

BØRNS DRØMMEKLUBBER



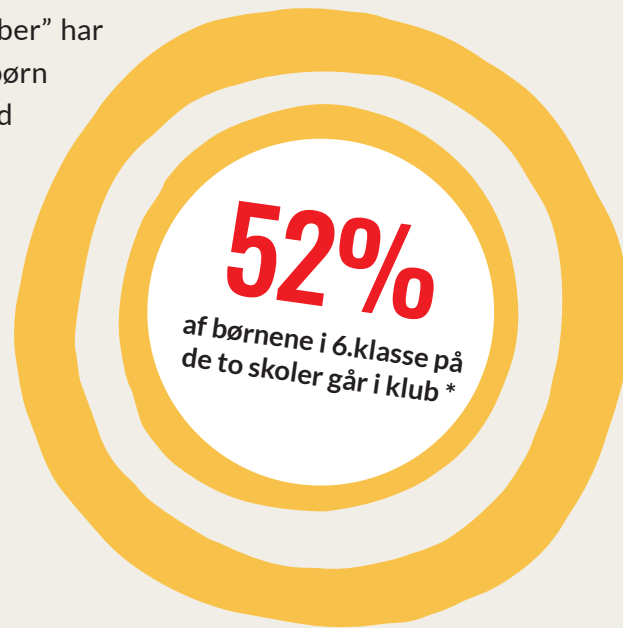
Red Barnet

FRITIDSKLUBBER

Fritidsklubber tilbyder børn en arena, hvor de kan udøve deres ret til hvile og fritid, og til at lege og dyrke fritidsinteresser samt frit deltage i det kulturelle og kunstneriske liv.

Vi ved dog, at andelen af børn, som går i fritidsklub falder i takt med, at de bliver ældre. Vi ved også, at alle børn ikke har lige gode forudsætninger for et godt fritidsliv generelt – og at det særligt har negativ betydning for børn i udsatte positioner, når de ikke deltager i det organiserede fritidsliv¹.

Som del af projektet ”Flere Børn i Fællesskaber” har vi undersøgt, hvad der gør det attraktivt for børn at komme i den lokale fritidsklub. På baggrund af interviews med 18 børn og workshops med 52 børn på 6. årgang på to skoler i København giver vi i dette inspirations-katalog et samlet billede af, hvad der har betydning for børn i klubtilbud. Samtidig giver vi børnene mulighed for at vise omverdenen deres drømmeklubber til inspiration for fagprofessionelle, embedsmænd og politikere, som arbejder med, og sætter rammer for børns organiserede fritidsliv.



Fem temaer og tre drømmeklubber

I det næste udfolder vi fem tværgående pointer fra børnene, når de beskriver, hvad der skal til for, at de kommer i den lokale fritidsklub. Herefter skildrer vi tre drømmeklubber, som er skabt med afsæt i børnenes konkrete arbejde med, hvordan de kunne drømme om, at en klub ser ud.

Kataloget er baseret på børns arbejde og udsagn. Vi har gjort os umage for at formidle det så tæt som muligt på den måde, børnene selv beskriver deres ønsker på.



Tak til alle de børn fra 6.klasse, der har stillet op til interview og givet os et ærligt indblik i deres fritidsliv generelt og erfaringer med klublivet på godt og ondt. Og tak til alle de børn også fra 6. klasse, der deltog i workshops, hvor de kreerede og gav os indblik i deres drømmeklub. Og ikke mindst tak til de lærere, som gav os mulighed for at låne børnene i undervisningstiden.

Uden jer ville vi ikke have fået alle de gode inputs til, hvad der er betydning for, at børn har lyst til at komme i en fritidsklub.

Også tak til Københavns Kommune for at indgå i og finansiere projektet.

¹Børns Vilkår (2025): Børns fritidsliv: Aktiviteter og fællesskaber i 4. og 7.klasse;
Lesner, R. (2023): Konsekvenser af børnefattigdom. Samfundsøkonomen, 2/2023. Djøf Forlag.

* (n=103)

TVÆRGÅENDE POINTER

– HVAD HAR BETYDNING IFØLGE BØRNENE?

Venner og fællesskaber er centrale i børns fritidsliv

Venner og fællesskab er det emne, der går igen flest gange, når vi taler med børnene. Det gælder både, når det handler om deres lyst til at gå til fritidsaktiviteter, hvad de laver i deres fritid og hvordan de har det med at gå i klub.

At indgå i et fællesskab og tilbringe tid med vennerne er det, børnene bedst kan lide at lave efter skole – og flere ønsker at bruge endnu mere tid med deres venner i fritiden. Venner spiller også en stor rolle i både tilvalget og fravalget af fritidsklubben. Fritidsklubben er ifølge børnene sjov, når deres venner er der, og man kan finde på noget at lave sammen. Til gengæld fravælger de klubben, når deres venner stopper. Næsten alle de børn, der ikke går i klub, beskriver, at de i stedet er sammen med deres venner udenfor skolen, hvor de for eksempel spiller brætspil eller computerspil sammen, laver krea hjemme hos hinanden eller tager i shoppingcentre.

“Det der krearum var det bedste, men jeg var også meget gode venner med de voksne, og næsten hele årgangen var der jo, så man havde altid nogen at være sammen med.”



Initiativrige voksne er vigtige for børnenes lyst til at gå i klub

De voksne spiller en essentiel rolle i børnenes oplevelser af og erfaringer med fritidsklubben. Voksne, der tager initiativ til aktiviteter, og som er velkendte og trygge skaber incitament til at komme i klubben. Nogle af børnene fortæller, at de stoppede i klub, fordi det er svært at starte et nyt sted, hvor de ikke kender de voksne, og hvor der er nye og ældre børn. Andre påpeger manglen på de voksnes engagement i at opstarte aktiviteter, og efterspørger, at de voksne tager mere initiativ til at igangsætte aktiviteter.

I børnenes drømmeklubber sætter de voksne gang i aktiviteter, er til stede ved de forskellige stationer og har et ansvar for at introducere og inkludere nye børn i klubben. De voksne må ikke råbe eller skælde ud, hvis børnene gør noget forkert eller ikke kender reglerne – de skal være søde, sjove og snakke ligesom børnene. De voksne bidrager til at styrke sammenholdet og fællesskabet i klubben, for eksempel ved at sammensætte grupper af børn, som de tænker vil være gode til at lege sammen.



“

Jeg plejede at gå på de andre klubber, men så gad jeg ikke gå på klub mere, også fordi vi blev ved med at skifte, og jeg blev ret træt af at skulle vænne mig til nye voksne hele tiden og nyt sted.”



Børnene ønsker mange – og forskellige - aktiviteter

Mange og forskellige typer af aktiviteter og stor valgfrihed er vigtigt for børnene, så de kan deltage i lige det, de synes er sjovt. Det kan for eksempel være noget kreativt, en udflugt eller en sportsaktivitet. Fritidsklubben kan give børnene mulighed for at lave andre aktiviteter end derhjemme – måske er der særlige redskaber til krea eller bevægelsesmuligheder, som er langt større end de har derhjemme. De fleste af børnene synes, det skal være gratis at deltage i aktiviteterne for at inkludere alle, og så det ikke fylder i forhold til, hvilken aktivitet man skal/kan vælge.

Børnene fremhæver også mad som aktivitet, og i deres drømmeklubber er der store køkkener, hvor børn og voksne nogle dage laver maden sammen. Der er også caféer, hvor børnene køber eller får snacks.

Selvom det er vigtigt for børnene med mange aktiviteter, er det også et stort ønske for dem at have tid til afslapning i deres fritid. Flere nævner behov for hverdage, hvor de kan slappe af efter skole, da det ellers bliver for meget med planer, aftaler og aktiviteter i deres fritid. Afslapningen kan ske på telefonen, med en bog eller sammen med nogle venner i klubben.



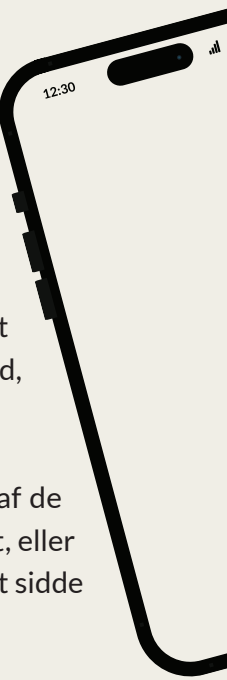
Brugen af skærm spiller på godt og ondt en rolle i børns fritidsliv

Børnene har blandede holdninger til skærmbrug i klubben. Nogle ønsker en klub uden skærmregler, mens andre synes, at man ikke tager i klub for bare at sidde med sin mobil, og at mobilen gør én mindre social. Men der er delte meninger om, hvorvidt det skal være op til én selv at vurdere, om der skal være 30-60 minutters mobiltid, eller om en voksen skal hjælpe et barn væk fra mobilen.

Skærmbrug kobles af børnene til fraværet af andre aktiviteter. Over halvdelen af de interviewede børn har fravalgt at gå i fritidsklub, fordi de oplever det som kedeligt, eller at der mangler aktiviteter i klubben. De beskriver blandt andet, at de ender med at sidde med hver deres telefon i klubben i mangel på andet at lave.

“*Det er begyndt at blive meget kedeligt, at gøre det samme igen og igen [...] mine venner så på deres telefoner.*”

Til gengæld efterspørger mange børn computerrum, så de kan indgå i et gamerfællesskab, hvor de kan spille med hinanden.



Fysiske rammer der muliggør aktiviteter og bevægelse

De fysiske rammer er afgørende for børnene. Mange af de børn, som ikke længere går i klub fremhæver pladsmangel som negativt i deres tidligere fritidsklub, og børnenes drømmeklubber indeholder store rum og fysiske rammer, der muliggør en lang række af forskellige aktiviteter og udfoldelsesmuligheder.

Rammerne skal give plads til aktiviteter og bevægelse, men flere børn fremhæver også behovet for at kunne trække sig og få ro. Mens en sal eller store og åbne rum kan give plads til at udfolde sig, kan et krea- eller et hyggerum med mindre larm give mulighed for at slappe af med vennerne.

TRE DRØMMEKLUBBER

De tre drømmeklubber repræsenterer tilsammen de mange forskellige ideer og pointer, som børnene kom med i arbejdet – og de stiller hver især skarpt på nogle centrale pointer på tværs af børnenes perspektiver på en attraktiv fritidsklub. Det er dermed børnenes syn, forslag og drømme, som kommer til udtryk i de tre drømmeklubber:

1. TRYGHEDENS KLUB
2. FÆLLESSKABETS KLUB
3. MULIGHEDERNES KLUB



TRYGHEDENS KLUB

I Tryghedens klub er der fokus på trygge og velkendte rammer. Derfor er det kun børn fra skolens 6.klasse og voksne, som alle kender hinanden godt, der er i klubben. Og børnene er i høj grad selv med til at definere klubbens regler.

Voksne som interesserer sig for børnene

Klubben er ikke så stor, og det er de samme voksne, som altid er der. De voksne er søde. For eksempel råber de ikke ad de børn, der ikke følger klubbens regler. Det er de voksnes ansvar at stoppe skænderier og være til stede, hvis nogen af børnene har brug for dem eller bliver drillet.

De voksne i klubben er interesserede i børnene og spørger meget ind til dem, men ikke for meget. De voksne har også ansvaret for at sætte gang i klubbens aktiviteter, og de er til stede i aktiviteterne.

“Nogle gange er det hyggeligt, at de voksne sidder, og man kan snakke med dem.”



Billedet viser et screenshot af køkkenet i en af børnenes drømmeklubber bygget i Minecraft Education

Køkkenet som klubbens hjerte

Det vigtigste rum i klubben er et køkken med stort cafeområde, hvor der er mad, snacks og plads til at hænge ud. Nogle dage er det de voksne, som laver maden, andre dage laver børn og voksne maden sammen.

Men det er også fedt bare at være sammen med sine gode venner fra årgangen i computer-rummet eller krea - hvilket i øvrigt er sjovere end derhjemme, da der i klubben er flere redskaber og muligheder.

“For at ville gå i klub skal man kunne lide de voksne.”

Børnene laver klubbens regler

Det er de børn som går i klubben, som laver reglerne og de mødes én gang om måneden og taler om, hvilke regler der skal være. Men grundreglerne er, at alle er velkomne, man skal opføre sig ordentligt og tale pænt til hinanden, og man må ikke holde nogen udenfor. For tiden er der ikke regler for skærmbrug i klubben, men de voksne må gerne gribe ind, hvis det bliver for meget. Man kunne forestille sig, at skærmbrug kunne blive begrænset til ét enkelt område i klubben, hvor man gerne må bruge sin telefon for eksempel i hyggerummet. Men det skal de tale om til næste møde.

“Problemet med reglerne er, at så er der flere, der får lyst til at være på telefonen, hvis de ved, at de ikke må. Grænserne gør det bare mere spændende.”

Klubbens rammer:

- Klubben er kun for 6. klasse
- Klubben har også aftenåbent med aftensmad og film.
- Den ligger 200 meter fra skolen og børnene følges derhen, når de har fri.
- Det koster et beløb at gå i klubben, men det er gratis at spise og lave aktiviteter.
- Børn, der kommer fra familier som ikke har penge, eller har brug for hjælp til at få betalt, kan få hjælp nemt, og de behøver ikke at betale.



FÆLLESSKABETS KLUB

I Fællesskabets klub er der fokus på sammenholdet. Derfor sætter de voksne gang i en masse fælles aktiviteter på kryds og tværs af aldersgrupper som rammen for fællesskabet. Desuden er det en skærmfri klub, hvor mobilene bliver i tasken.

Den ultimative multisal

Klubben er kæmpestor med masser af plads og den store sal som klubbens omdrejningspunkt. I multisalen foregår der hele tiden fællesaktiviteter – her kan man bevæge sig på alverdens måder – for eksempel danse, spille stikbold, basketball eller lave gymnastik, mens musikken spiller.

Der er en skærm, som viser, hvilke aktiviteter der er i gang på klubben – og alle kan være med. Hverken mad, snacks eller materialer i for eksempel krearummet koster noget. Det får børnene til at føle sig velkomne.

Mobilerne bliver i tasken

Klubben er helt skærmfri. Det betyder, at mobilerne bliver i tasken, og kun bruges i garderoben, hvis man for eksempel skal ringe til sine forældre. Der er skærme i gamerrummet, men her handler det om at spille spil sammen – og der er altid en voksen til stede, som nogle gange selv spiller med.



Billedet viser en af børnenes drømmeklubber kreeret som en collage

Initiativrige voksne som sætter gang i aktiviteter

De voksne sætter løbende aktiviteter i gang i multisalen, og de er ofte også selv med. Børnene synes, det er sjovt, når de voksne også giver den gas i salen.

“Det er vigtigt, at de voksne kan være der for os.”

Derudover tager de voksne også initiativ til nye temaaktiviteter, som man melder sig til. En temaaktivitet kører en måned ad gangen, hvor gruppen af tilmeldte børn så mødes fast en gang om ugen. På den måde kan man nemmere finde sammen med andre end dem, man plejer at være sammen med, og få nye venner – som man måske også kan ses med uden for klubben.

De forskellige aktiviteter med hjælp fra de voksne gør, at alle lærer hinanden at kende og selv de yngste børn på klubben tør være med sammen med de større til en omgang stikbold. Det betyder, at børn er sammen på kryds og tværs af alder og klasser i klubben.

“*Man må ikke bruge sin mobil, for det gør en mindre social. Klubben er et sted, hvor man er sammen med andre jo.*”

Klubbens rammer:

- Klubben er for 4.-8.klasse.
- Klubben har også aftenåbent med forskellige aktiviteter, og der også overnatning i klubben.
- Klubben ligger i cykelafstand fra skolen, 5.-8.klasserne går selv, mens 4.klasserne bliver delt op i gå-grupper.
- Det koster et beløb at gå i klubben, men det er gratis at spise og lave aktiviteter.

“*Man skal ikke betale for at lave krea, for så føler man sig stresset til at lave noget godt, når ens forældre skal betale.*”

MULIGHEDERNES KLUB

I Mulighedernes klub er der fokus på valgfrihed og på at have det sjovt. Derfor har klubben rigtig mange aktiviteter og mindre forskellige rum, man kan vælge i mellem, og hvor man kan trække sig. Man skal heller ikke melde sig til aktiviteter på forhånd, man vælger bare på dagen.

Fleksibilitet i højsæde

Computerrum, kreaturum, hyggerum, køkken og cafe, musikrum, idrætshal, udendørs bane, bålplads, swimmingpool og en døgnåben shawarmabar- der er ikke den mulighed, som ikke findes i klubben.

Der er også tit tilbud om at komme med på udflugt. Det kan for eksempel være en tur i biografen, på stranden eller ud at bowle.

Og så kan man vælge lige, hvad man vil på dagen – ingen af tingene kræver tilmelding, men der kan opstå kø til enkelte af tingene, for eksempel til computerne.

Ved indgangen kan man på skærmen få et overblik over, hvad man kan lave i klubben i dag. Derudover er der en idébank neden under, hvor man kan komme med forslag til andre aktiviteter, som kunne være sjove at lave i fremtiden.



Billedet viser en af børnenes drømmeklubber kreeret som en collage

Sjove aktiviteter gør skærmregler unødvendige

Det er vigtigt, at alle overholder klubbens regel om at opføre sig ordentligt, det vil sige at man er sød mod andre, ikke ødelægger noget og respekterer hinanden og de voksne. Der er til gengæld ingen regler for, hvornår og hvor man må bruge sin telefon i klubben. Når man må bruge den, når man vil, bliver man ikke så optaget af den. Klubben er så sjov at være i, at det slet ikke er fedt at være på sin telefon hele tiden.

“Nogle gange er det bare mere nice at være sammen med folk på ens egen alder.”

Voksne som ved, hvornår de må blande sig

De voksne er til stede i flere af de forskellige rum og kan starte aktiviteter op sammen med børnene, men det er børnene, som selv vælger, hvad der skal foregå. Og der er også en del rum i klubben uden voksne.

De voksne kender balancen i forhold til at lade børnene bestemme og de ved, hvornår de skal blande sig, og hvornår de ikke skal. Der er desuden heller ingen aktiviteter, som man skal være med til. Det hele er valgfrit, og det er fedt selv at kunne vælge, hvad man vil lave sammen med sine venner i klubben.

Der er børn fra flere klassetrin i klubben, men der er løbende aktiviteter, som kun er for et enkelt klassetrin, for eksempel 6.klasserne.

“*De voksne skal ikke blande sig og sige:
”Nu skal vi lave det her.”*

Klubbens rammer:

- Klubben er for 4.-6.klasse.
- Klubben ligger tæt på skolen.
- Det koster et beløb at gå i klubben. Derudover har man et klubkort, hvor man betaler for mad og nogle af aktiviteterne.



“*Der skal ikke være nogen regler for telefon, det skal de ikke bestemme. Det er irriterende nok med skolens regler.”*





Red Barnet