



# VEJLEDNING TIL DEN PÆDAGOGISKE LÆREPLAN



**FAABORG-MIDTFYN**  
KOMMUNE

# INDHOLDSFORTEGNELSE

## Indholdsfortegnelse

Indledning _____	1
Dagtilbudsloven om pædagogiske læreplaner _____	2
Hverdagslivstemaer _____	3
Udfyldelse af læreplansskabelon _____	4
Hvordan indsættes billeder og video _____	7
Eksempel på et udfyldt hverdagslivstema _____	8
Bilag 1: Vaskedag i dukkekrogen _____	12



**FAABORG-MIDTFYN  
KOMMUNE**

*Sammen skaber vi det  
bedste sted at bo*

## Indledning

Dette dokument er en vejledning til, hvordan du som pædagogisk medarbejder kan arbejde med skabelonen for den pædagogiske læreplan i Faaborg-Midtfyn Kommune.

Vejledningen skal ses et opslagsværk, som kan hjælpe dig med at besvare eventuelle spørgsmål, der måtte opstå, mens du udarbejder den pædagogiske læreplan for jeres institution.

Det anbefales, at du har vejledningen liggende ved siden af computeren sideløbende med, at du arbejder i læreplanen.

### Vejledningen gennemgår:

- Den lovmæssige baggrund for pædagogiske læreplaner
- Begrebet *hverdagslivstema*
- SMITTE-modellen. Nu med I for inkluderende fællesskaber
- Hvordan du udfylder læreplansskabelonen
- Hvordan du indsætter billeder og videooptagelser i skabelonen
- Et eksempel på et udfyldt hverdagslivstema

Vejledningen indledes med en kort beskrivelse af den lovmæssige baggrund for arbejdet med pædagogiske læreplaner i dagtilbud.

God fornøjelse med læreplansarbejdet.

## Dagtilbudsloven om pædagogiske læreplaner

Den pædagogiske læreplan skal beskrive jeres faglige arbejde og mål for børns læring inden for seks lovbestemte læreplanstemaer:

- 1) *Alsidig personlig udvikling*
- 2) *Sociale kompetencer*
- 3) *Sproglig udvikling*
- 4) *Krop og bevægelse*
- 5) *Naturen og naturfænomener*
- 6) *Kulturelle udtryksformer og værdier*

Det skal fremgå af den pædagogiske læreplan, hvilke relevante pædagogiske metoder, aktiviteter og eventuelle mål der opstilles og iværksættes ud fra de lovmæssige læreplanstemaer, hvordan der arbejdes med børn med særlige behov, og hvordan læreplanen evalueres af eksterne parter.

Det skal endvidere fremgå af den pædagogiske læreplan, hvordan arbejdet med et godt børnemiljø er en integreret del af det pædagogiske arbejde. Børnemiljøet skal vurderes i et børneperspektiv. Dvs. at børns oplevelser af børnemiljøet skal inddrages under hensyntagen til børnenes alder og modenhed.

### **Lederen af dagtilbuddet er ansvarlig for:**

- At udarbejde og offentliggøre den pædagogiske læreplan, herunder at revidere læreplanen, hvis væsentlige ændringer i dagtilbuddet eller evalueringen tilsiger dette.
- At den pædagogiske læreplan evalueres mindst hvert andet år. Lederen er i den forbindelse ansvarlig for at dokumentere om de valgte pædagogiske metoder og aktiviteter samt børnemiljøet fører til opfyldelse af læreplanens målsætninger.
- At angive, hvordan man vil følge op på resultaterne.
- At det indgår i læreplanen, om der er bestemte metoder og aktiviteter, der er hensigtsmæssige i forhold til at tilgodese børn med særlige behov.
- At inddrage forældrebestyrelsen i udarbejdelsen, evalueringen og opfølgningen af den pædagogiske læreplan.

### Kommunalbestyrelsen skal:

- Godkende den pædagogiske læreplan.
- Mindst hvert andet år drøfte evalueringerne af de pædagogiske læreplaner.
- På baggrund af drøftelsen tage stilling til, om evalueringerne giver anledning til yderligere handling.

## Hverdagslivstemaer

Begrebet hverdagslivstema sætter fokus på et tema fra hverdagslivet i daginstitutionen, der har afgørende betydning for udviklingen af lærende og inspirerende børnemiljøer af høj kvalitet.

*Den pædagogiske læreplan sætter fokus på tre hverdagslivstemaer:*

- Rutiner, undersøger hvordan faglighed, struktur og systematik kommer til udtryk i hverdagens rutiner, i garderoben, ved middagsbordet osv.
- Vokseninitierede aktiviteter, undersøger målsatte aktiviteter med pædagogisk indhold, som er planlagt og gennemført af voksne.
- Børnekultur, undersøger lege, kultur og interaktion blandt børn

Børnemiljøvurderinger, SMITTE-MODEL og digitale læringsredskaber er gennemgående elementer i de tre hverdagslivstemaer.

*Inden for hvert af de tre hverdagslivstemaer skal I udarbejde følgende:*

- En SMITTE- model over en pædagogisk aktivitet eller et forløb, som relaterer sig til temaet. Herunder en udførlige børnemiljøvurdering. Børnemiljøvurderingen skrives ind i SMITTE-modellen.
- En beskrivelse af hvordan I fagligt har anvendt digitale læringsredskaber i aktiviteter/forløb, som relaterer sig til temaet.

Indholdet i hverdagslivstemaerne skal bestå af praksiseksempler fra pædagogiske forløb eller aktiviteter fra jeres hverdag, som I kan vælge at understøtte gennem brug af billeder, video eller andre former for dokumentationsmateriale.

Næste afsnit indeholder en gennemgang af SMITTE-modellen, som i modsætning til en traditionel SMITTE-model er blevet tilføjet et I for inkluderende fællesskaber.



# UDFYLDELSE AF LÆREPLANSKABELON

## Udfyldelse af læreplansskabelon

Det er en god ide at arbejde direkte i læreplanskabelonen, så det er samme tekst afstand mellem afsnit som gør gældende i hele dokumentet. Læreplansskabelonen bliver efter endt arbejde jeres institutions pædagogiske læreplan.

Det er derfor vigtigt, at I husker at indsætte jeres eget billede og logo på forsiden, billeder eller videoer i hverdagslivstemaerne og kontaktoplysninger, hjemmeside mv, hvor det står angivet.

Når I indsætter billeder og videoer i læreplansskabelonen, skal I bruge de billedbokse, der er placeret ud for hvert hverdagslivstema. Jeres mulighed for at anvende billeder og video i jeres praksisbeskrivelser, afgrænser sig til ét billede eller ét videoeksempel pr. hverdagslivstema. I kan evt. vedhæfte flere billeder eller videoer som bilag bagerst i læreplanen. Se hvordan I indsætter video og billeder i læreplanen i næste afsnit.

Som beskrevet i afsnittet omkring hverdagslivstemaer, indeholder hvert tema en praksisfortælling, der både illustrerer en pædagogisk aktivitet/-forløb, og beskriver børnemiljøet i aktiviteten via en SMITTE-model. Herudover skal I lave en beskrivelse af, hvordan I har arbejdet med digitale læringsredskaber.

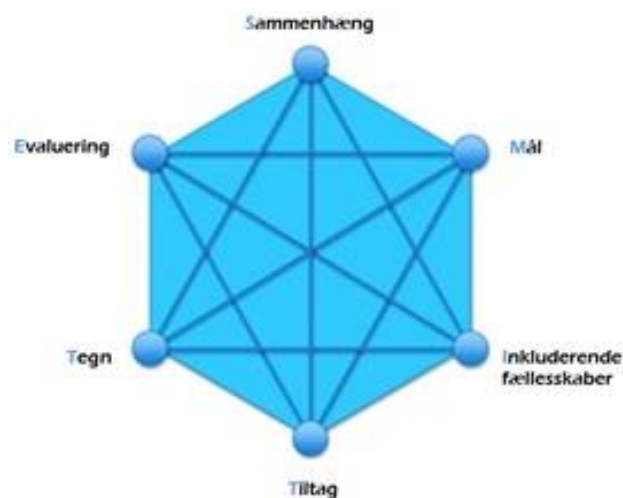
### SMITTE-MODELLEN... NU MED I FOR INKLUDERENDE FÆLLESSKABER

Den nye SMITTE-model er en videreudvikling af SMTTE-modellen (uden I), der ofte anvendes på dagtilbudsområdet som et funktionelt og didaktisk refleksionsredskab.

I den nye SMITTE-model har I'et en central rolle i tilknytning til planlægning, gennemførelse og evaluering af pædagogiske indsatser.

I'et står for inkluderende fællesskaber, og repræsenterer overvejelser om, hvordan institutionen kan skabe inkluderende læringsmiljøer, der tilgodeser alle børn i dagtilbuddet. Med I'ets indførelse i modellen indarbejdes et fast fokus både på børn med særlige behov og inkluderende fællesskaber.

Den nye SMITTE-model har seks faser, som alle anses for at være lige vigtige, og som konstant påvirker hinanden. Det anbefales at arbejdet med børnemiljøvurderinger skrives ind i hver af de seks faser.



### DIGITAL LÆRINGSMEDIER

Kommunalbestyrelsen har besluttet, at arbejdet med digitale læringsredskaber i dagtilbud fremover skal indgå som et element i den pædagogiske læreplan.

# UDFYLDELSE AF LÆREPLANSKABELON

Internet, tablets, mobiltelefoner og computere er i større eller mindre grad en integreret del af hverdagen, både i hjemmet, i skolen og på jobbet. Integration af digitale redskaber i dagtilbuddets dagligdag er en naturlig del af børns dannelsesproces som borger i det danske samfund.

Anvendelsen af digitale læringsredskaber skal give børn mulighed for at udtrykke sig via tidsvarende kulturelle udtryksformer. Børn skal lære at skabe, samskabe, fortælle og bearbejde nye typer af digitale udtryk i en ny kreativ ramme.

Målsætningen er, at børn i dagtilbud i Faaborg-Midtfyn Kommune:

- Får adgang til tidssvarende digitale redskaber.
- Lærer at forholde sig nuanceret til hverdagens digitale medieindtryk.
- Ikke blot oplever verden gennem teknologien, men lærer at anvende teknologien til at forstå, bearbejde, beskrive og handle i den verden, de lever i.

## **Sådan dokumenterer I jeres arbejde med digitale læringsredskaber i læreplanen**

I kan vælge at skrive arbejdet med digitale redskaber ind i det praksis eksempelparagraf, som I anvender i hverdagslivstemaet. I kan også vælge at lave en kort separat beskrivelse af, hvordan I gennem andre aktiviteter har arbejdet med digitale redskaber ud fra et læringsperspektiv, og hvilke faglige refleksioner I har gjort jer.

I kan også vælge at lave en kort video, hvor I illustrerer, hvordan I har arbejdet med digitale læringsredskaber, og hvilke faglige overvejelser og intentioner som ligger bag.

## **BØRNEMILJØVURDERING**

Børnemiljøvurderingen skal inddrage børnenes oplevelser og tage hensyn til børnenes alder og modenhed. Som beskrevet anbefales det at arbejdet med børnemiljøvurdering indgår som en fast del af faserne i SMITTE-modellen. Børnemiljøvurderingen skal indfange og sætte fokus på det fysiske-, æstetiske- og det psykiske børnemiljø. I behøver ikke inddrage de fysiske-, æstetiske- og psykiske aspekter i hver enkelt hverdagslivstema, men alle temaer skal bringes i spil i den samlede læreplan.

Spørg jer selv, hvordan kan I indfange og kommunikere børnenes egne oplevelser af det aktuelle børnemiljø.

**Hvordan inddrages børnene?** Og hvordan anvender I disse perspektiver i planlægningen, udførelsen og evalueringen af pædagogiske aktiviteter.

SÅ...

Når I udfylder SMITTE-modellen, kan I som sagt anvende praksisbeskrivelser, billeder, tegninger eller videomateriale til at beskrive jeres faglige arbejde inden for de tre hverdagslivstemaer.

Få inspiration til hvordan I kan udfylde SMITTE-modellen gennem hjælpespørgsmålene, og "Eksempel på et udfyldt hverdagslivstema" på side 8.

Anvende mål og læringsmål fra læringsstjernen, når I udarbejder jeres SMITTE-model.



# UDFYLDELSE AF LÆREPLANSKABELON

## HJÆLPESPØRGSMÅL

### Sammenhæng

- Hvilken sammenhæng foregår forløbet/aktiviteten i?
- Hvilke læreplanstemaer søger I at bringes i spil? Mindst 2-3 pr. hverdagslivstema.
- Hvor henter I faglig og teoretisk inspiration?

### Mål:

- Hvad vil I gerne opnå?
- Anvend mål og læringsmål fra læringsstjernen

### Mål for børnemiljøvurdering

- Hvordan kan I indfange og kommunikere børnenes egne oplevelser af det aktuelle børnemiljø.
- Hvordan inddrages børnene?

*Som sagt behøver I ikke inddrage de fysiske-, æstetiske- og psykiske aspekter i hver enkelt hverdagslivstema, men alle temaer skal være repræsenteret i den samlede læreplan.*

### Inkluderende fællesskaber:

- Hvordan sikrer I, at arbejdet med inkluderende fællesskaber er en del af aktiviteten?
- Hvilke metoder og aktiviteter anvender I for at tilgodese børn med særlige behov?
- Hvad gør I for at holde fokus på børnenes ressourcer og succeser?
- Hvordan sikres et fokus på sociale relationer og læringen gennem fællesskabet?

### Tiltag:

- Hvilke handlinger/aktiviteter skal igangsættes for at nå målet?
- Hvordan og hvornår udføres disse handlinger? Hvem udfører handlingerne?
- Hvordan understøtter institutionens rammer og personalets kompetencer aktiviteten/forløbet?

### Tegn:

- Hvilke tegn, som kan ses, høres eller måles indikerer, at børnene på baggrund af indsatsen er på vej mod det ønskede mål?
- Hvilke handlinger gør børnene?
- Hvad skal børnene sige, gøre, vise eller kunne?

### Evaluering:

- Hvordan har vi evalueret?
- Nåede vi vores mål? Hvorfor/hvorfor ikke? Hvis ja - hvordan? Hvis nej - hvad kom der så ud af det?
- Har indsatsen virket?
- Hvordan tilpasses forløbet som følge af tegn og erfaringer?
- Hvad kunne med fordel være gjort anderledes?



# HVORDAN INDSÆTTES BILLEDER OG VIDEO

## Hvordan indsættes billeder og video

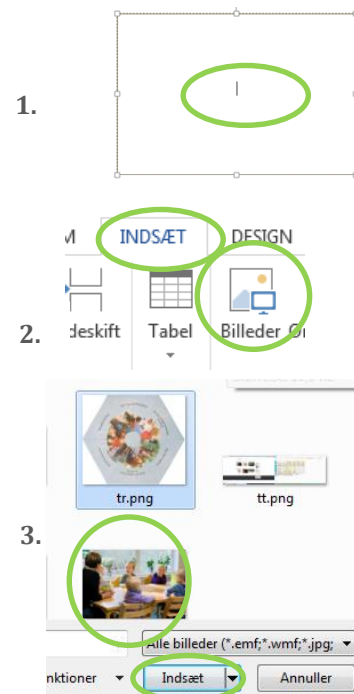
De grønne cirkler viser, hvor du skal klikke, når du skal indsætte billeder og video i skabelonen.

### BILLEDER

Billeder og video skal indsættes i den firkantede billedboks, der er placeret i højre side ved hvert hverdagslivstema. I har mulighed for at indsætte et billede eller en video ud fra hvert tema.

#### Indsæt billeder:

1. Markér billedboksen ved at klikke én gang i midten af den firkantede billedboks.
2. Klik på **INDSÆT** i venstre hjørne af din skærm og derefter på **BILLEDER**.
3. Find og klik på det billede, du ønsker at indsætte i billedboksen. Klik på **INDSÆT**. I eksemplet har jeg klikket på et billede af læringsstjernen.
4. Hermed er billedet indsat i billedboksen.



### VIDEO

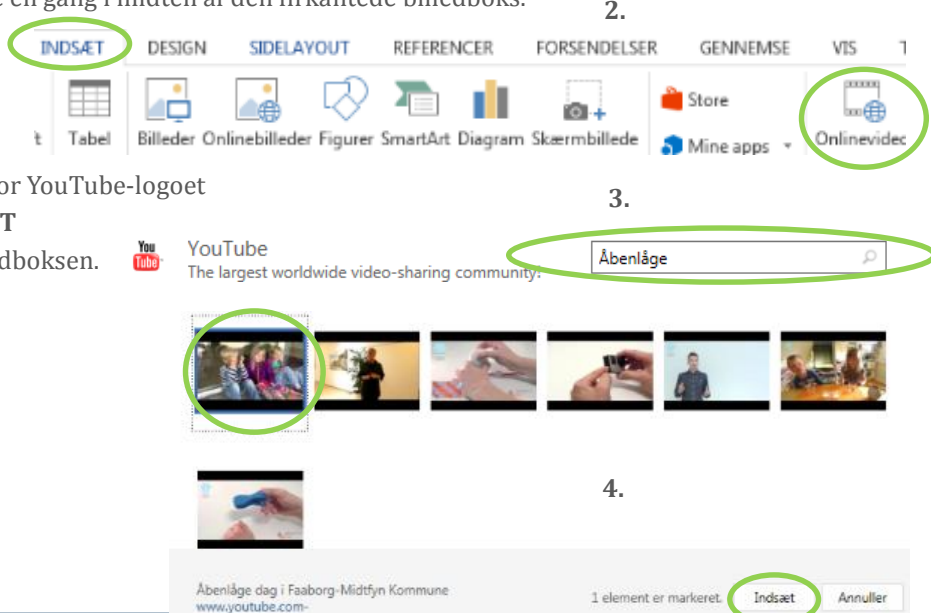
Før I kan indsætte videoeksempler i læreplanen, skal videoen være uploadet til YouTube.

Se hvordan du uploader videoer til YouTube via følgende link:


[http://digidag.fmk.dk/fileadmin/user\\_upload/Vejledning\\_youtube.pdf](http://digidag.fmk.dk/fileadmin/user_upload/Vejledning_youtube.pdf)

#### Indsæt video:

1. Markér billedboksen ved at klikke én gang i midten af den firkantede billedboks.
2. Klik på **INDSÆT** i venstre hjørne af din skærm, og klik derefter på **ONLINEBILLEDER**.
3. Søg på videoens titel eller indsæt et link til videoen i søgefeltet ud for YouTube-logoet.
4. Klik på videoen og klik på **INDSÆT**.
5. Din video er hermed indsat i billedboksen.



#### Vigtigt!

Hvis du kommer til at slette en billedboks eller andet indhold, kan du altid fortryde, ved at klikke på  oppe i skærmens højre side.

# EKSEMPEL PÅ ET UDFYLDT HVERDAGSLIVSTEMA

## Eksempel på et udfyldt hverdagslivstema

### HVERDAGSLIVSTEMA 1: BØRNEKULTUR

#### Beskrivelse af aktivitet eller læringsforløb

##### **SMITTE-model:**

##### **Sammenhæng**

Vi har valgt at undersøge børnekulturen blandt nogle 3 årige børn i dukkekrogen på gul stue.

Gul stue er et stort åbent rum, hvor børnene ofte nemt bliver forstyrret i deres leg, og dermed har svært ved at fordybe sig. Derfor har vi valgt at skærme flere hjørner, for ved hjælp af skillevægge at skabe små rum i det store. Væggene er så høje, at det kun er de voksne der kan kigge henover. Vi har bl.a. etableret en dukkekrog i et af hjørnerne.

Vi ser børnene ofte leger i dukkekrogen uden voksne. Derfor finder vi det interessant at se nærmere på dette sted. Om skillevæggene er med til at give den fornødne ro og plads til, at børnene kan fordybe sig i fælles rollelege.

Vi er inspireret af Jean Lave og Etienne Wengers teori omkring situeret læring og praksisfællesskaber. Her beskrives læring som en social og situeret aktivitet, der orienterer sig mod menneskers deltagelse i social praksis. Praksisfællesskaber, der i dette tilfælde er legefællesskaber er noget, der eksisterer overalt, og som vi alle er involveret i. I denne sammenhæng er praksisfællesskabet centreret omkring børnenes sociale interaktioner i dukkekrogen.

Du kan læse mere om praksis fællesskaber i en artiklen: Legitim perifer deltagelse, af Jean Leave & Etienne Wenger. Artiklen finder du i bogen Tekster om læring, af Knud Illeris.

##### **Mål(anvend læringsmålene fra læringsstjernen)**

Vi inddrager mål fra følgende læreplanstemaer:

##### *Barnets aldsidige og personlige udvikling*

- Mål: At børnene oplever sig som værdifulde deltagere i og medskabere af et socialt og kulturelt fællesskab.
- Læringsmål: Børnene lærer at forstå og håndtere egne grænser, lærer at tolke andres signaler og udsætte egne behov.

##### *Sociale kompetencer*

- Mål: At børnene lærer at møde andre anerkendende og respektfuldt.



## EKSEMPEL PÅ ET UDFYLDT HVERDAGSLIVSTEMA

- Læringsmål: At børnene følger regler og forhandler indbyrdes ved konflikter.

### *Sproglig udvikling*

- Mål: At børnene udvikler deres sprog ved at udtrykke sig gennem dagligdagens aktiviteter.
- Læringsmål: Børnene forstår og afstemmer sproget situationsafhængigt.

### *Børnemiljøvurdering: fokus på det fysiske og det psykiske børnemiljø*

- Hvordan bidrager børnemiljøet til barnets medbestemmelse?
- Er der faciliteter mv., som har afgørende betydning for den pædagogiske aktivitet/forløbet?
- Kan faciliteterne forbedres eller anvendes anderledes med henblik på at opnå et bedre resultat?
- Børnenes vurdering af børnemiljøet er "indfanget" gennem børneinterviews, hvor i alt 10 børn er blevet interviewet i grupper af to.

### **Inkluderende fællesskaber**

Arbejdet med at udvikle inkluderende fællesskaber handler om at gøre deltagelse mulig for alle børn, også de børn der oplever udfordringer i forbindelse med deres deltagelse.

Derfor gør vi som pædagogisk personale en ekstra indsats for at være skarpe iagttagere af relationerne, og de sociale interaktioner som udspiller sig i dukkekrogen, for at kunne identificere positive såvel som negative legemønstre.

Vi interverener løbende for at bryde uhensigtsmæssige mønstre og understøtte børnenes deltagelse i fællesskaberne, fx ved at være vejviser for hvordan et barn kan deltage i en leg eller ved at skabe andre muligheder for deltagelse.

Vi møder børnene med respekt og tillid ved at anerkende den retning, legen udvikler sig i, da der er stor variation i, hvordan legene udvikler i dukkekrogen, udvikler sig. Derved anerkender vi børnene for dem, de er; deres formåen, kreativitet, fantasi og ønsker.

Det, at dukkekrogen afgrænser og skærmer børnenes leg for unødige indblanding gør, at vi skaber et differentieret læringsmiljø, hvor social, personlig og sproglig læring kan udfolde sig på tværs af alder og niveau.

### **Tiltag**

- Vi har placeret dukkekrogen på gul stue. Her er alle børn jævnaldrende.
- Vi har skabt mulighed for, at børnene kan opdele sig i mindre grupper. I mindre grupper har det enkelte barn bedre mulighed for at komme på banen med sine ideer og deltage i dialog.

## EKSEMPEL PÅ ET UDFYLDT HVERDAGSLIVSTEMA

- Vi har afskærmet dukkekrogen med skillevægge. Væggene sørger for både afskærmning fra visuel støj samt beskytter mod impulsive afbrydelser med henblik på at skabe mere ro til fordybelse i rollelegen.
- I hjørnet har vi placeret dukkesenge, dukker, dukketøj, vaskemaskine, bænke, tæpper mm.
- Vi opfordrer børnene til at bruge dukkekrogen til også at lege sammen med andre end deres bedste venner.
- Det er legalt at lege med alle typer legetøj i dukkekrogen. Det er ikke afgrænset til dukkeleg.
- Vi er observerende og griber først ind, når der opstår konflikter, børnene ikke selv kan løse.

### Tegn

- At vi ser børnene sammen skaber en rolleleg og bruger deres fantasi i dukkekrogen
- Der leges med andet end dukker.
- At vi kan høre, de tager imod input fra hinanden.
- At børnene smiler, snakker, griner, siger lyde – lever sig ind i deres rolle.
- At børnene tilpasser deres sprog i konfliktsituationer.
- At børnene siger til hinanden ”du må godt være med”.
- At børnene leger med nogle, de ikke plejer at lege med.
- At børnene siger fx ”vi leger lige her” eller ”her er optaget” i forbindelse med evt. afvisning.
- At børnene udtrykker glæde.
- At børnene bruger sproget på nye måder.

### Evaluering

#### Hvordan evaluerer vi?

Vi arbejder systematisk med at indsamle dokumentation fra børnenes interaktion i dukkekrogen. Der observeres to dage om ugen i to uger: mandag formiddag mellem kl. 8 – 11 og onsdag eftermiddag mellem kl. 13 – 16.

Observationerne er understøttet med fotodokumentation. Se bilag.

#### Hvad kan konkluderes?

*Vi kan på baggrund af vores observationer i dukkekrogen konkludere, at indretningen af dukkekrogen og vores pædagogiske understøttende indsatser har skabt følgende:*

- Udviklingen af en positiv fysisk og psykisk børnekultur, som værner børnenes udtryk og behov på tværs af alder og niveau.
- Børnene har tilkendegivet deres meninger om at lege i dukkekrogen gennem flere interviews
- Børnene har overordnet set været gode til at håndtere de konflikter, som løbende er opstået i en anerkendende og respektfuld tone.
- Mønstrene i, hvem der leger med hvem har forandret sig.

## EKSEMPEL PÅ ET UDFYLDT HVERDAGSLIVSTEMA

- Der er blevet leget mange forskellige typer af lege.
- Børnene har udtryk stor glæde ved at lege i dukkekrogen.
- Der har været stor aktivitet, og dukkekrogen har været et eftertragtet sted at lege.
- Børnene har brugt dukkekrogen til at skabe nye lege og fællesskaber.
- Der er en overvægt af piger, som har leget i dukkekrogen.

### Hvad kan gøres bedre fremrettet?

Vi fik skabt et fysisk læringsmiljø, som appellerer meget til piger, både i kraft af navnet dukkekrogen, og i kraft af vi valgte at udstyre dukkekrogen med dukker.

Fremadrettet kunne vi gøre mere for at skabe et kønsneutralt læringsmiljø, som appellerer både til piger og drenge. Eller der kunne etableres nye læringsmiljøer, som appellere til forskellige målgrupper.

### **Digitale læringsredskaber**

Vi har i et andet forløb arbejdet med at undersøge børnekulturen på grøn stue ved at anvende digitale optageklemmer. Over tre dage fik alle børn en optageklemme udleveret.

Børnene fik til opgave at lave to lydoptagelser hver i løbet af dagen. Børnene blev sat sammen to og to, hvor de kort beskriver, hvad der er sjovt, og hvad der ikke er sjov ved at gå i børnehaven.

Børnene blev instrueret, i hvordan de skulle interviewe hinanden. Således skulle de ikke stå til ansvar over for en voksen, når de afgav deres svar. Børnene afleverede efterfølgende optageklemmerne til en kontormedarbejder, som anonymt skrev børnenes udtalelser ned.

Efterfølgende viste det sig, at tre ud af fire børn synes, at vores tur i skoven, hvor vi undersøger naturen, planter, dyr osv., er noget af det bedste i børnehaven. Vi har derfor indkøbt forstørrelsesglas og gennemsigtige plastikbøtter til at indsamle dyr i, som både kan anvendes på legepladsen og ved ture ud ad huset. Derudover har vi i den kommende periode indlagt to faste skovture, som evalueres efterfølgende.

Vi fik ved at inddrage børnenes perspektiv indfanget et væsentligt tema i deres hverdag, og understøttet dette i hverdagen. Noget vi som voksne ikke have fundet frem til uden børnenes hjælp.

# BILAG 1: VASKEDAG I DUKKEKROGEN

## Bilag 1: Vaskedag i dukkekrogen

I hjørnet ses "dukkekrogen" afmærket med skillevæggene.



Fem drenge har indtaget dukkekrogen og snakker sig frem til enighed om hvad de skal lege.



Opgaverne i legen er blevet fordelt. Her ses hvordan drengene hjælper hinanden med at vaske tøj.



Nye børn kommer til og vil gerne være en del af legen. De bliver inviteret indenfor. I modsætning til at vi andre steder oftest ser afvisninger.





