

Utvecklingsprojekt

lekoseum

**Anna Borgfeldt
William Isaksson
Rasmus Östberg**

Mars 2016

Innehållsförteckning

Sammanfattning	3
Kan Lekoseum förändra världen?	4
Om projektet	5
ToY-modellen	6
Kan Osby bli lekens huvudstad?	7
Intressenter	8
Resultat	8
Om Osby och Lekoseum	8
Intressentgrupper	9
Lekoseum	9
Osby Kommun	9
Näringsliv	9
Akademi, Museer och Science Center	10
Barnfamiljer	10
Förskolor/Skolor	11
Slutsats: leken är Osbys kulturarv	11
Koncept: lekandegöra Lekoseum	12
Utvecklingsområden	12
Lekandegöra utställningen	13
Lekandegöra den fysiska miljön	13
Lekandegöra helhetsupplevelsen	14
Lekandegöra Osby	14
Våga leka tillsammans	16
Intressentlista	17

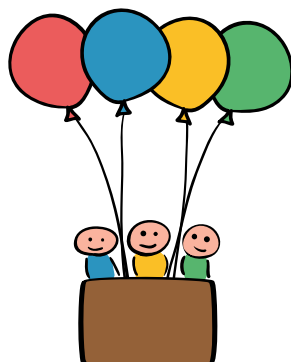
Sammanfattning

Lekoseum är, som namnet antyder, ett leksaksmuseum i Osby i nordöstra Skåne. Museet tillhörde ursprungligen leksaksföretaget BRIO men blev 2014 en fristående stiftelse. Lekoseum har länge berättat BRIOs historia men har även haft andra både lokala och långväga samlingar i sin utställning.

För att finna nya vägar för hur Lekoseum kan utvecklas på egen hand, nu fristående från BRIO, så har Krinova Incubator & Science Park, på uppdrag av Osby Kommun och Lekoseum, under tio veckors tid genomfört ett projekt med syftet att ta fram koncept för hur verksamheten kan utvecklas i framtiden.

Utifrån de intervjuer, observationer samt övrigt informationssamlade som har genomförts kan följande konstateras: leken är den levande kärnan i Osbys kulturarv. Bygden har historiskt starka traditioner inom hantverk och företagande, med BRIO och dess underleverantörer som mest kända exempel. I det sammanhanget har leken och ett lekfullt förhållningssätt varit en kreativ och innovativ kraft i företagandet och det lokala entreprenörskapet.

Konceptet som tagits fram går därför ut på att placera leken i centrum för verksamheten på Lekoseum. Detta uppnås dels genom att låta Lekoseum berätta lekens och leksakernas historier och dels genom att lekandegöra verksamheten; att låta besökaren upptäcka, lära och vara kreativ genom leken. Det handlar i grund och botten om att bygga på de styrkor man redan har och använda bygdens traditioner och kulturarv för att lyfta Lekoseum och Osby till nästa nivå. Till detta ändamål visar rapporten på fyra stycken utvecklingsområden inom vilka Lekoseum och Osby kan arbeta med att lekandegöra: utställningen, den fysiska miljön, helhetsupplevelsen och Osby.



KAN

lekoseum

FÖRÄNDRA VÄRLDEN



Du som läser den här rapporten kanske reagerar på frågan; kanske tycker du att den verkar lite självförhävande, pretentiös till och med. Du kanske tänker: "Lekoseum, i lilla Osby, förändra världen? Jo, visst...". Eller också är du som läser detta stolt Göingebo och ättling i rakt nedstigande led till de snapphanar som en gång trotsigt vägrade underkasta sig den svenska överhögheten. Då kanske du istället tänker: "Klart Lekoseum kan förändra världen! Visa dom bara!"

Hur det än må vara med den saken så var det inte med den frågan som det här projektet tog sin början. Däremot var det i den frågan det så småningom slutade. För varje organisation måste fråga sig vad dess syfte är: vilken skillnad vill vi åstadkomma med vår verksamhet? Det är en fråga att återkomma till med jämna mellanrum, en fråga som ger riktning och mening åt arbetet, som hjälper till att skapa värde, attraktion- och konkurrenskraft. Den här rapporten avser därför att ta sig an den frågan.



Om projektet

Osby kommun och Lekoseum står som uppdragsgivare och beställare av projektet och det har genomförts av Krinova Incubator & Science Park. Projektet har genomförts enligt Krinovas ToY-modell (ToY står för Team of Young Professionals) vilket innebär att tre nyexamnerade studenter som med handledning av Krinovas business designers har tagit sig an utmaningen. (För vidare info om ToY se www.krinova.se).

De som har utfört projektet är: Anna Borgfeldt, ekonom med specialinriktning finans; William Isaksson, produktdesigner och Rasmus Östberg, examen i Service management (organisation, ledning och utveckling av service verksamheter).

Målet med projektet var att ta fram ett koncept som kan användas för att utveckla verksamheten på Lekoseum. Det färdiga konceptet förväntades adressera hur Lekoseum skulle kunna arbeta med att:

- Locka nya besökare såväl som fler återkommande besökare.
- Stärka attraktionskraften för Osby kommun och Skåne nordost, och locka nationella såväl som internationella besökare dit.
- Skapa en upplevelse med lärande, pedagogik och experimenterande i fokus.

ToY-modellen

ToY-modellen består av tre stycken utvecklingsfaser:

1. **Insikts- och förståelsefas**, som består av kunskapsinhämtning och omvärldsanalys. Syftet är här att tydliggöra och definiera uppdraget samt definiera intressanta områden där erbjudandet kan ta sin utgångspunkt.
2. **Idégenereringsfas**, där en mängd potentiella lösningar utforskas och utvärderas tillsammans med tilltänka målgrupper. Syftet är att identifiera och definiera de funktioner drivande och nödvändiga för att konceptet ska kunna leverera värde.
3. **Prototyputveckling**, där det slutliga konceptet finslipas, designas och paketeras.

Modellen använder bland annat metoder och verktyg utvecklade av IDEO (www.ideo.com) och Businessmodelgeneration (www.businessmodelgeneration.com).

Kan Osby bli lekens huvudstad?

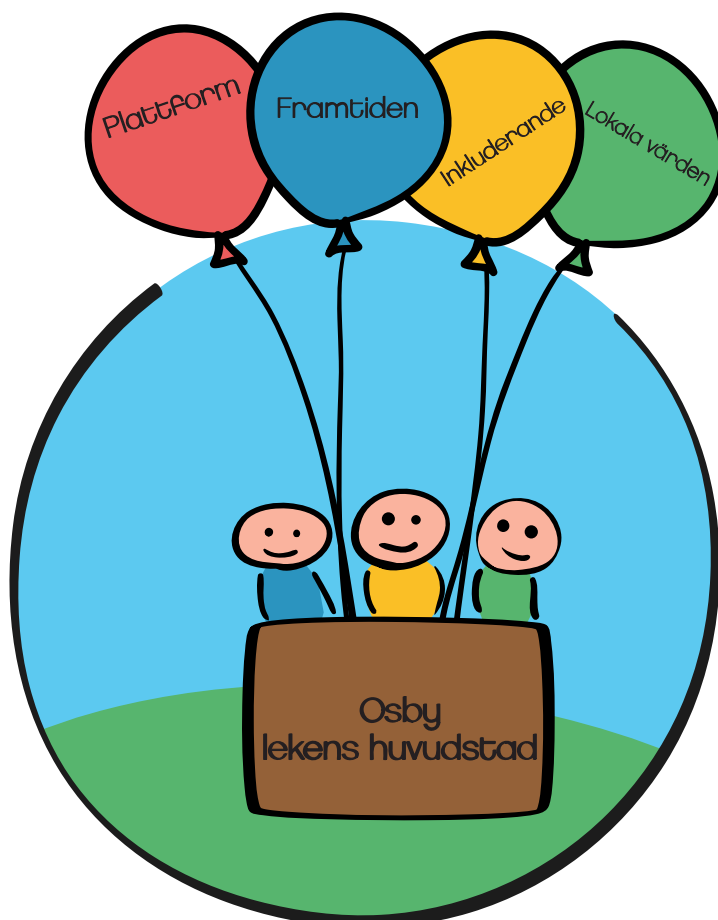
Då ToY-modellen förlitar sig på en kreativ designprocess inleddes projektet i insikt- och förståelse fasen med att utifrån projektbeskrivningen formulera följande övergripande designutmaning:

Kan Osby bli lekens huvudstad?

Utifrån designutmaningen formulerades sedan fyra stycken frågeställningar:

- Kan Lekoseum bli en plattform för samverkan?
Till exempel ett nätverk för forskning och utveckling kring pedagogik och design.
- Hur ser framtidens Lekoseum ut?
Hur utvecklas andra museer och hur ser branschen ut om 15 år?
- Kan Lekoseum bli mer inkluderande?
Kan lek bli ett sätt för att få människor med olika bakgrund och värderingar att mötas?
- Kan lokala resurser och värden bli en större del av Lekoseums verksamhet?
Till exempel genom ett utökat samarbete med lokala företag och organisationer i Osby för att samskapa värde?

Frågeställningarna blev utgångspunkten för kunskapsinhämtningen och omvärldsanalysen i projektets första fas.



Intressenter

Kunskapsinhämtningen och omvärldsanalysen skedde genom intervjuer, observationer och datainsamling. Utifrån de fyra frågeställningarna identifierades potentiella intressenter, det vill säga personer (och platser) som kunde vara relevanta för projektet. Det kunde till exempel handla om politiker, tjänstemän och näringsidkare i Osby som på olika sätt hade information och kunskap kring en eller flera av frågeställningarna. På samma sätt söktes kontakt med forskare inom till exempel design, lek och lärande och med museer och science centers. Till intressentgruppen räknades också besökare såsom till exempel barnfamiljer och förskolor. Totalt genomfördes ca 35 intervjuer med olika intressenter och ett tiotal studiebesök och observationer. (För fullständig intressentlista se bilaga 1).

Resultat

Projektets första fas (insikt och förståelse) pågick i ca fyra veckor och under den här tiden var arbetet helt fokuserat till att undersöka möjligheter och samla information. Mot slutet av fas ett sammanställdes den information och data som samlats in och kategoriserades för att kunna fungera som underlag och utgångspunkt för fas två i projektet (idégenerering).

En viktig del av insikts- och förståelsearbetet bestod i att få en uppfattning om den historiska och kulturella kontexten runt Lekoseum och Osby. Därför inleds resultatdelen med en kort översikt på detta område. Därefter följer en sammanställning av den information som framkommit under intervjuerna med intressenterna. Till sist redovisas de insikter och slutsatser som fas ett genererade.

Om Osby och Lekoseum

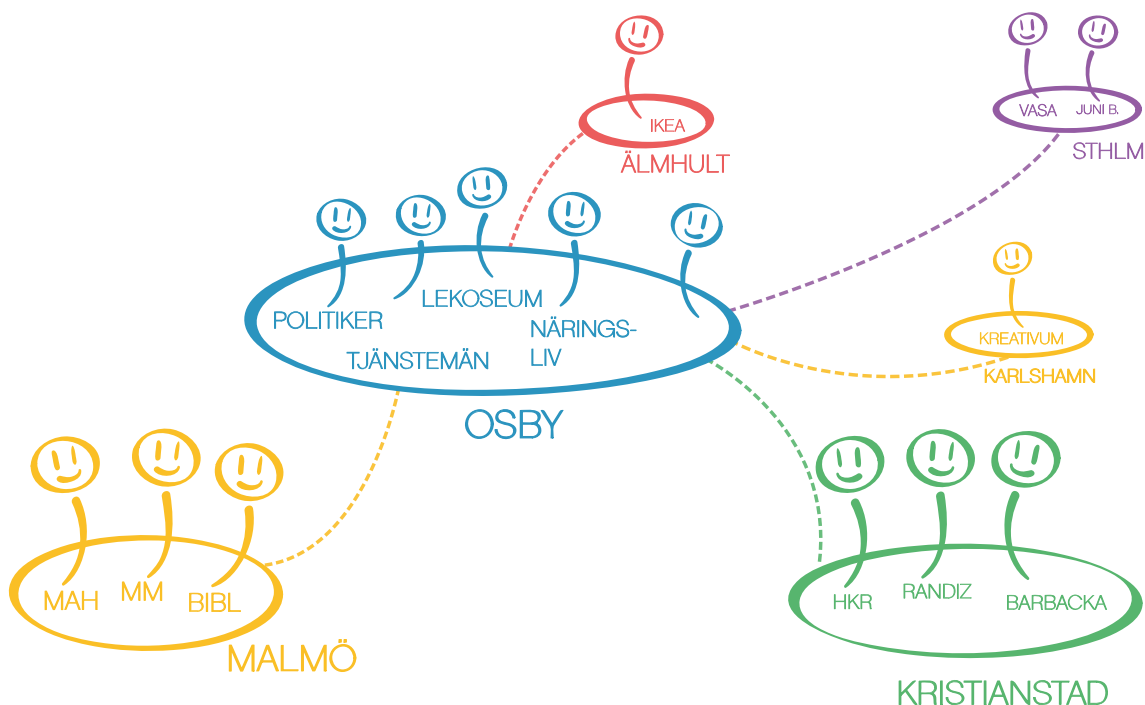
Osby, i gränslandet mellan Skåne och Småland, har på många sätt sina rötter i gnosjöandan. Landskapet i Göinge i nordöstra hörnet av Skåne är mer likt småland med sina täta skogar än det bördiga jordbrukslandskapet i Skånes sydligare delar. Här finns en tradition och ett kulturhistoriskt arv kring hantverk, driftighet och småföretagande. Starkt kopplat till detta är en mentalitet präglad av lekfullhet och nyfikenhet i förhållande till företagandet.

BRIO växte fram i den här kreativa miljön: torparsonen Ivar Bengtsson sålde korgar och annat lokalt trähantverk på nya platser och lade genom sin ortstypiska "varför inte"-attityd grunden till familjeföretaget. Under mer än 100-år var BRIO sedan en knutpunkt för mycket av det lokala hantverket; BRIOs underleverantörer till bland annat träleksaker fanns länge i Osby med omnejd.

Lekoseum öppnade 1984, i samband med BRIOs 100-års jubileum och var ett sätt för BRIO att visa upp sin historia och de leksaker företaget tillverkat genom åren. (Leksaker och leksaksmärken som sålts på agentur, till exempel Barbie, Merklin och Meccano ingick också i utställningen). Mot slutet av 1990-talet gick det sämre för BRIO och 2004 såldes företaget till Proventus. Två år senare flyttades huvudkontoret från Osby till Malmö. I proventus ägarskap renodlades verksamheten på BRIO och fokuserades till leksakerna. Som ett led i detta upphörde BRIO också med att driva museiverksamhet och Lekoseum blev därför 2014 en stiftelse.

Intressentgrupper

Den samlade informationen har här kategoriserats efter grupper av intressenter med likanande intressen, behov, efter hur de kan vara till gagn för utvecklingsprojektet och hur utvecklingsprojektet kan vara till gagn för dem, och så vidare.



Lekoseum

Lekoseum innefattar de närmsta intressenterna i Lekoseum (Lekoseums styrelse samt personal). I denna grupp har det utförts kvalitativa intervjuer och med flera återkopplingar till olika parter. Gemensamt för parterna i den här gruppen är drivkraften för att bevara det kulturhistoriska arv som museet besitter. Det har även framkommit att det behövs mer plats för att visa mer av leksakssamlingen samt andra lokalt kulturhistoriska samlingar. Dessutom önskas mer plats för lek och bättre praktiska förutsättningar i form av fler toaletter etc.

Osby Kommun

Det har genomförts kvalitativa intervjuer med olika avdelningar inom Osby kommun, bl.a. med kommunchef, kommunfullmäktige, turism och kulturansvariga, näringsliv, barn och utbildning, etc. Det finns generellt mycket ambitioner inom kommunen och de som har intervjuats har gett uttryck för att de värnar om Lekoseums fortlevande men det finns en önskan om att stiftelsen står mer på egna ben samtidigt som kommunen gärna ser att Lekoseum utvecklas i riktning mot offentlig sektor (pedagogiskt centrum, utrymme för integration osv). Dessutom ses Lekoseum som en viktig attraktionskraft för Osby och kommunen ser gärna hur en utveckling av Lekoseum kan locka fler till Osby för att skapa överspillseffekter till det lokala näringslivet.

Näringsliv

Det har gjorts kvalitativa intervjuer med olika delar av Osby näringsliv där bl.a. den forna BRIO-delen LekoLar, näringslivssamordnaren Jankov med flera ingår. Det finns generellt mycket engagemang i det lokala näringslivet men flera ansåg

att det saknas en knypunkt och ett strukturerat kontaktnät för att genomföra olika lokala evenemang och skapa ytor för samarbeten. Flera aktörer såg stora vinster i att organisera en tydlig kommunikationsstruktur mellan kommun, Lekoseum och det övriga näringslivet. Vidare fann man att om dessa samarbetena förbättrades så skulle det gynna det lokala näringslivet från överspillseffekter från Lekoseum.

Akademi, Museer och Science Center

De intervjuer och den research som har genomförts inom detta området har alla en röd tråd som stöder en proaktiv syn på utveckling av museeverksamhet och de samhällsnyttiga endamålen som kan uppfyllas på ett ställe som Lekoseum. Flera ser att Lekoseum skulle kunna utvecklas till ett pedagogiskt center för lek där man skulle kunna lekandegöra utställningen, skapa en fysisk plattform för forskning, samt ett forum för delande av kunskap och skapande av nya samarbeten mellan akademi, kommun och näringsliv.

Barnfamiljer

Barnfamiljer studerades dels genom observation av besökare på Lekoseum och andra upplevelsecenters som var riktade till barnfamiljer samt kvalitativa intervjuer med barnfamiljer i Osby, Kristianstad och Lund. Totalt genomfördes observationstillfällen av barnfamiljer på 6 olika upplevelsecenters (Barbacka i Kristianstad, Randiz Lekland i Kristianstad, Balagan i Malmö, Malmö Science Center, Junibacken i Stockholm och Vasamuseet i Stockholm,) exklusive Lekoseum. Vid dessa tillfällen studerades hur familjerna interagerade med upplevelsecentren och dess personal samt hur de interagerade med varandra. Det har även utförts observationer av barnfamiljer på Lekoseum vid två tillfällen.

Det har genomförts kvalitativa intervjuer med barnfamiljer på Lekoseum, på andra platser i Osby, på vissa av de övriga upplevelsecentren listade i föregående paragraf, i Kristianstad och i Lund. Totalt har det genomförts 15 kvalitativa intervjuer med barnfamiljer.

De observationer och intervjuer som utfördes på andra platser än Lekoseum med barnfamiljer genererade följande resultat. Föräldrarna poängterade att det var viktigt att man på förhand kunde ta del av de praktiska förutsättningarna som utflyktsmålet erbjuder. Det skulle vara enkelt och smidigt att planera för en utflykt. Familjerna valde utflyktsmål utifrån vad som skulle roa och aktivera barnen och det var mer en bonus om även föräldrarna uppskattade utflyktsmålet.

På Lekoseum befann sig barnfamiljerna i stort sett på tre platser i lokalen: vid entrén/fiket, vid tågbanan i bortre hörnet av entréplan, samt nere i källaren vid långbordet där besökarna kan bygga med briomecc. Det var trångt på dessa platser, framförallt vid entrén där det var begränsat med sittplatser sett till antalet besökare och det bildades snabbt kö till inträde och fik vilket sköttes av samma kassa. Detta ledde till höga ljudnivåer vid entrén och en stimmig miljö, däremot var det väldigt lugnt i korridorerna med montrar vilka passerades relativt fort då föräldrarna följde med barnen till de utplacerade lekstationerna. Alla som tillfrågades i intervjuer värnade om Lekoseums småskalighet och tillgänglighet. Flera av de tillfrågade hade rest på dagsturer till Lekoseum från närliggande de orter. Gemensamt för alla var att de åkte dit för ett miljöombyte för barnen.

För att summera alla observationer samt intervjuer av barnfamiljer var det genomgående viktigast att finna en aktivitet som roade och aktiverade barnen. De framhävde även intresset för lärande aktiviteter som var pedagogiskt underbyggda. Slutligen var många tydliga med att framföra hur mycket information om praktiska förutsättningar spelade in på beslut om utflyktsmål.

Förskolor/Skolor

Under en förmiddag observerades en förskoleklass som fick leka fritt på Lekoseum. Det var stor skillnad på när en klass var där och när barn var på lekoseum med sina föräldrar. Då barnen var där med förskolan blev det mycket spring och stress i gruppen. Barnen lekte i korta stunder med de olika lekstationerna innan de blev "meddragna" av kamrater till nästa ställe. Gemensamt var dock att det spenderades lite om inte ännu mindre tid i korridorerna med montrarna.

Pedagogerna som ansvarade för klassen uttryckte att de gärna gjorde utflykter för att få miljöombyte för eleverna men poängterade att Lekoseums öppettider (öppnar kl. 12 på vardagar) gjorde det svårt rent praktiskt att besöka under skoltid. Det skulle dessutom underlätta och göra besöket mer värdefullt om det fanns material anpassat till läroplanen som skulle kunna utnyttjas före, under, och efter ett besök på Lekoseum. Det skulle få barnen att fokusera på en sak i taget och därmed minska stress och ljudnivå.

Slutsats: leken är Osbys kulturarv

Majoriteten av de som besöker Lekoseum är barnfamiljer som främst besöker stället för att aktivera och roa sina barn. Familjerna spenderar relativt lite tid vid den historiska utställningen och håller sig mer till de utsatta lekstationerna. En del av lekstationerna har en direkt koppling till den historiska utställningen medan flera endast är på plats för att roa och aktivera barnen utan ett bredare syfte. Därför är det relevant att ställa sig frågan att om Lekoseum tog bort de montrar som besökarna generellt spenderar sparsamt med tid bland, skulle Lekoseum då endast vara ett Lekland?

Den andra insikten gäller Osby som helhet och är det tydligt att arvet med lekfullt företagande och entreprenörsanda, fortfarande är starkt. Med 500 småföretag på knappt 13000 invånare är kommunen en av landets mest företagstätta. Det finns gott om eldsjälar med stort engagemang för bygden och dess utveckling, detta vittnar alla vi pratat med om. Vad som tyvärr verkar saknas är övergripande former för samarbete. En av de som intervjuats uttryckte det som följande: "Osby är en massa öar utan broar." Detta sammanfattade Osby på ett träffsäkert sätt och precis som många av dessa öarna ser vi att Osby har en stor outnyttjad potential.

Intervjuerna har gjort det tydligt att leken och lekfullheten är något som finns djupt rotat i folksjälens i Osby. Det handlar om att man har ett lekfullt förhållningssätt till hantverk och företagande. leken har varit och är en kreativ och innovativ kraft i Osbys näringsliv. Det gör att leken inte bara en del av Osbys historia, den är den levande kärnan i Osbys kulturarv.

Koncept: lekandegöra Lekoseum

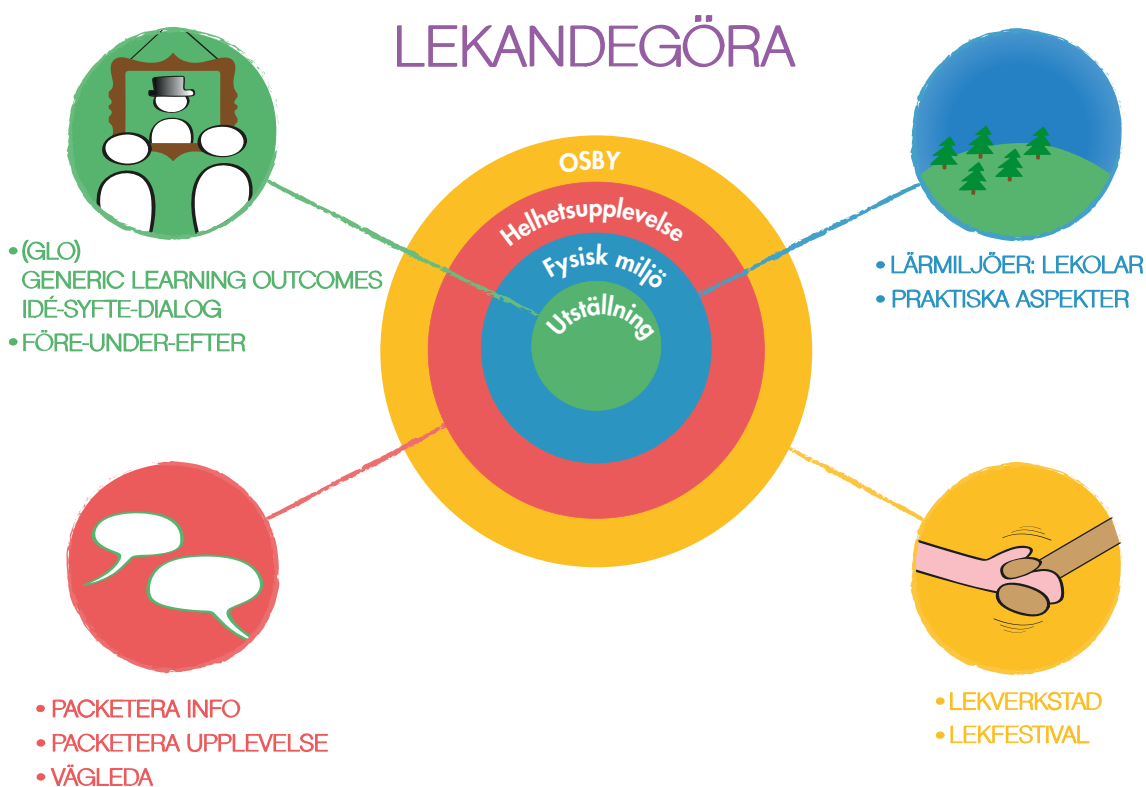
Utifrån den slutsats som har sammanställts är den givna vägen framåt för Lekoseum att sätta leken i centrum för verksamheten. Lekoseum har hittills berättat BRIOs historia, nu är Lekoseum fritt att själv välja vilka berättelser man vill berätta och det mest naturliga vore då att låta Lekoseum berätta lekens och leksakernas historier. Sättet man berättar på behöver överensstämma med själva berättelserna så att leken blir en integrerad del av upplevelsen, att leken blir ett sätt att upptäcka, vara kreativ och att lära. Det handlar om att på ett lekfullt sätt tillgängliggöra de berättelser man vill berätta; att lekandegöra!

Konkret skulle det kunna utformas som en tidsmaskin där resan börjar med tomtverkstaden och träleksaker ursprung för att sluta i en lekverkstad där besökaren får tillverka, experimentera och leka.

På vägen där emellan visar man på lekens och leksakernas utveckling och historia. Här finns då möjlighet att vinkla på många olika sätt: kring Barbie kan man till exempel diskutera könsroller, makt, kroppsideal förr och nu och hur utvecklingen av Barbiedockan speglar detta. Det viktiga är att föremålen i utställningen finns där för att berätta en berättelse, och inte endast för sin egen skull.

Utvecklingsområden

För att få en överblick av konceptet "Lekandegöra" ser vi fyra övergripande områden där Lekoseum och Osby kan arbeta med att lekandegöra: utställningen, den fysiska miljön, helhetsupplevelsen samt Osby i stort. De behandlas i detalj nedan:



Lekandegöra utställningen

Som nämnt i slutsatsen vill vi lekandegöra utställningen genom att ha lekens och leksakernas historia som utgångspunkt och röd tråd genom Lekoseum. När det handlar om hur de enskilda delarna av utställningen ska utformas, så är det viktigt att fråga sig vad syftet med berättelserna är. Vilka tankar och känslor vill vi väcka hos besökaren? Här finns det också möjlighet att ta ställning, att vara en plattform för samhällsdebatt och utbyte. Det finns möjlighet att bjuda in besökarna att ta del av Lekoseums berättelser såväl som att bidra med sina egna.

Det finns ett verktyg för att arbeta med just detta. Det används av allt fler museer i Sverige och heter Generic Learning Outcomes (GLO). GLO innebär att utgå från en tydlig idé om vad man vill med sin verksamhet och sedan bygga utställningen i dialog med den tänka målgruppen. Konkret kan det innebära att man bjuder in testgrupper som får prova utställningen och komma med feedback och förslag.

Ett annat sätt att lekandegöra utställningen är att använda före-under-efter principen. Det handlar om att "förlänga" besöksupplevelsen på Lekoseum. Det här är en modell som framförallt efterfrågas av skolor och förskolor. Det kan se ut som följande att klassen redan innan sitt besök på Lekoseum får ta del av material, t.ex. en film från Lekoseums hemsida som ger försmak av besöket, väcker intresse, ger bakgrundsinformation och ställer frågor. På plats får klassen chans att lära sig mer och få svar på frågorna för att efter besöket ha möjlighet att diskutera och nå egna slutsatser och insikter. Tanken här är att Lekoseum erbjuder en ram för olika typer av ämnesspecifik undervisning som samhällsorienterade ämnen, ekonomi, teknik, osv.

Även för "vanliga" besökare kan det vara värdefullt att utnyttja före-under-efter principen då det har potential att höja intresset för besöket och fungera som "teaser" om man kan se videoklipp eller läsa text på hemsidan som knyter an till/handlar om utställningen redan innan besöket. Eller varför inte erbjuda möjligheten att navigera virtuellt i delar av utställningen?

Lekandegöra den fysiska miljön på Lekoseum

Det är viktigt att utformningen av den fysiska miljön på Lekoseum förstärker förmedlingen av berättelserna man vill berätta - i ett museum är miljön och lokalerna väldigt mycket en del av berättandet! Här handlar det om att möjliggöra för olika typer av berättande och lärande.

Lekolar, som har huvudkontor i Osby, har stor erfarenhet av att arbeta med produkter och lösningar för skolor och förskolor. de har tagit fram ett koncept för en komplett lärmiljö, som utgår från olika lärsituationer, så som berättande, interaktion, reflektion etc. poängen är att på ett genomtänkt sätt att arbeta med att designa den fysiska miljön för olika lärsituationer och lärbehov. Det finns stora möjligheter till att implementera och vidareutveckla det här konceptet på Lekoseum. En annan aspekt av utformningen av fysisk miljö är det rent praktiska, så som fler toaletter, smidigare biljettköp, plats och skåp för avhängning av ytterkläder och så vidare. Vidare är det också viktigt att styra flödet av besökare på Lekoseum så att lokalerna utnyttjas fullt ut (i dagsläget tenderar besökarna att samlas kring lekstationerna, som tidigare nämnts). De praktiska förutsättningarna hänger ihop

med lärmiljön: för att kunna erbjuda en bra lärmiljö krävs det goda praktiska förutsättningar.

Lekandegöra helhetsupplevelsen

Handlar om att underlätta besöket till Lekoseum och Osby, både planering och genomförande. Flera av de intervjuade familjerna pointerar att de värdesätter tydlig information om en plats de planerar att besöka, de vill veta vad de kan förvänta sig och söker upp information, framförallt på internet, inför ett besök. De utforskar gärna praktiska detaljer så som närliggande matställen och lekplatser men även information om själva stället så som plats för barnvagn, uppvärmning av barnmat, skötrum, etc.

Det finns två områden som skulle kunna förenkla helhetsupplevelsen för besökare. Det ena är paketering av information och det andra är paketering av upplevelsen.

Vid paketering av information innefattar det i första hand Lekoseums, kommunens, samt det lokala näringslivets hemsidor och ytor på sociala medier. Det skulle underlätta för besökare om det fanns målgruppspecifierad information: T.ex. föredrar samlare en viss typ av information om Lekoseum medan barnfamiljer söker en annan. Dessutom är de virtuella medierna ett utmärkt forum för marknadsföring av specifika event och förmedling av ytterligare information om andra upplevelser i närområdet.

Paketering av upplevelsen skulle kunna förbättras genom biljettköp online för minskad flaskhals i entrén vid högt tryck och/eller möjlighet att kunna boka bord för lunch på en närliggande restaurang i samband med biljettköp online. Dessutom kan information och vägledning i Osby mellan olika attraktioner göras tydligare med fler skyltar och enkla visuella markeringar i byn.

Lekandegöra Osby

Det tydliggjorts att det behövs fler och tydligare samarbeten mellan Lekoseum, det lokala näringslivet, Osby kommun, samt med forskare och pedagoger i omvärlden. Lekoseum har potential att fungera som en knutpunkt, eller hubb, för såväl lokalt företagande och för forskning och utveckling. Tillsammans kan man skapa de förutsättningar som krävs för att utveckla Lekoseum och Osby framöver. Två koncept som kan utnyttjas för att detta ska förverkligas är en lekverkstad på Lekoseum samt en Lekfestival i Osby.

Lekverkstaden ska fungera som en dynamisk yta som snabbt och enkelt kan byta skepnad och användas till workshops, föredrag, fri lek, experiment, test av prototyper, akademisk forskning, examensarbeten, etc. Den ska kunna användas till varierande events av olika målgrupper och fungera som en knutpunkt "hubb" i Osby för såväl lokal befolkning, näringsliv, samt för intressenter utifrån som t.ex. kan utnyttja ytan för forskning i utbyte mot förmedling av kunskap.

Ett exempel på hur ett samarbete kan se ut i praktiken är om ett lokalt företag t.ex. Affari som tillverkar stearinljus sponsrar material till en workshop där besökaren får möjlighet att göra sina egna ljus. Ett sådant event skulle locka fler besökare till Lekoseum, skapa billig marknadsföring för Affari samt goodwill för hela

byggden. Dessutom skulle återkommande event av den här typen kunna skapa fler återkommande besök till Lekoseum och Osby som skulle få överspillseffekter i det lokala näringslivet.

Det andra konceptet som skulle kunna lekaandegöra Osby är en Lekfestival. Lekfestivalen skulle kunna vara en årlig tillställning som i praktiken skulle innebära en lekverkstad i ett jätteformat. Där skulle det kunna finnas flera olika workshops sponsrade av lokala företag, pedagoger och forskare utifrån skulle kunna föreläsa och förmedla kunskap, lokalt föreningsliv och andra lokala aktörer skulle få möjlighet att visa upp sina verksamheter och man skulle kunna anordna fler olika aktiviteter för barn och ungdomar som främjar lek, kreativitet, och entreprenörsanda.

Ett exempel på en verksamhet som arbetar efter ett liknande koncept är Sagomuseet i Ljungby. Museet lockar ca 10.000 besökare om året; ca 4000 av dessa kommer under den årliga berättarfestivalen som museet anordnar. Med andra ord finns det en stor potential i den här typen av event.

Våga leka tillsammans

Sammanfattningsvis går konceptet alltså ut på att placera leken i centrum för verksamheten på Lekoseum genom att berätta lekens och leksakernas historier och genom att lekandegöra Lekoseum och Osby. Det handlar i grund och botten om att bygga på de styrkor man redan har och använda bygdens traditioner och kulturarv för att lyfta Lekoseum och Osby till nästa nivå. Leken är en kreativ och innovativ kraft att ta på allvar, för att uttrycka det hela lite skämtsamt.

Genom att medvetat arbeta med vilka berättelser man berättar, varför man berättar dom och hur dom berättas kan Lekoseum bli en plattform för lekfullt lärande. Förutom det uppenbara värdet för skolor och förskolor i Osby (som redan diskuterats och getts exempel på) finns här ett värde i vidare bemärkelse. Genom att involvera besökaren i berättandet av historier och genom att låta besökarna bidra med sina egna berättelser kan Lekoseum aktivt arbeta för bli en plats där människor lär av och om varandra.

Vidare kan Lekoseum genom att fungera som knutpunkt och hubb för lokalt företagande bli "Osby's skyltfönster" mot omvärlden. Med andra ord ett sätt att synas och att skapa kontaktytor mellan människor, och företag.

På likanande sätt gör lekverkstaden att Lekoseum kan fungera som en samlingspunkt och testbädd för forskning och utveckling inom till exempel design och pedagogik med koppling till lek.

För att återknyta till designutmaningen (Osby som lekens huvudstad) och de fyra frågeställningarna så ser vi att Lekoseum och Osby genom att bygga på lokala värden och resurser kan bli en plattform för samverkan och en inkluderande mötesplats som ligger i framkant för framtidens lek och leksaker.

Med andra ord KAN Lekoseum förändra världen. Men för att förändra måste man också vara beredd att förändras. Som redan konstaterats finns det otroligt mycket driv, kompetens och engagemang i Osby, utmaningen framöver ligger i att ta steget och våga förändra-att bejaka lekfullheten och våga leka tillsammans.



Intressentlista

Aspelin, Jonas	(Professor i pedagogik, HKR)
Billinger, Johnny	(Allt om Osby, CR reklambyrå)
Gummesson, Petra	(Kommunchef, Osby)
Hansen, Marika	(Kommunstyrelsens ordförande, Osby)
Harvard, Åsa	(Universitetslektor interaktionsdesign MAH/LU)
Ivarsson, Dag	(Styrelseordförande Lekoseum)
Ivarsson, Tina	(VD Kreativum, Karlshamn)
Landin, Daniel	(Ordförande i barn- och skolnämnden, Osby)
Melander, Diana	(Jurist BRIO, styrelseledamot Lekoseum)
Nordstrand, Anna	(vik. turismutvecklare, Osby)
Olsson, Lars	(Produktutvecklare BRIO)
Phillips, Paul	(Näringslivsutvecklare, Osby)
Sandberg, Johan	(Affärsutvecklare Lekolar)
S. Larsen, Henrik	(Universitetslektor interaktionsdesign, MAH)
Svensson, Kjetil	(Planarkitekt, Osby)
Tegner, Mimmi	(Verksamhetschef Malmö Science Center)
Thulin, Susanne	(Prograansvarig förskollärarytbildningen, HKR)
Tullgren, Charlotte	(Universitetslektor i pedagogik, HKR)
Von Bultzingslöwen, Lotta	(Kulturutvecklare, Osby)
Wulff, Henrik	(Pedagog, Malmö Science Center)