

# BØRNS LEG OG HVERDAGSLIV

Oplæg ved konferencen om  
Fremtidens børn i fremtidens biblioteker  
2.oktober 2008

Stine Liv Johansen, Post Doc, Ph.d.  
Center for Playware, SDU

## Hvad ved vi om børn og legekultur?

- Viden om børns leg, om den gode leg og det gode legemedie
- Viden om børns medie- og spillekultur
- Viden om rammerne for børns hverdagsliv og legekultur – tid, rum og relationer
- Eksisterende og pågående forskning

## Hvad ved vi om rammerne for leg?

- **Forandringer i hverdagslivet**
- **Færre flokke, færre møder, mindre inspiration**
- **Leg er driver for fysisk bevægelse**
- **Legeredskaber og –pladser gør det ikke alene**
- **Forandringer i legekulturen/legepraksis**
- **Medierne fungerer som inspiration – her findes historierne, man kan lege ud fra**

## Sociale relationer

- De enkelte børn har få legekammerater uden for børnehave, SFO og skole.
- Kammeraterne er i samme alder, og der leges hjemme hos et af børnene efter aftale, ofte to børn sammen
- Forældrene ved altid, hvor børnene er, og hvem de er sammen med.
- Mediebrug (computerbrug) er kontrolleret og begrænset af forældrene og er noget, børnene skal have lov til. Alligevel er det et "sted, hvor man kan møde andre børn" (pige, 7 år)
- Der indgår legeredskaber (legemedier) i næsten alle sociale legeaktiviteter: Fodbold, sjippetov, trampolin, dyr, legetøj, computeren osv.

## 0-3 år

- I færd med at lære at blive mediebrugere
- Er stærkt påvirket af forældrenes rammesætninger og inspiration fra søskende – men har også meget tidligt egne interesser og præferencer
- Mediekulturen rettet mod de mindste børn er kommercialiseret og bl.a. fokuseret på edutainment – mindre fokus på (kunstnerisk) kvalitet
- Forældrene er optagede af at gøre 'det rigtige'

(Kilde: Johansen, 2008: Seere i bleer)

## 0. klasse:

- Er meget hjemme, i haven og på fortovet. Har meget begrænsede muligheder for at bevæge sig rundt alene – afhængig af forholdene der, hvor de bor.
- Organiserede aktiviteter (gymnastik, fodbold, svømning).
- Midt i en proces, hvor legekultur(er) overleveres fra børnehaver til skoler. Komplicerede processer afgør, hvad der skaber respekt (street credibility) – både afhængig af hvad der er i forvejen, hvad børnene kommer med og af det enkelte, individuelle barn.
- Børnenes relationer er i høj grad baseret på børnehaven, samt på for eksempel mødregrupper. Forældrenes relationer til andre forældre udspringer af børnenes netværk. Børnene er i færd med at skabe nye netværk og relationer...

## 3. klasse

- ▣ De fleste børn får mobiltelefoner. Stadig er deres relationer og
- ▣ aftaler dog kontrollerede af forældrene – man ringer, inden man går med nogen hjem, sender en sms når man er kommet godt frem til skolen osv.
- ▣ Udvidet frihedsgrad. Hvad skal den frihed bruges til?
- ▣ Flokken får større betydning
  
- ▣ Traditionelle legepladser er ikke udfordrende fra 9årsalderen ....
  - ▣ Dilemma: De 9-10årige må selv gå på legepladser– men de føler, de er "færdige" med den, fordi der ikke er udfordringer nok. De 5-8årige kan bruge legepladserne, men de må ofte ikke selv gå derhen (afhængig af afstand)

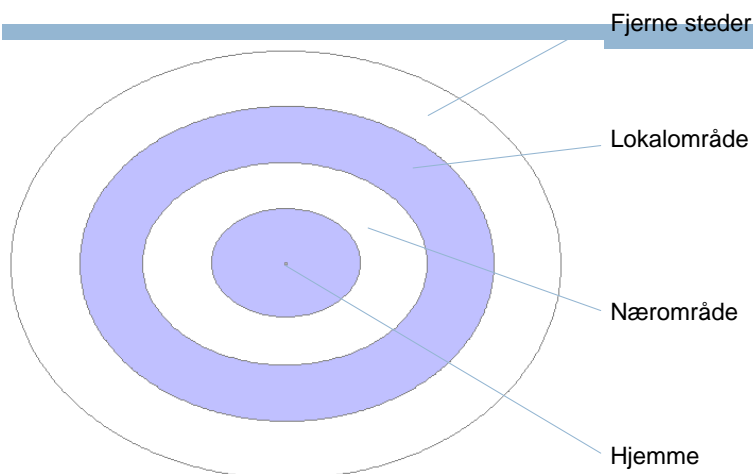
## 5. og 7.klasse

- ▣ Fortsat udvidet frihedsgrad
- ▣ I 5.klasse deltager forældrene ikke længere i planlægningen af barnets legeaftaler til hverdag
- ▣ Børnene søger ud af nærområdet
  - ▣ Tager på "udflugter"
    - Cykler selv til sport og andet
  - ▣ Søger steder med liv og nye kontakter
    - "Shopping" i butikcentre og i byen
      - Rosengårdcenteret frem for Bilka
    - Fjernere legesteder, egne steder
      - Uden for voksnes kontrol
- ▣ Legetøj erstattes af "alvor"
  - ▣ Udklædning bliver til shopping
  - ▣ "Som-om"-leg får ny "alvorlig" karakter
    - Man "er" rollerne, man "leger" dem ikke

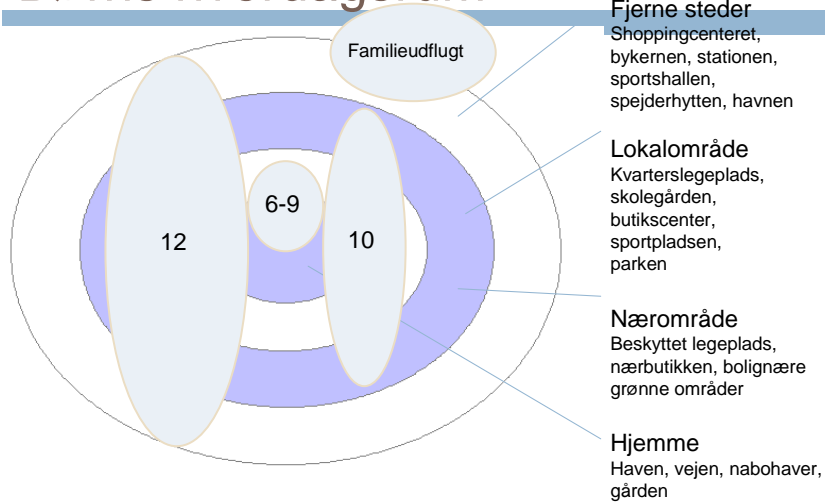
## Familierelationer – set fra en lege- og børnekulturel vinkel

- De fleste børn er relativt meget sammen med voksne indtil 12 års alderen
- Forældre og børn skal lege sammen, for at forældre gider være med børns leg
- "Sammen med" betyder dog ikke nødvendigvis fælles aktiviteter
- Fælles aktiviteter er relativt sjældent fysiske (tv, computer, brætspil, "hygge" osv.)

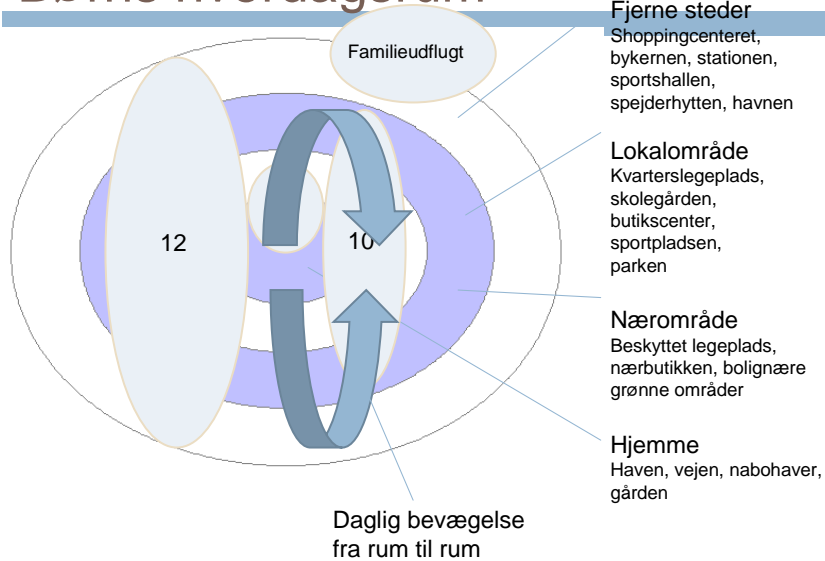
## Børns hverdagsrum



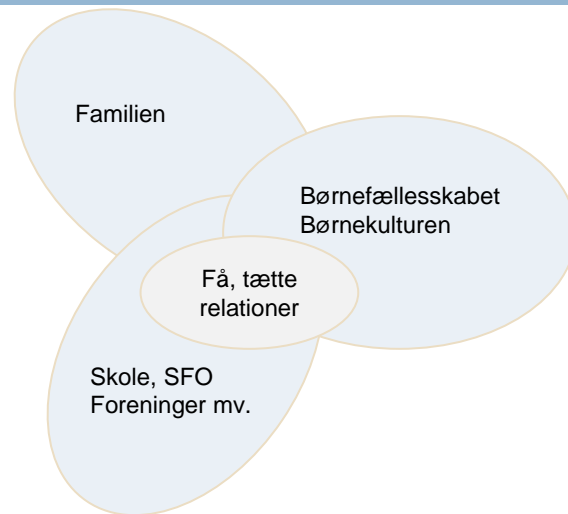
## Børns hverdagsrum



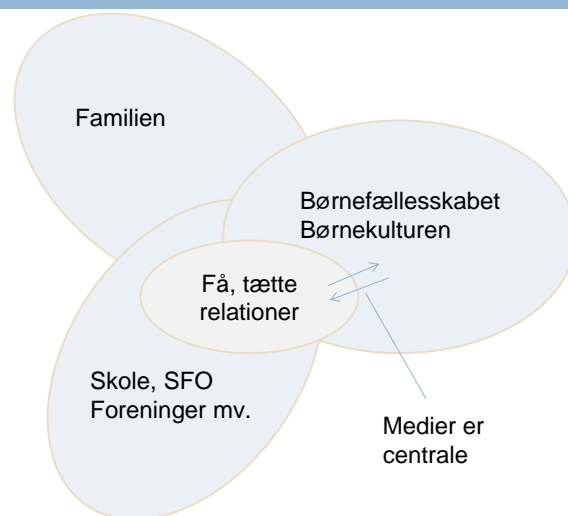
## Børns hverdagsrum



## Sociale relationer



## Sociale relationer



## Leg er moderne

- Leg bliver brugt som motor og generator for en række andre processer; læring, kreativitet og innovation mm.
- At lege er at leve
  - Odenses nye vision
- Leg som middel er i modsætning til legens natur – og tager ikke legen alvorligt
- Leg bør defineres bredere end vi traditionelt har gjort; fokus på legende stemning og legedynamik

## Leg bærer sit formål i sig selv

- Leg er en frivillig, utvungen handling
  - ▣ Men man kan godt motiveres til at lege
- Man leger for at lege – for at komme i en legende stemning
- Kreativitet, læring, fysisk aktivitet osv. er sidegevinster
  - ikke målet med at lege

## Leg kræver kundskaber og redskaber

- Leg kræver erfaring
- Leg kræver rammer – både indenfor og rundt om legen - og forståelse for disse hos den, der leger
- Leg kræver situationsfornemmelse, opmærksomhed og fokus

## Leg og krop

- Leg er i høj grad betinget af en kropslig oplevelse.
- God leg kan mærkes i kroppen, som en bevægelse eller en spænding
- Særligt fokus på fysisk leg (exertainment), men også på leg og omgang med ting og artefakter

## Hvad er god leg? Teoretisk og empirisk...

### Eksempel: Trampolinen.

- Umiddelbar respons
- Uforudsigelighed
- Kroppen i svingninger – sug i maven
- Mulighed for at bygge videre selv og kombinere med andre ting (fx bolde)
- Mulighed for at forhandle forskellige lege og deres niveau (hvor vildt skal det være?)
- Lukket rum (med net omkring)
- Hjemme i haven



## *Legemedier er centrale*

- **Idealet for børns leg er stadig**
- **romantisk præget**
- **Ikke-kommercielt**
- **Selvudviklet**
- **Selvorganiseret**
- **Egen fantasi**

## Hvor skal man kigge hen?

- Spændingsfeltet mellem legeplads og byggelegeplads...
- Interaktion med legeredskabet – fysisk eller virtuel
- Mulighed for at skabe nye udfordringer til de legende
- Muligheder for både det vilde og det stille

## Oplæg til videre diskussion

- Hvordan kan biblioteket spille en rolle i forhold til at skabe leg – og bevægelse, måske?
- Hvilke muligheder og begrænsninger har biblioteket som sted?
- Og som formidlings- og kulturinstitution?