

Legemiljøets betydning

for leg og bevægelse – samt for læring gennem leg



Børnefysioterapeutisk årsmøde 24. marts 2011

Ph.d. studerende Lise Specht Petersen, ispetersen@health.sdu.dk

Afsæt for min forskning...

Legemiljøet har betydning

Hvordan er *sammenhængen* mellem det fysiske legemiljø og legenes karakter i legemiljøet?

Et *kvalitativ* studie af leg, der udspiller sig i forskellige legemiljøer - inspireret af etnografisk metode.

Indhold

1. Fænomenet leg...
2. Legens - og legemiljøets diskurser
3. Legens rum – (‘steder for børn’ og ‘børns steder’...)
4. Den ‘gode’ legeplads – hvordan ser den ud?
5. Kvalitativ tilgang til undersøgelse af børns fysiske legemiljøer...



1. Fænomenet leg...



Legebegrebets kompleksitet

”We all play occasionally, and we all know what playing feels like. But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness. There is little agreement among us and much ambiguity”

Brian Sutton-Smith (2001) The Ambiguity of Play, Cambridge: Harvard University Press.

Brian Sutton Smith har problematiseret legens 'idealisering' med sin dysfunktionelle legeteori.

Legen er et komplekst fænomen –

Alle ved, hvordan leg føles – men når det kommer til teoretiske statements om, hvad leg er, tegner der sig et meget tvetydigt og komplekst billede.

(Brian Sutton-Smith, 1967, 1971, 1984, 2001)

"A framed event"
(En indrammet begivenhed)

Ifølge **Bateson** er legen et paradoks – fordi legen både "er" og "ikke er" det den giver sig ud for at være.

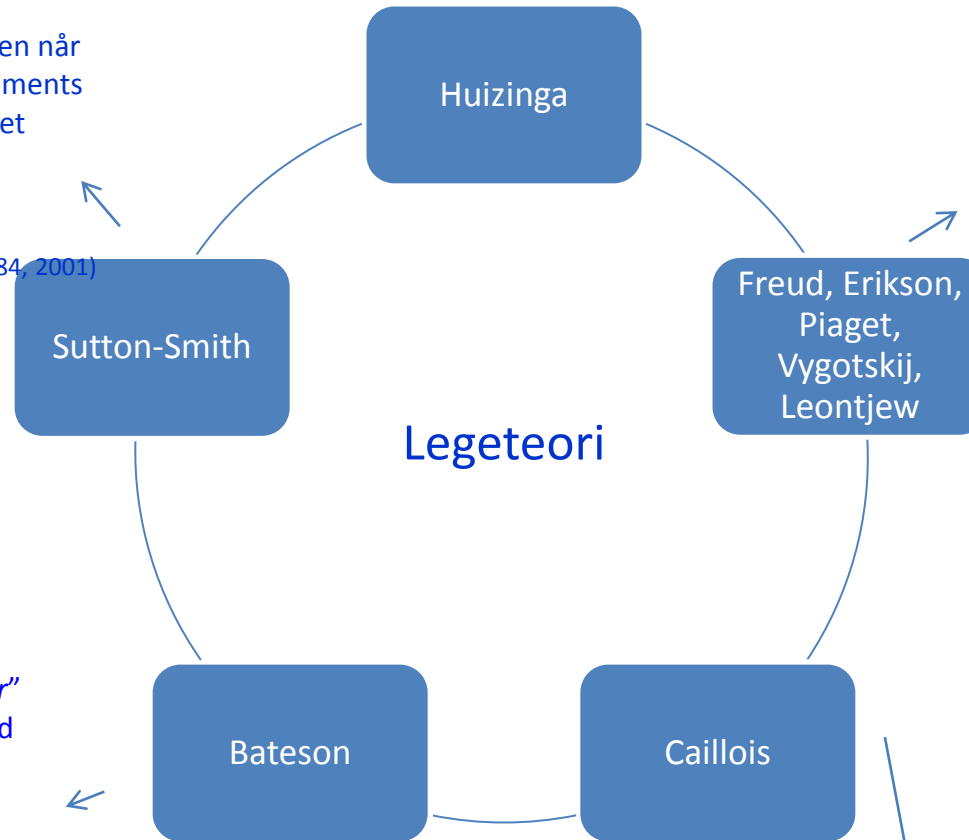
Legen finder sted - i en *kommunikationsudveksling, bestående af verbale og eller non-verbale tegn og signaler*, der ikke er det, de i første omgang giver sig ud for at være.

(Gregory Bateson, 1976)

"Al leg er fremfor alt en frivillig handling.
Leg på kommando er ikke længere leg" .

Legen har rod i det æstetiske.

(Johan Huizinga, 1963/1993).



Legeteori

Caillois legekategorier:

- Konkurrence (agon)
- Chance (alea)
- Imitation (mimicry)
- Svimmelhed (ilinx)

(Roger Caillois, 1958)

Udviklingspsykologisk, kulturhistorisk, funktionalistisk syn på leg

Freud:

Så legen som udtryk for ønskeopfyldelse og konfliktbearbejdning. I legen kan barnet udnytte sit herredømme over ting"

Piaget

Tager udgangspunkt i barnets læring og ser legen som et udtryk for barnets kognitive udvikling.

Sovjetpsykologerne

Legen er barnets 'virksomhed' og en kilde til social udvikling, som finder sted i en dialektik mellem subjekt og de historiske samfundsmæssige omgivelser.

Ifølge Caillois er der ikke noget "produkt" af leg

Legens spænding, glæde og morskab

Man kunne meget vel under eet acceptere samtlige de omtalte forklaringer uden derfor at geråde i nogen større begrebsforvirring. Men heraf følger også, at de kun er delvise forklaringer. Hvis én af dem var afgørende, ville den enten udelukke de andre eller optage dem i sig i en højere enhed. **De fleste forklaringer beskæftiger sig først i anden omgang med, hvad leg egentlig er, og hvilken betydning den har for den, som leger.** De går direkte løs på legen med den eksperimentelle videnskabs målemetoder, uden først at vende opmærksomheden mod den kendsgerning, at **legens egenskaber har rod i det æstetiske.** Legens primære kvalitet beskriver man i reglen ikke. Legens primære kvalitet beskriver man i reglen ikke. Man kan blot stille alle de givne forklaringer over for spørgsmål som: hvad er det i grunden, der er så "morsomt" ved legen? Hvorfor ler et barn af henrykkelse? Hvorfor går det legende menneske så ivrigt op i sin lidenskab? Og hvorfor kan en sportskamp bringe en tusindtallig menneskemængde i oprør? Legens intensitet kan ikke forklares ved hjælp af en biologisk analyse. Og det er netop i denne intensitet, i evnen til at begejstre og rive med, at legens inderste væsen er at finde. Forstanden og fornuften kan sige os, at naturen blot ved hjælp af nogle mekaniske reaktioner kunne have givet sine skabninger mulighed for at komme af med energioverskuddet, at den kunne have givet os evner til afspænding og til at øve os i alle livets opgaver og krav, og at den kunne have indrømmet os compensation for ønskedrømme, der slog fejl. Men i stedet skænkede den os legen med dens **spænding, glæde og morskab**".

(Johan **Huizinga** i Homo Ludens, 1963/1993)



2. Legens og legemiljøets diskurser

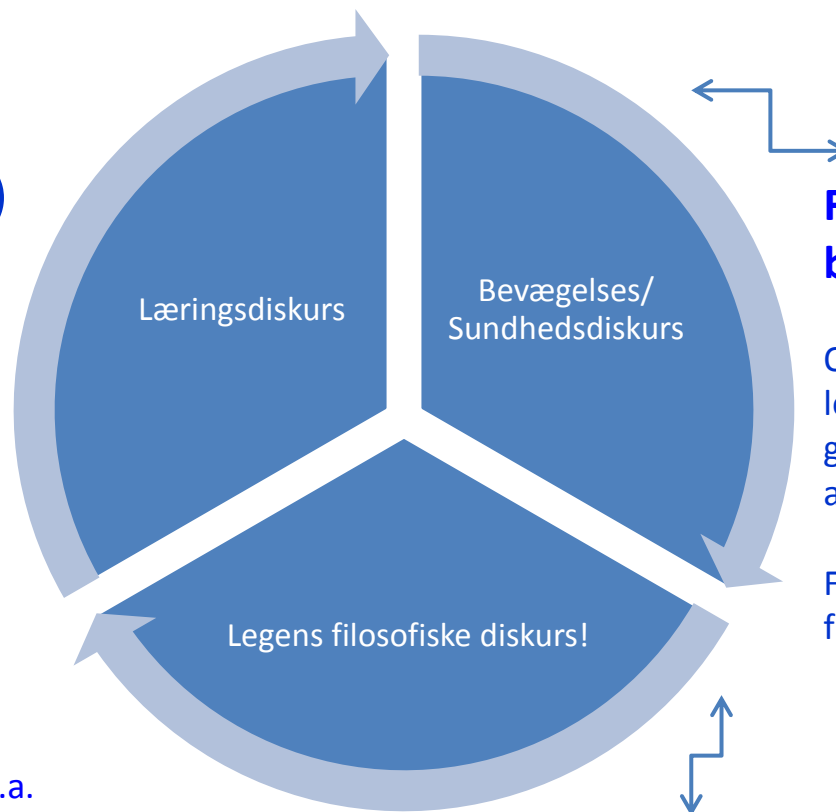
Tre diskurser i forhold til leg og fysiske legemiljøer

Fokus på (fx kognitiv) læring

Optaget af legemiljøets (legepladsens, Skolegårdens, institutionens) muligheder for at fremme (først og fremmest kognitiv) læring.

Men også

- sociale kompetencer
- kropslig læring,
- hvor opmærksomheden bl.a. er rettet mod betydningen af at anvende forskellige læringsstile i undervisningen mv.



Fokus på at "børn bevæger sig for lidt"

Optaget af hvordan vi kan skabe lege og bevægelsesmiljøer, der gør at børn er mere fysisk aktive.

Fokus på det "bevægelsesfremmende nærmiljø"

Fokus på legens væsen – i retning af en legens filosofi

Optaget af fænomenet leg, dvs. først og fremmest for "legens egen skyld" – og af, hvad det er legen "gør ved os" – mens vi leger!

‘Bevægelsesdiskursen’

Afsæt...

- Børn (og voksne) bevæger sig for lidt – en trussel for folkesundheden
- Børn leger mindre fysisk end tidligere
(de leger indendørs foran computeren, eller ‘shopper’ i indkøbscentrene)

Mulige løsninger...?!

- Motivere børn til at være mere fysisk aktive og ‘genskabe’ deres motoriske kompetencer og stimulere legekulturen ved organiserede lege- og bevægelsesaktiviteter.
- Skabe bevægelsesfremmende lege- og nærmiljøer, forbedre mulighederne for en aktiv livsstil (med lege-, idræts- aktiv transportmuligheder) der hvor børnene bor. (Troelsen,

”Bevægelses- og Sundhedsdiskursen”

To eksempler på forskning- og interventionsprojekter, der tager afsæt i ”bevægelsesdiskursen”

Fysisk inaktivitet er i den vestlige verden en af de største trusler mod folkesundheden.
Derfor har Trygfonden bevilliget 15 mio. kr. til forskning, der kan bidrage til at vende denne udvikling.

Space-projektet

- *Igangværende interventionsstudie*
- *hvor fokus er rettet på at ændre de fysiske og organisatoriske rammer for børn og unge, så omgivelserne i højere grad appellerer til at være fysisk aktiv.*
- *der bliver iværksat en lang række forskellige tiltag på de deltagende skoler, og det skal så undersøges, om det virker.*

SPACE projektet Trygfondens Forebyggelsescenter i samarbejde med Region Syddanmark og fem Syddanske Kommuner

’Når Byen Bevæger Børn’

- *Igangværende interventionsstudie,*
- *der skal belyse effekten af et områdeløft på 11-15-årige børns fysiske aktivitetsniveau og bevægelsesmønstre i og omkring Haraldsgadekvarteret i København.*
- *Projektet skal bestemme hvilke fysiske omgivelser og områder, der understøtter fysisk aktivitet og bevægelse blandt børn i deres fritid.*

Se
<http://www.forebyggelsescenter.dk/side.asp?side=8&id=18>

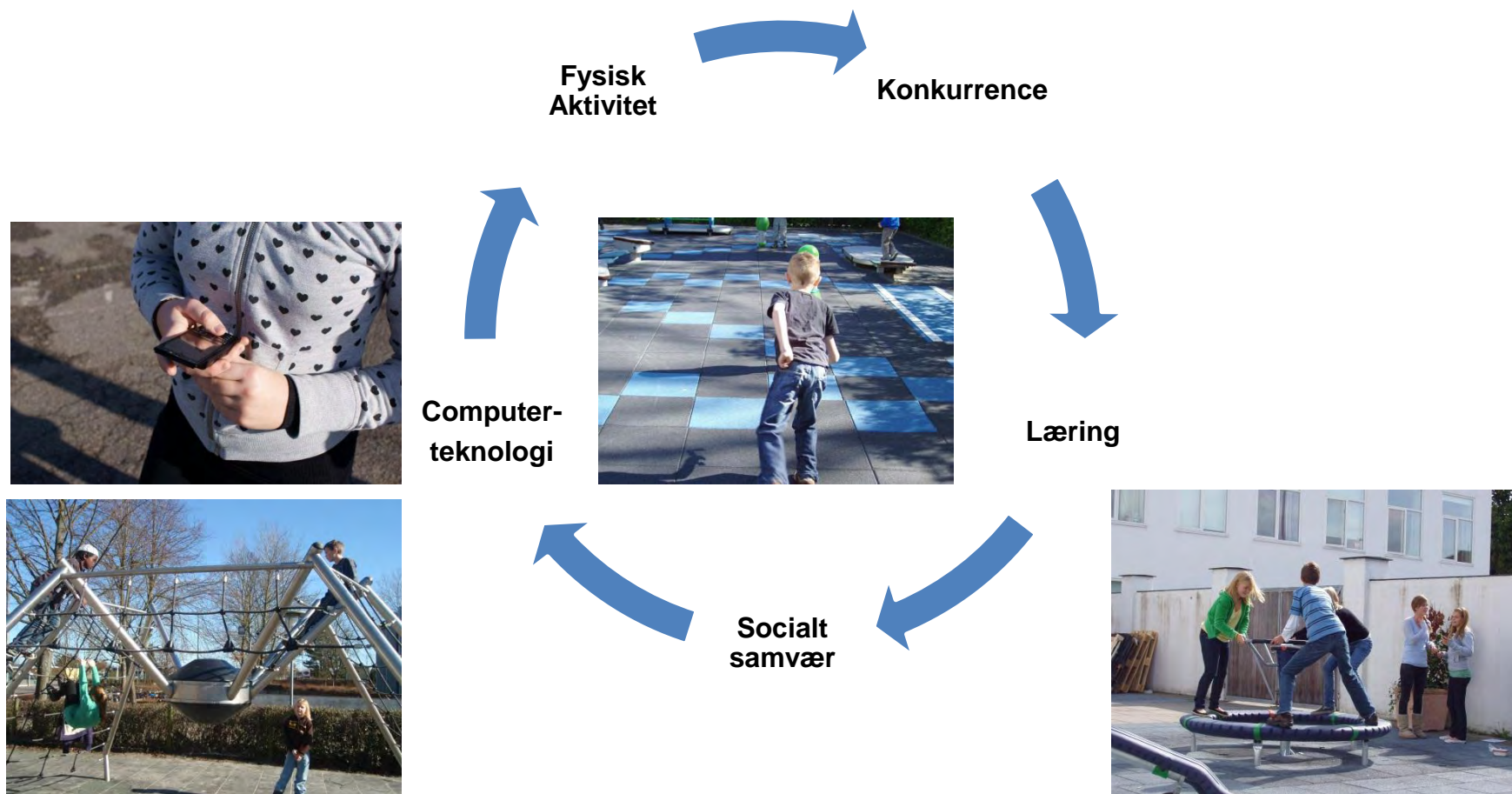
‘Leg og læring’ - diskurs

Eksempler, hvor læringsdiskursen italesættes:



- I de interaktive legemiljøer (computerlegepladser)
- Hvor ‘undervisningen flyttes udenfor’ (udeskole-konceptet o. lign.)
- I arbejdet med forskellige læringsstile
- I arbejdet med læreplaner i daginstitutionen.

Leg i interaktive legemiljøer



Interaktive legemiljøer – et nyt fænomen og med hvilket potentiale; Lise Specht Petersen; Focus, tidsskrift for Idræt, Nr. 4 - december 2010

Interaktive legemiljøer; Lise Specht Petersen, i 'Legepladsen' 3-4 november 2009.

‘Den legefilosofiske diskurs’

- Er optaget af fænomenet leg, dvs. først og fremmest legen for ”legens egen skyld”
- En filosofisk og antropologisk forståelse af legens væsen og af hvad det er, ”legen gør ved os” – mens vi leger.

En overvejelse værd....

Hvordan tænker DU i forhold til børns leg og bevægelse?

- Hvilken diskurs... blandt børnefysioterapeuter?
 - Hvordan er synet på leg & læring set med `børnefysioterapeutiske briller`?
 - forholdet mellem leg & bevægelse?
 - leg & motorisk træning og udvikling?
 - Hvilke `rammer` sættes der i de rum, hvor I møder børnene?

3. `Legens rum´ og `børns steder´

De fleste legemiljøer er rum – skabt af voksne - for børn



..... hvad enten de er `unikke´ eller præfabrikerede..!

Steder `til børn` – eller `børns steder`..?

Nyere skandinavisk tværvideenskabelig forskning i børns steder bygger først og fremmest på etnografisk feltarbejde og børneinformanter



(Se bl.a. Kim Rasmussen, 2006, 2004, Jan Kampmann, 2006, 1994, Eva Gulløv, 2006, Trine Agervig Carstensen, 2006, 2005, Ida Wentzel Winther 2006, Inge Mette Kirkeby, 2006, Olwig & Gulløv, 2003)

Begrebet "børns steder"

Begrebet "børns steder" er mit – børneforskerens - generaliserede begreb om en række af de steder, børn relaterer sig til, viser, udpeger og fortæller om. Ordet "sted" bruges aktivt af børn, men der er ingen børn, der taler om børns sted. Det er snarere deres kroppe, der viser og fortæller, hvor disse findes.

(Kim Rasmussen, Børns steder, 2006)



Vandlegeplads i Berlin, 2009



København 2008, Lise Specht

4. Hvordan ser den 'gode' legeplads ud...?

Hvilke kvalitetskriterier eller opmærksomhedspunkter
er vigtige i det fysiske legemiljø ...?



Hvilke rum har skolegården at
byde på?

- og hvilke rammer sætter det for legen...?



Hvad karakteriserer legen på redskabslegepladsen...?

A photograph of three children playing in a forest. The child on the left is holding a stick and looking up. The child in the middle is holding a stick and looking down. The child on the right is holding a stick and looking down. The background is filled with green leaves and sunlight filtering through the trees.

Hvad gør naturlegepladsen ved børns leg?

*Når børn leger i naturen og på naturlegepladser, hvor ingredienserne er sten, stammer, terrænformer, beplantning og vand, så er det deres egen fantasi, som udspringer af den uvilkårlige opmærksomhed og åbenhed overfor omverden, som skaber og farver legen.
(Helle Nebellong, Vi leger at.. 2008)*

‘Naturideologien’

Bygger på et **romantisk inspireret børnebillede**, hvor barnet ses som et stykke natur, som netop igennem sit møde med ikke- manipulerende naturelementer finder sig selv. (Jan Kampmann, 1994)



Børns leg bliver mere kreativ og mere kvalitativ, hvis legeredskaberne ikke ligner vippehøns, sørøverskibe eller futtur.

(Helle Nebellong, 2008)

Giv barnet tid til at ‘kede’ sig ind imellem. Lad være med at tro, at der skal ske noget forudsigeligt og planlagt hvert minut af barnets vågne tid. Der skal være plads til det impulsive og til, at ting bare kan opstå mere eller mindre tilfældigt og uplanlagt .

(Helle Nebelong, 2008)

Skrammellegepladsens pædagogiske grundtanker

I Skrammellegepladsens spæde start måtte børnene vel stort set alt, i hvert fald hvis man skal se på de pædagogiske grundtanker for Skrammellegepladsen, som de blev formuleret af John Bertelsen i "Arkitekternes Månedshæfte", 1952:

"Jeg er ganske vist ansat som leder, men på en skrammellegeplads er det ikke ensbetydende med, at jeg skal lede og organisere udefra, men indenfor skrammellegepladsens rammer give børnene mulighed for at realisere deres planer. Initiativet må komme fra børnene selv, og når der er de fornødne materialer til stede, vil disse inspirere børnene til leg. Jeg kan og vil ikke lære børnene noget, jeg kan støtte dem i deres skabende leg og arbejde, således at de udfolder noget, der for det meste bliver hæmmet i hjem og skole. Jeg tror, at det er meget vigtigt, at lederen ikke er alt for "dygtig", men at han står på samme forsøgsstadium som børnene selv; på denne måde overlades initiativet i højere grad til børnene, og man kommer ikke så let til at gøre drastiske indgreb i deres legeverden." (John Bertelsen, 1952, p. 35)



Hvem leger `med` -
og hvem leger med hvem i hvilke rum?

‘Steder for børn’ - involverer også voksne

Det gode legemiljø må naturligvis appellere til børn og give mulighed for variation og mangfoldighed i legen. Men omgivelserne skal også virke tiltrækkende på forældrene gennem æstetik, byrumskvalitet og gode caféer. Frem for at tænke parallelle scener tilpasset de enkelte målgrupper, bør man skabe multifunktionelle steder, hvor både børn og voksne kan lide at være og har mulighed for at udfolde sig.

(Landskabsarkitekt Bettina Lamm, Legepladsen, 3-4, 2009)



HVAD 'KAN' BYRUMMET?

Hvilke aktiviteter og hvilket samvær åbner byrummet op for...?

Charlotte Amundsens Plads, København, Lise Specht, 2010.



Hvad karakteriserer det gode bevægelseslandskab...?

Skatermiljø på Västra Hamnen i Malmö...

Og hvad karakteriserer et godt mødested –
Et godt "hænge ud sted"?



Västra Hamnen i Malmø, Lise Specht Petersen, 2009

Hvad er afgørende for om et legemiljø formår at appellere til forskellige bruger- og aldersgrupper på en gang....?



Vasaparken, Stockholm, Lise Specht, 2009



Hvad kan det interaktive (computer) legemiljø?

5. Kvalitativ undersøgelse af legens fysiske rum

Metoden bygger på:

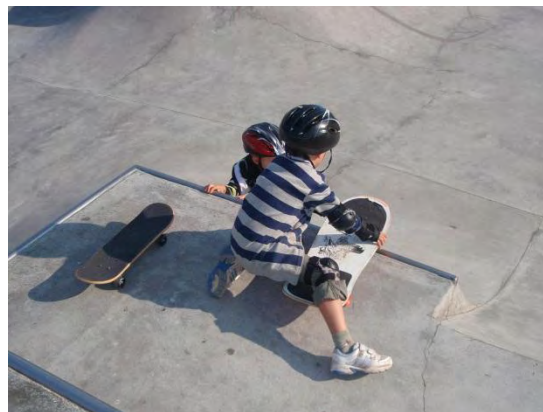
- feltobservationer inspireret af etnografisk metode (Gulløv & Højlund, 2006)
- med fokus på undersøgelse af to forhold:



1. det fysiske legemiljø's arkitektoniske indretning



2. den leg og interaktion, der finder sted



Opmærksomhedspunkter

til undersøgelse af

eksisterende fysiske legemiljøer eller design af nye legemiljøer

Lise Specht Petersen, Legens og legemiljø – en undersøgelse af fænomenet leg og legens fysiske miljø, Københavns Universitet 1999.

1. Legemiljøets fysiske og arkitektoniske indretning

1. Legemiljøets æstetiske udtryk
2. Naturens rolle i legemiljøet
3. Legemiljøets foranderlighed
4. Perceptive og kropslige-kinæstetiske udfordringer i legemiljøet

1. Balance mellem funktionelle og skulpturelle legerum i legemiljøet

- **Det funktionelle legemiljø** appellerer til at vi leger, det som arkitekten/planlæggeren har tænkt, da hun indrettede legepladsen (der rutsches på rutschebanen, klatres i klatrestativet).
- **Det skulpturelle legemiljø** lader i højere grad muligheder stå åbne, idet det ikke på forhånd er defineret, hvad det skal bruges til. Det tilbyder varierede sanseoplevelser og muliggør, at den legende selv finder på og inspireres til at bygge om og digte videre på "det arkitektoniske oplæg".



Antagelse:

Den 'gode legeplads' skabes i spændingsfeltet mellem en funktionel og skulpturel æstetik og arkitektur"

2. Adgang til natur i legemiljøet

I form af naturlegerum med fx:

- skabende materiale (sand, ler, jord, træ, pil mv.)
- vildtvoksende buske og træer (som det er tilladt og klatre og boltre sig i)
- gode klatretræer
- huler og andre gode gemmesteder (hvor voksne sjældent kommer)
- niveauforskelle i form af bakkedrag
- vand



3. En åben struktur og foranderlighed i legemiljøet

- En åben struktur og foranderlighed bevirker, at den legende har mulighed for selvstændigt at forandre og påvirke legemiljøet.
- Foranderligheden vurderes på baggrund af forhåndenværende materialer og elementer barnet kan ændre eller flytte rundt på. (fx brædder, pilestammer, sten, blade, vand mv.)





4. Information i legemiljøet med en `alsidig appel` og `alsidige handle-muligheder`



1. **Varierede perceptiv og kropslig-kinæstetiske oplevelser.**

(varierede sanseindtryk, der udfordrer barnet i bevægelse hen over og røre ved, lugte og evt. smage, niveauforskelle, skæve vinkler og flader, forskellige overflader, dufte, smag mv.)



2. **Legemiljøets `information` og `appel` afstemmes med brugergruppen**

(i form af udfordringer for både små og store samt at der åbnes op for forskellige legetyper i miljøet)

Varierede perceptiv og kropslige kinæstetiske oplevelser & udfordringer....



Hvad enten det er
på legepladsen ...
eller i



... en urban kontekst



5. Rum for stille aktivitet (ophold) i legemiljøet (børn har også brug for kunne trække sig tilbage)



Bevægelse og fysisk aktivitet



Leg



Stille aktivitet

2. Den legende interaktion i legemiljøet.

- Hvad er de legendes (egen) **tilgang** til det fysiske rum?
- Hvad `gør` de legende ved rummet
 - individuelt/hver for sig?
 - sammen?
- Hvad gør rummet i forhold til at afgrænse børns leg?
- Hvilke lege foregår i funktionelle – henholdsvis skulpturelle legerum?
- Hvordan indgår natur- og eller skabende materiale i legene, der udspiller sig – og hvordan tages redskaber og andet udstyr i anvendelse i legene?
- Hvad er **legenes indhold** og hvilken sammenhæng er der mellem indholdet og det sted, legene udspiller sig?

Fantasileg



Vasaparken, Stockholm, 2009. Foto Lise Specht

- Den legende "lader som om" og digter en historie.
- Der definerer en legeramme, indenfor hvilken rollerne fordeles og fiktionen udvikles.

Konstruktionsleg



Berlin. Foto Lise Specht, 2007

- Den legende skaber, former eller konstruerer noget.
(fx et sandslot, en hytte eller hus af pilekrat eller bjælker)

Højaktivitetsleg

- legen foregår i højt tempo
- består i motorisk behændighed og styrke
- stimulerer den vestibulære samt den kropslig/kinæstetiske sans



Rough & Tumble/ Kampleg

Leg, der indeholder elementer af kamp, slåskamp, trussel eller slag, men (vel at mærke) uden, at der er tale om ægte slåskamp eller vold.



Bevægelsesleg



Sportsleg



Kropslig interaktion

- der foregår mellem én eller flere interagerende kroppe
- i en fysisk verden
- styret af regler for denne interaktion (fx. kædetagfat, kongeløber, jonglering med bolde og lign.)

- "Vind/tab kode"
- fastsat tidsramme og
- "standard" spillerum

3. Det fænomenologiske niveau

SENSE OF PLACE

handler om de oplevelser, stemninger eller følelser, der præger legen og de, der leger, mens der leges - og er er knyttet til bestemte 'legesteder'



Forsøg på ud fra en fænomenologisk tilgang at indfange den følelsesmæssige betydning af individets placering i bestemte omgivelser. (YI-FI TUAN hos Kampmann, 1994)

Hvilke fysiske rum i legemiljøet gør 'de legende' til 'deres steder'?

(Følelsesmæssige tilknytninger – til bestemte 'legesteder')

"You dont stop playing because you grow old.
You grow old because you stop playing."

Benjamin Franklin

Referencer

- A theory of play and fantasy;** Bateson, Gregory; I: J. S. Bruner: Play - its role in development and evolution, 1976.
- Barnet og det fysiske rum – et blik ind i barndommens landskab;** Jan Kampmann, Forlaget Børn og Unge, 1994.
- Børns steder - om børns egne steder og voksnes steder til børn;** Kim Rasmussen., 2006.
- Børns legekultur;** Peter Ø. Andersen & Jan Kampmann; 1996/2002.
- Die Spielen und die Menschen;** Roger Caillois, 1958/1982.
- Legekultur i en foranderlig verden;** Marjatta Kalliala, 2007.
- Homo Ludens – om kulturens oprindelse i leg;** Johan Huizinga, 1963/1993.
- Kroppens fænomenologi;** Maurice Merleau-Ponty,
- Interaktive legemiljøer – et nyt fænomen og med hvilket potentiale?** Lise Specht Petersen I: Focus, tidsskrift for Idræt Nr. 4, december 2010.
- Interaktive legemiljøer;** Lise Specht Petersen i Legepladsen 3-4/2009 www.dansklegepladsselskab.dk
- Legens fysiske miljø;** Lise Specht Petersen i "Bevægende rammer; En antologi om fysiske omgivers sammenhæng med bevægelse og sundhed", Red.: Jens Troelsen, Syddansk Universitetsforlag, 2010.
- The Phenomen of Bipolarity in Play Theories.** Brian Sutton-Smith & Kelly Burne, Diana; I: Child's Play: Developmental and Applied. Red; Thomas D. Yawkey & Anthony D. Pellegrini. LEA Publishers, 1984.
- Towards an Anthropology of Children and Place;** Karen Olwig and Eva Gulløv, I: Children's Places – cross-cultural perspectives (ed. K. F. Olwig & E. Gulløv)
- Vi leger at..... Tanker om leg, læring og indretning af legepladser og sansehaver for børn,** Helle Nebelong, Dafolo, 2008.
- Ute på dagis;** Patrick Grahn, Frederika Mårtensen, Bodil Lindblad, Paula Nillson og Anna Ekman, Sveriges Landbruksuniversitet, Alnarp, 1997.