



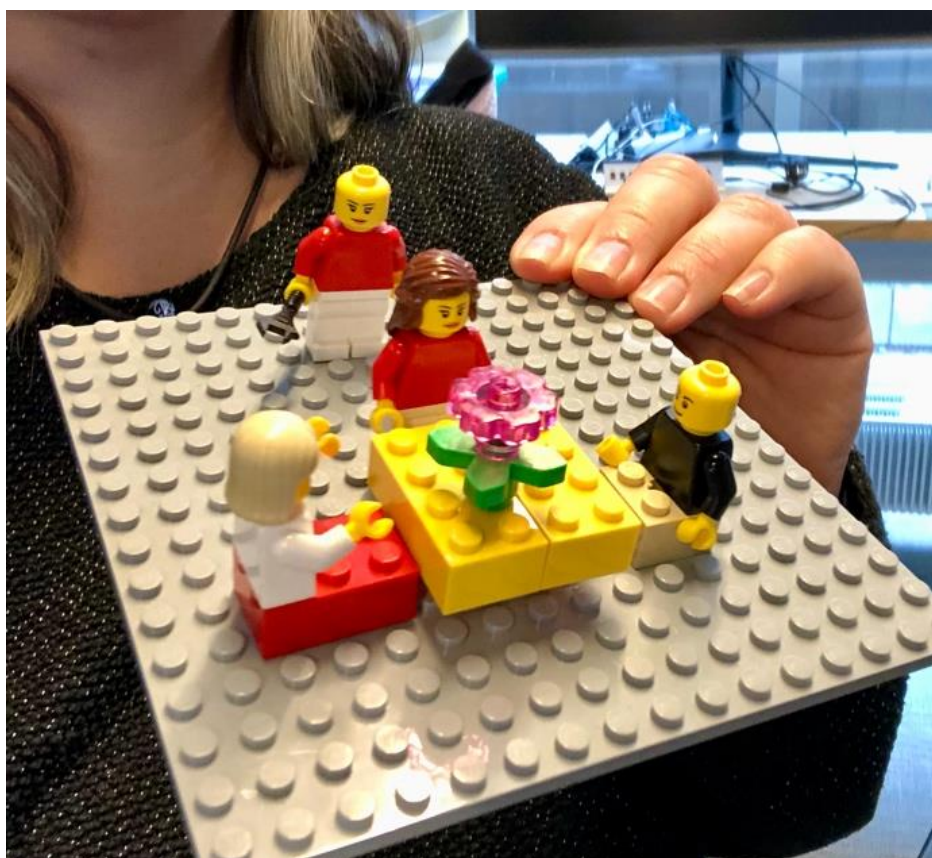
BYG EN LEG

KORT BESKRIVELSE

Aktiviteten kan bruges som stemningsskabende igangsætter til at sætte ord på legekvaliteter og legestemninger og sætte gang i refleksionen over værdier, der med fordel kan indtænkes i legende tilgange i undervisningen.

TYPE

En enkelt og kort aktivitet, der både sætter stemning og skaber fælles refleksion og vokabularium om legekvaliteter og stemninger.



HOW TO

Byg en leg er en aktivitet, der fungerer godt som introduktion til arbejdet med legende og eksperimenterende tilgange til læring. Den skaber et trygt, stemningsfyldt og ufarligt rum, og sætter dermed et godt afsæt for de videre aktiviteter og processer.

Aktiviteten giver også mulighed for at komme tættere på koblingen mellem leg og virkelighed. Legestemninger er præget af åbenhed overfor det, vi ikke ved, hvad er. Eksempelvis kan en banan være en bil, og virkeligheden kan suspenderes for en tid. Her er der ikke noget rigtigt og forkert. Og alt kan ske.

Uden nærmere introduktion fordeles deltagerne i grupper ved borde med Legosæt (Build to express), og alle bliver bedt om hver især at bygge en leg, de husker som en af de bedste, da de var børn. Herefter deles fortællingen med sidemakkeren.

I plenum samles op på de særlige kendetegn, - kvaliteter ved barndommens lege, der dukker op hos deltagerne. Undervejs noteres nøgleordene fra "legebyggerne" på whiteboard.

Herefter bliver alle igen bedt om hver især at bygge en leg, men nu en leg, de har leget inden for det sidste år. Igen deles fortællingen med sidemakkeren.

I den fælles opsamling i plenum udfyldes anden kolonne i skemaet med de kvaliteter, der popper op hos deltagerne.

Med afsæt i en fælles dialog om de to kolonner med legekvaliteter bliver det tydeligt, at vi stadig leger; blot i en anden kontekst.

Barn	Voksen
Frihed	afkobling - fantasi
sjov	alkohol - sjov
fantasi	fordybelse - bevægelse
kaos	beretning - afstressning
fællesskab - mange	beretning - alene tid
konkurrence	konkurrence - hygge
bevægelse - fordybelse	hobby - struktur
forestille sig/røle	simple regler
struktur - voksentøs	spil - digital
videns - glæde	stille - lege
simple regler	
voksen samspil	
sammenhold -	

UDDYBNING EKSEMPEL

Byg en leg som du husker som en af de bedste, da du var barn. (max. 5 min)
Del fortællingen med en sidemakker (max. 5 min)

Fælles opsamling af kendetegn - grupper i kvaliteter

Byg en leg som du har leget inden for det sidste år. (max. 5 min)
Del fortællingen med en sidemakker (max. 5 min)

Fælles opsamling af kendetegn - kvaliteter

Hvad lægger I mærke til, når I ser på de 2 kolonner af kvaliteter?

BAGGRUND (TEORI)

Inspirationen til **Byg en leg** er blandt andet hentet fra Helle Maries Skovbjerg arbejde med indkredsning af legestemninger.

Ifølge Karoff skal leg ses som en måde at være i verden på, og som en forbindelse til andre mennesker, verden og ting, som adskiller sig fra det øvrige hverdagsliv. Erfaringerne af lege stemninger er knyttet til praksis, dvs. til det, man gør og har gjort.

Potentialet i at "rode med" og rekonstruere noget sammen med andre, mens man tænker og forsøger at hente erfaringer frem, trækker tråde tilbage til Deweys teori om Inquiry Based Learning. Han operer her med begreberne Aktivitet, Erfaring og Rekonstruktion af erfaringer, hvor **aktivitet** knyttes til deltageren i læringsituationer, som foregår i en social sammenhæng, hvor deltageren tilegner sig **erfaringer** gennem et møde med stoffet, som er forudsætningen for deltagerens hypotesedannelse. **Rekonstruktion af erfaringen** sker i den fortsatte proces, hvor deltageren skal have anledning til at reflektere over erfaringerne og rekonstruere disse.

LITTERATURHENVISNINGER

Karoff, Helle (2010). "Leg som stemningspraksis", Ph.d. afhandling, Kbh.: Danmarks Pædagogiske Universitetsskole.

Dewey, John (1997) How We Think, New York: Dover Publication