



Procesevaluering af det inddragende legepladsprojekt *Byg Det Op* i Bispehaven, Aarhus V.

Byg Det Op er et samarbejde mellem:

- Fritidshuset Ellekær
- Børnekulturhuset i Aarhus
- Den boligsociale indsats i Bispehaven v. Østjysk Bolig / Lejerbo

Med støtte fra Slots- og Kulturstyrelsens pulje til kultur i udsatte boligområder.



Indledning

Byg Det Op er et initiativ fra Fritidshuset Ellekær, udviklet og gennemført i samarbejde med Børnekulturhuset i Aarhus og den boligsociale indsats i Bispehaven. Projektperioden strakte sig fra februar 2022 til og med maj 2025.

Projektet var oprindeligt tænkt som et arkitekturforløb for børn i alderen 10-15 år med det formål at give Bispehavens børn og unge en stemme i boligområdets omdannelsesproces. Det var særligt med henblik på at inddrage børnene i udviklingen af områdets grønne areal til en ny pædagogisk ledet legeplads (herefter kaldet Oasen). I takt med de erfaringer, projektgruppen gjorde sig, blev der dog taget en bredere vifte af kunstneriske aktiviteter i brug som metode til at engagere børn i Oasen. Samtidig blev målgruppen udvidet ud fra et ønske om at lade kultur spille en større rolle – også i det forebyggende boligsociale og pædagogiske arbejde. Projektet har derfor også inddraget områdets børn gennem aktiviteter i både børnehave- og skoletid samt i ferie- og fritidstilbud.

Gennem projektet er der afprøvet forskellige formater for aktiviteter og inddragelse af børn, unge og forældre. En bred gruppe af beboere fra Bispehaven og de omkringliggende områder har været direkte og indirekte engageret i projektet. I alt har omkring 1.500 børn og unge deltaget i *Byg Det Op*'s aktiviteter i løbet af projektperioden.

Byg Det Op har med andre ord givet børnene mulighed for at opleve, hvordan de kan påvirke og forandre deres nærmiljø gennem kunst, arkitektur og håndværk. En central idé med projektet var at skabe en pædagogisk ledet legeplads, hvor børnene kunne arbejde med fysiske konstruktioner og kreative processer, samtidig med at de opbyggede sociale relationer og fik en stærkere tilknytning til deres boligområde. Aktiviteterne fungerede som et mødested – et fælles tredje – der åbnede for nye samtaler mellem arkitekten, børnene og legepladsmedarbejderen, og som gav mulighed for i fællesskab at afprøve ideer i Oasen. Ud over at præsentere børn og unge i Bispehaven for kunst og arkitektur har projektet også inspireret dem til nye måder at udtrykke og udvikle sig på.

Projektpartnerens fælles afsæt for samarbejdet var de gode erfaringer fra tidligere børnekulturelle indsatser i området.



Dels handlede det om erfaringerne fra feriebyggeaktiviteter i Børnekulturhusets Mobile Arkitekturværksted i Bispehaven i perioden 2017-2021, hvor børnene efterspurgte flere lignende aktiviteter. Dels om en ny mulighed for at sætte fokus på udviklingen af Oasen, da UngiAarhus besluttede at etablere et pædagogisk ledet legepladsområde og ansatte en legepladsansvarlig medarbejder i Fritidshuset Ellekær for perioden 2022-2025.

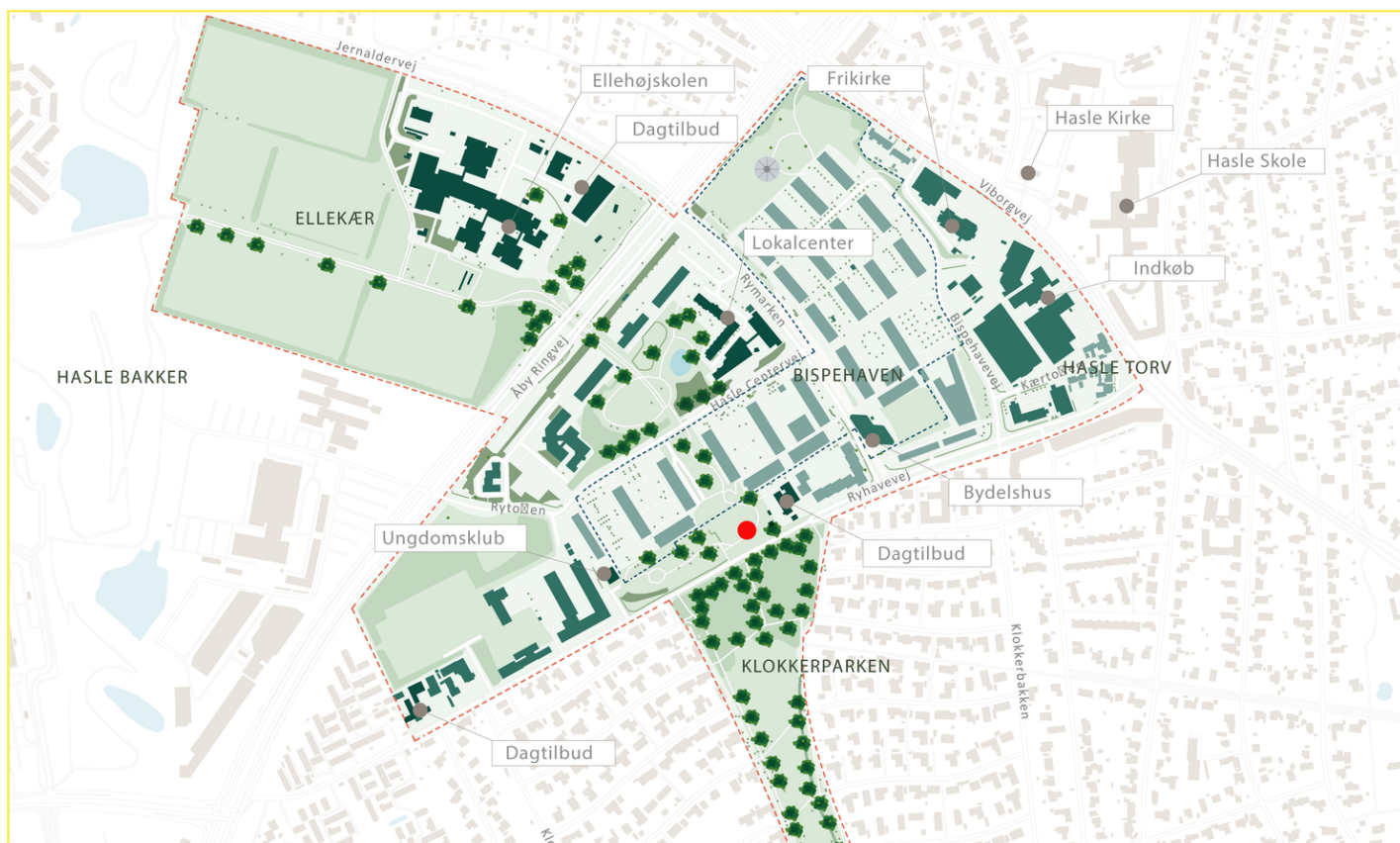
Denne evaluering belyser de centrale erfaringer, udfordringer og resultater fra *Byg Det Op*-projektet. Evalueringen er skrevet af de tre samarbejdspartnere i projektet, hvorfor evalueringens "vi" er et samlet "vi" fra hele projektgruppen. Med evalueringen ønskes det desuden at pege på fremadrettede perspektiver for, hvordan de tre samarbejdspartnere hver især kan drage nytte af projektets erfaringer i deres videre arbejde.

HVEM ER VI?

Fritidshuset Ellekær er hjemmehørende i det almene boligområde Bispehaven og har en fritids- og ungdomsklub (2025: 80 medlemmer) for 4. klasse til og med 17 år. Under Fritidshuset hører også den pædagogisk ledede legeplads Oasen i Bispehaven, som er et grønt område under udvikling, og som er et gratis og åbent tilbud for alle.

Børnekulturhuset i Aarhus er en kommunal kulturinstitution, der arrangerer og iværksætter kulturarrangementer og initiativer på det børnekulturelle område i Aarhus Kommune. Børnekulturhuset har i **Byg Det Op** haft den koordinerende og udviklende rolle i projektets aktiviteter og dialogen mellem alle parter.

Østjysk Bolig/Lejerbo: Boligorganisationens største afdeling, Bispehaven, har gennem mange år været et socialt udsat boligområde med komplekse problemstillinger. Gennem hele projektperioden har den boligsociale helhedsplan bl.a. fokuseret på at få flere i uddannelse, at øge børns livschancer og styrke sammenhængskraft og medborgerskab.



Kort: Le Bureau, 2021. Kortet stammer fra Strategisk udviklingsplan for Bispehaven Ellekær og dele af Hasle.
Den røde prik: Oasen

Formål med projektet

Det grønne område Ryhaven ved Bispehaven har tidligere rummet en byggelegeplads med dyrehold og nyttehaver. I en længere årrække har området dog stort set ligget ubrugt. Fra 2022 ansatte UngiAarhus en pædagogisk legepladsmedarbejder til nyudvikling og drift af et såkaldt pædagogisk ledet legeplads-område. Stillingen indgik som en del af en samlet trykindsats i Bispehaven, og medarbejderen blev en helt central samarbejdspartner og forudsætning for projektet *Byg Det Op*.

Formålet med *Byg Det Op* har fra begyndelsen været at styrke børn og unges aktive medborgerskab i Bispehaven gennem kreative byggeprocesser med fokus på arkitektur. Projektgruppen ønskede at give både børn og pædagogiske medarbejdere konkrete værktøjer til at udvikle fysiske løsninger, der tog udgangspunkt i reelle behov – med børnene som den primære brugergruppe. Gennem workshops og fælles aktiviteter fik børnene mulighed for at deltage som aktive aktører i fællesskaber omkring Oasen og opleve, hvordan de kunne påvirke, forandre og udvikle deres nærmiljø.

Projektgruppens målsætning var også at gøre Oasen til et alternativt læringsmiljø, hvor børn kunne udfolde deres kreative og praktiske evner i samarbejde med arkitekter og kunstnere. Målet var at skabe liv og ejerskab omkring Oasen, så børnene kunne tage ansvar for arealets og legepladsens udvikling og bidrage med egne ideer og ressourcer. Desuden var der en ambition om at bygge bro mellem den eksisterende praksis i Bispehaven og de store forandringer, som området står overfor. Ønsket var, at projektet kunne styrke relationerne mellem lokale aktører og sikre, at børnene fik en stemme i udformningen af fremtidens Bispehaven som en mere inkluderende og engagerende del af bydelen Hasle.

Evaluerings- og metoder i projektforsløbet

I *Byg Det Op* er der årligt blevet udarbejdet obligatoriske delrapporter om projektets aktiviteter og økonomi til Slots- og Kulturstyrelsen.

Børnekulturhusets medarbejdere har løbende deltaget i en stor del af aktiviteterne og indsamlet erfaringer fra de tilknyttede arkitekter, kunstnere, formidlere og legepladsmedarbejdere.

Det har skabt en pragmatisk og iterativ evalueringsform, hvor aktiviteter er blevet observeret, drøftet og evalueret i projektgruppen – hvorefter erfaringerne har dannet grundlag for planlægningen af de næste forløb.

Fra 2022-2025 har der været betydelig personaleudskiftning og omstrukturering, her i blandt lederen af Fritidshuset Ellekær, legepladsmedarbejderen og de boligsociale medarbejdere. Også Børnekulturhuset tilknyttede en ny medarbejder i projektets forlængelsesperiode. Samtidig har *Byg Det Op* haft forskellige arkitekter, kunstnere og formidlere tilknyttet undervejs. Dette har påvirket projektets udvikling, idet relationerne mellem områdets børn og de forskellige fagpersoner har haft stor betydning for aktiviteterne. Projektgruppen har derfor overleveret viden og erfaringer flere gange for at sikre kontinuitet. Dette har dog også skabt rum for at stoppe op og gentænke arbejdsformer. På grund af personaleudskiftningerne blev projektet forlænget med fire måneder, så de resterende midler kunne bruges på aktiviteter for børnene i forårsmånederne 2025.

I løbet af projektets sidste seks måneder blev der gennemført semistrukturerede interviews med de aktuelle samarbejdspartnere (legepladsmedarbejder, børnekulturhusmedarbejder, boligsocial medarbejder og lederen af Fritidshuset). Derudover blev der indhentet skriftlige svar fra flere tidligere parter og formidlere i projektet.

Projektgruppen valgte ikke at inddrage beboerne i Bispehaven direkte i denne del af evalueringen. Baggrunden var en vurdering fra klubben og de boligsociale medarbejdere om, at beboerne i de senere år har deltaget i mange forskellige evalueringsforløb, og at der generelt opleves en vis træthed i forhold til projektdragselsprocesser. I stedet har især legepladsmedarbejderen indsamlet erfaringer gennem løbende samtaler med børn og voksne i området og tilrettelagt aktiviteterne på dette grundlag.

Alle *Byg Det Op*-aktiviteter er blevet planlagt i tæt dialog mellem legepladsmedarbejderen og Børnekulturhusets medarbejdere, og i mange tilfælde har også de boligsociale medarbejdere deltaget i idéudviklings- og opsamlingsmøder. Planlægningen har dog løbende taget hensyn til, hvor mange timer og ressourcer de enkelte parter kunne bidrage med.

Projektet har haft en kontinuerlig evaluering og udvikling af aktiviteter for at sikre de bedst mulige rammer for børnenes deltagelse. Dette er især sket gennem dialog og møder mellem projektets parter – legepladsmedarbejderen, de boligsociale medarbejdere og Børnekulturhusets medarbejdere. Samarbejdet har kombineret forskellige faglige perspektiver: Legepladsmedarbejderen og de boligsociale medarbejdere har bidraget med deres store kendskab og kontakt til børn og familier i området, mens Børnekulturhusets medarbejdere især har fungeret som kunstnerisk sparringspartner og koordinator, der har udvalgt og tilpasset de kreative tilbud til lokale behov.

Det har derfor både været vigtigt at vælge kunstneriske aktiviteter, der kunne vække børnenes interesse, og at tilrettelægge dem, så de var lette for både børn og familier at deltage i. Samtidig har det været afgørende at sikre høj kunstnerisk kvalitet ved at engagere dygtige arkitekter og kunstnere med stærke formidlingsevner. Det professionelle og tværgående samarbejde har været essentielt i udformningen af de kreative og praktiske processer. Hver proces er blevet mundtligt evalueret for at skabe bevidsthed om, hvilke valg der fungerede, og hvilke der ikke gjorde. Samtidig er alle parter løbende blevet skarpere på, hvordan beslutninger i planlægningen påvirker børnenes deltagelse.

Indledningsvis var det en ambition at evaluere løbende med deltagerne på *Byg Det Op*'s fritidshold. Det viste sig dog ikke muligt at rekruttere en stabil børne- og ungegruppe. Derfor blev denne del af aktiviteterne omlagt til nye formater med en mere uformel struktur og drop-in-aktiviteter. Mere herom senere.

Byg Det Op-projektet har haft et afprøvningsorienteret fokus, hvor workshops med Børnekulturhusets formidlere (i første fase overvejende én fast arkitekt) var tænkt som et konkret skridt i udviklingen af Oasen.

En grundlæggende tanke i projektet var at indlede med aktiviteter, der allerede var skitseret i projektbeskrivelsen, men at aktiviteterne med tiden ville stå mere åbne, da ønsket var at kunne gribe børnenes interesser og lade dem være med til at definere, hvad vi skulle lave. I evalueringsprocessen er det blevet tydeligt, at projektet i de første 1-2 år kørte efter én skabelon, hvor (bygge)aktiviteter var definerede på forhånd. Herefter er aktiviteterne i langt højere grad funderet på en tilgang, som er mere undersøgende og relationel med mindre fokus på store projekter og på at sætte varige aftryk på Oasen. Dette skift har i høj grad været forbundet med udskiftning i både personer og fagligheder i projektgruppen.

Udvikling af workshops-formater

En central faktor i udviklingen af workshops har været at sikre børnenes lyst til at engagere sig i længere tid og deres lyst til komme tilbage næste gang, der er workshops. Projektgruppen har lagt stor vægt på at skabe sjove, lærerige og anderledes aktiviteter for børnene. Børnene skal føle, at de bliver en del af noget meningsfuldt, hvor deres input og kreativitet værdsættes. Derfor har det været vigtigt at skabe rammer, hvor deres nysgerrighed vækkes, og hvor de er motiverede til at deltage aktivt.

I løbet af projektperioden er der blevet arbejdet med forskellige formater for at finde de metoder og aktiviteter, der bedst kunne engagere børnene og understøtte udviklingen af Oasen. I starten af projektet lå fokus primært på byggeprojekter og arkitekturformidling i større skala. Målet var at skabe konkrete fysiske elementer, som kunne bidrage til at opbygge et imødekommende miljø i Oasen, der i udgangspunktet var et meget bart område uden mange fysiske faciliteter.

I den indledende fase blev der gennemført aktiviteter, hvor børnene var med til at bygge en række permanente installationer. Det inkluderede bl.a. en grill beklædt med mosaik, alternative borde og bænke, en formidlingsplatform samt en unik minifodboldbane, som børnene selv var med til at designe. Disse aktiviteter bidrog til at give Oasen et mere personligt og funktionelt præg, samtidig med at børnene fik praktisk erfaring med byggeprocesser og designprincipper.

Med tiden blev det imidlertid klart, at der var behov for mere variation i aktiviteterne for at engagere en bredere gruppe børn – både på tværs af køn og alder. Nogle børn blev tiltrukket af de store byggeprojekter, mens andre havde behov for mindre skala og andre typer kreative udfoldelser for at deltage aktivt. Denne indsigt har været afgørende for at tilpasse projektet, så det kunne favne flere børn og skabe større inklusion i Oasens udviklingsproces.

Et konkret eksempel på et initiativ, der ikke levede op til vores forventninger, var forsøget på at etablere et fritidshold for børn i alderen 11-14 år. Målet var at skabe en aktivitet, der kunne sammenlignes med fritidstilbud som fodbold eller spejder. En arkitekt, der tidligere havde haft stor succes med at engagere børn i byggeprojekter i Bispehaven, var tovholder og formidler for fritidsholdet, der fik titlen: BYG-BYG. Desværre viste det sig at være meget vanskeligt at få de unge til at deltage regelmæssigt. Deres engagement var sporadisk, og fremmødet på holdet var lavere end forventet. Trods en målrettet indsats med kommunikation, herunder videomateriale, plakater og andre promoveringsinitiativer, lykkedes det ikke at skabe den ønskede tilslutning. Efter to sæsoner valgte projektgruppen derfor at indstille fritidsholdet og i stedet bruge ressourcerne på andre aktiviteter, hvor det var lettere at engagere børnene og sikre en højere deltagelse.

Aktiviteter med drop-in format fungerede godt i denne kontekst, fordi børnene og de unge ikke skulle forpligte sig, men kunne vurdere fra gang til gang, hvorvidt de havde interesse for aktiviteten. Erfaringen er generelt, at de unge har svært ved at forpligte sig og er mere tilbøjelige til at sige nej, hvis der forventes en længerevarende forpligtelse. De fleste børn og unge i Bispehaven har en stor del af deres liv udenfor Bispehaven. De går i skole - og måske i SFO eller klub og til fodbold - et andet sted. Ved at variere indholdet i aktiviteterne og udvikle løsere formater, som fx drop-in, blev det muligt at rumme flere forskellige børn og unge.

Oversigt over faser og aktiviteter i *Byg Det Op*

Aktiviteter:

- Vi bygger huler workshops (MockUpStudio v. arkitekt Rasmus Nørfeldt)
- Huse til områdets fugle og dyr (MockUpStudio)
- Kæmpe-labyrint sommerferieworkshop (MockUpStudio)
- BYG-BYG fritidshold (MockUpStudio)
- Lampeworkshop i Fælleshuset (MockUpStudio)
- Lyskasser til Oasen i Fælleshuset (MockUpStudio)

I projektets første aktivitetsfase, sommeren 2022, fungerede Børnekulturhusets Mobile Arkitekturværksted som platform for *Byg Det Op's* formidling. Arkitekturværkstedet er etableret i en stor skibscontainer, som blev transporteret til og fra Bispehaven med kranvogn hvilket skabte en 'cirkus kommer til byen'-effekt i forbindelse med *Byg Det Op*-workshops. Børnene i Bispehaven genkendte den farvestrålende container fra tidligere års aktiviteter og kunne dermed afkode, hvad den stod for.

Børnene indtog området med en form for midlertidig byggelegeplads, hvor der blev bygget og malet huler og legehuse. Områdets dyr (og fantasidyr) fik små huse, især en mængde farverige fuglehuse var med til at sætte præg på træerne i de grønne områder på begge sider af Ryhavevej. I forbindelse med sommerferien forsøgte det at skabe en stor labyrint af grene, snore og andre materialer (tanken var, at det kunne være grundlag for senere at plante en levende labyrint), men der var ikke mange deltagende børn og familier, og erfaringen var, at aktiviteten var for svær at forstå: Hvad er en labyrint? Og hvorfor skal man bygge på noget, der bliver et fælles produkt? Flere af de faste familier/deltagere var bortrejst i sommerferien, og ferieaktiviteten mødte ikke stor opbakning. Ideen om at videreudvikle projektet til en levende plantelabyrint til Oasen blev derfor ikke realiseret.

Arkitekten og legepladsmedarbejderen startede det ugentlige fritidstilbud BYG-BYG. Selvom legepladsmedarbejderen brugte meget tid på opsøgende arbejde for at samle børn til holdet, blev aktiviteterne ved med at have mere præg af drop-in aktivitet end et fast fritidshold.

Hen over efteråret eksperimenterede projektgruppen med aktiviteter, format og tidspunkt. Der blev designet stole og bænke, som indgik i Bispehavens sommerfest, og som børnene efterfølgende kunne få med hjem til deres altaner. På opfordring fra flere voksne beboere blev der etableret en fast, muret grill, som børnene udsmykkede med mosaikker.

Legepladsmedarbejderens fokus var bredt rettet mod beboere i alle aldre, der kunne have glæde af Oase-området, mens arkitekten – der var honoraransat af Børnekulturhuset – primært var forpligtet til at skabe aktiviteter for og med børn. Denne forskel i udgangspunkt gav anledning til mange samtaler og overvejelser om, hvordan de fælles aktiviteter bedst kunne tilrettelægges. Det rejste spørgsmål som: Hvilke aktiviteter kunne legepladsmedarbejderen arbejde med i Oasen uden for *Byg Det Op*-samarbejdet? Og i hvilket omfang havde begge parter mulighed for at lægge arbejdstimer i Oasen i de tidsrum, hvor børn og unge faktisk opholdt sig i området – dvs. især de sene eftermiddage, tidlige aftener samt weekender og skolefridage?

I det mørke og koldere vinterhalvår var intensiteten af projektets aktiviteter på lavt blus, men afholdte drypwise *Byg Det Op*-workshops og aktiviteter i Bispehavens Fælleshus, hvor børnene designede og byggede fantasifulde lamper til at tage med hjem, samt lyskasser til at lyse op i Oasen i de mørke måneder og dermed øge trygheden i området. Denne idé opstod på baggrund af undersøgelser i forbindelse med Bispehavens tryghedsrenovering, hvor beboere generelt havde ønsket mere gadelys i området. Enkelte lyskasser blev udstillet i fælleshuset for at skabe sammenhæng og opmærksomhed omkring børnenes aktiviteter med at udvikle Oasen.



Børnekulturhusets mobile arkitekturværksted ankommer med kranvogn til Bispehaven for at danne ramme om de første hule-bygge-workshops.



Arkitekt Rasmus og legepladsmedarbejder Kevin gør klar til fritidsholdet BYG-BYG.



Designopgaver sommer og vinter: Udsmykning af grillområde for at understøtte fællesskab og mødesteder.
I den mørke vintertid lavede børnene lyskasser til Oasen for at gøre området mere trygt.



Fritidsholdet BYG-BYG designer og bygger bl.a. en panna-bane og sørger for områdets planter.

Aktiviteter:

- Fritidshold: BYG-BYG (MockUpStudio v. arkitekt Rasmus Nørfeldt)
- Opbygning af formidlingsplatform (MockUpStudio og legepladsmedarbejder)
- Udsmykning af Oasens formidlingsplatform (grafisk kunstner Anne Katrine Graah Rasmussen)
- Undervisningsforløb, Matematik & Grafik: Udsmykning af Oasens formidlingsplatform (Anne Katrine Graah Rasmussen)
- Grafikworkshop (Anne Katrine Graah Rasmussen)
- Tekstiltryk som aktivitet i Bispehavens Eid-fest (MockUpStudio)
- Soltryk – plante- og tekstilworkshops (Finurlige Farverier v. Debbie Katrine Sørensen)
- Fritidshold: Byg og Design (MockUpStudio)
- Byg Din Drøm workshop (billedkunstner Henrik Jul Ebbesen)

I projektets anden fase besluttede projektgruppen at bygge en blivende formidlingsplatform i Oasen. Således var ideen at etablere faste og mere vejrbestandige rammer for fritidsholdet BYG-BYG og andre kreative aktiviteter i Bispehaven, frem for at benytte Børnekulturhusets mobile værksted. Fritidshuset Ellekær investerede i en skurvogn (tidligere opholdsrum for håndværkere), som blev indrettet til værksted. Det gav mulighed for at arbejde i mindre grupper indendørs, og med radiator, vinduer og god rummelig indretning gav det mulighed for at forlænge sæsonen for projektets aktiviteter og for at opholde sig i området.

Den faste arkitekt/formidler og legepladsmedarbejderen involverede en gruppe unge med store sociale udfordringer fra området i opførelsen af en træterrasse og formidlingsplatform omkring skurvognen. Byggeriet fungerede dermed både som en metode til pædagogisk arbejde og samtale med de enkelte unge og som en projektmetode til at skabe dialog med de unge om *Byg Det Op* og udviklingen af Oasen.

Under flere workshops gav børn, unge og forældre udtryk for, at de ikke ønskede at blive filmet eller fotograferet, hvilket projektgruppen naturligvis tog hensyn til. Af den grund er der kun begrænset billedokumentation af aktiviteterne.

Formidlingsplatformen blev udsmykket af elever fra Gammelgårds-skolen i et forløb, der blev udviklet i samarbejde mellem en matematiklærer og en grafisk kunstner. Samme kunstner lavede også weekendworkshops hvor børn og familier bidrog til grafisk udsmykning af formidlingsplatformen og andre flader i området.



Børnehavebørn fra Myretuen samler planter i den grønne kile og laver flagtryk med Finurlige Farverier.



Oasens formidlingsplatform bygges op og udsmykkes med grafiske mønstre.



Inde og ude arbejdes der i høj grad med genbrugstræ på fritidsholdet BYG-BYG

Omkring den nye formidlingsplatform lavede projektgruppen flere kreative bygge-, tekstil-, design- og grafikworkshops, hvor forskellige kunstnere blev inviteret til at indtage området og den nye platform sammen med områdets børnehavebørn og familier. Dette var med ønske om at brede projektet ud og komme de lidt yngre børn til gavn. De fleste *Byg Det Op*-aktiviteter fandt sted ved Oasen, men på trods af de nye muligheder for at sidde overdækket har området været sårbart over for vind og vejr. Da større grupper ikke kunne arbejde indendørs i værkstedet, er klubbens krea-lokale og Bispehavens Fælleshus blevet anvendt til arrangementer, der krævede indendørs faciliteter (eller når det var meget koldt). Projektgruppen erfarede her, at Fælleshuset har den fordel, at det ligger tættere på, hvor flere af Bispehavens børn bor, og det gør det lettere for dem at komme forbi. Oasen ligger i udkanten af Bispehaven, hvilket betyder, at færre har deres naturlige gang der, og det er ikke et område, man opsøger i dårligt vejr. Dette bliver nærmere beskrevet i afsnittet om udfordringer.

I projektperioden er flere forskellige formater blevet afprøvet. Projektgruppen prioriterede dog efter det første år at fordele lønmidlerne til flere forskellige kunstformidlere, der blev aflønnet til en anden sats end arkitekten, hvilket gav mulighed for at lave flere forskellige typer af workshops. UngiAarhus fik mulighed for at søge ekstra midler til aktiviteter i Oasen gennem Borgmesterens Afdeling i Aarhus Kommune, og fritidsholdet med arkitekten fortsatte således også i Oasen i nogle måneder udenfor *Byg Det Op*. For Fritidshuset Ellekær var det meningsfuldt at give tilbuddet lidt tid for at se, om det havde en betydning for tilslutningen at have faste aktiviteter i Oasen. Det havde det desværre ikke på den korte bane ift. deltagelsen i fritidsholdet.



Vinterworkshops med familier og børnehaver foregik i klubbens krea-rum. Fokus var her i højere grad på en kontinuitet i at tilbyde kreative aktiviteter i Bispehaven, end på at sætte aftryk og udvikle Oasen.

Aktiviteter:

- Leg med grafik-workshops (billedkunstner Anne Katrine Graah Rasmussen)
- Design og Arkitektur-workshops (arkitekt Victoria Kelly)
- Design Fritidshold (Victoria Kelly)
- Sommerferieaktiviteter: Pimp My Ride (Alberto&Oliver v. arkitektstuderende Alberto Gazzotti og snedker Oliver Burmeister)
- Sommerferieaktiviteter: Verdensure (Alberto&Oliver)
- Workshop ved Bispehavens sommerfest (Alberto&Oliver)
- Efterårsferieaktiviteter: Tekstiltryk (Alberto&Oliver)
- Workshops: Dyrearkitekterne (Victoria Kelly)
- Vinterferieaktivitet i Fælleshuset: Tryk og design-workshop (Alberto&Oliver)
- Afsluttende udsmykningsforløb med to af områdets børnehaver: Fantasydyr i Oasen (Anne Katrine Graah Rasmussen)
- Påskeferieaktivitet ved bålpladsen: Mosaikworkshop (industriel designer Jiayue Chu)
- *Byg Det Op*-Festival i Oasen
- Udstilling af billeder fra projektforsløbet 2022-2025 i Bispehavens Fælleshus v. legepladsmedarbejder Craig Native

Projektets tredje og sidste fase begyndte med indendørs aktiviteter for familier og børnehaver i de kolde måneder. Der blev igen eksperimenteret med forskellige lokationer, skiftevis i Oasen, Bispehavens Fælleshus og fritidsklubbens krea-lokale.

I denne fase forsøgte projektet også at etablere et fast fritidshold, denne gang med fokus på design med en ny arkitekt. Det viste sig dog igen svært at engagere en fast gruppe børn, og derfor blev det efter en længere prøveperiode besluttet ikke at fastholde aktiviteten. Resten af projektperioden er det derfor blevet prioriteret at lave den type formater, der har været størst succes med.

I sommerferien blev der lavet to én-uges workshops med to unge formidlere. I den ene byggede børnene urskiver med referencer til hele verden og lavede en udstilling af verdensure. Den anden workshop blev en sæbekassebil- og legetøjsbil-workshop med fokus på at pimpe bilerne med flammer og seje udsmykninger.

Begge workshops mødte stor opbakning, og oplevelsen var, at der var en spejlingsværdi i at have to unge kreative mænd, der begge var under uddannelse til hhv. arkitekt og møbelsnedker, som formidlere.

Efteråret bød på et workshopforløb for børnehaver, hvor børnene blev inviteret til at lege "dyrearkitekter", hvor de skulle undersøge og lære om forskellige dyrs levevis og habitater, og hvor børnene selv skulle bygge habitater ud af forskellige materialer.

I efterårsferien og vinterferien blev der lavet tryk på tekstil. I Fælleshuset har man også arbejdet med tekstiltryk sammen med en studiegruppe fra Kolding Designskole, og det var en interesse der bredte sig og fangede børn og unge i flere aldre. I forlængelse af vores fælles vinterferieworkshop arrangerede de boligsociale medarbejdere derfor også en aktivitet, hvor en ung mandlig beboer fra Bispehaven prøvede kræfter med at facilitere en tekstiltryk-workshop for unge. Dette er et fint eksempel på den synergieffekt der har været mellem de temaer, vi har arbejdet med i *Byg Det Op*, og de andre aktiviteter i Bispehaven.

I projektets sidste måneder har der været et særligt fokus på workshops, der kunne sætte et blivende aftryk i Oasen. Der har også været fokus på at skabe en opmærksomhed på mulighederne for at bruge området ud over de planlagte aktiviteter. Derfor har alle aktiviteter været ledsaget af et socialt "hygge"-element, der kan hjælpe med at skabe rammer for det sociale samvær og inspiration til egen benyttelse af området.

I påskeferien blev der designet og malet farvestrålende mosaikker på møblerne ved bålpladsen, ledsaget af pandekager over bål, kaffe og saftvand. I foråret blev der afholdt et forløb for to børnehaver, der gik ud på at skabe dyr, der kunne flytte ind i Oase-området. Børnene gik først på opdagelse i området med den faciliterende kunstner, hvorefter de skulle tegne de dyr, de mente, kunne bo der. Herefter blev børnenes tegninger bearbejdede og lavet til plakater til institutionen og til store figurer skåret i træplade. Børnene har herefter malet dyrene, som er blevet sat op i området. Der blev holdt en hyggelig fernisering med popcorn, saftvand og klipning af en rød snor, hvor børnenes forældre også var inviteret.

Afslutningsvis blev der arrangeret en *Byg Det Op*-Festival, hvor flere af projektperiodens kreative aktiviteter blev genbesøgt, men nu med legepladsmedarbejderen som facilitator. Festivalen havde også et hyggeligt fællesskabselement med pandekagebagning, sæbebobler og safari. Desværre var vejret ikke godt, så det blev en festival med et forholdsvis lille fremmøde. Projektet afsluttes desuden af en billedeudstilling af *Byg Det Op*'s aktiviteter i Bispehavens Fælleshus, hvor områdets beboere kan få indblik i, hvordan Oasen har udviklet sig gennem alle aktiviteterne i perioden 2022 – 2025.



Pimp My Ride: Sommerferieworkshop med små biler og sæbekassebiler.



Børnene i Bispehaven bygger ure til workshoppen: "Verdensure" og børnehavebørn laver habitater til dyr ved forløbet "Dyrearkitekterne".



Gennem hele perioden har børnene været med til at udsmykke og sætte aftryk på Oasen.



Børnehavebørnene har skabt deres egne beboere til området, som blev markeret med en fin fernisering.



Der blev også lavet plakater fra børnehaveforløbet med Ellekær og Tumlehøj med børnenes dyr til Oasen.

Den pædagogiske, kommunikative og kunstneriske proces

I det følgende analyseres og evalueres projektets pædagogiske og kunstneriske proces med afsæt i de involverede aktører. Projektets udvikling har i høj grad været præget af de ansatte, der har deltaget undervejs.

En central aktør i den pædagogiske proces har været **legepladsmedarbejderen**, som har sikret det pædagogiske overblik under aktiviteterne. Legepladsmedarbejderen fungerede som nøgleperson og bindeled mellem hverdagen i Fritidshuset Ellekær og aktiviteterne i *Byg Det Op*. Hvor Oasen i daglig drift ofte præges af fri leg og mindre planlagte aktiviteter, har *Byg Det Op*-aktiviteterne været langt mere strukturerede, med eksterne kunstnere og konkrete projekter.

I projektregi har legepladsmedarbejderen både lagt de pædagogiske linjer og fungeret som børnenes "trygge havn". For de eksterne kunstnere har det været en væsentlig fordel, at der fandtes en medarbejder med indgående kendskab til børnene, som kunne guide processen og skabe de bedst mulige rammer for deltagelse.

Midtvejs i projektperioden blev en ny legepladsmedarbejder ansat. Udskiftningen betød en midlertidig pause i aktivitetsudbuddet, men også et skift i fokus:

- Den første legepladsmedarbejder lagde vægt på relationer og på at skabe et inkluderende miljø, hvor også børn med særlige udfordringer følte sig velkomne.
- Den nye medarbejder havde et stærkere fokus på samskabelse og stor nysgerrighed i forhold til børnenes egne interesser.

Dette perspektivskifte førte til en justering af projektets retning. De store og komplekse byggeprojekter blev i højere grad afløst af aktiviteter i mindre skala med vægt på design, kreativitet og samskabelse. Ved at tage afsæt i børnenes ideer og interesser blev aktiviteterne både mere tilgængelige og mere relevante – eksempelvis gennem workshops som "Pimp My Ride", der byggede på børnenes interesse for løbehjul. Denne udvikling styrkede børnenes ejerskab og engagement, og fremmødet steg markant.

Børnekulturhuset har spillet en central rolle i at omsætte legepladsmedarbejderens observationer og ideer til konkrete workshops med solid kunstnerisk kvalitet. Ved at identificere egnede formidlere og sikre et højt fagligt niveau har Børnekulturhuset fastholdt aktiviteter, der både var relevante og inspirerende. Samarbejdet mellem klubben og Børnekulturhuset har vist sig særdeles frugtbar og afgørende for projektets succes. Derudover har Børnekulturhuset stået for den overordnede kommunikation og koordination mellem aktørerne samt for udbredelsen af aktiviteterne via Fritidshuset, Fælleshuset og deres netværk i området.

Kommunikationen til børn og familier har været en nøgelfaktor. Plakater og opslag på Facebook har nået en bred målgruppe, mens mund-til-mund-metoden og de personlige relationer har haft en særlig effekt på engagementet.

De boligsociale medarbejdere har spillet en afgørende rolle i at engagere børn og familier gennem deres lokalkendskab og relationer. De har både faciliteret kontakten til beboerne, bidraget til rekrutteringen og deltaget aktivt i afviklingen af aktiviteterne. Dette har styrket både deltagelsen og relationerne i området. Også de lokale daginstitutioner – Myretuen, Tumlehøjen og Ellekær – har været med i forløbet, hvilket yderligere har øget gennemslagskraften og forankringen i lokalområdet.

Opsummerende har den pædagogiske, kommunikative og kunstneriske proces været båret af de involverede aktørers kompetencer og samarbejde. Samtidig peger erfaringerne på forbedringspotentialer, fx:

- En mere glidende overgang ved personaleudskiftning for at bevare kontinuitet og tryghed.
- En bedre balance mellem strukturerede aktiviteter og fri leg, så børnenes spontane kreativitet får større plads.

Projektet har samlet set vist stor evne til læring og tilpasning. Ved at bygge videre på disse erfaringer kan fremtidige indsatser styrkes yderligere gennem kontinuitet, inkluderende kommunikation og fleksible pædagogiske rammer.

Deltagernes udbytte

Børnene og de unge har gennem *Byg Det Op* fået mulighed for at bruge deres kreativitet og deres hænder, sanser og fantasi. Fritidshuset oplever, at børnene blomstrer, når de får lov at skabe noget selv, og at de får selvtillid, når de mestrer en teknik eller laver noget, andre får glæde af. Aktiviteterne styrker også børnenes personlige kompetencer, fx. deres kreativitet og deres evne til ideudvikling, såvel som deres tekniske og motoriske færdigheder, når de maler, former, bygger, tegner og klipper. Socialt får de også styrket deres evner til at samarbejde med andre om et fælles projekt, og de får en styrket tilknytning til deres lokalområde og andre børn og unge fra området.

Projektet har været en god platform for at styrke forældresamarbejdet og forældreindsatsen i Bispehaven. Fritidshuset og Fælleshuset arbejder med en forældretilgang, der handler om at GØRE noget sammen børn, forældre og fagprofessionelle - og det har der været rigtig god mulighed for i *Byg Det Op*. For klubben har *Byg Det Op* også fungeret som en platform til at danne relationer til nogle af de familier, der ikke bruger klubben. Det har med andre ord både været et projekt, der har kunnet skabe et personligt udbytte for den enkelte deltager, men også et udbytte i henhold til at få øjnene op for og blive en større del af de lokaler fællesskaber, som området har at byde på.

Identifikation af udfordringer i projektet:

Geografisk placering begrænser deltagelse

En af de største udfordringer i projektet har været at skabe liv i et område, som beboerne i Bispehaven ikke er vant til at benytte. Oasen ligger som et punkt på den grønne kile, der forbinder boligerne i Bispehaven, Fritidshuset, Fælleshuset og Klokkeparksen. Flere løbere og cyklister passerer dagligt, men fysisk ligger Oasen lidt væk fra de steder, hvor de fleste beboere bor og har deres daglige gang. Dette har gjort det vanskeligt at tiltrække deltagere, særligt i begyndelsen af projektet.

Udfordringer med at engagere ældre børn og unge

Det har været udfordrende at engagere den ældre målgruppe, især børn og unge over 12 år. Denne aldersgruppe har andre interesser og sociale behov, og mange har allerede faste aktiviteter eller steder, de foretrækker at tilbringe deres tid. Vi har derfor oplevet, at det kræver andre metoder og tilgange at tiltrække og fastholde deres interesse i projektets rammer. Fritidshuset oplever, at det generelt er svært at tiltrække og fastholde de ældste unge, og mange unge i Bispehaven har travlt med fritidsjob, sport og lektier. Her kan man med fordel blive endnu mere opmærksom på, hvordan man tilrettelægger indholdet efter deres interesser og etablerer en relation mellem børnene og facilitatoren, der kan opfordre til deltagelse.

Fleksible aktiviteter frem for strukturerede tilmeldingsforløb

Tilmelding og en fast forpligtelse viste sig at være en barriere. Til gengæld opnåede vi langt større tilslutning med et mere fleksibelt format, hvor workshops blev afholdt som åbne aktiviteter uden krav om tilmelding. Denne tilgang gjorde det muligt for de unge at deltage, når de havde lyst og tid, hvilket skabte større engagement og tilstedeværelse.

Personaleudskiftning påvirker kontinuitet og projektflow

I løbet af projektperioden har der været betydelig udskiftning i personalegruppen. Der er blandt andet kommet en ny pædagogisk leder, en ny legepladsmedarbejder og flere boligsociale nøglepersoner er blevet erstattet. Disse ændringer har haft en indvirkning på projektets flow og kontinuitet. Når centrale personer forlader projektet, kan der opstå en risiko for tab af viden og erfaringer, hvilket kan påvirke den samlede projektd udvikling negativt.

Nye perspektiver styrker samskabelse og børneinddragelse

Udskiftningen i personalegruppen har ikke kun udfordret kontinuiteten, men også tilført "nye briller" på projektet. Særligt den nye legepladsmedarbejder har bidraget med et ændret fokus på samskabelse og har vist stor nysgerrighed over for børnenes interesser.

Dermed har projektets målgruppe skiftet retning: Hvor det i begyndelsen var et mål at involvere de mere socialt belastede unge i projektet, og der var brug for en-til-en fokus, henvendte vores aktiviteter sig med tiden mere til den yngre aldersgruppe. Den øgede inddragelse af børnenes input har styrket deres følelse af ejerskab og deltagelse i projektet, hvilket har bidraget til en mere levende og inkluderende proces.

Gennem *Byg Det Op* har Fritidshuset Ellekær lært enormt meget om, hvad man kan og ikke kan i Oasen, og projektet har bidraget til stærkere forbindelser mellem klubben, Oasen og Fælleshuset. Der er børn og familier, der nu kender alle tre steder, og som opsøger aktiviteter alle tre steder, og det er værdifuldt for Bispehavens identitet, at beboerne oplever at stederne hænger sammen og kan bruges til forskellige ting. Oasen er klubbens mulighed for at række ud i lokalområdet, og det giver mulighed for at arbejde med dem, der er yngre, dem der er ældre og dem, der måske går i klub, hvor de går i skole - men stadig bor i Bispehaven. Fritidshuset Ellekær kommer derfor fortsat til at prioritere Oasen efter *Byg Det Op*.



Stemmingsbillede fra formidlingsplatformen, juni 2025

Opsummering

Projektet har mødt flere udfordringer, herunder vanskeligheder ved at tiltrække deltagere til Oasen, som ligger fysisk afsides i forhold til blokkene på Bispehavevej, blokkene på Hasle Centervej og villakvarteret omkring Klokkeparken. Det har især været en udfordring at engagere de ældre børn og unge over 12 år, som ofte har andre interesser og aktiviteter.

Forsøget på at skabe mere strukturerede fritidstilbud med tilmelding viste sig mindre effektivt end fleksible, åbne workshops, som gav bedre deltagelse.

Desuden har hyppige personaleudskiftninger skabt udfordringer for kontinuiteten og vidensdelingen i projektet, selvom nye medarbejdere har tilført nye perspektiver og styrket samskabelsen ved aktivt at inddrage børnenes egne ideer.

Den aktive inddragelse har ført til en positiv drejning mod andre kreative og inkluderende aktiviteter uden tilmelding, som har øget børnenes engagement, kreativitet og ejerskab til området.

Projektet *Byg Det Op* har skabt en positiv kombination af kunstnerisk og pædagogisk praksis, som har engageret børn og unge i en ellers meget udfordret bydel. Projektet har samtidig bidraget til oplevelsen af ejerskab, trivsel og fællesskab og har gennem fleksible og samarbejdsbaserede processer haft både læringsmæssige og sociale effekter.

Udsagn om udfordringer ifølge nogle parter i projektet:

"I begyndelsen var manglen på et fysisk sted en stor udfordring!"

Tidligere legepladsmedarbejder

"Det var en udfordring at skabe plads til alle, for vi ville gerne også nå de børn, der ikke går i klub. I perioder var nogle lidt tungere børn med i aktiviteterne. Det var en vigtig pædagogisk opgave at sørge for støtte og ro omkring aktiviteterne; at der var nogen der kendte de her drenge."

Boligsocial medarbejder

"Målgruppen var alt for bred og låst af de rammer, projektet var skrevet i. De ældre teenagere gad ikke projektet, de ville helst bare hænge ud, og hvis de skulle bruge deres hænder, ville de skrue i deres el-løbehjul. Tuede løbehjul er dog ulovligt, så det var ikke noget klubben ville understøtte."

Arkitekt og Byg Det Op-formidler

"Det er svært at sætte på formel, hvad der får familier fra udsatte boligområder til at kommer til en aktivitet. Der er en høj grad af uforudsigelighed til stede."

Legepladsmedarbejder

Udsagn om udfordringer ifølge nogle parter i projektet:

”En klarere afklaring fra start af min rolle ift. klub/legeplads ville have været gavnligt. En anden udfordring har været Borgmesterens Afdelings træghed i beslutninger vedr. udviklingen af lokalområdet, og dermed uklarhed om de rammer, vi arbejdede indenfor.”

Tidligere legepladsmedarbejder

”Flere beboere opfattede nok *Byg Det Op* som et klubprojekt og ikke som et tilbud for alle i Bispehaven og omegn. I klubben skal du være medlem.”

Arkitekt og Byg Det Op-formidler

”Vi har fået styrket interessen for at mødes om de her aktiviteter. Men der er stadig behov for at vi holder fokus for at sikre, at Bispehaven forbliver et sted, hvor vi arbejder med kunst og kultur uden at blive distraheret af alt muligt andet.”

Boligsocial medarbejder

”Bispehaven har ændret sig markant de seneste par år. Beboere er flyttet. Børnene kommer nu fra over 20 skoler, og det er svært at skabe en fælles identitet og samarbejde på tværs. Det betyder at børnene ikke altid kender hinanden, hvilket gør fællesskab og aktiviteter mere udfordrende.”

Leder af fritidsklubben

Positive erfaringer i projektet

Børneinddragelse og medborgerskab

Projektet har givet børn og unge i Bispehaven en reel stemme i udviklingen af deres nærmiljø. Gennem kreative og praktiske processer har deltagerne oplevet, hvordan de selv kan påvirke, forbedre og sætte præg på området. Det har styrket deres ansvar og medejerskab omkring Oasen.

Kreative og kunstneriske metoder

Ved at bruge kunst, arkitektur og håndværk som omdrejningspunkt har projektet engageret børn og unge på nye måder. De kunstneriske aktiviteter skabte både fysisk og social forandring og blev brugt som en inkluderende tilgang til læring og udvikling.

Tværfagligt samarbejde

Et tæt samarbejde mellem legepladsmedarbejder, boligsociale medarbejdere og medarbejdere fra Børnekulturhuset har været centralt. Kombinationen af lokal viden, pædagogisk erfaring og kunstnerisk blik og netværk har resulteret i meningsfulde og relevante aktiviteter. Det løbende samarbejde har sikret, at aktiviteterne var tilpasset deltagernes behov og interesser.

Fleksibel tilgang

Projektet har haft en pragmatisk og løbende evaluerende tilgang, hvor erfaringer fra tidligere aktiviteter er brugt aktivt til at tilpasse og forbedre kommende indsatser. Denne fleksibilitet har gjort det muligt at imødekomme ændringer i ressourcer, personale og børnegruppens sammensætning.

Legepladsen som alternativt læringsrum

Oasen har fungeret som en ny type læringsrum, hvor børn kunne arbejde kreativt og praktisk uden for de traditionelle institutionsrammer. Det har både styrket sociale relationer og givet en følelse af tryghed og ejerskab over området.

Inklusion og åben deltagelse

Selvom projektet ikke lykkedes med at fastholde en bestemt børnegruppe til fritidsholdene, fungerede drop-in formatet godt og sikrede bred deltagelse også i forhold til at inkludere børn, der ellers kan være svære at engagere. Vi oplevede desuden, at aktiviteterne i Oasen med tiden tiltrak familier fra villakvarteret Klokkeparken og enkelte børn fra andre dele af Aarhus, der blev opmærksomme på aktiviteterne gennem Børnekulturhuset. Det har en positiv effekt på området, at det kan markere sig som et sted, hvor der er attraktive aktiviteter for børn, og at Bispehaven dermed åbner sig op mod resten af Aarhus.

Positive lokale effekter

Projektet har bidraget til at aktivere Oasen og skabe liv og fællesskab i en del af Bispehaven, som tidligere har været præget af manglende aktivitet. Aktiviteterne har understøttet tryghedsindsatsen i området og skabt synlige, fysiske resultater, som børnene selv har bidraget til.

Udsagn om *Byg Det Op*'s succeser ifølge nogle parter i projektet:

"Wow, vi har lavet nogle fede ting de sidste par år. Og Oasen har faktisk VIRKELIG udviklet sig. Og virkelig mange børn og unge har været med til nogle rigtig fede aktiviteter. Yay!"

Leder af fritidsklubben

"De mest succesfulde aktiviteter var dem, hvor børnene kunne få noget med hjem. Og dem hvor børnene på en eller anden måde fik fortalt deres egen historie. Som dengang de lavede lamper og lyskasser. Nogle af lyskasserne står jo stadig nede i Oasen."

Boligsocial medarbejder

"Gennem *Byg Det Op* ville jeg gerne vise de unge, at de har en stemme og kan skabe lokale forandringer, hvis de deltager aktivt. I Oasen var de ældre beboere rigtig glade for de opholdszoner, vi fik skabt, herunder siddemøbler og grill. Børnene var særligt glade for at lave tryk på t-shirts og bøllehatte, de kunne få med sig hjem."

Arkitekt og Byg Det Op-formidler

"En af de unge var i praktik hos [den første legepladsmedarbejder]. Der havde projektet en vigtig pædagogisk vinkel ift., at der var nogle unge der fandt ud af, hvad de ville rent uddannelsesmæssigt. Det tænker jeg er en kæmpe succes i vores arbejde."

Boligsocial medarbejder

Udsagn om *Byg Det Op*'s succeser ifølge nogle parter i projektet:

"I begyndelsen arbejdede vi rigtig meget i træ. Desværre var der noget, der blev futtet af, og det er jo super-demotiverende; man har brugt en uge eller tre dage på at bygge et eller andet, og så kommer man derned, og stole og bænke er røget på bålet. Men de var også gode til at passe på hinandens ting, og det var nok $\frac{3}{4}$ af de ting vi byggede i træ, der fik lov at stå i fred."

Boligsocial medarbejder

"Vi har i fællesskab arbejdet med at styrke interessen for kunst, kultur og arkitektur som redskab til at arbejde med børn og unge. At det er noget fast og muligt at lave i Bispehaven. Det har skabt en stille og rolig adfærdsændring i lokalsamfundet, og det står i kontrast til andre bydele. Næste skridt kunne være markedsføring af Bispehaven som 'en bydel hvor børn skaber kultur'."

Boligsocial medarbejder

"Projektets største succes er forbindelserne, der er blevet skabt mellem klubben, Oasen og Fælleshuset. Beboerne ved, hvem alle tre er, og at vi arbejder sammen. Oasen var længe bare et grønt og lidt forfaldent område. Men nu er det i brug. Det er blevet bygget op!!"

Leder af fritidsklubben

Muligheder for videreførelse af erfaringerne fra *Byg Det Op*

Ved hjælp af denne procesevaluering har projektgruppen samlet de fremadrettede perspektiver for, hvordan Fritidshuset Ellekær, Børnekulturhuset i Aarhus og Den boligsociale indsats i Bispehaven hver især tager erfaringerne fra *Byg Det Op* med i vores videre arbejde. Vi er gennem projektperioden blevet knyttet tæt sammen, og vi tænker hinanden som naturlige samarbejdspartnere i fremtiden.

Byg Det Op har vist sig som et værdifuldt og praktisk greb i udviklingen af Oasen, i en kontekst præget af komplekse og ofte langsomme politiske processer. Projektet har med sin fleksible, kunstneriske og børneinddragende tilgang formået at skabe liv og ejerskab i et område, hvor traditionelle beslutningsprocesser ofte kan virke fjerne for borgerne. Selvom det ikke altid har været let at navigere i de mange dagsordner, der præger udviklingen af Bispehaven, så har *Byg Det Op* vist potentialet i at bruge kreative og lokale initiativer som katalysator for social forandring og engagement, også i et socialt belastet og komplekst miljø som Bispehaven.

Fritidshuset afventer ved projektets afslutning fortsat, hvilke forandringer den fysiske helhedsplan i området fører med sig for Oasen. UngiAarhus kommer fortsat til at have en legeplads-medarbejder ansat til at drifte og vedligeholde Oasen og lave aktiviteter i samarbejde med de boligsociale medarbejdere og klubben. Planen er, at der fortsat vil være et element af kunst og kultur sammen med bevægelse og andre aktiviteter. Børnekulturhuset vil fortsat være en samarbejdspartner, og i efteråret gennemfører klubben et graffitiprojekt med støtte fra Børnekulturhusets kommunale puljemidler.

For den boligsociale indsats betyder erfaringerne fra *Byg Det Op*, at kreative partnerskaber og inddragende metoder kan være en nøgle til at nå børn og unge på nye måder – særligt når de politiske dagsordener og den fysiske omdannelse af området har lange tidshorisonter (og ønsket er at få børnene til at bruge Oasen). En opskalering af projektet kunne med fordel fokusere på at etablere endnu flere kreative satellitprojekter tæt på børnenes daglige miljøer.

Der er også fortsat et potentiale i at udvikle på samskabelse mellem det boligsociale arbejde og kunstneriske aktører for at sikre den langsigtede omdannelse af Bispehaven, hvor kunst og kultur bl.a. har en vigtig rolle i sammenhængskraften i området. Dette er allerede i støbeskeen, da Børnekulturhuset i den nye boligsociale helhedsplan for Bispehaven (2025-2029) er indskrevet med et udvidet fokus. Her vil erfaringerne fra *Byg Det Op* tages med i det videre samarbejde som peger fremad og sigter mod et blivende børnekulturhus som nabo til Fælleshuset og som et samlende sted for børn og familier i området.

For Børnekulturhuset åbner projektet for en styrket rolle i socialt udsatte boligområder, hvor kunstneriske aktiviteter kan fungere som aktiv medspiller i social udvikling og medborgerskab. Fremtidige projekter kan med fordel udvikle flere differentierede tilbud, der matcher børnenes og de unges varierede behov og præferencer og samtidig integrerer et fleksibelt samarbejde med de lokale institutioner og beboerne. Endelig peger erfaringerne på nødvendigheden af at forankre projektets metoder og resultater i områdets udvikling. Ved at sikre en formaliseret forankring af Børnekulturhusets initiativer og de kreative processer i den boligsociale helhedsplan og det videre boligsociale arbejde, kan projektets positive effekter bevares og udbygges over tid – herunder også i form af den potentielle Børnekulturhus-satellit i området og tværgående partnerskaber.

Opskalering kan også ske gennem etablering af mere struktureret videndeling mellem de involverede aktører og ved at undersøge om en anderledes struktur for samarbejde og ressourcodeling kan skabe større effekt og bæredygtighed. Projektets erfaringer med drop-in formater og fleksible aktiviteter kan danne grundlag for udvikling af modeller, som kan implementeres i andre udsatte boligområder.

Sammenfattende peger *Byg Det Op* på et stort potentiale i at anvende kunst, kreativitet og børneinddragelse som drivkræfter i social og fysisk udvikling af et pædagogisk miljø i et udsat boligområde. En målrettet videreførelse, der bygger på de dokumenterede styrker og læringspunkter i *Byg Det Op*, kan styrke både områdets sociale sammenhængskraft og børnenes medindflydelse – samtidig med at det bidrager til opbygningen af et levende og inkluderende nærmiljø.

Konklusioner og anbefalinger

Projektet *Byg Det Op* har i perioden 2022-2025 markeret sig som en ny og værdifuld tilgang til at møde børn og unge i Bispehaven og engagere dem i udviklingen af deres nærmiljø ved hjælp af kreative metoder. Gennem en bred palette af kunstneriske aktiviteter og et tæt samarbejde mellem pædagogiske aktører, kunstnere og boligsociale medarbejdere har projektet skabt et inkluderende læringsmiljø, hvor børn har fået indflydelse på og ejerskab over udviklingen af Oasen.

De positive erfaringer understreger projektets styrker: Dets evne til at fremme børneinddragelse og medborgerskab, brugen af kunst og håndværk som inkluderende metoder, samt det tværfaglige samarbejde, der sikrede både pædagogisk relevans og kunstnerisk kvalitet. Den fleksible og iterative arbejdsform har gjort det muligt at tilpasse aktiviteterne efter deltagernes behov og interesser løbende, mens Oasen også har skabt rum for at udvikle sociale relationer og styrke beboernes tilknytning til deres lokalområde. Desuden har et drop-in format helt lavpraktisk fremmet børnenes deltagelse, hvilket især er relevant i forholdt til at inkludere børn, der har vanskeligt ved faste forpligtelser. Denne målgruppe oplever vi er udbredt i Bispehaven.

Samtidig har projektet mødt udfordringer, der giver os værdifulde læringspunkter til fremtiden: Den geografiske placering af Oasen har vanskeliggjort deltagelse for nogle beboere, bl.a. fordi nogle beboere ikke definerer Oasen som en del af Bispehaven, men som en del af Hasle Centervej. Især den ældre målgruppe (12 år+) har været vanskeligere at engagere med de valgte metoder. Forsøget på at skabe faste fritidshold med tilmelding fungerede ikke lige så godt som de mere fleksible, åbne workshops, hvilket peger på nødvendigheden af at udvikle formater og tilgange, der matcher de unges sociale og tidsmæssige præferencer. Desuden har personaleudskiftninger udfordret kontinuiteten og skabt pauser i projektets aktiviteter. Nye aktører har samtidig også medført en positiv dynamik, hvor børneinddragelsen blev styrket ved at prioritere flere forskellige kreative og kunstneriske aktiviteter, der tog højde for børnenes egne ideer. Alle aktører i *Byg Det Op* har dog haft begrænsede tidsmæssige ressourcer, da arbejdet med projektet har været sideløbende med mange andre aktiviteter. Optimalt set havde der været en tydeligere proces i forhold til de mange overleveringer, både ved jobskifte i klubben, i den boligsociale indsats og i Børnekulturhuset.

Yderligere havde det været optimalt med en mere løbende form på procesevalueringen, så opgaven omkring opsamlingen på *Byg Det Op* ikke havde været så omfattende i den sidste fase af projektet. Vi har dog i projektgruppen haft fokus på at lægge vores kræfter i det praksisnære og i at få det aktivitetsbaserede arbejde til at fungere godt for børnene i Bispehaven.

Byg Det Op har i den grad bidraget til at udvikle Oasen, og det er fritidsklubbens oplevelse, at der er sket enormt meget både med det visuelle udtryk og beboernes opfattelse af området. Det virker ikke længere til, at beboerne tænker Oasen som noget midlertidigt eller under udvikling. Beboerne har stadig ønsker til faciliteter som en toiletbygning og gynger, men området har ikke den midlertidige karakter, som det havde før ansættelsen af legepladsmedarbejderen og *Byg Det Op*-projektet. Alt dette nævnt, er Oasen et svært område at udvikle, idet der ligger en politisk bestilling på drift af en pædagogisk ledet legeplads på en adresse uden faciliteter. Derudover ligger der også en mulig fysisk forandring af området forude, hvilket har besværliggjort mulighederne for at etablere en legeplads af mere permanent karakter, som det var vores forventning ved projektets begyndelse.

I *Byg Det Op*'s projektperiode har Bispehaven samtidig stået i opstarten af en betydelig transformation af boligområdet, som i første ombæring har betydet nedrivninger af seks boligblokke. Erfaringer fra helhedsplanen 2021-2024 er, at mange af Bispehavens beboere føler, at den kommende transformation ikke er et selvvalgt ønske, og at mange fællesskaber er blevet brudt op ved, at 310 lejeboliger er blevet permanent genhuset – mange uden for Bispehaven. Deres naboer er flyttet væk, og på sigt kommer der nogle helt nye naboer. Med denne oplevelse af opsplitning af fællesskaber er det derfor helt centralt at arbejde med konkrete aktiviteter og forløb, hvor børn, unge og voksne inviteres til at deltage og tage ejerskab. Oasen er et ud af flere centrale mødesteder, som transformationen og udviklingsplanen handler om, og med *Byg Det Op* har det været muligt at engagere børn, unge og deres familier i kreative aktiviteter, som bidrager til fællesskab og sammenhængskraft i en tid, hvor der har været et stort behov for dette. På sigt er det besluttet, at der kommer et blivende børnekulturhus som nabo til Fælleshuset og som et samlende sted for børn og familier i området og de nærmeste naboer. Derfor er det også meget værdifuldt, at projektet *Byg Det Op* har givet så meget læring, som kan bruges ind i den videre proces om et blivende Børnekulturhus.

Sammenfattende har *Byg Det Op* demonstreret stor åbenhed for læring og smidighed i forhold til at kunne tilpasse sig undervejs. Vores ønske er at bygge videre på projektets styrker og implementere anbefalingerne, når de tre aktører i *Byg Det Op* fremover vil samarbejde om kulturelle aktiviteter i Bispehaven. Fremtidige kunst- og kulturprojekter kan hente inspiration i ovenstående erfaringer og anbefalinger for at sikre børns deltagelse og ejerskab til kunstneriske projekter. Vi ønsker at indblikket i vores processer kan bidrage til andres succes med at involvere børn og unge i at etablere bæredygtige og kreative miljøer i udsatte boligområder.

Anbefalinger til fremtidige lignende projekter:

- **Geografisk og social tilgængelighed:** Fremtidige projekter bør sikre, at aktiviteter foregår på steder med høj tilgængelighed og naturlig tilknytning for målgruppen - eventuelt ved at etablere flere mindre satellitaktiviteter tættere på børnenes hverdag.
- **Målgruppetilpassede formater:** For at engagere ældre børn og unge bør projekterne udvikle fleksible tilbud, der ikke kræver faste tilmeldinger, men samtidig indeholder meningsfulde og relevante indholdselementer, der matcher deres interesser og sociale netværk.
- **Bæredygtig personaleindsats:** Der bør etableres systematiske overgangs- og videndelingstiltag ved personaleudskiftninger for at bevare kontinuitet og tryghed i børnenes deltagelse. Etablering af en mere systematisk fælles dokumentation og erfaringsopsamling kan sikre, at viden ikke går tabt.
- **Fleksibel pædagogik med plads til spontanitet:** En balanceret tilgang, der kombinerer strukturerede aktiviteter med fri leg og plads til børnenes egne initiativer, kan styrke både motivation, kreativ læring og børnenes følelse af ejerskab.
- **Målrettet og inkluderende kommunikation:** Kommunikationen bør målrettes bredt og differentieret for at imødekomme områdets sproglige og kulturelle mangfoldighed. Involvering af lokale ambassadører og brug af flere kanaler kan åbne for større og mere mangfoldig deltagelse. Den personlige kontakt til beboere og mund-til-mund formidling har stor betydning.
- **Tværfagligt samarbejde som grundlag:** Det stærke samarbejde mellem pædagogik, kunst og boligsocial indsats bør fortsættes og styrkes for at sikre både faglig dybde og lokal forankring.