



Nyhedsbrev

Fra Britney Spears til Dolly Parton!

Væk med musiktavlen og ind med musiktidsmaskinen!

Vi har forkastet vores oprindelige ide, og nu kastet os over at få udviklet en musiktidsmaskine, hvor børn og deres forældre/bedsteforældre kan lege med at høre musik fra forskellige perioder. Først vælger man en genre, man kunne tænke sig at høre et stykke fra - f.eks. Pop. Nu kommer der en række kunstnere frem på skærmen, vi vælger Britney Spears, hører lidt af hendes musik, hvorefter musikken skifter til et popnummer fra din mors/

"Pirates of the Vejgård"

På biblioteket i Vejgård vil vi skabe et søøverunivers, der appellerer til børnenes og forældrenes fantasi. Vi vil indrette et søoverskib med mange forskellige aktiviteter, der indbyder til fysisk leg. Der skal også være indbygget et "fekoncept" a la Klokkeblomst fra Peter Pan, så der er noget, der inspirerer både piger og drenge.

fars ungdom - f.eks. Dolly Parton.

Hvor er vi nu?

Vi ringer rundt og snakker med softwarefolk, folk der kan lave det grafiske arbejde for os og ikke mindst dem der kan designe en musiktidsmaskine til os. Vi overvejer hvordan vi skal lave brugerinddragelse i vores projekt!

Spændende litteratur!

Betweenagere? - et studie



Fra Musikrummet på Hovedbiblioteket i Århus 2005

På søoverskibet skal der være en udkigspost, man kan klatre op i. Der skal være et sted, hvor børnene kan gå planken ud. Skattekister, udklædningstøj m.v. skal placeres i området. Hvis det teknisk er muligt, installeres der skydeskiver, der "bipper", når man rammer dem med kanonkugler.

Som inspiration har vi været på udflugt til Nordjyl-

af 3.-5. klasses hverdagsliv af Kirsten Grube og Søren Østergaard

Ifølge en nyudkommet rapport om de 9 - 12 årige, fylder musik rigtig meget i deres liv. Mellem 81 og 85% lytter til musik hver dag eller minimum et par gange om ugen. Og 47 % af de adspurgte børn bruger deres mobil til at høre musik på. /aks

lands Kunstmuseum og set udstillingen: Kildevæld & kosmos, som er en sanseudstilling for børn. En del af udstillingen er et skibsrum, der er indrettet med et utal af remedier, som sømanden bruger til havs. En meget effektiv detalje er, at gulvet i rummet er bygget skævt, så man får en fornemmelse af at blive søsyg, når man kommer ind i rummet.

Legende familier i biblioteket

Årgang 1 Nummer 2

2. december 2008

Punkter af særlig interesse:

- © Projektets blog kan ses: www.legendefamilier.dk
Der mangler dog stadig en del indhold.
- © Der er lavet et udkast til en kommunikationsstrategi for rammeprojektet.
- © Ideerne for de tre første koncepter er nu klar og er beskrevet i ide-skabeloner
- © Styregruppemødet i Randers den 25. november blev aflyst. Ny dato 13. januar.

Vi har også været i Frederikshavn og set et skib i deres børnebibliotek. Skibet hedder Løwendals galej og er bygget af Produktions-skolen.

Det har været meget inspirerende og bekræftende for vores projekt at se de 2 meget forskellige skibe/skibsrum. /Iha

Legende familier i biblioteket

Hovedbiblioteket
Møllegade 1
8000 Århus C.

Telefon: 89 40 92 22
E-mail: jku@aarhus.dk

"If life doesn't offer a game worth playing, then invent a new one."
- Anthony J. D'Angelo



Leg nr. 2:

Mus

Kategori: Julelege

Alder: 6-15 år

Antal: 2-4

Varighed: 2-10 min.

Materialer: Pebernødder

Hver deltager får lige mange pebernødder. En af deltagerne placerer 5-10 pebernødder foran sig på bordet. Han/hun lukker nu øjnene, en af de andre deltagere peger nu på en pebernød. Deltageren som lukkede øjnene skal nu forsøge at gætte hvilken pebernød, der blev peget på. Det gør han/hun ved at tage pebernødderne en efter en og spise dem. Når han/hun tager den pebernød der er blevet peget på råber de øvrige deltagere "MUS", deltageren må nu tage de tilbageværende pebernødder og flytte dem tilbage i sin egen bunke.

Den der først løber tør for pebernødder har tabt.

Kilde: <http://fdf.dk/Kerneudvalg.nsf/>

Det higer og søger i Århus...

Projektgruppen har valgt at fokusere på familier med børn i alderen 6-11 år. Det er meget vigtigt for os at arbejde med ideen om at bringe hele familien i leg. Dvs. at forældre skal inspireres til at deltage aktivt i legen, og ikke kun hjælpe børnene i gang.

I Århus planlægger vi to fysiske installationer. Senere i projektet arbejder vi på at udvikle en Skattejagt, der skal indeholde et konkurrence element, som jo appellerer til mange. Skattejagten skal give udfordringer til hele familien og bringe alles viden i spil. Vi vil hente inspiration fra bl.a. alternate reality games og arbejder med en ide om at tage udgangspunkt i en lokal Århus historie, gerne omkring Mølleparken, hvor

hovedbiblioteket er placeret.

Men første fysiske installation (med åbning planlagt ultimo februar 09) bliver et "pulterkammer", i hovedbibliotekets forhal. Vi håber pulterkammeret kommer til at indeholde mange forskellige indgange til leg. Bl.a. skal det appellere til forældres (evt. bedsteforældres) "lege-minder", fra barndommen. Som de så kan videregive til medbragte børn. Pulterkammeret skal indeholde elementer der kan kraves på, bygges af og flyttes på, så leg sker i rammer som børnene (og deres voksne) selv skaber.

En del af pulterkammeret vil være en beta-version af den kommende skattejagt. Så vi for mulighed for at afprøve og tilpasse, før "den store

skattejagt".

Vi glæder os til at udfylde pulterkammeret - hvem siger det ikke må rode på biblioteket! /mkj

