

# Undervisningsmateriale til Verdens Lege. En sanseudstilling for børn og voksne

## Introduktion

Undervisningsmaterialet er udviklet til særudstillingen 'Verdens Lege', der kan opleves på Vendsyssel Kunstmuseum fra den 14. oktober 2023 til den 25. februar 2024.

Igennem kunst- og reportagefotografier, film, samtidskunst og en række interaktive 'legestationer' sætter udstillingen fokus på fænomenet 'leg' som en almenmenneskelig egenskab – noget, vi alle har til fælles, uanset hvor og under hvilke vilkår vi vokser op.

Afsættet for udstillingen er bogen 'Verdens Lege', hvor kunsthistoriker og museumsinspektør på Kastrupgårdsamlingen, Louise Banke, gennem 'mund-til-mund-metoden' har indsamlet mere end 40 lege og fotos af børn fordybet i leg, fra vidt forskellige steder i verden.

## Formål

Undervisningsmaterialet har fokus på at give eleverne en forståelse af, hvordan børn i forskellige kulturer lever og leger. Igennem billedsamtaler vil eleverne få styrket deres analytiske evner. Eleverne får desuden trænet deres evner til at deltage aktivt i og samarbejde om lege, der vil variere fra kropslige bevægelseslege til mere stillesiddende tegnelege. Undervisningsmaterialet er således velegnet til fagene: billedkunst, dansk såvel som idræt, ligesom det, med dets fokus på samarbejde og aktiv deltagelse, også sigter mod at styrke elevernes alsidige udvikling.

## Læringsmål

- Billedkunst - Billedanalyse: Eleverne får viden om billeders opbygning og -indhold samt kendskab til enkle fagord og begreber indenfor billedanalyse.
- Dansk - Fortolkning: Eleverne trænes i at forholde sig til det velkendte tema 'leg' i deres eget og andres liv gennem analyse af og samtale om forskellige kunstneriske udtryk.
- Idræt – Alsidig idrætsudøvelse / Idrætskultur og relationer: Eleverne trænes i at deltage aktivt i og samarbejde om leg.
- Elevernes alsidige udvikling: Elevernes evner til at samarbejde med hinanden trænes igennem forskellige lege.

## Forslag til arbejdsproces

Undervisningsforløbet er tilrettelagt således, at vi anbefaler, at man før museumsbesøget laver et kort indledende arbejde, hvor man forbereder eleverne på besøget ved at tale om 'dét at lege', samt om hvordan børn lever andre steder i verden. I det følgende er desuden beskrevet en række forslag til opgaver og lege, man kan arbejde med på skolen. Man kan vælge at udføre opgaverne enten før eller efter museumsbesøget.

## Før museumsbesøget

Afhængig af faget udføres et indledende arbejde, hvor eleverne får erfaring med at sætte ord på 'leg' samt får en fornemmelse for, at børn andre steder i verden lever – og dermed leger – på forskellige måder.

### Diskutér spørgsmål som:

- Hvilke lege kender I? Spørg evt. jeres forældre og bedsteforældre, hvad de legede, da de var børn?
- Hvad kan I bedst lide at lege? Hvorfor?
- Hvordan tror I, det er at være barn i fx Etiopien? Colombia? USA?

### Hvad er leg?

Leg er et begreb med mange definitioner, og historisk set har der været adskillige bud på, hvorfor børn leger, og hvad legen gør godt for. Lektor ved DPU – Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse Lars Geer Hammershøj og docent i leg ved UCL – University College Lillebælt Helle Hovgaard Jørgensen udpeger fire træk ved leg, der på tværs af legeforskningen går igen. For det første er leg kendetegnet ved at være en *fri aktivitet*, den er åben og drives frem af deltagernes spontane improvisation. For det andet indebærer legen en *adskillelse fra virkeligheden* i den forstand, at man i legen skaber et fantasiunivers eller finder på regler, der skal styre legen. For det tredje er legen en *lystfuld og sjov aktivitet*, adskilt fra virkelighedens rutiner. For det fjerde er legen er et *formål i sig selv* – formålet med at lege er at lege, og legen fører ikke til et bestemt resultat. Dermed ikke sagt, at børn ikke lærer og udvikler sig gennem leg, men det er ikke det, der styrer legen.

Lars Geer Hammershøj og Helle Hovgaard Jørgensen: "Dannelse og leg", i: Lars Geer Hammershøj (red.): *Legkunst. Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*. Samfundslitteratur 2022, s. 29-49.

## Under museumsbesøget

Når I ankommer til Vendsyssel Kunstmuseum, vil I blive modtaget af en af museets kunstformidlere, der vil vise jer til garderoben, hvor I bedes placere tasker og overtøj, da dette ikke må medtages i udstillingen. Her er også toiletfaciliteter. Når tasker og overtøj er placeret i garderoben, kan forløbet gå i gang.

Forløbet har en varighed på ca. 45-60 minutter og starter med, at eleverne præsenteres for et udvalg af udstillingens fotografier af legende børn. Herudfra samtales om, hvordan børn lever og leger forskellige steder i verden. Undervejs kommer vi omkring enkle billedanalytiske begreber som farver, rum (forgrund, mellemgrund og baggrund) og synsvinkel (normal-, frø- og fugleperspektiv).

Derefter leges to-tre lege fra forskellige lande rundt om i verden. Alle lege er lege, hvor hele klassen leger sammen. Det er derfor IKKE nødvendigt at inddele klassen i grupper. Forløbet afsluttes med en afrunding, hvor kunstformidleren samler op på dagen: Hvad har eleverne lært om, hvordan børn leger og lever andre steder i verden? Hvilke forskelle og ligheder er der til den måde, de selv leger og lever?

## Efter museumsbesøget

Efter museumsbesøget kan I afrunde forløbet ved at lege videre på skolen. Man kan fx lege de lege og opgaver, der er beskrevet herunder. I finder endnu flere lege i bogen 'Verdens Lege'. Bemærk både lege og opgaver kan også laves før museumsbesøget.

### Skab dit eget legetøj ...

Ikke alle børn har råd til at købe legetøj. Så er det godt, man kan bruge ting fra omgivelserne til at lege med.

Drengen på billedet bor i Burundi – et lille land i Østafrika.

Det er et af verdens fattigste lande. Her må børnene selv bygge deres legetøj af ting, de finder.

Kan du se, hvad det er, drengen har lavet?

Nu er din tur! Gør som drengen, gå ud i skolegården, find forskellige materialer – pinde, småsten eller lignende, og byg dit eget legetøj. Lav fx et par briller som drengen på billedet, en drage, et sværd eller noget helt fjerde.



### Vælg og skriv ...

På museet vælger hver elev et fotografi, de særligt godt kan lide. På skolen skrives en kort historie om, hvad de forestiller sig, der foregår på billedet: Hvad leger børnene? Hvad mon der sker lige om lidt?

Opgaven kan også laves som en tegneøvelse, hvor eleverne skal lave en tegneserie.



### Gå rundt som ...

Når vi leger, bruger vi tit vores krop. Fx når vi leger fangeleg, spiller fodbold eller kælker ligesom de tyrkiske børn på billedet her. Vi bruger også kroppen, når vi leger, at vi er en anden end dem, vi er.

Gå rundt mellem hinanden i roligt tempo. Prøv på skift at bestemme en karakter, I skal gå rundt som. Gå fx rundt om en gammel dame, en superhelt, en stor bjørn, en listetyv, en cirkusklovner ...

### Hestespil (Indien)

'Hestespil', på indisk 'Ghura Khel', er beskrevet i bogen 'Verdens Lege' på side 77.

Legen er særlig velegnet til faget idræt, fordi det er en bevægelsesleg, som træner elevernes evner til at samarbejde om leg og bevægelse.

**Hvad skal man bruge?** Et område med meget gulvplads.

#### Hvordan leger man legen?

1. Alle deltagerne starter med at stå hånd i hånd og danne en cirkel.
2. Herefter løber man afsted, så hurtigt man kan, mens man holder hinanden i hænderne.
3. Dem, der ryger ud af cirklen, bliver fangere.
4. Hvis man bliver taget af en fanger, mens man er en del af cirklen, bliver man også fanger.
5. Den sidste, der er tilbage, som hverken er røget ud af cirklen eller er blevet fanget, har vundet.

## Statue (Grækenland)

'Statue', på græsk 'Agalma', er beskrevet i bogen 'Verdens Lege' på side 74.

Legen er særlig velegnet til faget billedkunst, da den, igennem kropslig udfoldelse, giver eleverne øget kendskab til skulpturers formgivning og komposition.

**Hvad skal man bruge?** Et område med meget gulvplads.

### Hvordan leger man legen?

1. Først skal man vælge en, der skal være den.
2. Den, der er den, skal stå i midten af legeområdet, og alle andre skal stå fordelt rundt omkring.
3. Den, der er den, skal så tælle til et tal mellem et og ti og pludselig råbe: "statue".
4. Når der bliver råbt, skal deltagerne stille sig ligesom berømte statuer – fx 'Tænkeren', 'Frihedsgudinden', 'En spydkaster' etc.
5. Man må gerne bruge genstande for bedre at ligne statuen. Dem skal man finde frem forinden.
6. Herefter går den, der er den, rundt og kigger på alle statuerne.  
Alle dem, der bevæger sig, ryger ud.
7. Den, der er den, skal sige sjove ting, der får resten til at grine og bevæge sig.
8. Den sidste, der er tilbage – som ikke har bevæget sig – har vundet. Og skal nu være den.

**Tip!** Før I leger legen, kan I med fordel gå en tur i jeres lokalområde for at se på og tale om de skulpturer, som findes i byens rum eller på skolen. Tilskynd børnene til at bruge dét, de netop har set, når I efterfølgende leger legen.

**Justering af sværhedsgrad:** For de mindste børn kan det være svært at mime en skulptur. Justér derfor sværhedsgraden, så I i stedet arbejder med geometriske figurer. Børnene får i al hemmelighed tildelt en geometrisk figur (cirkel, trekant, kvadrat, rektangel), som de skal prøve at danne med deres krop. Når den, der er den, råber: "statue", skal børnene lave deres geometriske figurer. På den måde får eleverne også øget kendskab til geometriske figurer som led i en begyndende matematisk bevidsthed.

## Alfabet-leg (Holland)

'Alfabet-leg', på hollandsk 'Alfabetisch', er beskrevet i bogen 'Verdens Lege' på side 76.

Legen er særlig velegnet til faget dansk, da eleverne får erfaring med at skrive bogstaver i håndskrift samt mulighed for at udvide deres ordforråd.

**Hvad skal man bruge?** Et stykke papir og en blyant til hver deltager.

### Hvordan leger man legen?

1. Alle deltagere skal tegne 5 spalter på deres papir.
2. Øverst i hver spalte skrives kategorierne – Navne, Dyr, Lande, Mad, Ting.
3. Legen går ud på, at en deltager på skift siger et bogstav, fx 'p'.
4. Nu skal alle deltagere skrive et navn, et dyr, et land, noget mad og en ting, der begynder med p, så hurtigt de kan. Den, der bliver færdig først, skal råbe "stop".
5. For hvert rigtigt ord deltagerne har skrevet, får de 5 point. Den, der blev først færdig, får 5 point ekstra for at være hurtigst.
6. Når man har taget 5-10 runder, kan man tælle pointene sammen og kåre en vinder.

**Tip!** Man kan selv finde på flere kategorier. Inddrag fx et emne, I arbejder med i forvejen. Det er en skriveleg, så man skal kunne skrive, men stavfejl er OK. Brug evt. legen til at arbejde med korrekt stavning ved bagefter at gennemgå nogle af elevernes svar, og hvordan de staves.