

PlayBook 5

HVAD HVORFOR SKAL VI LEGE

Inspiration til det legende i
dagtilbud og skole



Skribenter

Tobias Heiberg
Ditte Obenhausen Hoff
Christoffer Richard Møller
Mikael Schneider
Rebecca Sørensen
Signe Tonsberg

Redaktion

Ditte Obenhausen Hoff
Mikael Schneider
Rebecca Sørensen

Redigering og korrektur

Helle Hinge
Signe Tonsberg

Design og layout

Sesil Knage

Illustrationer

Sesil Knage
WayFab

Udgivet af

Playful Learning

Tryk

Bording A/S

ISBN

978-87-974866-1-0

Udgivet den

19. november 2024

HVAD HVORFOR SKAL VI LEGE?

Det kan være sjovt at lege, men leg er mere end bare for sjov. For de kvaliteter, der bor i legen, stikker dybere end vild latter og hurtigløb på legepladsen.

Kernen i det legende er menneskers medfødte nysgerrighed og vores måde at lære os selv, vores omverden og vores interesser at kende. Legen er et vindue til verden og et rum for læring og udvikling.

Det er i legen, at børn finder sig selv, udvikler deres idéer og skaber stærke bånd til andre. Og vigtigst af alt: Gennem legende tilgange oplever børn og unge glæde, trivsel og meningsfuld læring. Derfor er legen noget af det vigtigste, vi kan værne om i vores pædagogiske praksis.

Når vi inddrager legen og legens kvaliteter i dagligdagen, giver vi ikke bare børn og unge mulighed for at lære nyt. Vi giver børn og unge oplevelsen af at være med, skabe værdi, høre til og bidrage – både socialt og fagligt.

Derfor tager vi legen dybt alvorligt i Playful Learning. Og derfor arbejder vi dagligt med at skabe en hverdag i dagtilbud og skoler, hvor legen ikke blot er et frikvarter, men legens kvaliteter er motoren for de aktiviteter, som alle vores børn og unge er en del af.

Vores mål er at styrke børn og unges fællesskaber, deres lyst til at lære og oplevelsen af, at de hører til både fagligt og socialt. Vi ønsker med andre ord at bidrage til gode og stærke børneliv for alle børn med legen i centrum.

Det, du skal til at læse her i vores PlayBook, er ikke bare eksempler på sjove aktiviteter. Det er invitationer til selv at åbne for legens magi i din hverdag som lærer eller pædagog. Og det er fortællinger fra hverdagen hos nogle af dine fagfæller, der har kastet sig ud i at give det legende mere plads. Fortællinger, som vi håber vil inspirere dig til at gøre det samme.

Måske er du allerede legemodig. Måske står du på kanten af det uforudsigelige og skal lige samle mod til at tage springet. Uanset hvor du er, håber jeg, at vores PlayBook giver dig lyst til at skabe mere rum for det legende – for både dig selv og de børn og unge, du er sammen med.

Rigtig god legelyst!

TOBIAS HEIBERG
Programchef i
Playful Learning



INDLEDNING S. 6-8

LEG OG LEGENDE TILGANGE

Hvad er leg og legende tilgange
egentlig i praksis?



DELTAGELSESMULIGHEDER S. 11-18

LEGENDE TILGANGE ÅBNER FÆLLESSKABER FOR FLERE BØRN

Kom i gang med din inkluderende legepraksis



VOKSNE MEDLEGERE S. 20-26

STØV DIT LEGEMOD AF OG MØD BØRNENE I DET LEGENDE

Hvordan leger man med som voksen?

LEGEMILJØER S. 29-34

PAPKASSER OG TOMME RUM: SKAB PLADS TIL DET LEGENDE

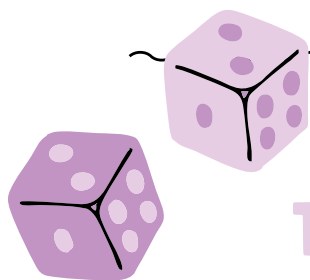
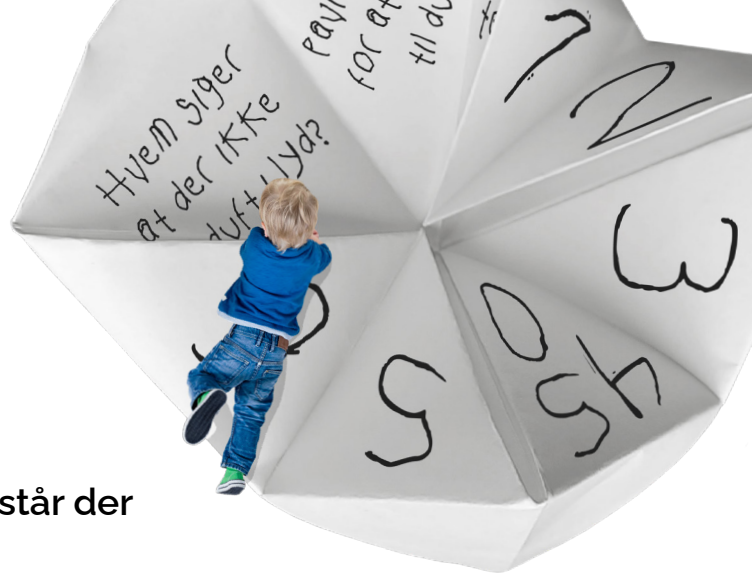
Brug steder, rum og overraskende materialer



MEDBESTEMMELSE S. 37-40

GIV BØRNENE OG DE UNGE ORDET

Øverst på skolebørnenes ønskeliste står der "mere medbestemmelse"



PÅ BESØG PÅ TÅSINGESKOLEN S. 46-51

TEENAGERE GIDER OGSÅ GODT LEGE

"I træder nu ind i portalen til Pythagoreas Maximus"

AFRUNDING S. 53-56

VI LEGER VIDERE – VIL DU LEGE MED?

Find vej til vores faglige legeplads



VI LAVET ET MUDDERRUM TIL TROLDENE!

Gennem PlayBook 5 inviterer lærer Danielle Grandeville indenfor til en helt almindelig mandag morgen i sin 3. klasse på Ole Rømer-Skolen i Høje Taastrup. Her får vi eksempler på legende undervisning og

dens fordele og udfordringer. Følg med, hvis du kan – for vi har leget lidt med tiden ...

Artiklen er skrevet af Signe Tonsberg.

SE MERE

Læs eller lyt til hele historien på playful-learning.dk



HVAD ER LEG OG LEGENDE TILGANGE MON I PRAKSIS?

Du ved godt, hvornår du leger. Du kan mærke det i kroppen, føle det i maven. Men det er straks sværere at vide, hvornår andre oplever leg, og hvad det egentlig vil sige at lege.

Legeteoretikeren Brian Sutton-Smith peger på, at vi godt ved, hvordan leg opleves. Men så snart vi forsøger at teoretisere over legen, kommer vi lidt til kort. Hvis vi som voksne vil støtte børn i deres leg – og selv bruge legende tilgange i undervisning og pædagogisk praksis – bliver vi nødt til at kunne tale med og forstå hinanden og skabe nogle fælles forståelser for det, vi gør.

I Playful Learning arbejder vi derfor med begreber som legekvaliteter og legestemninger.

Legekvaliteter er kvaliteter, som lege har, og de kan aflæses i legens handlinger og relationer. Rolleleg har for eksempel nogle kvaliteter, hvor man lader som om, at man bruger materialer til at iscenesætte, og man udspiller en historie. I konstruk-

tionslege vil kvaliteterne være nogle andre: Det kan være, at man fifler med noget ved at klippe, forme eller farvelægge – eller man balancerer, bygger og samler, alene eller i samarbejde.

Legestemninger er de stemninger, som man kan være i, når man leger:

Man kan være euforisk, højspændt, opspændt eller hengiven. Der er sammenhæng mellem det, man gør, og den stemning, man oplever. Se de fire legestemninger i **figur 1** på næste side.

En legende tilgang indebærer at bruge nogle af legens kvaliteter og legens stemninger til at udforske, undersøge eller undervise.

FORSKERE OG UNDERVISERE I PLAYFUL LEARNING HAR GOD ERFARING MED AT BRUGE FØLGENDE TRE PRINCIPPER TIL AT ARBEJDE MED OG GENKENDE LEGENDE TILGANGE:

- **SKAB FÆLLES FORESTILLINGER**

Når vi leger, skaber vi fiktive universer, scenarier og situationer. Vi forestiller os for en stund, at verden ser anderledes ud, og øver os i at indtage nye roller og perspektiver.

- **VOV DET UFORUDSIGELIGE**

I legen kan der hele tiden opstå nye muligheder, og ingen ved, hvordan den ender. På den måde øver vi os i at håndtere situationer og processer, vi ikke kan kontrollere eller forudsige.

- **INSISTER PÅ MENINGSFULDHED**

Legen skal give mening for alle – ellers er det ikke sjovt at være med. Når vi leger, øver vi os i at skabe mening sammen med andre og sikre, at alle har en aktiv rolle.

DE FIRE LEGESTEMNINGER



HENGIVEN

Kan fx opstå, når du sidder med perleplader, LEGO eller andre fletterier.

Stemningen er præget af ro og fordybelse, hvor gentagelser og kontinuitet er i fokus. Det handler om at vedligeholde og bygge videre på det, der allerede er etableret. Du siger ja til det velkendte og søger kendskab gennem at udføre og afprøve tingene i eget tempo.

HØJSPÆNDT

Kan fx opstå, når du hopper på trampoliner, gynger, danser eller springer fra højder. Her er kroppen i centrum, og der er skift mellem fart, retning og højde.

Stemningen er præget af tydelige gentagelser og små overraskelser. Der er en glæde ved kropslig udfoldelse og mod til at komme på usikker grund.





OPSPÆNDT

Kan fx opstå, når du leger optræde-lege: teater, cirkus eller dans foran andre.

Stemningen skabes af performance og opmærksomhed, hvor du enten har et publikum eller er en del af andres publikum. Der er fokus på at stille sig frem, vise sig frem og være forbillede eller at søge efter og efterligne forbilleder.

EUFORISK

Kan fx opstå, når du råber bandeord, smadrer noget, synger frække sange eller kaster med vand.

Stemningen er præget af det pjattede, drillende og uforudsigelige, hvor skøre indfald bryder med de normale rammer. Du indbyder andre til at deltage i skøre lege og sætte sig selv på spil – i forventningen om at bryde grænser og gentagelser.



LÆS MERE

Vi har samlet forskningsviden om leg og legende tilgange fra Playful Learning her:



Figur 1. Hvordan legestemninger kommer til udtryk i det, man gør. Helle Marie Skovbjerg, professor i leg.

OLE RØMER-SKOLEN | KL. 08:31

FLAMINGO I STISYSTEMET

De 24 børn i 3. klasse og deres to lærere bevæger sig som en livlig slange gennem stisystemet i Høje Taastrup. Efterårsblæsten driller lidt og tager fat i de store lunser hvid flamingo, som nogle af børnene bærer på. Børnene går på Ole Rømer-Skolen lige ved Høje Taastrup Station, og sammen med deres matematiklærer Søren og dansklærer Danielle Grandeville er de på vej hen til skolens anden afdeling, som også er børne- og kulturhus. De skal op i det splinternye billedkunstlokale og lave skraldekunst som en del af et

flerfagligt projekt i billedkunst, kristendom og matematik.

"Vi har elleve forskellige nationaliteter i klassen, og børnenes sproglige kunnen veksler meget. Så som lærere har vi en kæmpe stor opgave med at arbejde med sproget i alle fag," fortæller børnenes dansklærer Danielle Grandeville, mens børnestemmerne runger i gangtunnellen.

Blandt andet derfor er leg og en legende tilgang til undervisningen den faglige puls i hendes undervisning.

"I en elevgruppe, som kommer med alt muligt forskelligt, kan legen noget helt afgørende. Den skaber rum for, at man kan byde ind med det, man har og er. Legen og den legende tilgang til læring giver mange flere deltagelsesmuligheder end traditionel undervisning. For alle kan være med i legen på hver deres præmisser," siger Danielle Grandeville.



DANIELLES BEDSTE KOLLEGARÅD:

KOM I GANG MED DET LEGENDE

1 MØD DIG SELV MED VENLIGHED, NÅR DU GÅR I GANG

Lad være med at lægge stort ud, men skru måske op for dét i din undervisning, som allerede er legende. Hvis du for eksempel laver ordskattejagter med børnene, så skru op for dem.

“Se legen som en træningsbane, hvor det er okay at øve sig, uden at det går godt hver gang. Det er jo også at være en rollemodel for børnene at turde kaste sig ind i en leg og selv turde fejle,” siger Danielle Grandeville, som er lærer på Ole Rømer-Skolen i Høje Taastrup.

2 SKRU OP FOR KROPPEN

Leg og bevægelse er i tæt familie. Danielle Grandeville har for eksempel lavet levende tier-vendespil med sine elever. Forestil dig et vendespil, hvor kortene er børn i stedet for. Sæt eleverne sammen to og to. Hvert barn vælger et tal, så deres og makkerens tal giver 10 tilsammen. Bagefter leger man vendespil live, hvor en elev kommer ind og skal finde to 7'ere, to 3'ere osv.

“Der skal ofte kun nogle meget små greb til for at få det legende og bevægelsen ind,” siger Danielle Grandeville.

3 SKYD GENVEJ MED STATIONSUNDER- VISNING

Stationsundervisning, hvor børnene inddeles i mindre grupper med hver deres aktivitet, kan være god til at skabe rum for det legende. Hvis én gruppe børn laver mestringsopgaver, og en anden gruppe læser, så er der plads til, at du som lærer kan være mere legende med en tredje gruppe børn.

“Det kan være en måde at skabe plads til legen inden for de rammer, vi har,” siger Danielle Grandeville.

4 LEG ER OGSÅ AT FÅ RO PÅ

Giv plads til sanselighed og krop. Lad børnene give hinanden massage eller hvile sig i en af klassens huler.

“Hvis børn og voksnes nervesystemer er helt oppe og klinge, så laver jeg tit en timeout, hvor jeg sætter det, som børnene kalder plingplingmusik, på og lader børnene give hinanden massage eller tegne bogstaver på ryggen af hinanden. Og hvis der er nogle børn, der bare trænger til at hvile sig, så gør de det. Det er hyggeligt og beroligende,” siger Danielle Grandeville.

DELTAGELSESMULIGHEDER

LEGENDE TILGANGE ÅBNER FÆLLESSKABER FOR FLERE BØRN

Leg inviterer til at være med i fællesskabet

I legen kan man favne det hele menneske. Derfor er det vigtigt, at pædagogisk personale og lærere har fokus på leg i deres pædagogiske praksis.

Når du bruger forskellige typer af lege og legende aktiviteter, skaber du flere deltagelsesmuligheder for flere børn. For når børn er med i leg, oplever de sig selv som en del af fællesskabet. Det viser forskning i leg, inklusion og fællesskab i skolen, som blandt andre professor og legeforsker Helle Marie Skovbjerg

står bag:

"Når pædagoger og lærere forstår og handler pædagogisk i forhold til legen med blik for lege-stemninger og legepraksisser, så bliver legen som en levende organisme – pulserende, formbar og foranderlig. Legen kræver næring fra både børns fantasi og de voksnes pædagogiske forståelse og praksis. Den må både bekræftes, udvikles og afvikles – i samspil mellem børnene og de voksne. På den måde skabes der indgange til deltagelse mange steder for børnene. Når de træder ind i legen, får de plads til at være på deres egen måde

– hvor alle måder at deltage på er lige værdifulde – uanset form. Diversiteten i måderne at være til stede på i legen bliver en styrke. Alles bidrag tæller og kan få betydning."

Sådan kan du støtte børn og unges leg

Forskning i leg, inklusion og fællesskab i skolen viser, at du kan skabe inkluderende praksis med leg ved at fokusere på tre forskellige perspektiver. Dem kan du se i **figur 2**. Brug dem som gode råd og inspiration i dit eget arbejde med at støtte børn og unges leg.

DE GODE RÅD TIL PRAKSIS ER INDELT I TRE KATEGORIER

Design for legens orden

Lege er forskellige og altid i forandring og til forhandling. Derfor skal du have blik for legens orden, kvaliteter og "nerve".

Børnene/Barnet

Børnenes stemmer, præferencer og forslag til legende aktiviteter er centrale for det, der foregår, så dem skal du også forholde dig til.

Pædagogisk legepraksis

Denne kategori handler om, hvordan du gør, og hvordan du inddrager børnene, når du forbereder, gennemfører og evaluerer legen eller de legende aktiviteter.

Har du øje for rådene i alle tre kategorier, er du godt i gang med at skabe flere deltagelsesmuligheder for flere børn.



DESIGN FOR LEGENS ORDEN

Se på legen som en organisme, der kan leve, forandres og dø

Identificer legens nerve

Gør legens handlinger og orden tydelig for børn og voksne

Brug mange og varierede materialer

BØRNENE/BARNET

Inddrag børnenes præferencer og interesser

Giv alle børn mulighed for at bidrage til legen

Understøt børnenes forslag til udvikling af legen

Hjælp børnene med at få erfaringer med mange forskellige lege

PÆDAGOGISK LEGEPRAKSIS

Fællesgør forberedelse, gennemførelse og evaluering af legepraksis

Fællesgør forberedelse, gennemførelse og evaluering af egen pædagogisk praksis i relation til leg

Understøt forandringer i legen

Skift mellem at være inde i, på kanten af og uden for legen

Figur 2. Designprincipperne for inkluderende pædagogisk legepraksis i skolen inddelt i tre dimensioner. (Skovbjerg, et al., 2022)

LEG KAN STYRKE BØRN I UDSATTE POSITIONER

Der kan være grund til at give legen ekstra pædagogisk opmærksomhed, når du har at gøre med børn, der befinder sig i en udsat position.

Uanset om det er på grund af sprogbarrierer, særlige omstændigheder i hjemmet, psykiske eller fysiske vanskeligheder eller udfordringer med at finde plads i fællesskabet. Legen og positive erfaringer med at indgå i leg er afgørende for barnets trivsel.

Hanne Hede Jørgensen, som forsker i leg ved VIA University College, forklarer:

"Hvis man skal sige det enkelt, så er legen helt central, fordi

det at være en del af legen og en del af et legefællesskab er det vigtigste i verden ud fra børns egne perspektiver. Derfor er det også vigtigt at sørge for, at alle børn på en eller anden måde har deltagelsesmuligheder. Og det er svaret på, hvorfor legen er så vigtig især for de børn, der af den ene eller anden grund står på kanten af legefællesskaberne."

Det genkender Betina Bjærge, som er leder af daginstitutionen Gaia i Nakskov:

"Når vi lykkedes med at skabe deltagelsesmuligheder for børnene i legefællesskaber, så ser vi børn, der øger deres trivsel markant, dyrker deres relationer til hinanden og også til de voksne. De opnår noget læring og nogle legeerfaringer, i forhold til hvordan man er i samspil med andre og for eksempel aflæser andres grænser, og hvordan man kommunikerer med andre."

LÆS MERE

Kan leg hjælpe børn i udsatte positioner tilbage i fællesskabet?



OLE RØMER-SKOLEN | KL. 10:16

VI LAVER ET MUDDERRUM TIL TROLDENE

Xue Luo lægger alle kræfter i saksen og får klippet hul til tag i en af juicekasserne. Bagefter finder hun noget brunt silkepapir frem og krøller det ivrigt sammen.

"Trolde elsker beskidte ting. Det her er mudder," forklarer hun.

"Hey ja, vi laver et mudderrum til dem," udbryder Lilaf. "For i historien var der jo en sø, og da troldene kom op af søen, ligesom prikkede deres hud."

"Ja, de fik røde knopper," siger Elisa.

"De er sådan allergiske over for vand. De vil have mudder," supplerer Lilaf.

Ti minutter senere sidder alle fire piger nede under bordet og skiftes til at lime med limpistolen. Arwa krøller brunt silkepapir til en muddersø og grønt silkepapir til fluffy kugler, som hun limer på paptoppene på inder siden af en æggebakke. "Det er træer," siger hun.

Bagefter triller hun pertentligt minikugler af klart blåt silkepapir.

"Jeg så bare farven, og så lignede det blåbær," forklarer hun og drypper lim på sine blåbær med limpistolen.





NÅR VI GIVER NOGET TIL LEGEN, FÅR VI OGSÅ NOGET FRA LEGEN

"Når vi leger, siger vi også ja til det, der sker i legen, fordi vi gerne vil holde legen kørende, og fordi vi vil noget sammen. Vi giver noget til legen, og så giver legen noget til os. Det er den dynamik, der er i leg. Det kan godt være, at jeg havde tænkt mig, at der skulle være en bulldozer med i legen. Men hvis de andre er i gang med at bygge noget småt og skrøbeligt, så slipper jeg den idé, fordi jeg gerne vil være med socialt. Så går jeg med på de andres idé, men til gengæld er jeg en del af noget socialt og er med til at skabe en fælles stemning i legen."

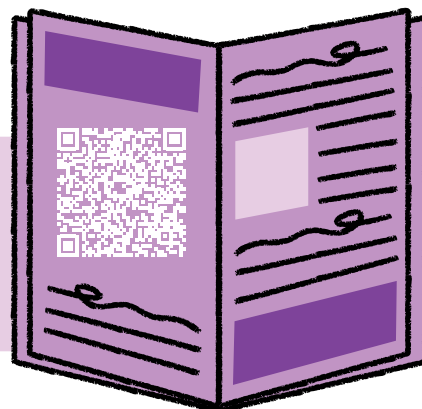
Helle Hovgaard Jørgensen
Legeforsker

UNGE LEGER OGSÅ

Elever i 9. klasse siger sjældent, at de leger, og føler det måske heller ikke sådan. Men større børn og unge leger også. Hos dem har legen bare andre udtryksformer og kaldes ofte noget andet end leg: De "hænger ud sammen", "har det sjovt sammen" og griner sammen. Men behovet for at lege bor stadig i unge. Derfor er det vigtigt, at pædagoger og lærere ser og genkender unges leg, men bruger et sprog, som de unge kan se sig selv i.

LÆS MERE I ARTIKLEN

Legen er med, når unge vikler sig ud af barndommen og ind i ungdommen



KOLLEGARÅD: **BRUG ELEVERNES FORFORSTÅELSE SOM TRAMPOLIN**

På Tåsingeskolen, som vi besøger sidst i denne PlayBook, har de stærke erfaringer med at bruge nogle af de lege og koncepter, som eleverne kender i forvejen, i undervisningen. Lærerne har for eksempel brugt "Løvens Hule" og "Robinsonekspeditionen" på matematikfagdage.

En leg kan gøre det nemmere at være med i undervisningen, fordi der allerede er nogle stilladser i legen, som eleverne kender i forvejen. Når vi tager eleverne med ind i en leg, de kender, så har de jo en kæmpe forforståelse. De ved, hvad forventningerne er til dem, og hvad legen skal munde ud i," forklarer matematiklærer Rasmus Lie Dons.





PLAYWHEEL TIL LÆRERE I SKOLEN OG PÆDAGOGER I DAGTILBUD

Drej hjulet, og kombinér dig til legende undervisning

Playwheel til lærere er et åbent redskab, som du kan bruge til at planlægge, gennemføre og evaluere din undervisning. Hjulet består af fem ringe med hver sin kategori, som du kan dreje og frit kombinere. Kombinationerne kan inspirere dig og dine kollegaer til nye og legende idéer til læringsaktiviteter.

Nysgerrigt værktøj til legesituationer i jeres dagtilbud

Playwheel til pædagoger kan I bruge, når I planlægger, afprøver og drøfter legesituationer og

deres pædagogiske udbytte i jeres dagtilbud. Tag for eksempel udgangspunkt i en legesituation fra hverdagen. Kombinér de forskellige kategorier, så de passer til situationen. Og undersøg så det pædagogfaglige udbytte eller potentialet for forandring.



Læs mere om
Playwheel og
print dit eget.



NÆSTE TEMA

HVAD NU HVIS ... DEN VOKSNE SELV TRÆDER IND I LEGEN?



Hvis du vil skabe flere deltagelsesmuligheder for flere børn, kan du også prøve selv at lege med. Du kan enten træde direkte ind i legen, stå på kanten af legen og følge med, eller du kan støtte den fra sidelinjen. Som voksen kan du nemlig have forskellige roller i legen. Du kan for eksem-

pel være den, der sætter legen i gang, hjælper den på vej, mægler mellem børnene, observerer i stilhed eller selv deltager. På de næste sider ser vi nærmere på, hvad det vil sige at være en voksen, der leger med.



"Når børn og voksne leger sammen, skaber det mulighed for dybe relationer, hvor man kommer til at kende hinanden."

Helle Marie Skovbjerg
Professor i leg

VOKSNE MEDLEGERE

STØV DIT LEGEMOD AF OG MØD BØRNENE I DET LEGENDE

Det kan være vanskeligt, og det kræver legemod at lege med, når man er voksen. Det er typisk andre tilgange end de handlende og sansende, som gror i undervisningsrummet.

Det kan næsten føles grænseoverskridende, når man som voksen skal sætte sig selv i spil som én, der leger. Især hvis det er længe siden, man har trænet sin faglige legemuskel.

At være legende er ikke kun et spørgsmål om at tilbyde forskellige aktiviteter. Det indebærer også, at du som fagperson løbende forsøger at bryde med vaner og udfordrer din egen komfort. Det kræver både tid, øvelse, inspiration og mod til at udvikle din egen praksis, når du vil skabe plads til det legende og være en voksen

medleger for de børn og unge, som du har med at gøre. Men når det lykkes, understøtter det børnenes deltagelsesmuligheder, og det kan hjælpe de børn, der befinder sig på kanten af et legefællesskab.



OLE RØMER-SKOLEN | KL. 8:54

DET LIGNER DET, I SYNES,
DET LIGNER

I billedkunstlokalet på 2. sal sidder og ligger børnene i strømpe-
sokker på gulvet, mens Danielle
Grandeville viser nogle
af kunstneren Henry Heerups
skraldekunstværker på skær-
men, så børnene kan få idéer til
deres egen skraldekunst.

"Heeeey, det ligner en hund,"
siger en dreng i joggingsæt
med tegneseriemotiver på.

"Nej, en robot," udbryder en
anden.

"Ja! ... eller det kunne også ligne
et ansigt måske," siger Danielle.
"Der er ikke noget, der er rigtigt
og forkert. Det ligner det, i selv
synes, det ligner."

Nu skal børnene selv arbejde
med deres egne skraldekunst-
værker. Idéen er, at det skal være
en legende form for matematik,
hvor børnene gennem leg og
konstruktion leger med mate-
matikkens geometriske former
og begreber som for eksempel

spejling. Der er limpistoler klar,
og ovre i hjørnet ligger flamingo-
stykkerne, som børnene havde
med, sammen med et par store
flyttekasser fyldt med tomme
mælkekartoner, plastikflasker og
en masse anden farvestrålende
emballage.

Ikke alle kan bare lege

Det er ikke alle børn, der starter
på Ole Rømer-Skolen, som bare
leger derudad. En del af børnene
har sparsomme erfaringer med
hjemmefra – angående leg.

"En del af vores børn lever
hele deres liv mellem skolen,
IKEA og City2 (et indkøbs-
center, red.). De får ikke spe-
cielt meget input, og dér har
vi som skole et stort ansvar
for at være en arena, hvor
de også lærer at lege. Nogle
starter i skole og kan decide-
ret ikke lege, fordi de ikke er
trænet i det. Så det har været
noget, de har skullet lære og
øve sig på her. Vi har arbej-
det ret struktureret og strate-

gisk med at udvikle børnenes
legekompetencer."

Danielle Grandeville kan sag-
tens finde på at bruge under-
visningen på at tage en gruppe
børn med ind i et rum og sige:
Hva' skal vi lege?

"Når jeg på den måde som vok-
sen er med i en børnestyret leg,
bygger jeg også afgørende rela-
tioner til eleverne. De relationer
er med til at bære undervisning-
en og understøtter børnenes
trivsel. Ved at være med får jeg
også en guldgrube af informa-
tioner om, hvad børnene mag-
ter i et børne- og læringsfælles-
skab – og hvad de er nysgerrige
på," forklarer hun.



BØRN ØNSKER SIG, AT VOKSNE LEGER MED

Vi ved, at børn lyser op, når de voksne er med til at udvide deres legeunivers ved at opfinde nye lege, være tæt på legens kerne eller endda deltage aktivt sammen med dem.

Når voksne er aktive medlegere, hjælper det børnene med at føle sig inkluderet, og det skaber et trygt rum.

De voksne kan understøtte børns roller, så et barn, der står lidt udenfor, får mulighed for at bidrage. Det åbner de andre børns øjne for, hvad det barn faktisk kan bringe ind i legen (EVA, 2023). Og børnene ønsker faktisk, at de voksne træder ind som medlegere. Venskaber og relationer er nøglen til tryghed og adgang til leg, mens mangel på dem kan gøre det svært og langsomt for et barn at komme ind i legen.

I leg kan der være tydelig inklusion, hvor alle inviteres med. Og der kan være eksklusion, hvor nogle holdes udenfor. Leg er ikke inkluderende i sig selv. Det handler som voksen medleger om at skabe deltagelsesmuligheder – mange steder.

"I rollelege er der forskellige roller. De voksne kan holde døren åben for alle børn ved at være opfindsomme med rollerne,

ligesom de kan understøtte børnenes idéer. Der kan måske godt være to babyer? Måske har denne familie syv hunde og en tiger? Og så vil det være vigtigt for den voksne medleger at huske på, at nogle gange så må man handle for legens bedste, og så kan det være, at der skal sættes en anden leg i gang et andet sted for andre," siger professor i leg, Helle Marie Skovbjerg.

De voksne spiller også en vigtig rolle i at udvide børnenes horisont med nye lege:

"Hvis de voksne fastholder de samme traditionelle lege og ikke reflekterer over deres egne begrænsninger, risikerer legen at blive mindre inkluderende. At introducere nye lege og justere reglerne kan være en vej til at sikre, at alle børn får mulighed for at deltage."



KROPPEN SPILLER EN VIGTIG ROLLE I LEG

Når vi leger, kan kroppen føles fri og let som luft.

Tiden flyver afsted, vi glemmer helt os selv og er bare til stede i øjeblikket. På den anden side kan kroppen også føles stiv og ubehagelig, når vi står over for noget nyt og ukendt. Pludselig bliver vi meget opmærksomme på os selv – hvordan vi ser ud, og hvad andre måske tænker.

Den slags kropslige reaktioner opleves forskelligt fra underviser til elev og fra barn til voksen. Udover vores egne følel-

ser, så påvirker den sociale og kulturelle ramme også, hvordan vi fortolker vores kropslige oplevelser og det, vi hver især mærker i kroppen. Netop dét er vigtigt at forholde dig til, når du planlægger og gennemfører pædagogiske aktiviteter eller undervisning, og når du overvejer, hvilken rolle kroppen kan spille i det (Skovbjerg, et al., 2024).

OPFORDRING:

GIV KROPPEN ORDET

"Giv kroppen ordet" er et værktøj, der sætter fokus på kroppens betydning i undervisning og pædagogisk arbejde.

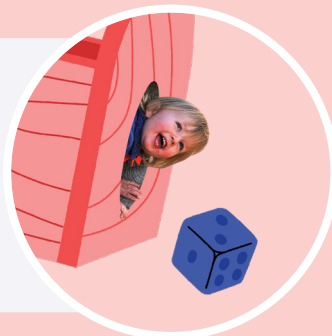
Giv kroppen ordet er udviklet af Sisse Oreskov i forbindelse med hendes ph.d. om bl.a. kinæstetisk empati, altså evnen til at forstå andres følelser gennem kroppen. Det kan måske lyde lidt kompliceret, men i bund og grund handler det om at mærke med kroppen, hvordan andre har det. Dialogkortene i "Giv kroppen ordet" hjælper os til at tænke over, hvordan kroppen påvirker vores dialog og samspil med andre – med udgangspunkt i vores egne kropslige erfaringer.

Værktøjet undersøger, hvordan vi i pædagogisk arbejde kan bruge kroppen til at forstå hinanden. For vi kommunikerer ikke kun gennem ord, men også gennem vores kropslige udtryk. Og kroppens sprog kan være lige så tydeligt som det, vi siger med ord. Så når vi bruger kroppen aktivt i dialogen, bliver vi bedre til at opfange dialogens nuancer. Og her kommer opfordringen: Selvom værktøjet

er lavet til pædagoguddannelsen, kan det også bruges af lærere og pædagoger i praksis. Hvorfor ikke prøve nogle af øvelserne selv? At give kroppen en stemme kan give dig nye måder at forstå både børnene, dine kollegaer og dig selv på – og måske åbne for nye måder at kommunikere og være til stede på i hverdagen. Kroppen er et sted, hvor vi oplever, relaterer og føler. Giv den ordet og se, hvad den har at fortælle.



Hent værktøjet her.



CASE FRA PRAKSIS:

GULVKLUDE OG FLUESMÆKKERE

Krop inviterer krop, siger personalegruppen til hinanden i Børnehuset Drømmebakken. Det pædagogiske personale mærker på deres egen krop, hvad det betyder for børnene, når de voksne skubber til vanerne ved selv at lege med og endda stille sig forrest.



NÅR DE VOKSNE LEGER MED

DRØMMEBAKKENS BØRN OG VOKSNE DROPPER GAMLE VANER

Fluesmækkere, balloner og gulvklude. Det er grundingredienserne i nogle af de pædagogiske prøvehandlinger, som børnehaven Drømmebakken har sat i søen sammen med Lis Rahbek, som er Playful Learning-ambassadør.

Lis Rahbek fokuserer på, hvor vigtigt det er at udvide børns legerepertoire og bryde vaner for både os selv og for børnene: "Vi taler om vanebrud, fordi det er nemt at gøre, som man plejer – både for voksne og børn. Børns lege ender også ofte med at blive de samme igen og igen. Derfor er det vigtigt, at vi voksne

byder ind med nye materialer og idéer, så børnene kan udforske nye lege og udvide deres legerepertoire. Det er livgivende, når vi sætter os selv på spil og bryder vores egne vaner," fortæller Lis Rahbek.

I Drømmebakken har de derfor afprøvet flere legende initiativer. En dag fyldte pædagogerne et rum med balloner og fluesmækkere, og det åbnede straks for nye lege for nogle af børnehavens ældste børn. I en anden gruppe blev der lagt gulvklude på gulvet, som børnene brugte til at glide rundt på. Pædagogen sagde bare:

"Det er glat, isen er spejlblank. Det er koldt," og straks var børnene med i en fælles leg om at glide på isen. Nogle børn "faldt i vandet" og måtte hjælpes op, og legen udviklede sig hurtigt.

Efter et stykke tid tog legen en ny drejning, da en pædagog foldede en gulvklud og sagde: "Nu er sneen kommet!" Pludselig var der sneboldkamp – men med gulvklude, der ikke gjorde ondt at kaste med. Det skabte en højspændt og euforisk legestemning, hvor både børn og voksne kunne tumle og grine uden bekymring for ulykker.

I Drømmebakken siger man, at "krop inviterer krop," fordi børnene bliver smittet af, at de voksne slipper kontrollen og kaster sig ind i legen.



Har du lyst til at høre mere om pædagogerne og Lis Rahbeks arbejde i Drømmebakken, så lyt til podcasten "På besøg i Drømmebakken".



HUSK AT SÆTTE TING I BØRNEHØJDE

Når I har introduceret en ny leg eller nye legematerialer for børnene, så sæt dem i børnehøjde. Når I placerer gulvklude, fluesmækkere og balloner et sted, hvor børnene selv kan nå dem, kan de meget nemmere lege og udvikle videre.

TRÆN DIN FAGLIGE LEGEMUSKEL

Med det simple spil "Playjam" kan du og dine kollegaer sammen øve jer i at udvikle legende tilgange til læring i både dagtilbud og skole. Øvelserne er for alle, der gerne vil udvikle en mere legende praksis. Og det, der skal læres, kan være alt fra matematik til forældresamarbejde og trafikregler. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

SÅDAN GØR I

Forberedelse

Til øvelsen skal du bruge:

- En pose med ting (det kan være karklode, papirruller, eller hvad du lige har ved hånden).
- Papir til at skrive på.

Fremgangsmåde

- Inddel deltagerne i mindre grupper på to til fem personer.
- Skriv det, som skal læres, på små sedler. Det kan være alt, men beskrivelsen skal være enkel og tydelig – for eksempel "Lær at lytte til andre", "Lær at hoppe på ét ben" osv. Der skal være flere sedler end grupper, så der er noget at vælge imellem.
- Læg alle sedlerne med skriften nedad – for eksempel på bordet eller på gulvet.
- Hver gruppe trækker nu en seddel og derefter en ting i posen uden at kigge.

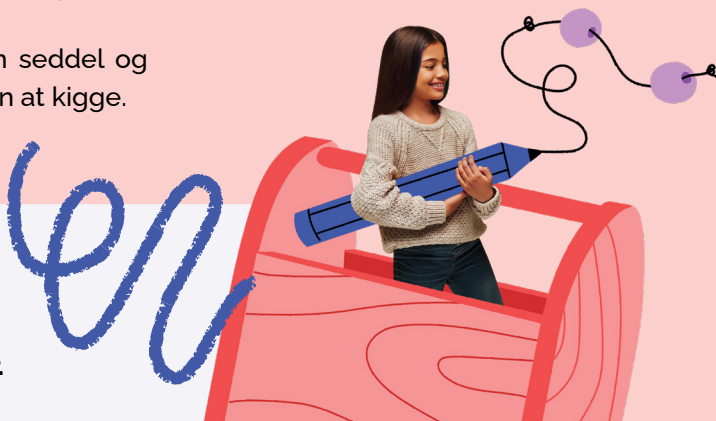
- Grupperne har nu femten minutter til at bruge den ting, de har trukket, til at udvikle en legende tilgang til "det, som skal læres".
- Grupperne prøver herefter hinandens genstande i fem minutter pr. gruppe.
- Grupperne vælger en ny seddel og en ny ting fra posen.

Husk

- Du kan altid udvide indholdet i posen. Det gælder om at bruge helt almindelige hverdagsting.
- Du kan også lade grupperne "hacke" hinandens aktiviteter eller udfordre grupperne ved at tilføje nye genstande, som de skal inkludere i øvelsen.
- Variationsmulighederne er uendelige. Legen findes alle steder og i alle ting.



Hent spillet her.



ER DU RØD ELLER GRØN?

Hva' så, er du rød eller grøn medleger i dag? Altså, er du med på legen, eller tager du dig af det praktiske?

I daginstitutionen Gaia har de arbejdet med en særlig form for faglig udvikling og en særlig måde at sætte legen i spil og arbejde med de voksne som medlegere. Derfor er de voksne begyndt at gå med armbind i forskellige farver på legepladsen. De primære armbind er i farverne rød og grøn.

Når en voksen har et rødt armbånd på, betyder det, at den voksne er hjælper og går mere praktisk til værks. Man tørrer for eksempel næser, trøster, hjælper på toilettet, skærer frugt, og hvad der ellers kan være af praktiske opgaver i dagligdagen. En voksen med rødt armbind kan godt lege med, men

børnene er bevidste om, at den voksne kan være nødt til at træde ud af legen, hvis et barn har brug for hjælp.

Når en voksen har et grønt armbånd på, betyder det, at den voksne er leger. Når en voksen har et grønt armbånd på, kan børnene se, at den voksne kan være med i legen på børnenes præmisser. Den voksne har frihed til at fordybe sig i legen og sætte gang i lege, og børnene kan regne med, at den voksne har mulighed for at blive i legen i stedet for at skulle gå ind og ud af legen, når der opstår forstyrrelser i form af praktiske opgaver.

Det er ikke nemt. Det kræver mod at sætte sig selv i spil som voksen medleger. Men i Gaia er de ikke i tvivl om, hvordan det har givet de voksne en øget arbejdsglæde. De farvede armbind har givet de voksne mulighed for at fordybe sig i legen og genopdage, hvad det vil sige at være fordybet og have tid til virkelig at være aktiv deltager og medskaber af en leg.



Gaia har været en del af Leg For Dig. Du kan læse mere om de røde og grønne armbind og andre forløb på www.legfordig.dk, eller du kan kontakte din lokale professionshøjskole.

NÆSTE TEMA

HVAD NU HVIS ... I SATTE NOGLE PAPKASSER IND I ET TOMT RUM?



Én ting er at blive voksen medleger og overveje, hvordan du kan give kroppen mere plads i din pædagogiske praksis. Så langt så godt. En anden ting er, hvad det egentlig kræver af rum og materialer at skabe plads til det legende. Den gode

nyhed er, at du faktisk kan gå i gang uden det helt store – ud over gode overvejelser selvfølgelig. På de næste sider zoomer vi ind på, hvor lidt vi egentlig kan klare os med i legen, og hvilke materialer der kalder på hvad.

OLE RØMER-SKOLEN | KL. 11:03

JA, DER ER EN, SOM BRÆNDER SIG PÅ EN LIMPISTOL

Ovre i troldegruppen er papkasser nu blevet til en hel trolde-landsby med stuehus, soverum med mad sorteret sirligt i små spande, en stald, et mudderbaderum og en næsten færdig blåbærskov med en muddersø. De 9-årige maver knurrer, og det er blevet tid til at pakke sammen og bære kunstværkerne ud i depotet.

"Hey, må jeg lige låne limen hurtigt," siger Elisa, som har et vådt stykke papir viklet om fingeren, for hun har brændt sig på limpistolen.

Gulvet i klassen er dækket af flamingosne og papstykker, og et par drenge løber rundt efter hinanden, så Søren lige må hæve stemmen. Og sådan er det, når 24 elever i 3. klasse skal lege i undervisningen. Det kreerer altid lidt kaos, konstaterer Danielle Grandeville.

"Legende undervisning kræver, at vi er nok voksne, hvis vi skal kunne give børnene den støtte, de har brug for. Vi er nødt til at have plads til at være der med børnene, også når der sker uforudsete ting. For ja, sådan er det: Der er en, der brænder sig på en limpistol, og en anden, som klipper sig i fingeren. Og

så er der en konflikt, fordi to ikke kan blive enige om, om deres kunstværk skal være en robot eller en hund. Så hvis jeg som lærer skal kunne indgå reelt og autentisk som medleger, så kræver det, at vi er nok voksne i klassen."

Og hvis den legende tilgang skal slå rødder i undervisningen, kræver det, at man som lærer hele tiden insisterer og går i front, pointerer hun. For mange børn og forældre har en stærk forforståelse af, hvad det vil sige at gå i skole.

"Mange børn har stadig en forventning om, at skolen er et sted, hvor man sidder på en stol ved et bord med en bog foran en lærer, som siger, hvad man skal. Men den måde at lave skole på, hører jo til i et andet århundrede."





"I legen må man være modig, man må forestille sig andre verdner, og sammen med andre kan man i legen skabe noget, der er i gang med at blive, uden at man helt ved, hvad det bliver til."

Helle Marie Skovbjerg
Professor i leg

LEGEMILJØER

PAPKASSER OG TOMME RUM: SKAB PLADS TIL DET LEGENDE

Vi ved, at det er en grundlæggende forudsætning for, at leg kan finde sted, at vi har nogle ting og sager til rådighed. Det kan være materielle ting som en papkasse eller immaterielle ting som en spændende historie. Noget, der sætter gang i fantasien og kan hjælpe legen i gang. Ofte vælger vi voksne de lege, vi allerede kender. Og vi glemmer at forny legetingene eller legestederne. Men så bliver det også de samme lege, børnene leger om og om igen.

Vi ved, at det er vigtigt for børnene og de unge, at de møder

mange forskellige lege, og at vi dyrker en bred smag for leg og det legende. Mange forskellige lege kan nemlig også åbne for mange forskellige måder at være med i legen på (EVA, 2023; Skovbjerg, et al., 2024).

Hvad vi ved om rum og materialer

Rum og materialer kan have tydelige eller utydelige formål. For eksempel er det tydeligt, hvad en stak farveblyanter og en bunke papir kan bruges til i billedkunstlokalet. Omvendt er det utydeligt, hvordan et paprør kan bruges i naturfags-

lokalet. Det er altså mere eller mindre fastlagt, hvordan rummet og materialerne kan bruges, og det påvirker, hvor åbne eller lukkede læreprocesserne kan blive.

Et klassisk fysiklokale med reagensglas, kolber, udsugning og det periodiske system på væggen er et godt eksempel på et rum, hvor der er en klar forventning om, hvad der skal ske. Det er meget struktureret. Helt modsat er det med et tomt rum eller et klasselokale, der er fyldt med forskellige farver, former og materialer. Her er der

mere frihed, og eleverne kan selv være med til at bestemme, hvad der skal ske i rummet.

Nogle materialer er så almindelige i dagligdagen, at vi næsten ikke lægger mærke til dem længere. For eksempel kan gulve, vægge og stole blive næsten usynlige for os. Men hvis vi så pludselig introducerer gulvet som lava, kan det overraske og skabe nye muligheder. På den måde kan vi forsøge at bruge hverdagsmaterialerne lidt anderledes og lade dem blive en aktiv del

af det, vi arbejder med. Det samme gælder for blyanter, huer, køkkenruller eller mobiltelefoner (listen er lang, indsæt selv flere). Hvis vi bruger de ting, vi kender, på en legende og kreativ måde, kan de gå fra at være noget, vi knap nok ser, til at være noget, der skaber nye lege- og læringssituationer.

Når vi begynder at se nærmere på materialerne, kan vi også overveje, hvad de forskellige ting inviterer til. Små materialer, som eleverne kan fikle eller bygge med, inviterer ofte til

en stille, fordybet leg. Sådan en leg kan give en hengiven legestemning, som er præget af fordybelse, gentagelser og kontinuitet. Omvendt opfordrer større og grovere materialer til, at eleverne bruger deres kroppe og bevæger sig mere. Det udvider mulighedsrummet og de legekvaliteter, som knytter sig til det, legeforskeren kalder en opspændt legestemning, hvor det for eksempel kan handle om at stille sig frem, afprøve og optræde (Skovbjerg, et al., 2024).

SKAB MAGISKE LEGEMILJØER FOR DE MINDSTE

Højtlesning er hyggeligt. Bringer du historierne til live med materialer, som børnene kan udforske med krop og sanser, får de flere muligheder for at deltage.

Vi har lavet en guide med gode råd og inspiration til at vække børnefortællinger til live med materialer i forskellig størrelse, skala og struktur. Vælg børnenes yndlingshistorie, og prøv guiden af.



Se mere

CASE FRA PRAKSIS:

VI RYDDER RUMMET

Forskellige slags materialer kan altså invitere til forskellige legestemninger. Der kan være materialer som indbyder til fordybelse – og det stik modsatte. Det ved vi ... Men i legen er vi altid nysgerrige og stiller os selv spørgsmålet: Hvad nu hvis? Så hvad nu hvis man vender det hele på hovedet og rydder rummet for det, man plejer at have derinde, og i stedet sætter nogle få, simple hverdagsting derind? For eksempel toiletpapirsroller.

TOILETRULLERNES SUPERKRAFT

I sin dagpleje Aalborg tog dagplejer Mette Jensen Lund en beslutning om at skabe en anderledes oplevelse for sin gruppe af 1-2-årige børn. Mette fjernede alt legetøj fra legerummet og satte i stedet seks ruller toiletpapir stablet som et lille tårn midt på gulvet. Herefter inviterede hun børnene ind, satte sig smilende på hænderne og betragtede deres reaktioner.

"De begyndte straks at vælte tårnet, bygge det op igen og udforske rummet på nye måder. En af drengene sad lidt ved mig og observerede, men efterhånden blev han også nysgerrig – og de andre børn inviterede ham med ind i legen," fortæller Mette.

Snart begyndte børnene at opdage, at papiret kunne rulles af rullerne.

"En rulle smuttede ned ad gangen, og de skraldgrinede. Den største af dem begyndte at gå på line, og snart kastede

de rundt med papiret. Efter 70 minutter var de stadig helt opslugte af legen," siger Mette.

Hun understreger, at det sjældent sker, at alle børnene er så engagerede i en aktivitet så længe – sammen.

Legen var så populær, at børnene og Mette i fællesskab besluttede at gemme papiret i en stor sæk til næste dag. Allerede næste morgen ankom børnene ivrige og med klar besked: "Vi skal lege med toiletpapir!"

Mette fjædede et tomt badebassin til legen, og straks opstod en fantasifuld sneboldkamp med toiletrullerne. Senere viklede nogle af børnene toiletpapiret om sig selv og beundrede deres "fine kjoler" i spejlet, mens andre lagde sig i bassinet iført bodystockings og nød fornemmelsen af det bløde papir mod huden. Dette øjeblik udviklede sig til en rolig stund med blid musik i baggrunden.

Mette blev overrasket over, hvordan noget så simpelt som toiletruller kunne skabe så stærke fællesskaber. "Børnene kunne deltage på forskellige niveauer og bidrage med hver deres. De blev forbundet, og der opstod dialog, selv for dem uden sprog," reflekterer hun.

Man behøver altså ikke altid en hel masse materialer, når man skal kaste sig ud i det legende. Til tider er det nok at vove det uforudsigelige og udforske, hvad der findes i skuffer og skabe, og overveje, hvordan det kan bruges på nye måder. Hvad kan du for eksempel med det her stykke papir?

Mette har været en del af Leg For Dig. Du kan derfor læse mere om forløbet med toiletrullerne og andre forløb på www.legfordig.dk.

CASE FRA PRAKSIS:

POP UP-LEGE FORNYER LEGEENERGIEN

Hvordan kan man med lidt pap, tusser og lim sørge for, at det legende kan finde sted? I Aars Skoles SFO bruger man det til såkaldte pop-up-leg. Tag med en tur til Aars Skoles SFO.

Af Christoffer Richard Møller

I Aars Skoles SFO fik pædagogerne en god idé. I fællesrummet byggede de i samarbejde med børnene et pizzeria og en isbod ud af papplader, så der opstod en ny og spontan leg for børnene i SFO'en. En såkaldt pop-up-leg.

"Idéen med pop up-leg er at skabe tidsbegrænsede lege, der opstår som et rum i rummet og giver fornyet legeenergi til børnene. De materialer, man har i institutionen, lægger ofte op til nogle bestemte lege, mens de udelukker andre. Pop-up-leg handler om, hvad der vil ske, hvis man introducerer nogle nye rammer og materialer for børnene. Og så er det vigtigt, at pædagogerne følger børnenes spor og initiativer, som kan ændre sig løbende. Derfor passer pop up-leg godt sammen

med børnenes legeudvikling; at de én dag er interesserede i købmandsleg, næste dag i pizzeria og dagen efter i bankrøverleg, fortæller Giselle Christoffersen, ambassadør i Leg For Dig.

Børnene som medskabere af legen

Mere end et par papplader skulle der ikke til for at skabe et anderledes, legende rum i SFO'en på Aars Skole. Både pædagogerne og børnene var aktivt involverede i legen, som løbende fik lov til at udvikle sig. For eksempel hentede pædagogerne pizzabakker og menukort fra den lokale pizzamand, og der blev også tilføjet et kasseapparat, som fik legen til at vokse.

I samarbejde med de voksne lavede børnene en pizzaovn ud

af nogle papkasser, og børnene sørgede for, at der var pizzaer og burgere nok til alle ved selv at tegne pizzaslices og finde magneter, der lignede burgere. Børnene skrev også selv butiks-skilte og reklameskilte, som de kunne gå rundt med for at gøre andre børn opmærksomme på, at man kunne købe pizzaer og burgere hos dem. Ifølge en af pædagogerne bag pop-up-legen er det netop vigtigt at have børneperspektivet med, når man laver pop-up-leg, og lade børnene komme med input og fylde rammen ud, så legen ikke bare er voksenstyret.

"Pop-up-leg handler om, at vi voksne udtænker en ramme, og børnene får lov til at give den gas og gøre, hvad der falder dem ind. Det er spændende for os. For når vi sætter noget i gang, så

har vi selvfølgelig en forestilling om, hvad det fører med sig, og det er ofte nogle andre tanker, som vi har i forhold til børnene. Så vi bliver sommetider lidt overraskede, siger Betina Nielsen, pædagog i Aars Skoles SFO.

En positiv forstyrrelse

Børnene fra Aars Skoles SFO har ifølge pædagogerne været ellevilde med pop-up-legen. Udover øget legeglæde oplever de også, at det kommer børnenes trivsel til gode.

"Vi kan se, at de her pop-up-legen inviterer til, at børnene kommer i en anden type leg, end de ellers er vant til. Det kan give dem nogle nye legerelationer på tværs af alder og køn – ved at prøve at lege med nogle andre end dem, de normalt leger med. Det giver en positiv forstyrrelse, at der lige pludselig står et nyt rum, der ikke plejer at være der, siger Kristoffer Pilgaard Petersen, pædagog i Aars Skoles SFO.

"Det styrker deres fantasi og indlevelsesevne og deres sociale kompetencer. Det, vi har set indtil videre, er, at der opstår et godt sammenhold omkring legen. Det har givet nogle positive fortællinger til de børn, der måske har haft det svært, fordi de kunne være med i det her, fortæller Betina Nielsen, pædagog i Aars Skoles SFO.

Pop-up-legen med pizzeria og isbod fik lov at leve i halvanden måned. Meningen med pop-up-legene er, at de kun eksisterer i en kort periode, hvorefter de

pakkes væk igen. Det er vigtigt, at de er tidsbegrænsede, så man kan skabe en dynamisk vekslen mellem forskellige lege. Man kan skabe et eksperimenterende rum, hvor man kan afprøve ting, uden at det er nødvendigt at ændre for meget på de eksisterende rammer, og uden at man skal anskaffe sig dyre materialer eller legetøj. Ifølge pædagogerne i Aars Skoles SFO er det vigtigt at pakke pop-up-legen væk, inden legen kører død. Så kan man altid tage den op efterfølgende.

En af de vigtige pointer, som pædagogerne tager med sig, er, at det ikke behøver være stort og svært at igangsætte en pop-up-leg. Ofte skal der bare en lille ændring til.

"Det kan faktisk være noget helt simpelt, vi gør. Pizzeriaet og isboden var lavet ud af papvægge, og det var det. Det behøver ikke at være et stort udstyrsstykke.

Jeg har fået øjnene op for, at det behøver ikke at være så indviklet, siger Betina Nielsen, pædagog i Aars Skoles SFO.

Dette er en redigeret version af artiklen om pop-up-legen i Aars Skoles SFO.

LÆS MERE

Find casehistorien i sin fulde længde her



GREB TIL AT SKABE RUM FOR DET LEGENDE

I skoleudviklingsprojektet Play@Heart har lærere og undervisere arbejdet med PlaySpaces med stor succes. Børnene er glade for undervisning, der foregår i skolens PlaySpace, hvor kun fantasien sætter grænser. Et PlaySpace er et nytænkende og utraditionelt læringsmiljø, hvor børn, lærere og pædagogisk personale kan lege, eksperimentere, lære og være kreative med for eksempel teknologi. Men hvad gør I så, når budgettet ikke er det største, eller I ikke har flere lokaler til rådighed? Kan man være legende uden et PlaySpace?



OLE RØMER-SKOLEN | KL. 10:27

FLAMINGO MØDER SAKS

I den anden ende af klasselokalet er to drenge i gang med at konstruere deres skraldefigur. Den ene dreng balancerer en guldkornpakke oven på to tomme chipsrør og er i gang med at lime en tom dåse flåede tomater oven på som hals.

Den anden dreng borer koncentreret huller med en saks i et af de store flamingostykker, som han

selv var med til at bære i morges. Det bliver figurens hoved.

"Den skal have øjne," forklarer han koncentreret.

"Sådan, den er klar," siger den anden.

Det korte svar er JA, selvfølgelig. Lærerne fra Play@Heart har samlet forskellige enkle greb til at skabe steder til det legende på din skole eller i din institution/tilbud:

Rummet

Start med at overveje: Hvad er formålet med rummet? Hvad ønsker du, at børnene skal kunne gøre her? Skab rummet med et klart mål for øje. Vend tingene lidt på hovedet, og stil dig selv spørgsmål som: "Hvad nu hvis ... der slet ikke var stole?" Tænk kreativt. Kan du skabe nye måder at bruge rummet på, som inviterer til bevægelse, leg eller fordybelse?

Uopfyldt potentiale

Har I spøgelseskvadratmeter, der er oplagte at bruge i jeres institution? Kvadratmeter, der

ikke udnyttes fuldt ud? Måske kan nogle af dem omdannes til læsehuler, legestationer eller kreative værksted? Små kroge og store rum.

Legestemninger

Tænk over, hvordan rummet kan understøtte forskellige legestemninger. Hvordan kan du bruge genstande og materialer til at skabe forskellige stemninger? Nogle materialer kan åbne for den frie fantasi, mens andre giver tydeligere retningslinjer. Sørg for en balance mellem begge slags materialer, så du både giver plads til at opfinde nyt og til at følge en mere struktureret aktivitet.

I rum eller på hjul

Bliver det for fastlåst med ét rum? Så tænk i flere rum, eller sæt dine materialer på hjul. Med

et par lagener har du hurtigt materialer til at bygge huler i et klasseværelse, og med et par papkasser kan børnene bygge robotter eller pizzaboder. Rum kan på den måde let ændres fra dag til dag eller fra time til time.

Zoner

Større rum kan du med fordel inddele i zoner. Tænk over, om der er kroge, der inviterer til fordybelse, områder til hurtige beskeder eller sanselige oplevelser – eller noget helt tredje.

Guiden her tager udgangspunkt i en guide, som lærerne i Play@Heart har skrevet. Lærerne har endda lavet deres egen hjemmeside for at inspirere andre skoler. Kig ind på www.playatheart.dk



INGEN RENGØRING, VI BYGGER HULER!

Ikke sjældent hænger der et skilt på døren ind til Danielle Grandevilles 3. klasse, hvor der står:



ingen
rengøring!
vi bygger huler.

Jeg tror, at det er en drift i alle mennesker, at vi skal bygge en hule en gang imellem. Når vi bygger huler – og det gør vi ret tit – så vil børnene gerne beholde dem i nogle dage. Jeg kan se, at der sker noget helt særligt, når børnene sidder med deres bøger og læser sammen i deres huler i stedet for på deres stole. Så danner de også nye og stærkere relationer og får følelsen af at høre til i fællesskabet. Det er noget grundlæggende menneskeligt – og legende."

Danielle Grandeville, lærer på Ole Rømer-Skolen i Høje Taastrup.

NÆSTE TEMA

HVAD NU HVIS ... VI GIVER MIKROFONEN TIL BØRNENE OG DE UNGE?

Rummet er vigtigt. Materialerne er vigtige. De voksne er vigtige. Men det er børnene og de unge, det handler om. Det er dem, der er i centrum. Derfor er det også vigtigt at lade dem fylde

og lytte til, hvad de har på hjerte. Vi skal inddrage børn og unge og give dem medbestemmelse. Netop det handler næste tema om.



MEDBESTEMMELSE

GIV BØRNENE OG DE UNGE ORDET

Børn er nysgerrige og udforskende af natur. Børn har lyst til at lære – og lyst til at lære mere. Desværre ser vi, at børn og unges motivation for at lære daler i løbet af skoletiden.

Børn og unge ved godt selv, hvad der motiverer dem. Det skal vi lytte til. Øverst på skolebørnenes ønskeliste står der "mere medbestemmelse". Når børn og unge får lov til at have medbestemmelse, oplever de, at undervisningen føles mere relevant og giver meget mere mening. Og når vi inddrager børn og unge i beslutningerne, stiger deres

motivation, viser en rapport fra Mandag Morgen (Tænk tanken Mandag Morgen, 2024).

Det handler ikke om, at børn og unge skal bestemme alt. Det handler heller ikke om at få lov at spise pandekager og skumbananer i matematiktimen eller danse på bordene, når man vil. Børnene fortæller os derimod,

at de ønsker sig tydelige rammer for elevinddragelsen – fra deres lærere og pædagoger. For ellers kan det blive alt for uoverskueligt og have den helt modsatte effekt på deres motivation.

Særligt elever på mellemtrinnet og i udskolingens ønsker sig noget andet end den tavleundervisning, der fylder i de fleste klasseværelser i dag. Eleverne ønsker sig mere udforskende og eksperimenterende undervisning. De ønsker sig tilgange, hvor de selv kan udforske emner og finde informationer eller løsninger. De ønsker sig mere åbne rammer.

Så børnene har talt, og selvfølgelig skal vi lytte. Spørgsmålet er så, hvordan vi gør. Hvordan sætter vi rammer for mere medbestemmelse til børn og unge? Det dykker vi ned i – i dette tema.



OLE RØMER-SKOLEN | KL. 10:02

BØRN HACKER OG BLIVER MEDSKABERE AF LEGEN

Ved et bord sidder Lilaf, Arwa, Elisa og Xue Luo omkring et bjerg af æggebakker, silkepapir og tomme papkasser fra Capri-Sun-juice, vaffelis og ostehapser. Og de har en plan.

"Vi kan lave de her kasser til et hus," siger en af pigerne og stabler nogle af juicekasserne ovenpå hinanden.

"Ja ... måske et troldehus," siger en af de andre og rækker ind over bordet.

"Eller hvad med en bondegård," siger en tredje. "En bondegård for trolde?"

"Ja! De dér trolde fra historien i dansk," siger en fjerde.

Og så er skraldebyggeriet i gang – med et twist. For hvor blev skraldevæsnet og matematikken af? For Danielle Grandeville er det bare fint, at pigerne bygger huse i stedet for matematikfigurer. Faktisk er hun begejstret, for det med troldene kommer af, at klassen for et par uger siden læste en masse troldehistorier i dansk, forklarer hun.

"Pigerne tager en historie, de har hørt i dansk, og bruger den til at lave skraldekunst og konstruktionsleg på samme tid. Jeg elsker, når de hacker opgaven, som de gør her. For på den måde bliver de jo selv medskabere af det legende i undervisningen. Og så er det bare at gå med dem som lærer," siger Danielle Grandeville.

At træne sin improvisationsmuskel

Når man som lærer gerne vil dyrke det legende og have eleverne til at gøre det samme, er man nødt til at træne sin improvisationsmuskel og være fleksibel, pointerer Danielle Grandeville.

"Hvis jeg kun følger mit eget program, kan jeg ikke være nysgerrig på de rum, børnene selv skaber undervejs. Og det er jo ofte dér, magien og det legende opstår. Fag er i forvejen en lidt mærkelig voksenkonstruktion, som jeg ikke er så optaget af, for sådan ser verden jo ikke ud. Det kan godt være, at Søren og jeg går ind til mandagens program i 3. klasse med en idé om, at nu skal vi arbejde med Heerup og matematiske fagord, symboler og spejlinger. Men vi må have en åbenhed for, at tingene udvikler sig, så vi er ikke rigide. Når vi kan se, at eleverne er optaget af at lege videre med nogle fortællinger fra dansk, så er det da bare det, de gør," siger hun.



MARIE HOLT HERMANSEN

– TIDLIGERE FORPERSON FOR DANSKE SKOLEEELEVER:

SÅDAN GIVER DU ELEVERNE MEDBESTEMMELSE

1 SNAK MED DINE ELEVER

Det bedste råd er at snakke med dine elever. Gå ind i et arbejdsfællesskab med dine elever, hvor I sammen skal nå et mål, og det ikke kun handler om, at du skal lære dem noget. I skal skabe noget fedt sammen. Målet behøver ikke altid være et læringsmål. Det kan lige så godt være, at det bare skal være fedt at gå i skole. Når eleverne er med i det, så kommer man langt.

2 LAV FÆLLES SPILLEREGLER, OG TAL OM FORVENTNINGER

Sæt jer sammen, og tag snakken om fælles spilleregler og forventninger. Og det behøver ikke nødvendigvis foregå i klasseværelset. Tag snakken i skolegården, på fodboldbanen eller over en is nede ved Netto. Snak om, hvad de fælles spilleregler og forventninger kunne være.

3 INVITÉR ELEVERNE MED

Ligesom når vi leger, så er det aldrig sjovt, hvis der altid kun er én, der bestemmer. Og det fungerer bedst, når der ikke er ét rigtigt eller forkert svar, og når alle kan være med. Sådan bør det også være i undervisningen.

"Tænk dine elever som mennesker, der gerne vil og godt kan lykkes."

Marie Holt Hermansen, tidligere forperson for Danske Skoleelever

Indholdet i boksen er et uddrag fra Playful Learning-podcasten "Trivsel og skoleglæde", hvor Marie Holdt Hermansen var gæst.

Du kan høre hele podcasten her



FLIPFLAP LØS, OG GIV PLADS TIL ELEVERNES STEMMER

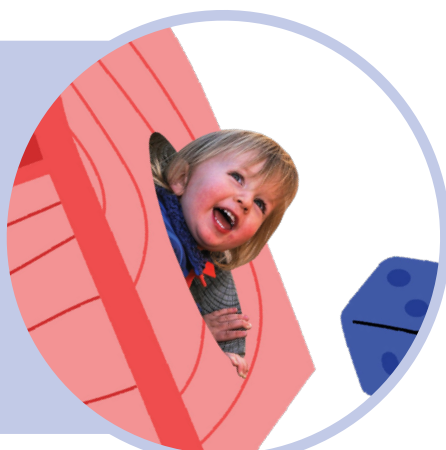
Flipflapper, nipnapper, spåkone eller lusefanger. Mon ikke du kender det lille foldede stykke legetøj?

Sådan et kan du også bruge til at sætte samtaler, aktiviteter og børnenes medbestemmelse i gang på en legende måde.

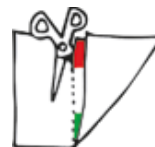
For en flipflapper kræver aktiv deltagelse. Den skal foldes og forberedes, før den bringes i spil gennem dialog eller handling. Flipflapperen tilføjer et element af overraskelse og uforudsigelighed. Og læring sker gennem handling. Når deltagerne selv udfylder flipflapperne, begynder læringen faktisk allerede – når de skal folde flipflapperen og finde på kategorier og spørgsmål.



Find flere
flipflapper her:



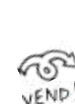
Sådan folder du FlipFlappen



Fold papiret som på tegningen.
Klip af ved den stiplede linje.



Fold papiret sammen og fold det ud,
så du kan se et kryds på papiret.



Vend papiret så teksten ligger nedad.
fold linjerne ind mod midten.



Vend papiret igen.
fold de nye hjørner ind mod midten.



Fold sammen på midten på begge ledder.
Sæt fingrene ind i hullerne og fold ud.

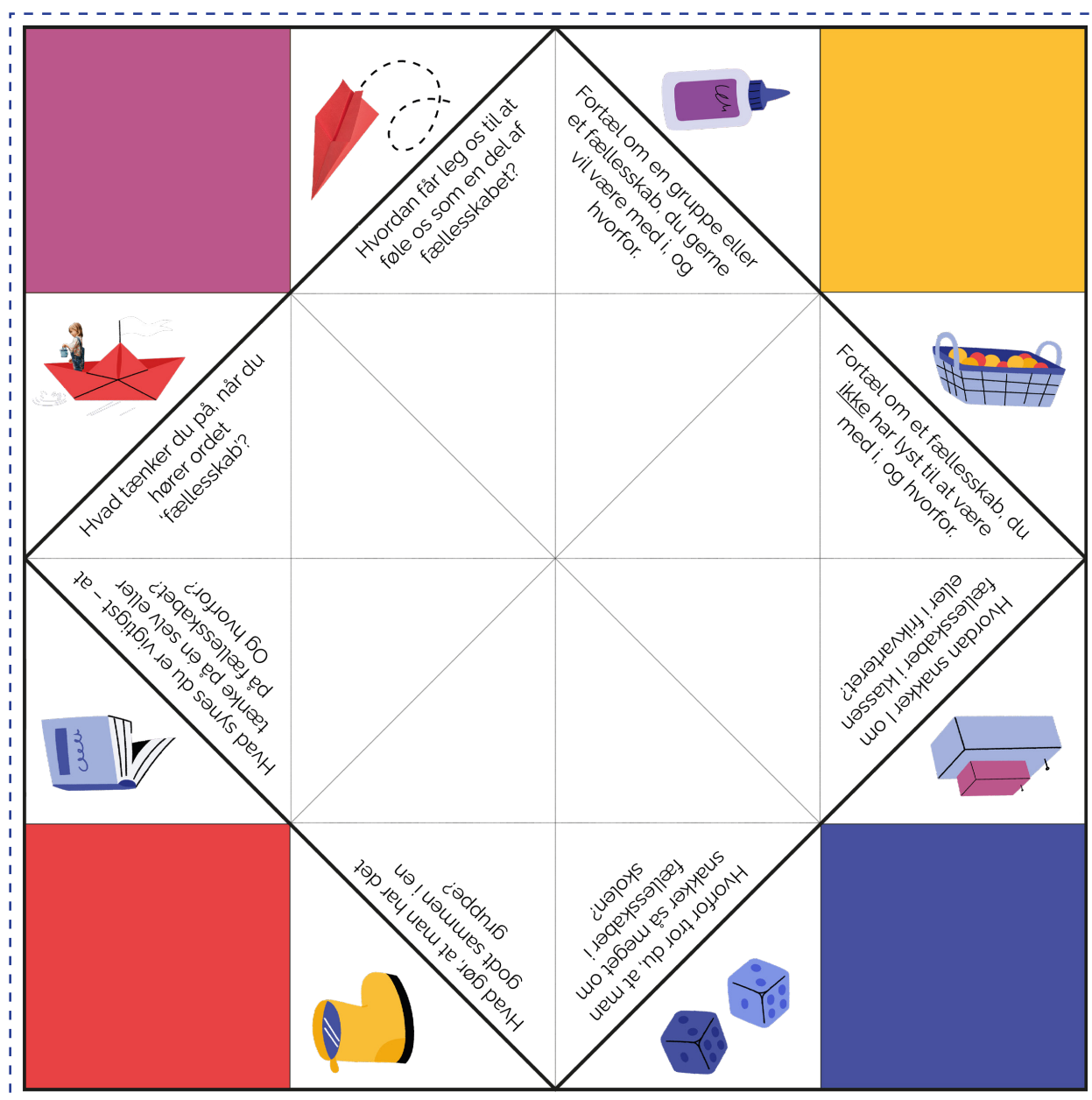
Sådan bruger du din FlipFlapper

Vær sammen to og to.

Den ene vælger en farve. Den anden
staver farven, mens FlipFlappen
bliver åbnet og lukket tilsvarende
(G-U-L: 3 flip).

Så vælges et tal og antallet FlipFlappes.

Der vælges endnu et tal, og teksten bag
tallet læses op og dialog igangsættes.

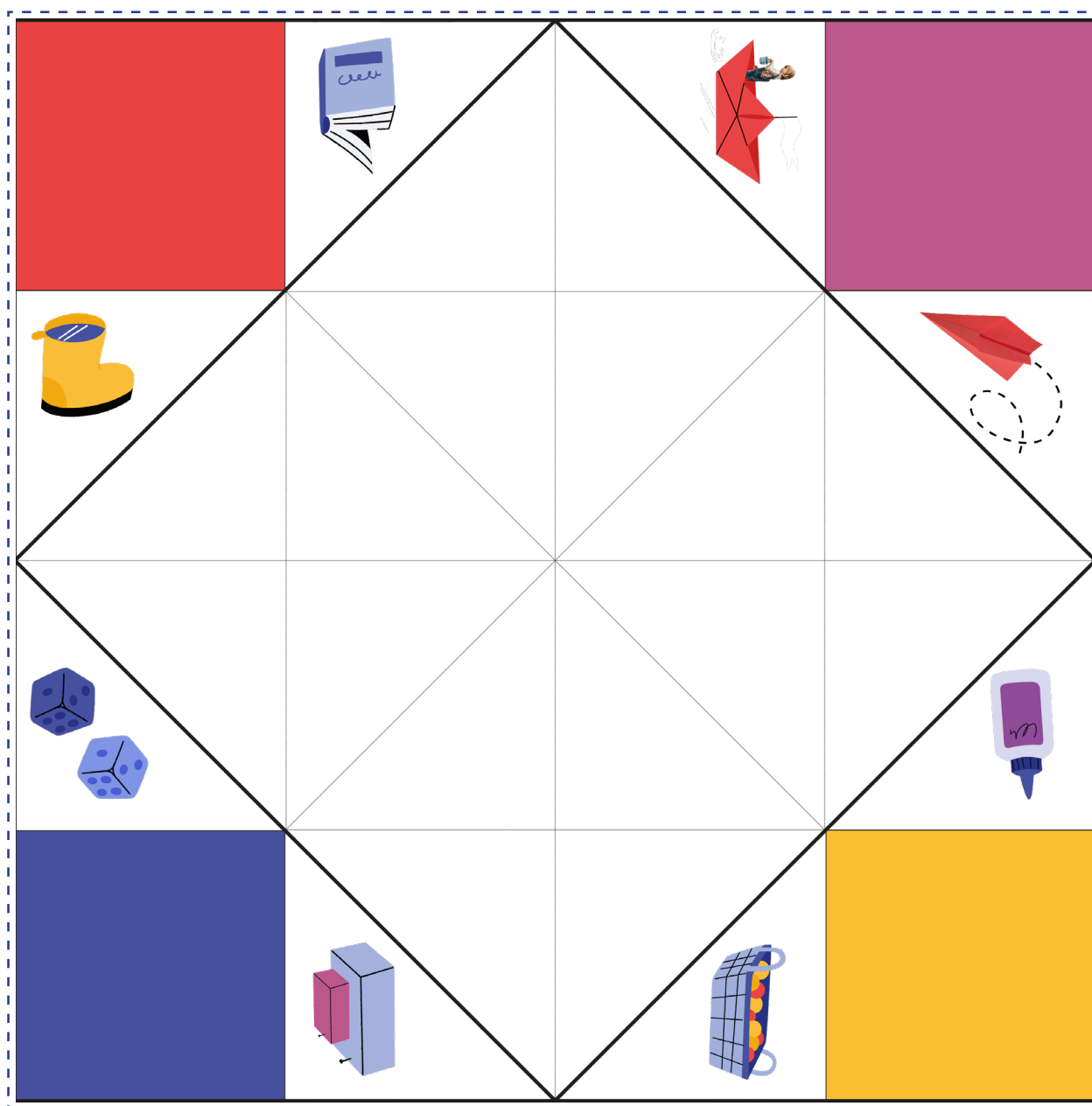


Prøv den udfyldte flipflapper om fællesskab:

Brug denne flipflapper til at undersøge hinandens tanker om fællesskab, og hvordan man får skabt et godt et.







Eller lav selv en sammen med eleverne eller børnene med udgangspunkt i den blanke skabelon. Her vælger I selv kategorier og spørgsmål til jeres formål:

Denne FlipFlap kan du selv designe, så den understøtter

det formål, du har med din undervisning. Du kan fx stille repetitionsspørgsmål, filosofiske spørgsmål eller refleksionsspørgsmål. Du kan også igangsætte en proces, hvor deltagerne selv designer og formulerer spørgsmål til FlipFlappen. Felterne kan fx bestå af tal, symboler eller faglige

begreber, som peger hen til spørgsmålene inderst i FlipFlappen.







PÅ BESØG PÅ TÅSINGESKOLEN

HVAD NU HVIS ... UNGE OGSÅ GODT GIDER LEGE?

Leg og det legende skaber deltagelsesmuligheder og giver mulighed for, at vi kan inddrage børnene og de unge, som de også selv ønsker sig. Når du bliver en mere modig voksen medleger og skaber plads til det legende, skaber du også plads til flere måder at være barn eller ung i insti-

tutionen, i skolen og i verden. Og så er du med til at skabe grobund for gode børneliv.

Men er det ikke kun børn, der gider lege? Nej. Teenagere gider i høj grad også godt at være legende, når de er i skole. Og vi vil gerne vise dig, hvordan det kan se ud. Tag med os ind i 9. klasse på Tåsingeskolen, og oplev, hvordan matematiktimen går op i en højere enhed, når eleverne inddrages, legen skaber deltagelsesmuligheder, og de voksne leger med.

CASE FRA PRAKSIS:

TEENAGERE GIDER OGSÅ GODT LEGE "I TRÆDER NU IND I POR- TALEN TIL PYTHAGOREAS MAXIMUS"

Udskolingseleverne på Tåsingeskolen er vant til at lege i undervisningen. I dag bliver 9. klasserne budt velkommen til matematiktimen med en røgmaskine og en portal til den fjerne galakse Pythagoreas Maximus.

Af Signe Tonsberg

Rasmus Lie Dons er matematiklærer i udskoling på Tåsingeskolen. Og denne mandag formiddag er han også bestyrer af en røgmaskine og en farvestrålende portal til en anden galakse.

"I træder nu ind i portalen til Pythagoreas Maximus!" Sådan står der på skiltet, som møder 9.a og 9.b ved indgangen til skolens store fælles Play-Space. I døråbningen er der spændt et stort stykke grønt stof ud med en guldstribet hulahopring i midten. Den skal alle elever krybe igennem for at komme ind til dagens matematikmodul.

"Velkommen til Pythagoreas," siger Rasmus, hver gang en ny elev kryber ud ad hulahopnings-portalen.

Og sådan går det til, at 40 teenagere i løse jeans og sneakers halvgrinende tumler og kravler ind til dagens matematiktime gennem en hulahopring.

Anslaget er alfa og omega

Oppe i klassen har eleverne lige set en ultrakort film, hvor deres to lærere tonede frem som beboere fra en anden galakse med firkantede ansigter og sci-fi-musik og sagde: "Beboerne på planeten Pythagoreas Maximus har brug for jeres hjælp. For at opretholde gode energiniveauer på planeten har de brug for at bygge huse med så mange rette vinkler som muligt og med skrå tage. Vi har brug for jer og jeres geniale idéer, så hjælp os!"

Rasmus Lie Dons og Trine Staldgaard underviser to af

Tåsingeskolens fire 9. klasser i matematik. De arbejder tæt sammen om undersøgende og legende undervisning. Og der er gode faglige grunde til, at de to lærere har brugt en pause i sidste uge på at lave introfilm til eleverne fra pythagoreanerne og har spurtet rundt i frikvartret for at lave deres galaktiske velkomstsetup:

"I legende undervisning er anslaget enormt vigtigt. Så vi gør meget ud af at skabe en fornemmelse af, at 'BANG, nu er vi i leg', eller 'BANG, nu skal vi forestille os, at vi er et andet sted.' Anslaget er særligt vigtigt, når vi har med 9. klasser at gøre, for det kan godt være ret svært at få dem til at investere i at gå ind i undervisningen. Og det bliver nemmere med et rigtig

godt anslag," forklarer Rasmus Lie Dons, som er en del af skolens kapacitetsteam i skoleudviklingsprojektet Play@Heart.

Red planeten med rette vinkler

Dagens tema er Pythagoras' lov, som handler om beregning af retvinklede trekanter. I en matematiktime i sidste uge blev eleverne introduceret til Pythagoras' læresætning i klassen. I dag skal de selv have trigonometrien mellem hænderne.

"Som elev er det nemt at kigge på $a^2+b^2=c^2$ og tænke 'det her har bare intet med mig at gøre, så det gider jeg ikke bruge tid på'. Men når vi laver et godt anslag til undervisningen, lægger vi også kimen til leg, og lige så snart du er i leg, er det nemmere at blive ved," siger Rasmus Lie Dons.

Eleverne fra de to 9. klasser samler sig i deres tremands-

grupper inde i det mørklagte PlaySpace. Der bliver grinet og småsnakket på kryds og tværs, for klasserne er vant til at have matematik med parallelklassen. I dag er opgaven fra deres to lærere altså: Udtænk, og byg et hus med så mange rette vinkler som muligt. Eleverne skal bygge en model af huset ved hjælp af trægrillspyd, lineal, limpistol – og deres egne beregninger og skitser.

Rasmus Lie Dons sætter jazzet loungemusik på, mens eleverne snupper materialer og fordeler sig i deres grupper ved borde og på gulvet.

Meget mere end regnestykker På en bred trappe midt i lokalet sidder Filippa, Isabel og en tredje pige, som klipper spidser af de spidse trægrillspyd. Filippa sidder bøjet over det hvide skitsepapir og tygger på enden af sin blyant.

"Vi laver det i et målestoksforhold, så én centimeter i modellen er fem meter i virkeligheden," grubler hun. De tre piger i gruppen går i to forskellige klasser, men er vant til at arbejde sammen. Og de er også vant til legende undervisning. "I de mindre klasser skulle vi tit lave en masse regnestykker, som skulle være rigtige. Nu handler det mere om processen og om at tænke selv. Når vi arbejder sådan her, skal vi bruge vores hjerner og selv få idéer, beregne, visualisere og føre det hele ud i livet. Det er ikke nok bare at kunne regne.

Vi skal også arbejde sammen," forklarer Filippa.

Hun og de to andre i gruppen griner lidt af Rasmus' portal og røgmaskine.

"Den portal var sådan lidt som noget i fjerde klasse – men det er fint nok," siger de og smiler skævt.





UNGE LEGER DA HELT VILDT

"Som forskere bliver vi tit mødt af, at vi nok ikke skal bruge ordet 'leg', når vi taler med de ældste elever i folkeskolen. For unge leger jo ikke. De 'er sammen'. Men selvfølgelig leger unge. De leger helt vildt, når de fester og danser og udforsker det sociale. Der er en masse drillende, legende, undersøgende og nysgerrigt over at være ung. De er på sporet af sig selv som legende væsner. Og selvom de ikke selv kalder det leg, kan vi godt understøtte og bringe den energi ind i skolen."

Helle Hovgaard Jørgensen
Legeforsker

"Jeg kan faktisk godt lide, når vi får lov at lave matematik på den her måde. Det er mere spændende selv at bestemme. Og det er hyggeligere, fordi vi må arbejde sammen," siger den tredje pige uden at kigge op fra sit arbejde med at klippe træpindene til.

Leg åbner faget

Begge matematiklærere oplever, at den legende tilgang til matematik åbner undervisningen for flere. Og den måske lidt fjollede start på timen handler om noget helt centralt: At skabe deltagelsesmuligheder, pointerer Trine Staldgaard, som også er matematikvejleder. "Anslaget kan fange alle. Vi

vil gerne give alle eleverne adgang til matematikken. Når du skal slå op på en side i en matematikbog, bliver det ofte meget tydeligt, at enten så kan du finde ud af det, eller også kan du ikke. Men alle elever kan træde ind i en portal, og så er man jo allerede en del af noget," siger Trine Staldgaard.

Rasmus Lie Dons nikker.

"Mange elever får mod til at prøve, for vi leger jo bare, og når man gør det, er man også en del af en gruppe. Hvis vi bare bruger bogen, så kan jeg have elever, som siger: 'Rasmus, jeg forstår det ikke!' Og når jeg så

spørger, hvad det er, de ikke forstår, så siger de: 'Det hele!' Og det kan man ikke sige om en leg," forklarer Rasmus Lie Dons.

Så leg er også undervisningsdifferentiering for fuld skrue.

"Det er meget tit vi bygger, bruger hænderne og konstruerer i matematik. Legende undervisning er fleksibel, fordi vi nemt kan skrue op og ned for udfordringerne. For dem, som har svært ved matematik, gør legen det lidt nemmere. Og for dem, som er dygtige til matematik, bliver legen et benspænd. På den måde får alle en fornemmelse af, at de kan matematik og være med

på deres niveau. Og begge grupper elever udvikler sig ved at tænke ud af boksen," siger Trine Staldgaard.

Leg og lange lyserøde negle

Kunne man ikke frygte, at den legende undervisning får teenagere med lange lyserøde negle og brede skuldre til at gå i baglås? Ikke på Tåsingeskolen.

Men det at lege i udskolingen kræver tilvænning hos eleverne, medgiver de to lærere.

"Da vi overtog eleverne i 7. klasse, skulle vi vænne dem til vores undervisning og til at lege. I starten sagde mange af dem: 'Sig nu bare, hvad det er, I vil have os til at gøre.' Det er jo klart, fordi de har været vant til at følge en opskrift. Og vi giver dem nogle opgaver, hvor vi ikke kender svarene selv," forklarer Rasmus Lie Dons.

Tre tomme ark papir

Alle dagens grupper har fået tre tomme ark papir, der er klippet sammen – et hvidt, et gult og et grønt. Det hvide er til skitser, det gule er til udregninger, og det grønne er til refleksioner.

"Vi vil gerne have, at eleverne reflekterer over de valg, de træffer, og lige får skrevet lidt ned i deres proces. Og det er jo faktisk også noget af det, de skal kunne til eksamen: At argumentere for, hvorfor har de brugt den her metode frem for en anden," siger Trine Staldgaard.

Start med lim eller Geo-Gebra

Nogle grupper er gået direkte i gang med at konstruere deres hus med grillspyd, tang og lim-pistol, andre snakker og tegner skitser i hånden. En gruppe starter matematikprogrammet GeoGebra op på computeren, og andre kaster sig over lommeregnerne. Og der er egentlig ikke noget, som er rigtigt eller forkert.

"Der er altid flere løsningsmødder. Det er sjovt at se, hvordan nogle bare benhårdt går i gang med at konstruere, og andre tegner skitser i GeoGebra. Man kan løse opgaven lige godt på mange måder," siger Rasmus Lie Dons.

Jeg er vant til at bruge mine hænder

Valdemar, Villads og Mads er i gang med at konstruere. De har fået lavet grundplanen til deres hus og er ved at montere hjørnestolper. "Det her er så meget federe end at sidde og lave MULTI g (matematikbogen, red.). Jeg kan godt lide, at vi får lov at arbejde sammen og lave noget med hænderne. Jeg er vant til at bruge mine hænder," forklarer

Mads, mens han drypper lim i en samling af tre pinde.

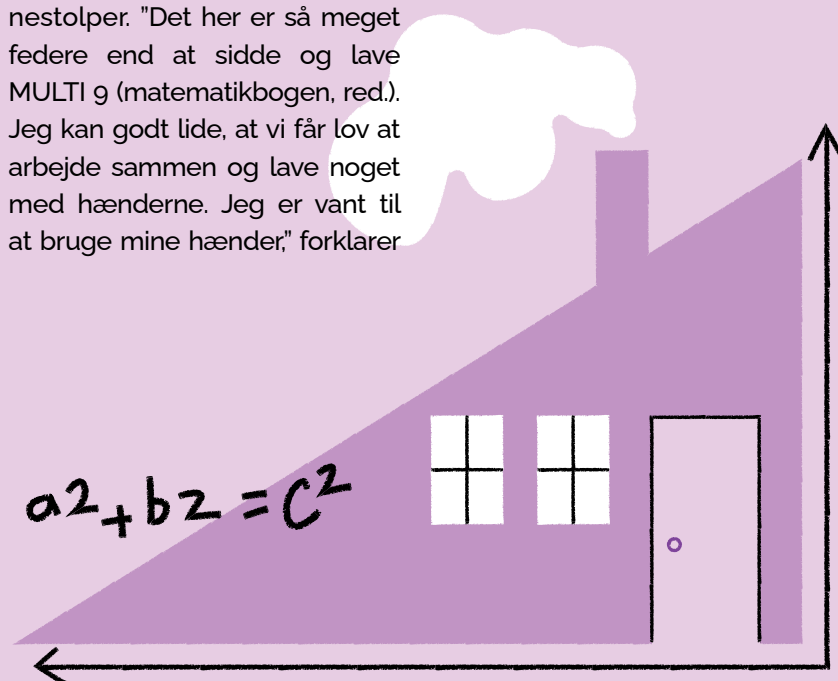
Valdemar kigger op fra modellen og på den sirligt tegnede skitse på det hvide papir med mål på alle husets længder.

"Jeg er nok bedre til matematik, end jeg er til de andre fag. Og jeg kan godt lide, når vi er herovre sammen med parallelklassen. Der er bedre plads, og det er sjovere," konstaterer han.

Tal så lidt som muligt

Trine Staldgaard glider forbi drengegruppen. Hun kigger interesseret ned, men blander sig ikke lige nu.

"Nogle gange skal vi selvfølgelig lige ind og forstyrre eleverne lidt fagligt. Andre gange kan vi stå med 40 elever, som er totalt i flow. Så skal vi bare overhovedet ikke pille ved noget, men nyde, at de er i



gang. Som lærer kan man lynhurtigt få en rolle, hvor man går rundt og spørger: 'Nåh, hvad har I så gang i her?' Men det er vigtigt for legen også bare at få plads uden at blive forstyrret," siger Rasmus Lie Dons.

De to lærere har et dogme om, at de selv skal sige så lidt som muligt, når de laver legende undervisning. "Hvis jeg står og skal sige en hel masse, så har jeg allerede dræbt legen," siger Rasmus Lie Dons.

Trine Staldgaard nikker:

"Vores erfaring er, at vi kan tale i tre minutter, og så er eleverne kørende i halvanden time. Når vi arbejder på den her måde, får vi langt flere faglige snakke med eleverne. Vi kan observere dem og får bedre kendskab til, hvad de kan, og hvad der driller, fordi vi bevæger os rundt mellem grupperne," fortæller Trine Staldgaard.

Aj, vi er nødt til at gøre pindene længere

Rasmus kommer forbi Filippas gruppe igen. Han kigger interesseret på deres skitse og peger: "Hvordan ved I egentlig, om den vinkel dér egentlig er 90 grader, eller om den er 89 grader?" spørger han.

"Vi har jo den her Pythagoras ... altså ... skal vi regne det efter?"

spørger Filippa og hyggehimler bag brillerne.

Rasmus slår ud med armene og siger med glimt i øjet: "Det kunne man jo godt."

Filippa går i gang med at fodre lommeregneren på computeren med længderne på huset fra skitsen.

"A i anden plus b i anden er lig med c i anden ... okay, det er vi enige om," siger hun og taster kvadratrod ind på lommeregneren. Klik, klik og bam: Pinden skal være 22,35 centimeter lang i stedet for 20 centimeter, hvis det skal passe. "Aj Isabel, vi er nødt til at gøre de skrå pinde dér længere," konstaterer Filippa.

Gruppen sukker kollektivt og går i gang med at skære forlængerpinde, så byggeriet kommer til at passe med Pythagoras' 2.500 år gamle sætning.

De lærer mere og husker bedre

En time med limpistoler og Pythagoras går hurtigt. Eleverne samler deres huse. Ikke to af konstruktionerne er ens. Én gruppe har lavet et miniaturrehus, som kan stå i en håndflade, en anden gruppe har lavet et større palæ, som der

skal to til at bære. Nogle har udsmykket væggene med billeder, og så er der gruppen, som har leget med bindingsværkskonstruktioner og tværbjælker for at stabilisere.

De to matematiklærere er glade, da de pakker limpistoler, portal og røgmaskine sammen. Trigonometri, som 9. klasserne har lige nu, er nok et af de sværeste emner i matematik i 9. klasse, fortæller de.

"Så at arbejde på den her måde er en måde at åbne emnet op for eleverne. At bygge et hus er en meget håndgribelig måde at lære at bruge Pythagoras til at finde rette vinkler – og vi kan jo se, at mange af dem også kommer i mål. Det kan godt være, at de ikke har helt styr på formlen, men de får en idé om, at de retvinklede trekanter er alle steder i konstruktioner," siger Trine Staldgaard og tilføjer: "Og så synes vi selv, det er sjovere at undervise på den måde. Vi kan se, at elevernes forståelse øges, og deres resultater er bedre. De lærer mere, og det, de lærer, hænger mere ved, fordi de får nogle praktiske kroge at hænge teorien op på. Og så er det altså svært ikke at lave legende og praktisk orienteret undervisning," siger Trine Staldgaard.

LEG MED HJERTET

Tåsingeskolen har været Play@Heart-skole siden 2019. Play@Heart er et Playful Learning-skoleudviklingsprojekt med fokus på at skabe legende tilgange til teknologiforståelse. Målet er at klæde skolerne på til at styrke børns kreative og eksperimenterende tilgang til verden.

Gennem en pædagogisk udforskningsekspedition undersøger Play@Heart-skolerne samspillet mellem børns leg med digitale teknologier og deres udvikling og læring.

MERE LEG: TRE HURTIGE KOLLEGARÅD FRA TRINE OG RASMUS

1 Vær ikke bange for at være fjollet, modig og udstille dig selv lidt. Som de to lærere siger: Vi kan ikke forvente, at vores elever har vovemod, hvis vi ikke selv har det.

2 Fjern fokus fra resultatet. Matematikken er jo alt det, der foregår, inden vi kan sætte to streger under et resultat.

3 Brug den kunstige intelligens BLINGTRON – playatheart.dk/blingtron – til at generere idéer og få inspiration til legende forløb. BLINGTRON er programmeret til legende tilgange og kreativ undervisning. Den kan være god til at sparke kreativiteten i gang.

BLINGTRON:

LÆRERNES LEGENDE AI

Lærere fra Play@Heart-projektet har udviklet en lille digital hjælper, som de kalder BLINGTRON.

Det er en AI-baseret chatbot, som er klar til at foreslå undervisningsforløb, der er åbne, undersøgende og legende. Værktøjet kan bruges som inspiration og til at udvikle dine egne idéer til legende undervisning.



LÆS MERE



FARVEL TIL OLE RØMER-SKOLEN

Vi håber, at du har fulgt med i fortællingen om 3. klassen på Ole Rømer-Skolen i Høje Taastrup en helt almindelig mandag morgen. Inden vi

forlader dem helt, skal du høre lidt mere om, hvem de egentlig er, de skraldebyggende 3. klasser. Deres lærer Danielle Grandeville kalder dem nemlig for fremtidens diplomater. Ifølge Danielle Grandeville kan legen noget i et multikulturelt rum, som hendes klasse må siges at være.

OLE RØMER-SKOLEN | KL. 8:37

HER ER FREMTIDENS DIPLOMATER

På Ole Rømer-Skolen er mere end 98 procent af eleverne tosprogede. Knap en fjerdedel af skolens elever går i modtageklasse og har været mindre end to år i Danmark, fortæller Danielle Grandeville.

"Nogle børn er godt kørende på deres modersmål og er fagligt med. Andre er svage på deres modersmål og generelt sprogfattige. Og hvis vi ikke formår at få løftet dem, bliver det en udfordring for dem resten af livet," siger hun.

Selv kalder hun sine elever for fremtidens diplomater: "Jeg kalder dem for 'fremtidens diplomater', fordi de faktisk er i stand til at skabe et meningsfuldt børnefællesskab på tværs af kulturer fra hele verden, forskellige sprog, sprogkompetencer og sociale

lag. Hvis vi andre kunne det, ville verden se anderledes ud," konstaterer hun.

Hun oplever, at den legende tilgang i undervisningen kan noget helt særligt med elevgruppen.

"Leg er lidt magisk. Når børnene har en rolle i en leg, så får de også sprog og begreber, som knytter sig direkte til for eksempel læseindlæring. Det ved vi blandt andet fra norsk forskning. På den måde går der en lige linje fra leg til faglige mål."

Hun oplever, at den legende tilgang er med til at udligne forskelle, fordi børnene kan deltage med det, de hver især kommer med.

"Vores skole er et multikulturelt rum, hvor børnene kommer fra

mange forskellige sociale baggrunde. Der er stor forskel på overskuddet og forældrekompetencen i familierne og på børnenes ressourcer, så det kan være en kompleks opgave at skabe et læringsrum, som er meningsfuldt for alle børn. Men der kan legen noget helt særligt."



VI LEGER VIDERE – VIL DU LEGE MED?

Det, du har læst om legende tilgange på de foregående sider, knytter sig til flere års forskning, udvikling og prøvehandlinger i Playful Learning

Det er nemlig vigtigt, at den praksis, vi gerne vil inspirere til i dagtilbud og skoler, er vidensbaseret og praksiskvalificeret.

Programmets forskere, undervisere, studerende og praktikere fortsætter ad flere veje de kommende år. Sammen undersøger vi, hvordan legende tilgange folder sig ud og kan bruges i det pædagogiske arbejde med blandt andet at skabe deltagelsesmuligheder for alle børn. Og det bliver til pædagogiske aktiviteter, legende værktøjer og didaktiske designs, som I kan bruge i dagtilbud og på skoler.

Er du nysgerrig på mere, så kig forbi playful-learning.dk, hvor vi har lavet en faglig legeplads, du kan bruge i dit arbejde med børn og unge. Ved et klik på fanen "Kom i gang" finder du konkrete værktøjer og idéer, som du kan tilpasse til dit fag og fokus. Under "Gå i dybden" og "Viden om leg og læring" kan du dykke ned i forskningsartikler og reportager om legende tilgange i dagtilbud, skole og uddannelse. Vil du vide mere om projekterne og personerne bag, og vil du lege med, skal du forbi "Om Playful Learning".

Vi ses.



LEGEN ER BYGGESTEN FOR VIDENSKAB

"Det legende og legen er forudsætningen for videnskab. Sådan sagde børneforskeren Erik Sigsgaard. Og sådan er det. Hvis vi ikke kan forestille os andet end det, der allerede findes, så kan vi heller ikke opdage noget nyt. Det, at man kan skabe andre verdener, er en forudsætning for at kunne tænke nyt. Og dét er en forudsætning for videnskab, innovation og evnen til at få nye idéer. Derfor er vi nødt til at have leg ind i skolen og holde legen varm hele vejen ind i gymnasiet. Vi er nødt til at sørge for, at vores børn og unge ikke parkerer sig selv på fortovet ude foran skolen, men har hele sig selv med ind i skolen og oplever, at de kan bidrage med dem, de er, og det, de interesserer sig for."

Helle Hovgaard Jørgensen
Legeforsker

REFERENCER I DENNE UDGIVELSE

EVA. (2023). Børneperspektiver på deltagelsesmuligheder i leg. Holbæk: Danmarks Evalueringsinstitut, EVA.

Skovbjerg, H., Borup Jensen, J., Togsverd, L., Pedersen, O., Hovgaard Jørgensen, H., Schrøder, V., . . . Have Nielsen, M. (2024). Playful Learning Formidlingsrapport - En rapport om forskning i legende tilgange til undervisning på pædagog- og læreruddannelsen. København: Playful Learning Forskning.

Skovbjerg, H., Hedegaard Hansen, J., Sand, A.-L., Jensen, J.-O., Lieberoth, A., Lehrmann, A., & Jørgensen, H. (2022). Må jeg være med? En forskningsrapport om leg, inklusion og fællesskab i skolen. Kolding: Designskolen Kolding.

Tænk tanken Mandag Morgen. (2024). Motiverende undervisning – ifølge børnene. København, Billund: LEGO Fonden og Tænk tanken Mandag Morgen.



