle-Kristensen	Tikøb Skole 4. kl. 20 elever	31/5 kl. 13-14.30
Onsdag d. 1/6		
Susanne Risom Petersen, susannerisom@hotmail.com , tlf.: 27627436	24 elever, 2 lærere, 3.c, Hellebækskolen	1/6 kl. 9-10.30
Rikke Bencke Rikke Mølbak	5.c 23 elever 4.a 27 elever Grydemoseskolen	1/6 kl. 11-12.30
Pia Wiberg Evy Olsen Ulla Kragh	8.o 28 elever 8.s/9 specialelever 12 elever fra Produktionsskolen	1/6 kl. 13-14.30
Torsdag d. 2/6		
Charlotte Karrebæk	Fælleselevrådet	2/6 Hele dagen
Fredag d. 3/6		
Mette Ebbesen XX	Nordvestskolen 4a og b, 28 elever Skorpeskolen 2 x 0. klasse	3/6 kl. 9-10.30
Kamille Skinhøj XX	Espergærdeskolerne 6.a 27 elever Rudolph Steiner ca. 22 elever	3/6 kl. 11-12.30
Gina Hjort	Byskolen 7.o og n/46 elever	3/6 kl. 13-14.30

Aspirantkursus

Under Legeskibets besøg i Helsingør blev der afholdt aspirantkursus for det fælles elevråd i Helsingør, Unges Talerør Helsingør, der repræsenterer alle skoler i Helsingør Kommune.

Formålet med kurset er at uddanne og påvirke eleverne til at gøre opmærksom på legekultur på deres skole, samt at opleve legens kvaliteter og hvorfor det er vigtigt at lege.

Elever blev budt velkommen og introduceret til kurset samt en række forskellige lege. Derefter var det elevernes tur til at komme på banen. De blev inddelt i grupper, hvor de

sammen med en legematros gennemgik de forskellige lege. Derudover blev der talt om, hvad man skal være opmærksom på tilbage i skolegården i forhold til at sætte gang i leg for de yngre elever, herunder:

1. Overblik over legen

Hvad skal en legematros være opmærksom på: Alder, antal børn, tid, legeforsløb, regler, redskaber. Historier tilknyttet legene. Tag gerne udgangspunkt i de fire lege.

2. Rum til leg

Hvor er det muligt at lege på skolens område? Hvor meget plads har de til leg? Er der græs eller asfalt? Er der gode legeområder? Er områderne heget ind i forhold til sikkerhed for biler? osv.

3. Legens energi og udviklingspotentialer

Vi taler om den gode og dårlige energi i legene. Den gode energi: Når man glemmer tid og sted. Den dårlige energi: Når det er tid til at udvikle på legen. F.eks. ved at bruge flere fangere eller bolde alt afhængig af legens muligheder. Hvornår skal legematrosen skifte til ny leg. Osv.

4. Nye venner

Vi taler med eleverne om det sociale aspekt som legekammerat. Som legematros sørger de for at yngre elever får en god oplevelse og gode sociale relationer gennem legen. Der dannes relationer mellem elever som ikke nødvendigvis kender hinanden. De yngre elever kommer til at se op til legematrosene – dermed følger både et ansvar for at leve op til beundringen og en mulighed for at gøre en reel positiv forskel på skolen.

Efter en god snak om leg var det elevernes tur til at sætte gang i en leg. Sammen med en legematros gennemgik grupperne forskellige lege, som de kunne præsentere overfor de andre grupper med fokus på:

- Præsentation af legen
- Legens historie
- Legens regler
- Videreudvikling af legen.

Afslutningsvis talte vi om, hvordan eleverne bliver gode legekammerater med de yngre elever ud fra følgende spørgsmål:

- 1. Hvordan bliver I gode legekammerater for de yngre elever?**
- 2. Hvad skal der praktisk til for at I kan igangsætte lege med yngre elever i frikvartererne?**

Første del af legeaspirantkurset fokuserer på at gøre eleverne bevidste om legens kvaliteter og hvorfor det er vigtigt at lege. Anden del har fokus på at gøre eleverne opmærksom på, hvorfor det er vigtigt at tage ansvar - både hvad angår at sætte gang i leg for yngre elever, men også i et større perspektiv, herunder at tage ansvar og være bevidst om, at de også kan have både visioner og en stemme når det kommer til udvikling af deres by.

Børnevisionssejlads

Børnevisionssejladser foregår på Legeskibet for fulde sejl. Eleverne hjælper Legeskibets besætning med at sætte sejl, vi leger lege og spiser frokost på dæk, mens vi nyder Helsingør fra havet. Det er en sejltur, der skal sætte gang i elevernes tanker og kreativitet. Under sejlturen stifter eleverne bekendtskab med en proces om børneinddragelse, der har til hensigt at gøre eleverne bevidste om, at deres mening og engagement for byen er vigtig. Herunder, at de som elever og børn også har mulighed for at påvirke byens beslutningstagere i forhold til udvikling af lege- og aktivitetsområder. Eleverne i Helsingør havde fokus på at udvikle aktiviteter for tre specifikke områder i Helsingør.

1. Udpeg de områder i Helsingør hvor I selv og jeres venner kan være aktive/leger?

Multiparken

Skovlegepladsen tæt på golfbanen

I Espergærde skov lege/ træningsplads

Nordhavnen med hoppeborg.

Helsingørshallen

Svømmehallen

Bycenteret

2. Hvordan kan de tre nedenstående områder i Helsingør midtby gøres attraktive med fokus på leg og aktivitet?

- Kulturhavnen

Flere aktiviteter for børn og unge. Der er ikke meget at lave med mindre der er events.

Mobile installationer, som motiverer leg - f.eks. en klatre container, skøjtebane etc.

Brug vandet til leg og aktiviteter.

- Axeltorv

Hoppe, klatre og sving kombinationer ned langs træerne

Forhindringer, hvor du kan gå til og fra

Måske skilte med legeinstruktioner

Træmateriale

Træklodser til jorden er giftig

Brug træerne til leg

Hængekøjer

- Simon Spies plads

Bygge opad (klatretårn)

Anderledes fed legeplads

Legekasse med redskaber

Parkour

3. Med udgangspunkt i aktivitets- og legeområder i Helsingør. Hvordan sikrer Helsingør kendskab til samt anvendelse af områderne?

Der skal være mulighed for at lave mange forskellige ting på området, så det ikke hurtigt bliver kedeligt. Eller man kan inspirere til egne lege.

Vi skal blive gjort opmærksom på pladserne og få indflydelse på hvad der sker.

De voksne skal kommunikere børnenes sprog. De sociale medier, herunder Facebook, snapchat etc. Personlig information, hvor der er en der kommer ud på skolerne og fortæller om deres fremtidige planer.

Events og arrangementer tiltrækker.

Mulighed for elementer man kan ændre på, så de aldrig mister nyhedsværdi.

Visionssejlads

Visionssejladsen i Helsingør havde fokus på, hvordan Helsingør i højere grad kan gøre opmærksom på det blå byrum. Helsingør har investeret massivt i Kulturhavnen med både M/S Søfart og Kulturværftet samt kulturværftspladsen ud til havnen. Nu er spørgsmålet hvordan man gør borgerne opmærksom på de nye områder på havnen. Er rammerne nok i sig selv eller skal der skabes ekstra opmærksomhed for området? Derudover var der fokus på, hvordan byen skaber fællesrum til leg og bevægelse samt hvordan man engagerer ungdomskulturen og sikrer brugen af fremtidige aktivitetsområder.

NAVN	ORGANISATION
Henrik Møller	Kultur- og Turismeudvalget - Formand
Christian Donatzky	Børne- og Uddannelsesudvalget - Næstformand
Michael Mathiesen	Kultur- og Turismeudvalget - Formand
Johannes Hect-Nielsen	Teknik- og Miljøudvalget
Elisabeth Momme	Toldkammeret og Kulturværftet
Søren Mørk Petersen	Helsingør Kommunes Biblioteker
Torben Hoch	Skovfoged, Naturstyrelsen
André Andersen	Andre Andersen SOLO
Jørgen Busch Christensen	Helsingør Firma Idræt
Maiken Bjørnholt	MS Museet for Søfart
Trine Heller Jensen	Helsingør Teater
Rikke Reiter	Center for Dagtilbud og skoler
Yasmin Steenholdt	
Anne-Mette Hermansen	Konsulent, Uddannelseshuset
Eva Hjelms	Kulturkonsulent
Susanne Docherty	Kultur, Turisme, Idræt & Medborgerskab
Ulla Tofte	M/S Museet for Søfart
Iben Vyff	Lokalmuseerne
Benny Carlsen	Helsingør Havne
Ida Wettendorff	Center for Kultur & Turisme, Idræt og Medborgerskab
Rasmus Casper	Legeskibet
Gry Jensen	Helsingør Ungdomsskole
Adam Margaard	Tilknyttet JA-kontorets aktiviteter
Nicklas Hakmann	Tilknyttet JA-kontorets aktiviteter
Michell Christine Jensen	8. K. Gurrevej, Skolernes Fælleselevråd
Mathias Schwartzdach	8. t. Hellebækskolen, Skolernes Fælleselevråd

Emilie Bleibach Olsen	6.A. Hellebækskolen, Skolernes Fælleselevråd
Charlotte Karrebæk	Ungdomsskolen
Annette Stjer Skovshoved	Skorpeskolens SFO

Arbejdsspørgsmål

1. Hvilke forandringer skal der til for at få vand og land bedre integreret, så det blå byrum bliver et mere levende aktiv for borgere og besøgende?

- Fokus på Helsingborg, hvor der langs promenaden er integreret græs, sand og sti.
- Mobile aktiviteter
- Cykelbane, der let kan tages frem til leg og bevægelse.
- Mulighed for at have legeinstruktører tilknyttet i weekenden. Ligesom der er yoga for voksne, kunne der være frivillige der stod for leg for familier om formiddagen i weekenden.
- En ugentlig dag, hvor aktiviteter tæt på vand åbner op for interesserede.
- Skab en digital platform til bedre udnyttelse af idrætsmuligheder (obs)
- Havnebad
- Mobile legepladser, der kan ændre karakter hvert kvartal.
- Anvendelse af kulturhavnen – instruktører på samme vis som yoga om søndagen
- Helsingør skal være bedre til at inddrage deres historie i legepladserne, så der er større potentiale for at integrere leg, læring og kulturhistorie.
- Inspiration fra Helsingborgs promenade. Det vil være fint at fortsætte strandpromenaden ned til Marienlyst hotel.
- Fokus på at faciliteterne kan have en dobbelteffekt.
- Fokus på udvikling af aktiviteter til søfartsmuseet.
- Mulighed for at låne spil ved kulturværftet
- Skøjtebane på kulturøen
- Det skal være nemt at lave et arrangement ved kulturhavnen.
- Læsetipi ude på havnepladsen. Kombiner bibliotek med havn.
- Brug værftshallerne på en ny måde. Mobile legevents?
- Tænk på hvordan der skabes læ-plads. Der er forblæst på havnekajen.

2. Hvordan skaber vi flere fællesrum, der inviterer til leg og bevægelse og til flere fællesskaber på tværs af alder, kultur og interesser osv. Hvad med bevægelse og fællesskab i det centrale byrum – Axeltorv og Simon Spies plads?

- Der eksisterer allerede en outdatet legeplads i bycenteret.
- Helsingør bymuseum inspireret af tårnlegepladsen ved Østerbro. Bymuseet kunne udvikle en legeplads i deres gård, inspireret af tårnlegepladsen fra Østerbro. Legepladsen kunne udvikles med henvisning til betydningsfulde bygning i Helsingør, herunder Kronborg. Byens historie kunne på denne måde foldes ud i leg og pirre nysgerrigheden hos børn.
- Mobile vogne der sælger forskellige fødevarer eller måltider.
- Livemusik, også i lille skala fredag og lørdag. Udvid åbningstiden på kulturøen.

- Sempel forhindringsbane på langsiden af Axeltorv. Bevægelse fra A til B.
- Marielyst slotshave

3. Hvordan engagerer vi ungdomskulturen og sikrer brugere til aktivitetsområder?

- Mund til mund metode – *lead users* / ildsjæle
- Ejerskab for de unge. Ved mobile aktiviteter kunne borgere være med til at sætte deres præg og føle ejerskab.
- Legepatrulje
- Apps - og tal de unges sprog.
- Ambassadører
- Hvordan kan leg gøres relevant for målgruppen?
- Lyt til de unges idéer og behov. Engagement på langt sigt for både de unge og voksne samt samarbejdspartner.
- Info for alle børn i det offentlige rum.
- Skoleidrætsdag ved vandet.
- Havsvømning for skoleklasser
- Nyt fælleselevråd. Brug det aktivt og inddrag dem i idéfasen.
- Outdoor danseevent på havnepladsen.
- Unge legeambassadører der igangsætter leg i byrummet evt. i samarbejde med foreningerne.