

Kodede rum og legemiljøer i Skovhuset

Et kodet rum er et rum, der sender tydelige signaler om, hvad rummet kan bruges til; hvad der inviteres til. Det drejer sig om indretning, materialer og redskaber. Det drejer sig ligeledes om genkendelighed, overskuelighed og enkelthed. Det handler om at forstørre de gode lege og have fokus på fordybelse, leg og læring samt på at børnene opdeles i mindre grupper med en eller få voksne. Formålet med disse kodede rum er, at skabe spændende og inspirerende legemiljøer for børnene og dermed bedre læringsmiljøer. Legemiljøerne, inde som ude, skal kunne inspirere børnene både i deres egen spontane leg såvel som i de voksenstyrede aktiviteter. Børnenes egen nysgerrighed, børnefællesskaber og et fokus på legens kvaliteter er styrende i det pædagogiske arbejde.

Et eksempel på et kodet rum i Skovhuset er den reol hvor dyrene bor. Reolen er delt op i fire rum, hver rum indikere med billeder et verdens kontinent, Asien, Arktisk, Afrika og Norden. Dyrene bor i de fire rum og bliver ikke ryddet op i en evt. kasse efter endt leg. Når børnene rydder op over de sig i, at placere dyrene rigtigt efter deres oprindelige levesteder, f.eks. løven i Afrika, Elgen i Norden osv. Ved at placere dyrene på den måde indikere rummet, at her leger jeg med dyr og jeg kan lege med det samme. Samtidig er der skabt et læringsmiljø hvor barnet øver sig at sortere.