



BYGGEREN, DER BYGGER



DANSEREN, DER DANSER



PERFORMEREN, DER PERFORMER



DRILLEREN, DER DRILLER

Vi anbefaler, at du printer på kraftigt papir, hvis du har mulighed for det.
Skriv til legeprofessor Helle Marie Skovbjerg - email: hms@dskd.dk - for at bestille kortene (med bagsider samt guide til at bruge kortene kortene i en seance ala tarotlæsning).



SAMLEREN, DER SAMLER



GYNGEREN, DER GYNGER



EFTERLIGNEREN, DER EFTERLIGNER



RÅBEREN, DER RÅBER

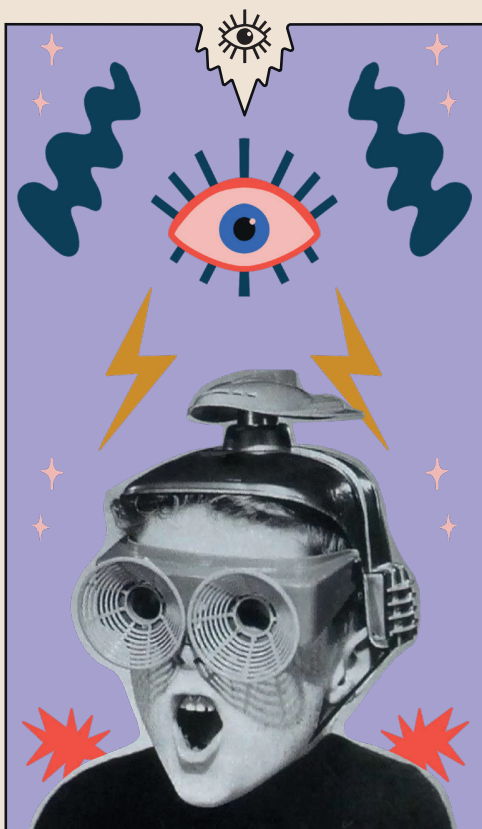
Vi anbefaler, at du printer på kraftigt papir, hvis du har mulighed for det.
Skriv til legeprofessor Helle Marie Skovbjerg - email: hms@dskd.dk - for at bestille kortene (med bagsider
samt guide til at bruge kortene i en seance ala tarotlæsning).



FIFLEREN, DER FIFLER



LØBEREN, DER LØBER



OVERVÆREREN, DER OVERVÆRER



ØDELÆGGEREN, DER ØDELÆGGER

Vi anbefaler, at du printer på kraftigt papir, hvis du har mulighed for det.
 Skriv til legeprofessor Helle Marie Skovbjerg - email: hms@dskd.dk - for at bestille kortene (med bagsider
 samt guide til at bruge kortene i en seance ala tarotlæsning).



BALANCEMAGEREN, DER BALANCERER



HOPPEREN, DER HOPPER



FORESTILLEREN, DER FORESTILLER SIG



SMADREREN, DER SMADRER

Vi anbefaler, at du printer på kraftigt papir, hvis du har mulighed for det.
Skriv til legeprofessor Helle Marie Skovbjerg - email: hms@dskd.dk - for at bestille kortene (med bagsider samt guide til at bruge kortene i en seance ala tarotlæsning).

THE PLAY TAROT

Version 03 - Dansk



Dette er et sæt tarotkort.

Tarotkortene kan bruges til at undersøge, hvad det er for nogle legeskaliteter, at deltagerne har oplevet i de aktiviteter, som de har været en del af. Tarotkortene kan også bruges i planlægningen af aktiviteter med legeskaliteter.

The Play Tarot bruger og leger med tarot som metafor for at undersøge aktiviteter med legeskaliteter. I tarot er det at gisne, fortolke og stille sig åbent og undersøgende til livserfaringer centralt. I tarot bruges visualiseringer til at fremkalde associationer, der kan hjælpe gisningerne og fortolkningerne på vej.

God vind med afprøvningen og må jeres legeskraft være med jer!



ISBN: 978-87-973798-6-8

DE 4 LEGEHUSE

☛ Huset for den hengivne stemning

Relateret til legestemningen hengiven og handlingen **glid**, hvor gentagelsen er i centrum, og er stærk. Her er der lidt forandring fra handling til handling.
Bygger, samler, fifler, balancerer

☹ Huset for den højspændte stemning

Relateret til legestemningen højspændt og handlingen **skift**, hvor forandringen sker i en gentagelig rytme, kroppen er centrum for forandringen, og man er hele tiden åben for, at nye oplevelser kan vise sig.
Hopper, danser, gynger, løber



☀ Huset for den opspændte stemning

Relateret til legestemningen opspændt og handlingen **fremvise**, hvor det handler om at vise sig selv frem som objekt for evaluering, og hvor forandring sker kontinuerligt, uden at den følger en bestemt rytme.
Performer, overvåger, efterligner, forestiller sig

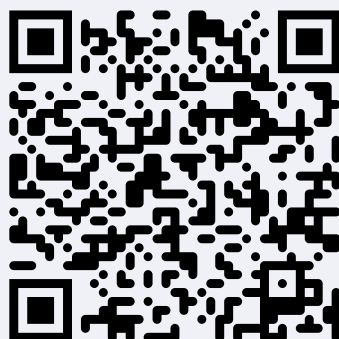
♦ Huset for den euforiske stemning

Relateret til legestemningen euforisk og handlingen **overskride**, hvor deltagerne fokuserer på at være ude af takt. Deltagerne forventer forandring, og de vil overskride forventningerne, igen og igen.
Ødelægger, smadrer, driller, råber

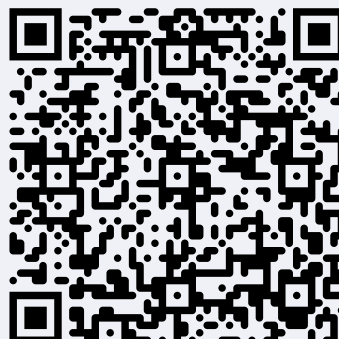
SKOVBJERG, H.M. (2021)

Skriv til legeprofessor Helle Marie Skovbjerg - email: hms@dskd.dk - for at bestille kortene (med bagsider samt guide til at bruge kortene i en seance ala tarotlæsning).

QR-koder



Læs om tarotkortene på
Playful Learnings hjemmeside



Læs mere om legeskaliteter
som begreb og øvrig
forskning fra Playful Learning

Giv dine aktiviteter legekvaliteter

Guide til udprint / Sådan kan du bruge kortene

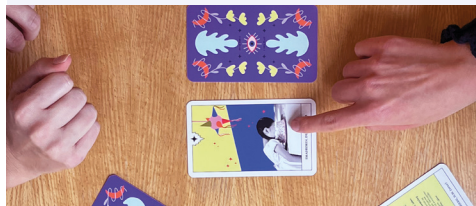


1: Rollefordeling og intro

Fordel de tre roller: en interviewer, en deltager og et evt. refleksionsteam, der observerer.

Intervieweren genopfrisker de centrale aspekter ved legekvaliteter: de er knyttet til en konkret, legende situation, til bestemte handlinger og til deltagernes oplevelse af legekvalitet i disse handlinger.

Interviewet følger tre stadier – fortid, nutid og fremtid – for at undersøge en bestemt legende undervisningssituation eller legesituation: først, som den blev oplevet, derefter refleksioner over situationen, og til sidst, hvordan den kan udvikles.



4: Runde 2 om nutid

Anden runde handler om refleksion over situationen og følger samme struktur som første runde. Tre kort lægges med bagsiden opad og vendes ét ad gangen, med udgangspunkt i tre spørgsmål:

- Hvad ser du på kortet, og har du en oplevelse af, at det giver mening i situationen?
- Hvordan kan du forbinde det med situationen, som vi lige har talt om?
- Hvordan ville den kunne være til stede i situationen?

Til sidst vælger deltageren et eller to kort, som lægges til side.

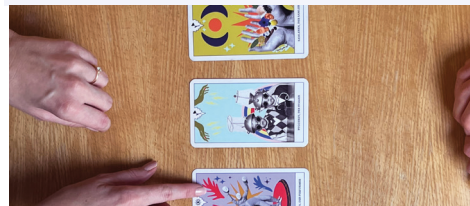


2: Vælg en legende situation

Interviewet starter med, at deltageren vælger en enkelt, legende situation med fagligt indhold og beskriver den detaljeret. Fokus er på én specifik oplevelse, ikke et langt forløb.

Intervieweren stiller opklarende spørgsmål som: Hvor var du? Hvem var du sammen med? Hvad gjorde du?

Forestil dig, at du skal fortælle nogen om en episode, hvor de ikke selv har været. Du skal fortælle dem så mange detaljer om det som muligt. Målet er at få situationen til at stå så tydeligt som muligt for begge parter.



5: Runde 3 om fremtid

Tredje runde fokuserer på, hvordan deltageren kan udvikle sin praksis med legekvaliteter. Tre kort lægges nu med forsiden opad, og spørgsmål stilles ét ad gangen:

- Hvad ser du på kortet, og har du en oplevelse af, at det giver mening i situationen?
- Hvordan kan du forbinde det med situationen, som vi lige har talt om?
- Hvordan ville den kunne være til stede i situationen?
- Er der nogle af de her legekvaliteter, som du aldrig har tænkt på at arbejde med?
- Er der nogle af dem, du altid arbejder med?
- Hvilket kort ville du vælge som benskænd, du gerne vil arbejde videre med, og hvorfor?
- Hvilket kort vil du altid (helst) have med dig? (deltageren udpeger et eller to kort)

Intervieweren kan stille opklarende spørgsmål og kommentere undervejs.



3: Runde 1 om fortid

I første runde, som handler om fortiden, lægger deltageren tre kort op på stribe og vender dem ét ad gangen. Til hvert kort stiller intervieweren spørgsmålene:

- Var den her legekvalitet til stede i situationen?
- Hvordan var den til stede?
- Hvad får kortet dig til at tænke på, hvis du forbinder det til situationen?

Til sidst vælger deltageren et eller to kort, der passer særligt godt til situationen, og lægger dem til side.



6: Refleksionsrunde

Den sidste og fjerde runde involverer det reflekterende team. Deres refleksioner inddrages ved at stille spørgsmål som:

- Kort fortalt, hvad er det så, I har oplevet i interviewet her?
- Hvad er det, der træder tydeligt frem for jer?
- Hvad tager I med jer videre?

Deltageren og intervieweren kan også med fordel drøfte idéer til en konkret prøvehandling, som deltageren vil kunne udføre i sin hverdag for at opnå de to udvalgte legekvaliteter.