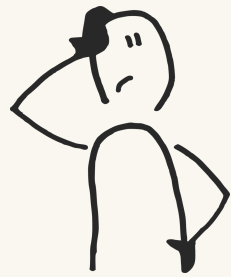


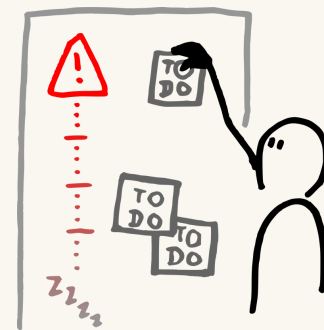
««Og da skal jeg si  
til møtemannen:  
Se hva vi liker!»»

# Prosjektoversikt



## Oppgave

Oppgradering av Finalebanen.  
Vi undersøker hva en lekeplass kan være og hva barna ønsker at lekeplassen skal inneholde og tilby.



## Prosess

Samtaler og utforsking gjennom tegning, bygging og lek.  
Ideer formes, prøves ut og utvikles i fellesskap.



## Hvorfor

Et inkluderende fellesskap der alle får anledning til å ytre seg, bli hørt og delta. Barna får oppleve demokratisk deltagelse og medvirkning i nærmiljøet.



# Innledning

I dette prosjektet har barna blitt invitert inn som medskapere - ikke for å fylle en ferdig form eller lage et sluttprodukt, men for å utvide. Vi har hatt flere barnemøter hvor barna i felleskap har reflektert rundt hva en lekeplass er og kan være. Tankene har blitt uttrykt gjennom tegning, maling og konstruert i ulike materialer. Ideer har vokst frem i mellomrommene mellom språk og materialer, hvor barns nysgjerrighet og kreativitet har fått blomstre. En lekeplass er ikke bare et sted å leke, men et levende landskap av historier, bevegelse, natur og fellesskap, hvor barnas unike perspektiv bidrar til en helhet.

Denne dokumentasjonen løfter fram noen av de temaene som barna samlet seg rundt. Temaene gjenspeiler både lekenes indre logikk og barnas blikk på verden: hvordan steder kan være trygge, spennende, utfordrende og åpne for mange muligheter samtidig.





# Hva var interessant

1

Veier, Stier & Baner

2

Klatring & Høyder

3

Hus, Huler & Rom å Gå Inn i

4

Vann & Sprutende Figurer

5

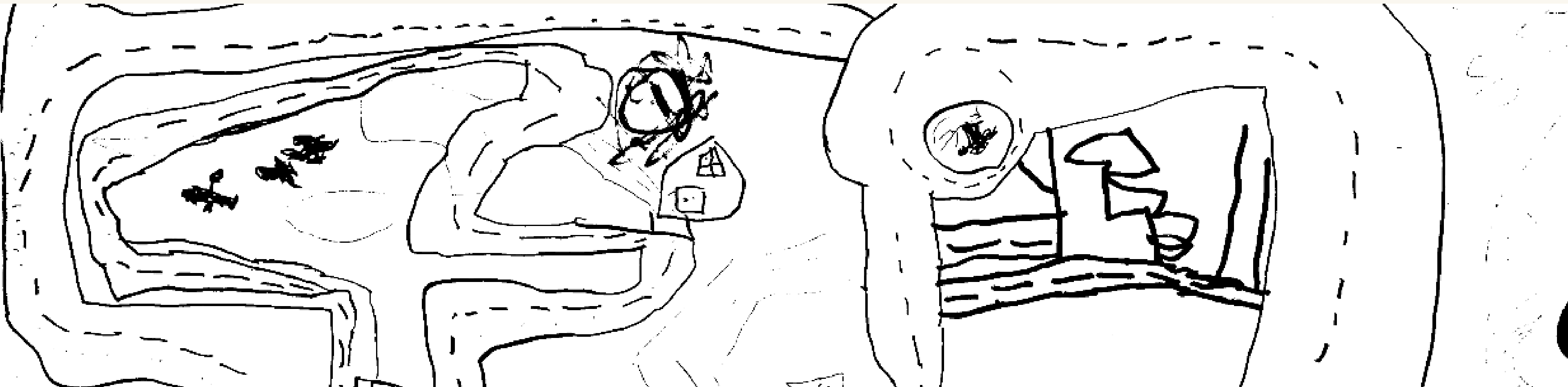
Dyr og Fantasivesner i  
Landskapet

“

*En sint kråke kan få bo på lekeplassen!*

## Veier, Stier & Baner

Barnas tegninger og samtaler vendte stadig tilbake til bevegelser gjennom landskapet. Veier, baner og stier oppstod som fortellinger om reiser, løp, kappløp, hemmelige ruter og utforskning. I barnas lek var veien ikke bare et sted mellom steder – den var et sted i seg selv. Lekeplassen kan derfor tenkes som et nettverk av forbindelser. Noen traseer raske og rett fram. Andre svingete, humpete eller skjulte.





“

*En bil som i kan sitte i men som også kjører igjennom  
fisken, bilen skal også se ut som en fisk*

*Humpete vei – den må være humpete*

*Radiostyrt bil, som vi kan sitte i eller som er små også  
kan du putte på penger, 5 kroner er vel nok - så kan vi  
kjøre*





“

*Et hus som passer på bilene, et vakthus  
eller en garasje*

*Sykkelbane med hopping*

*Labyrynten som går her og dær også  
rundt og rundt og rundt også kjæm du  
fræm*









# Klatring & Høyder

En gjenganger er et punkt man må opp. En vulkan, et tårn, en trapp eller klatre opp gjennom en stor dyrefigur. Klatring handler ikke bare om å nå toppen - det handler om å utforske, kjenne kroppen - føle på mot og erfare mestring. Det gir også mulighet til utforsking av høyder og nye perspektiv.





PROTOTYPE

ØYA BARNEHAGER



“

*Myk madrass sånn man lander trygt, så man ikke skade seg. Man kan klatre opp på begge sidene, men det e vanskelig for det e ingen tagga å hold seg fast så man må bare holde seg rundt*





ØYA BARNEHAGER

“

*Æ like å klatre opp og snurr ned*

*Masse klatretak!*

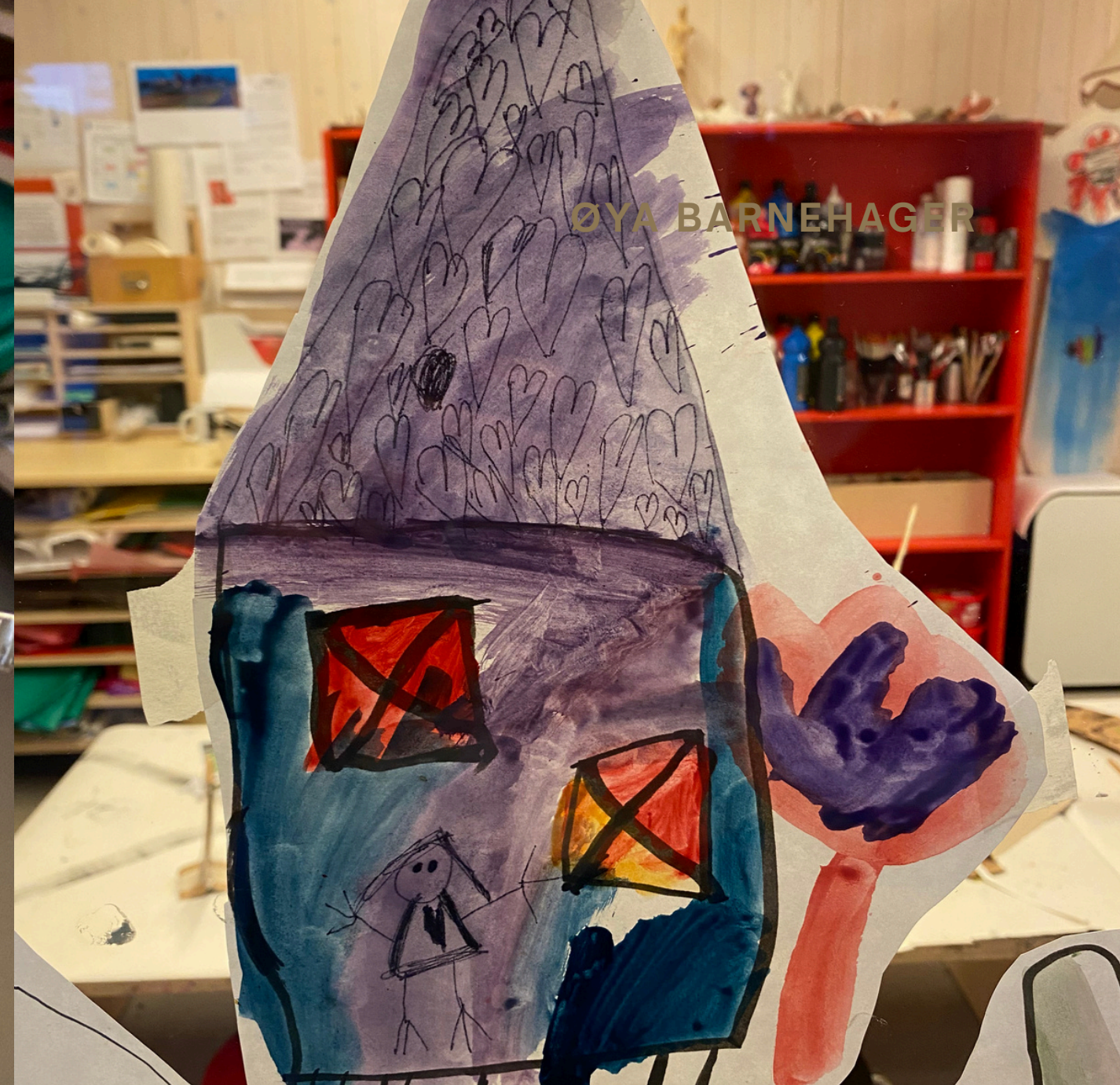
*Monkeybars!*

*Hengebru som blir mindre og vanskeligere*





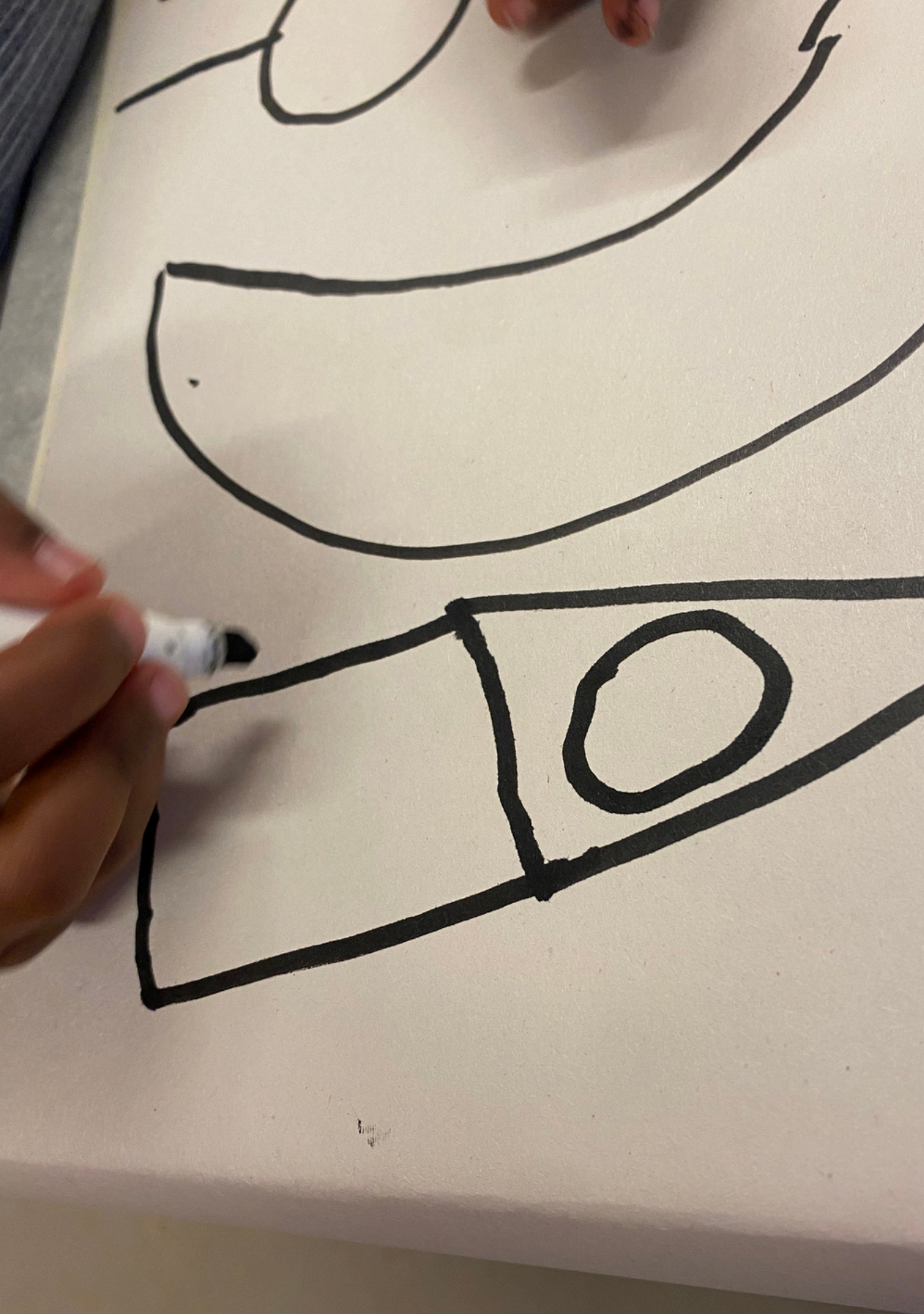




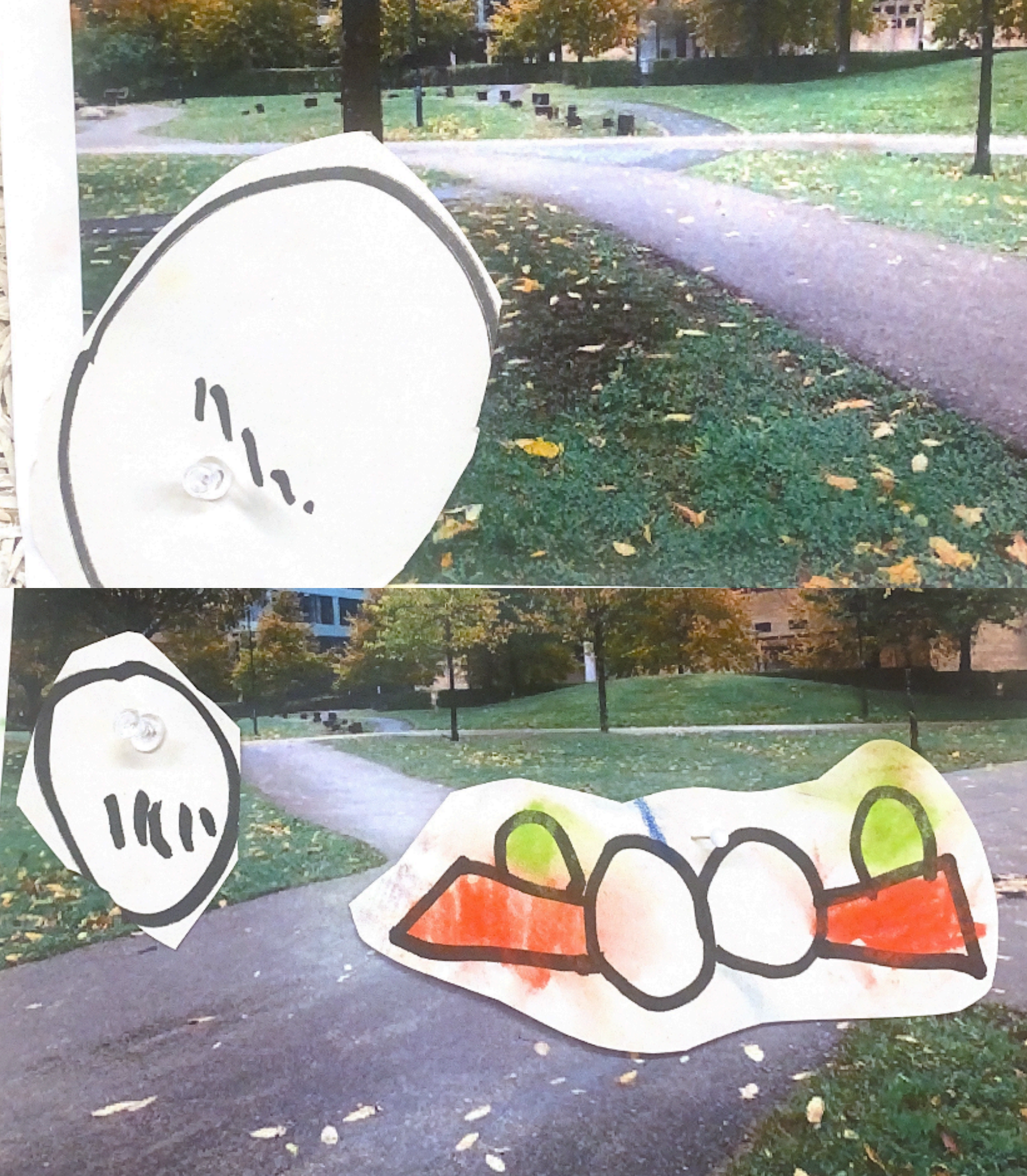
## Hus, Huler & Rom å Gå Inn i

I prosessen vendte barna ofte tilbake til ideen om steder man kan *gå inn i*. Hus til mennesker, dyr, biler og til og med hemmeligheter. Huler og små rom skaper muligheter for barna til å bygge egne verdener, en plass hvor man kan skape fortellinger uten innblanding fra det åpne og synlige landskapet utenfor.









————— “ —————

*En åpning, som er en stor og lang tunnel, som går under bakken en plass også kan vi gå også går vi og kommer ut på en annen plass!*



“

*Et hus til en bitte liten mus*

*Hus til billene og sommerfuglene, de må ha hus de  
også- de e viktig!*

*Hus som er en kafe, korr mamma kan få kaffe som  
æ har laga, også spise noe godt*





# Vann & Sprutende Figurer

Vann er spennende fordi det stadig forandrer seg og inviterer til utforskning. Det kan renne, dryppe, sprute, glitre og bli til is - og barna kan selv påvirke hvordan vannet oppfører seg. Barna så for seg vann som både lek og historier med humor: roboter, blekkspruter og enhjørninger som spruter vann og overrasker! Vann er et materiale som er åpent for undring og dialog - barna undersøker det og det blir til et språk barna kan uttrykke seg gjennom.







ØYA BARNEHAGER

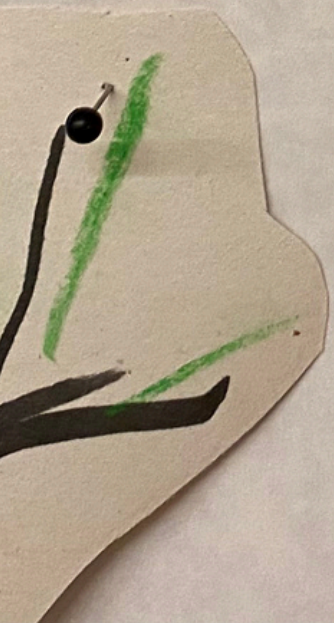
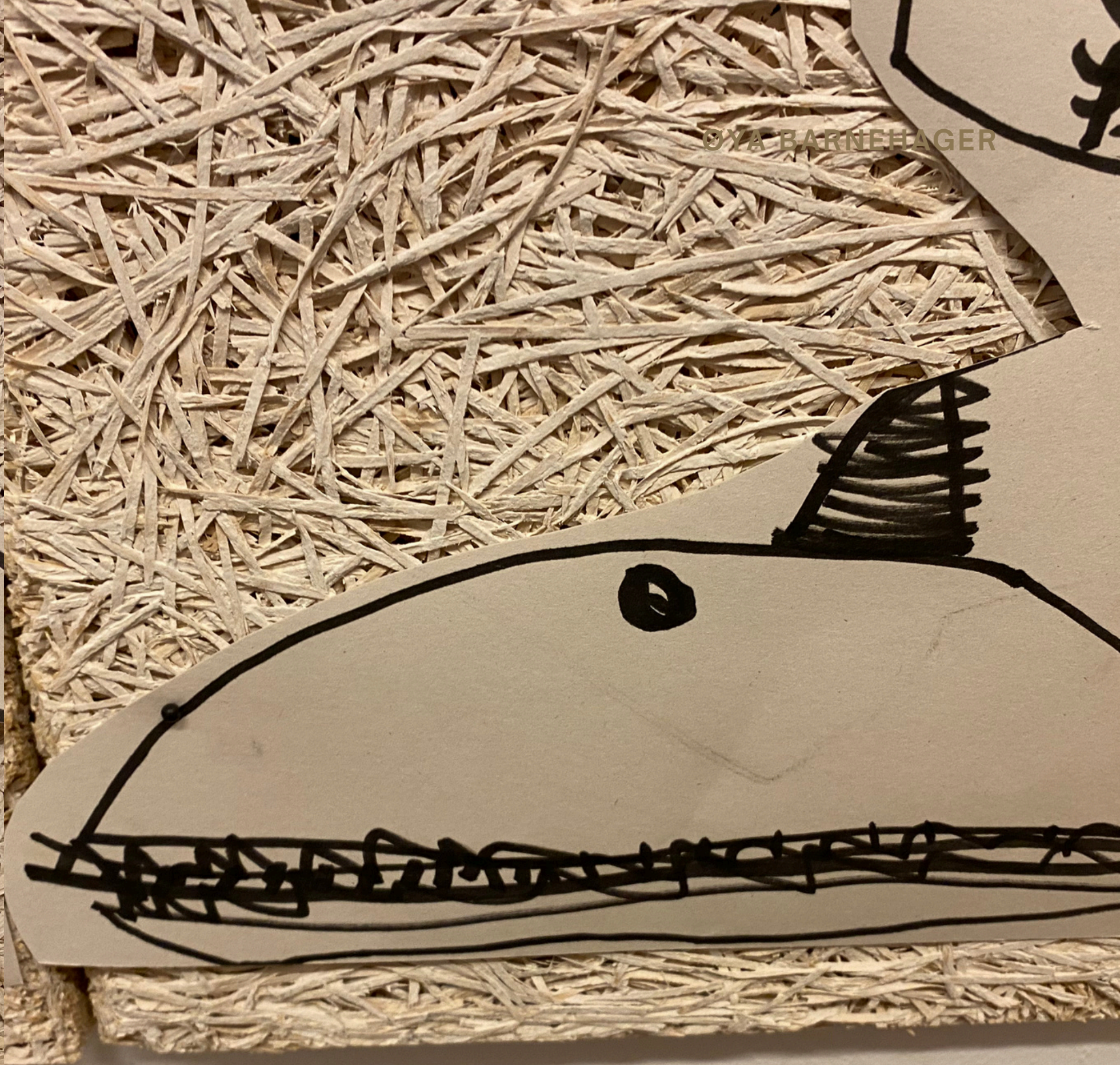
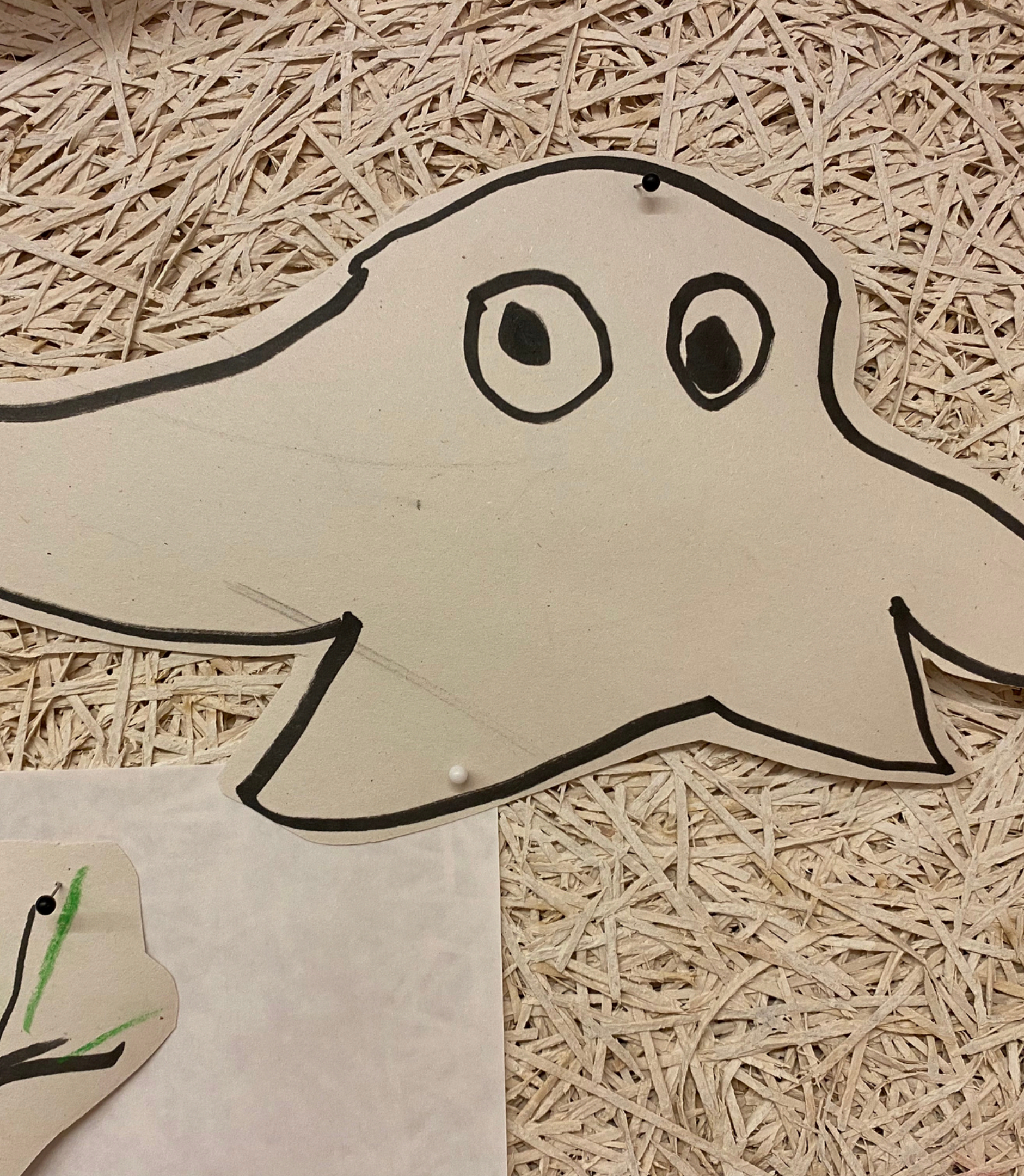
“

*En tullede robot som spruter vann!*

*Vi må jo få te å slukk brann!*

*Vann som renner ned med fisker og vann*







# Dyr og Fantasivesener i Landskapet

Dyr som kan klatres på, som har hemmelige rom, dyr som ikke bare står der, men som lever i leken – som har trapper, overraskelser og sklier som slynger seg ut gjennom haler eller munner. Når dyr blir en del av lekeplassen, blir de noe mer enn installasjoner. De blir karakterer i et landskap, vesener som bærer historier og følelser. Barn kan knytte sterke bånd til figurer og former som inviterer til rollelek og fortelling. Dyrene kan være venner, hemmelige allierte eller voktere av steder barna skaper sammen. De kan bidra til å gjøre rommet større, dypere, rikere – ved å tilby noe som kan bære fantasi og gjør det mulig å bevege seg mellom det virkelig og det mulige.







ØYA BARNEHAGER

“

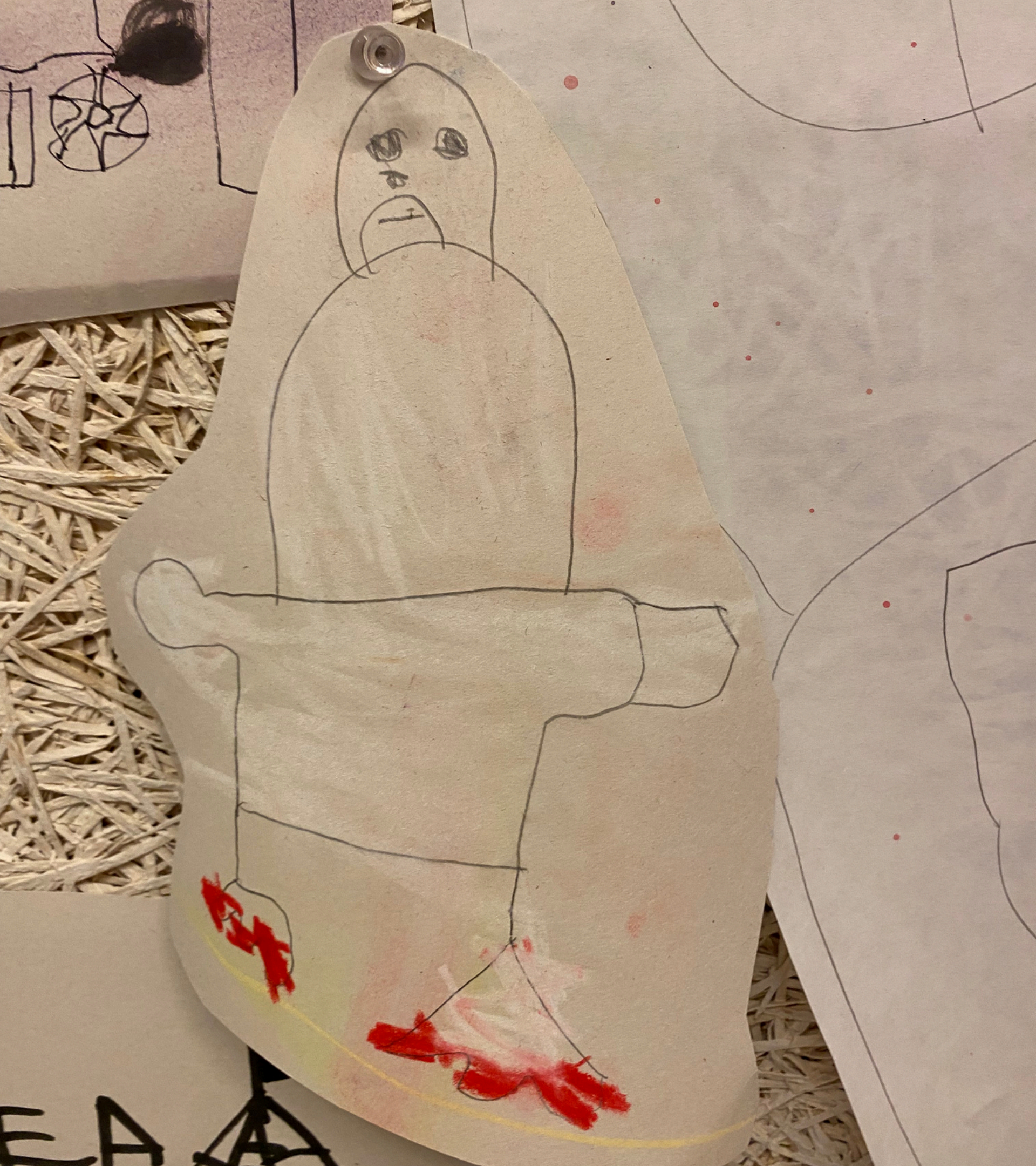
*En edderkoppsklie!*

*Dinosauren, klatre opp en bratt trapp i halen så  
skyter vi fart på sklia!*

*Gjemmested - inni en dinosaur og reven og ugla*

*Det e en sint kråke på lekeplassen. Den får bo oppi  
hær (i et tre)*





ØYA BARNEHAGER

“

*Skulle ønske jeg kunne ha prøvd den store ugla,  
da kunne jeg ha undersøkt den...*







Barna har gjennom denne prosessen delt sine forestillinger om hva en lekeplass kan være – et landskap som gir rom for bevegelse, spenning, skjulesteder, vann og vesener. Disse ideene er nå sådd, klare til å bryte gjennom og strekke seg mot lyset. Vi står ved terskelen og venter spent på hva som vil spire – kanskje noe vi aldri har sett for oss? Det barna derimot allerede har bevist, er at muligheten er grenseløse.





**ØYA BARNEHAGER**

Diamanter 2025/2026