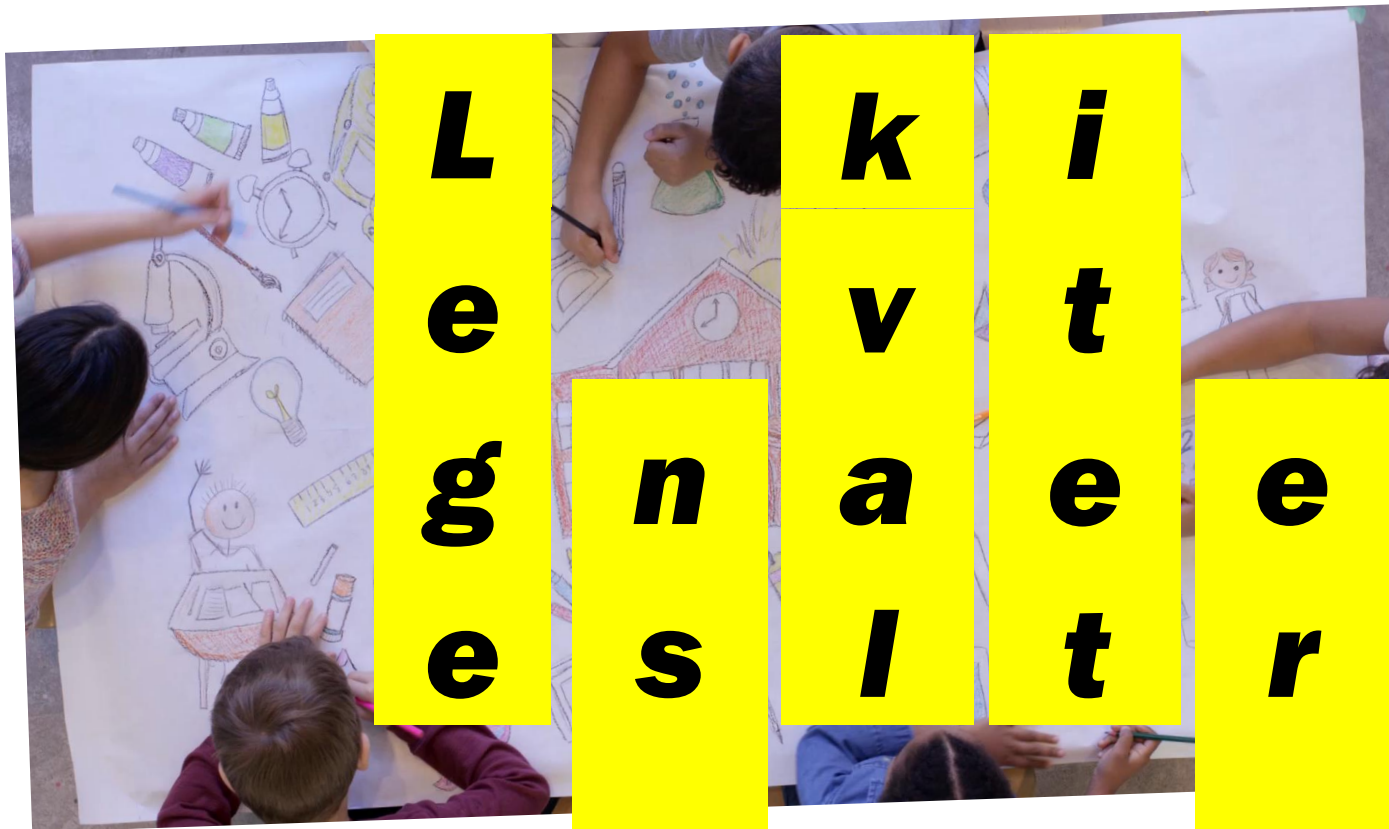




**L
e
g
e**

**n
s**

**k
v
a
l**

**i
t
e
t**

**e
r**

**o
g**

**l
e
g
e**

**d
e
s
i**

**g
n
s**

Lektor Thea Clausen

5. November 2024

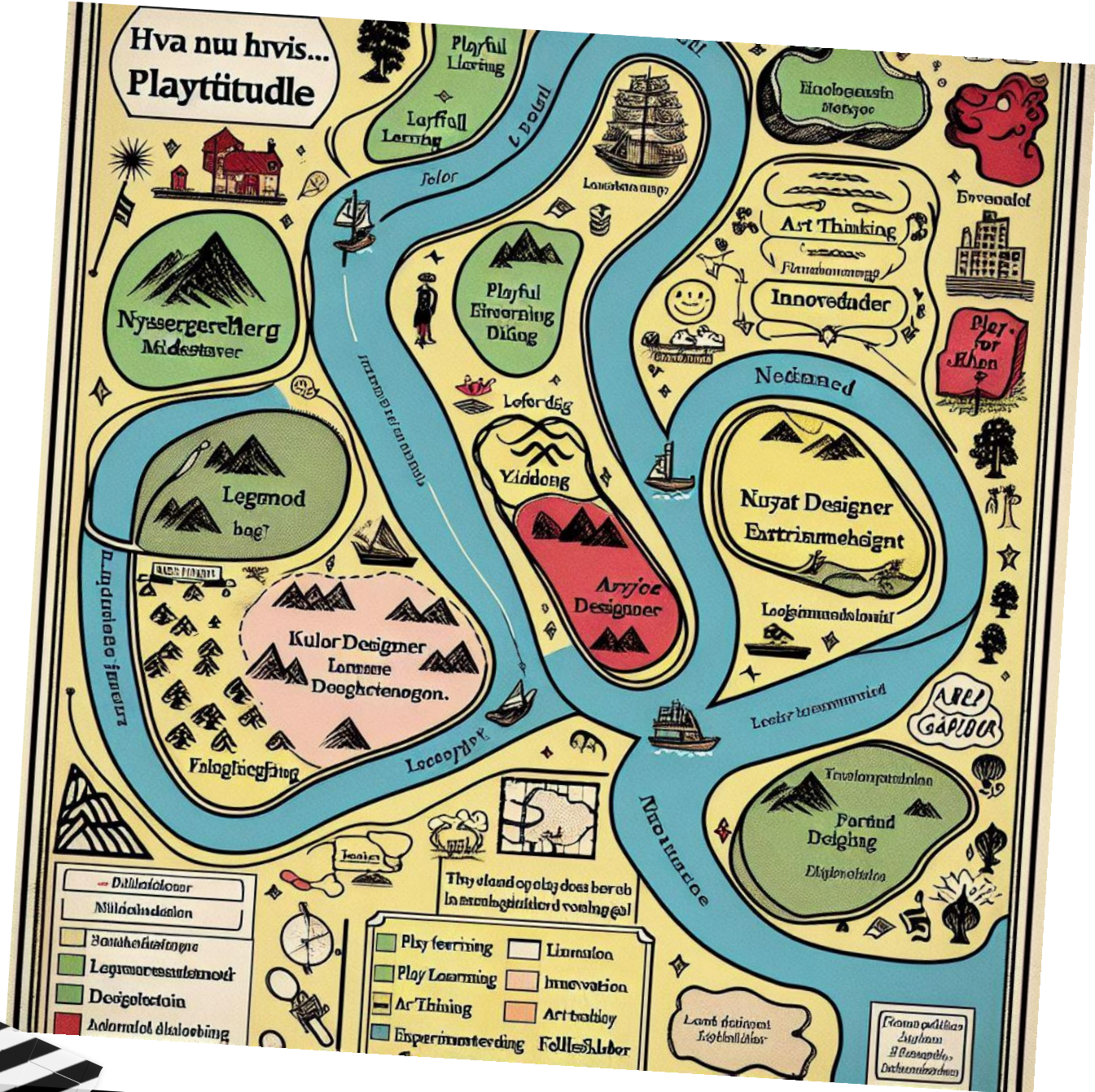


Hvem er jeg?

- Lektor, Cand. Mag. i kunsthistorie, Master i kreative og innovative læringsdesign, Coach
- Underviser i: innovation, Entreprenørskab, kreativitet, leg, makerkultur ...
- National ambassadør: Playful learning og Leg for Dig
- Forskning og udvikling i social innovation: Det gode liv: væredygtighed, Art Thinking og fremtids semiotikker
- Begreber der er vigtige for mig →



Thea Clausen, tjrc@via.dk



Plan for denne korte-korte workshop

I: At give et blik på, at leg ikke kun er forbeholdt dagtilbud eller skole/fritid, men en værdifuld metode til dybere engagement og læring for alle aldre.

DO: At I går herfra med en *Hmmm hvad nu hvis*. Whytitude. Playtitude

A Lidt om leg og udvikle legedesigns med hands-on

R JA eller JA, går med og afprøver – JA OG

T 10.20-11.05



En lille øvelse

- Papir
- Luk øjnene
- ...



Legens kvaliteter

- Leg er ikke blot underholdning, men en livsnødvendig aktivitet, der fremmer læring, kreativitet , trivsel og social forståelse.





(Nogle)Centrale kvaliteter ved leg

- Frivillighed og lystbetonet
- Fleksibilitet og frihed
- Fantasi og kreativitet
- Social interaktion og fællesskab
- Læring og udforskning
- Egenværdi og glæde
- Fordybelse og flow
- Selvregulering og problemløsning



Legestemninger – et sprog for legen

Legemedier

+

legepraksis

=

legestemning



Legestemninger

- I forhold til Skoletjenesten, kan legestemninger bruges til at skabe dynamiske og engagerede læringsmiljøer, hvor leg bruges som en katalysator for både faglig og social udvikling.
- Så tænk ”HVILKE STEMNINGER ØNSKER VI AT VÆRE MED TIL AT SKABE?”
- OBS på: stemninger, materialiteter og legepersonligheder



Legepersonligheder

- Inden vi skal kigge på legedesigns, så kan det være sjovt at kigge på egen legepersonligheder.





Fx at løbe

Nogle gange er løb en leg,
andre gange er det ikke.



Hvornår er leg så leg?

Ifølge Stuart Brown, afhænger det af den følelse, man får af at løbe. Leg er altså en *sindstilstand* fremfor en *aktivitet*.

Derfor kan man lege på rigtig mange utraditionelle måder som voksen.

Fx:

- at se et program/film kan skabe en følelse af at være et andet sted end virkelighed.
- Arbejdet kan også være som en leg fx når man skal forberede og planlægger dagen:
+ hvordan skal aktiviteterne designes? Hvilken teori vil jeg anvende? Osv.



JOKER



Drillepinden

COLLECTOR



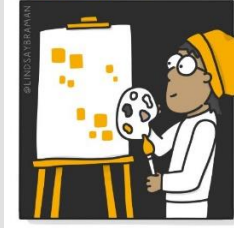
Samleren

KINESTHETIC



Kinæstetikeren

CREATOR



Kunstneren/skaberen

EXPLORER



Udforskeren
/opdagelsesrejsende

DIRECTOR



Instruktøren

COMPETITOR



Konkurrencemennesket

STORYTELLER



Historiefortælleren



1

Drillepinden

10



1

Kinæstetiker

10



1

Udforskeren/opdagelsesrejse

10



1

Konkurrencemennesket

10



1

Samleren

10



1

Kunstneren/skaberen

10



1

Instruktøren

10



1

Historiefortæller

Hvad er din primære legepersonlighed?



Og hva' så?

- Legepersonlighederne giver et værktøj til at forstå og værdsætte børn/unges unikke måder at engagere sig i læring på gennem leg.
- Giver mulighed for at skabe et læringsmiljø, der er mere inkluderende, motiverende og engagerende for alle, uanset deres foretrukne læringsstil eller personlighed.



Legedesigns

- Den bevidste proces, hvor man planlægger, strukturerer og udvikler rammer eller systemer for leg.
- Det handler om at skabe rum, regler, materialer og dynamikker, der muliggør leg og engagerer deltagerne på en sjov og meningsfuld måde.
- Legedesign kan bruges både til pædagogisk leg, læringslege eller mere fri, kreativ leg og bruges ofte til at udvikle legeområder, spil eller aktiviteter, hvor formålet er at fremme læring, social interaktion eller kreativ udfoldelse.



Legedesigns

Legedesigns
FOR børn/unge
som deres
repræsentant

Legedesigns
MED børn/unge

Legedesigns
AF børn



SÅ, hvordan ser leg ud hos jer?

Brug 2
minutter på
at tænke
over hvordan
leg ser ud
hos jer:

- Hvad optager dem der leger?
- Hvor leger de henne?
- Hvem leger de med?
- Hvilke legestemninger er oftest i spil?
- Hvor synes jeg selv det er vigtigt at lege og hvorfor?



LegEskaBEloN

Legens navn

Hvorfor denne leg?

- Hvad er mål/formål

Hvor skal legen
foregå?

Hvilken materialer
er nødvendige?

Hvem/hvor mange kan
deltage i legen?

Hvornår skal den
leges?

Hvor lang tid tager
legen?

Hvordan leges den?

- Evt. illustrationer. Fx
er der et areal der skal
tegnes op, en opstilling
etc.

Hvad er "den
voksnes" rolle i
legen?

Hvad er de andre
deltageres rolle i
legen?

Hvilke ekstra roller
er der mulighed for?

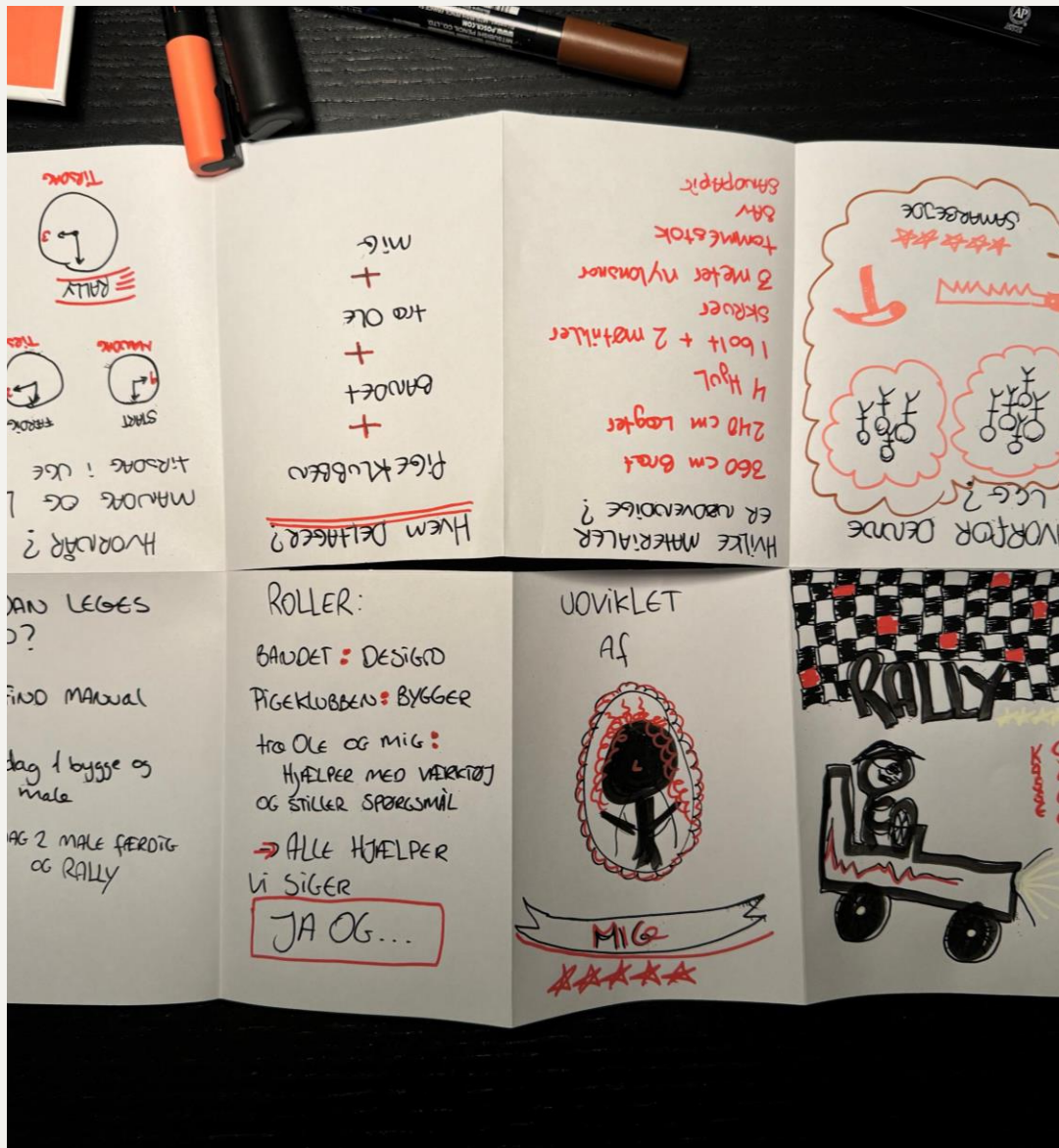
Variationsmuligheder

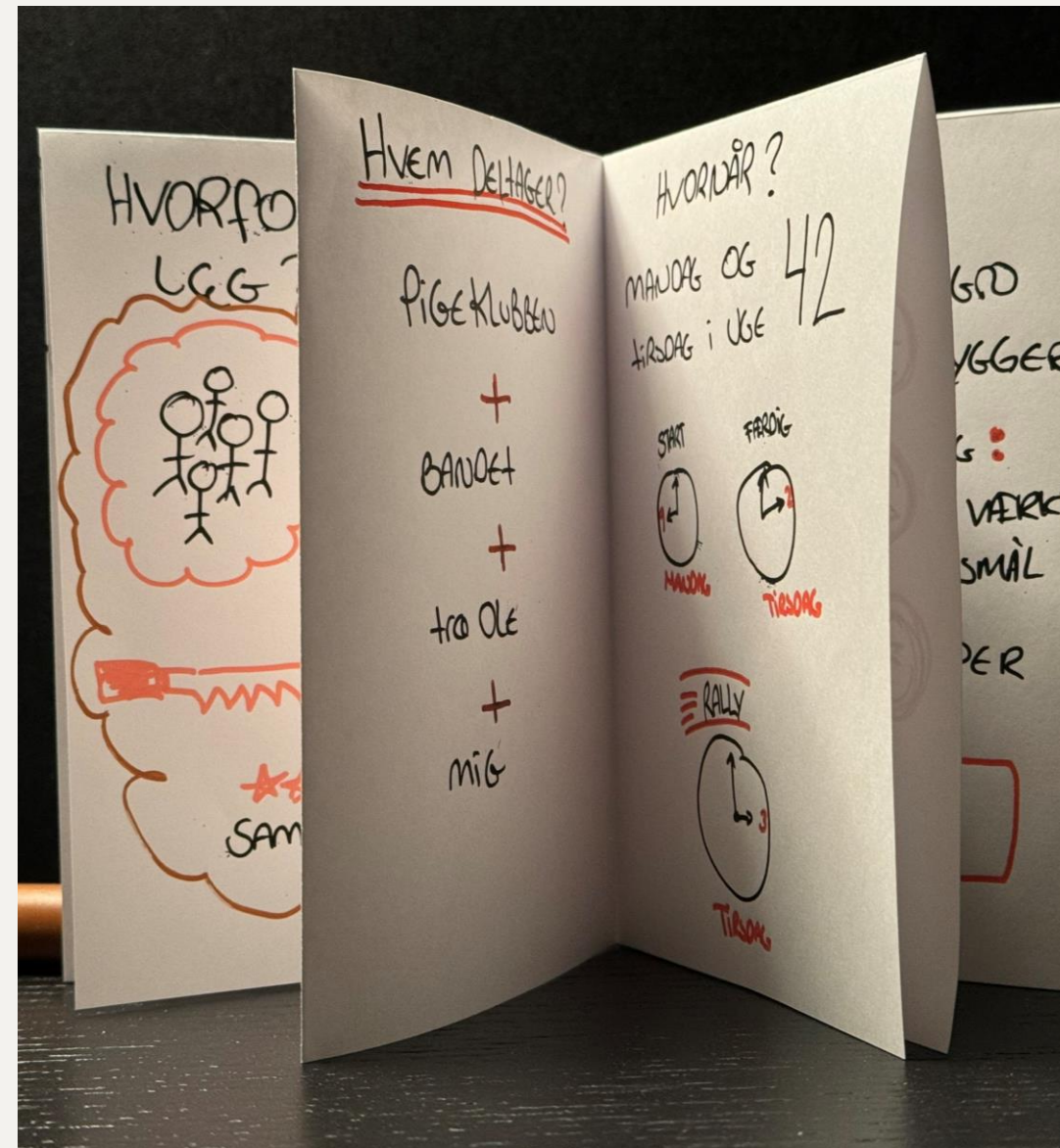
Eksempler på foldebøger

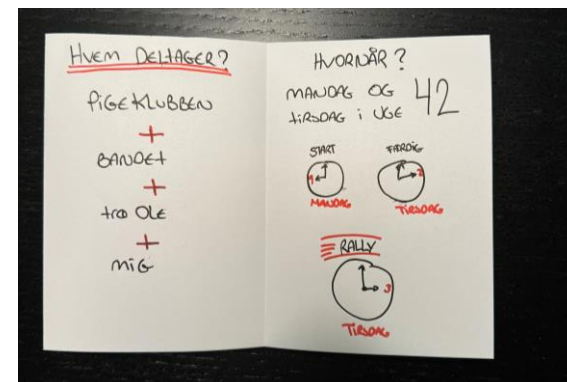
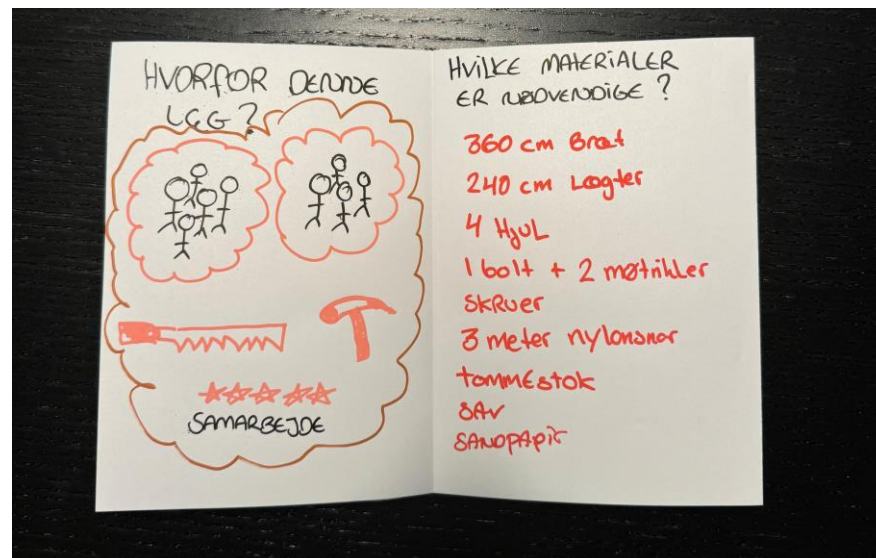
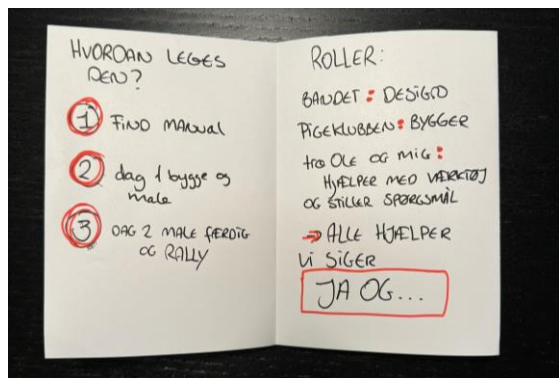


Zine





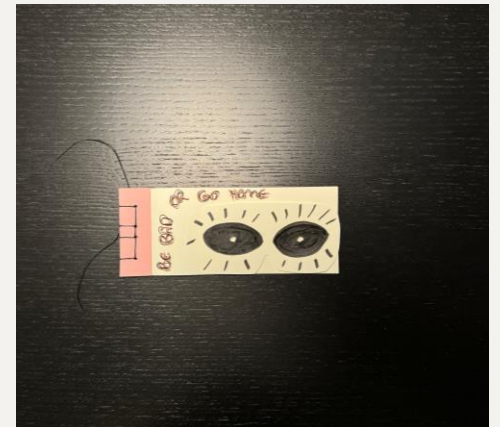
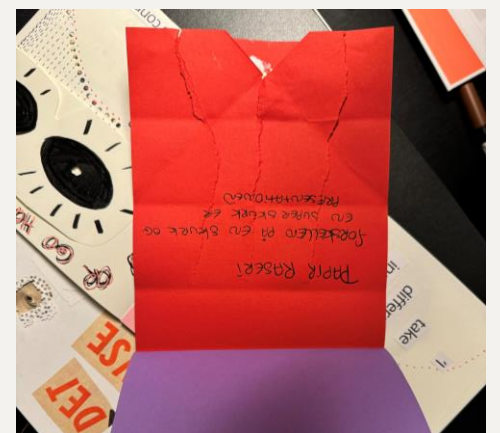
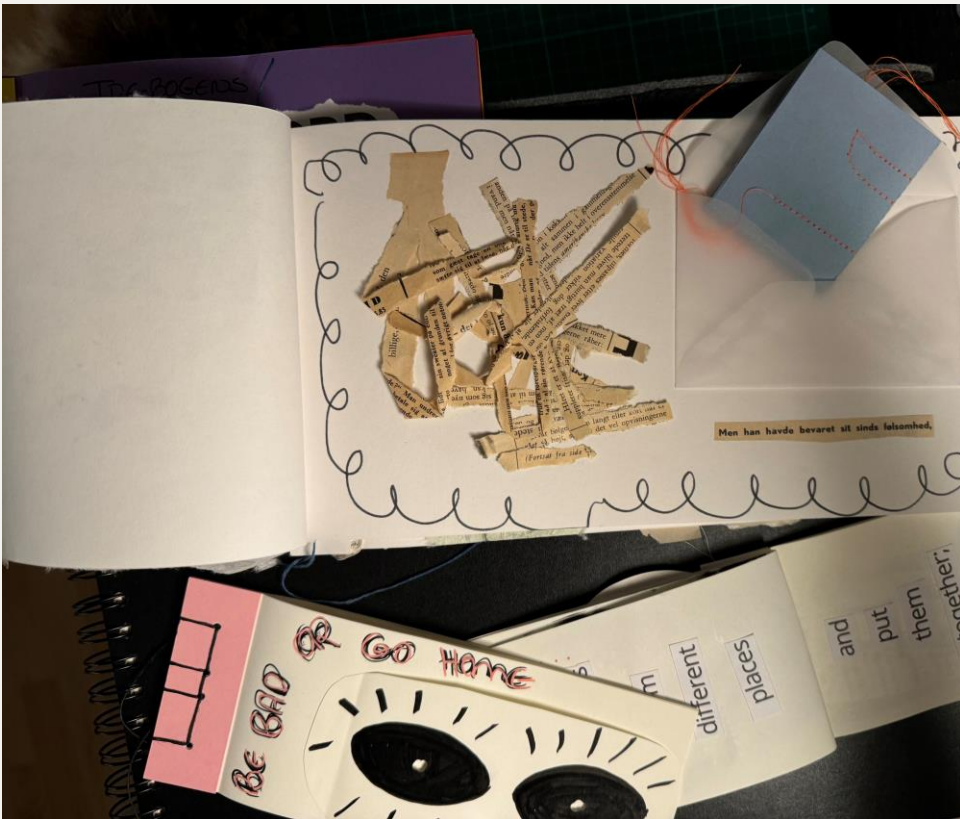




Sansebøger





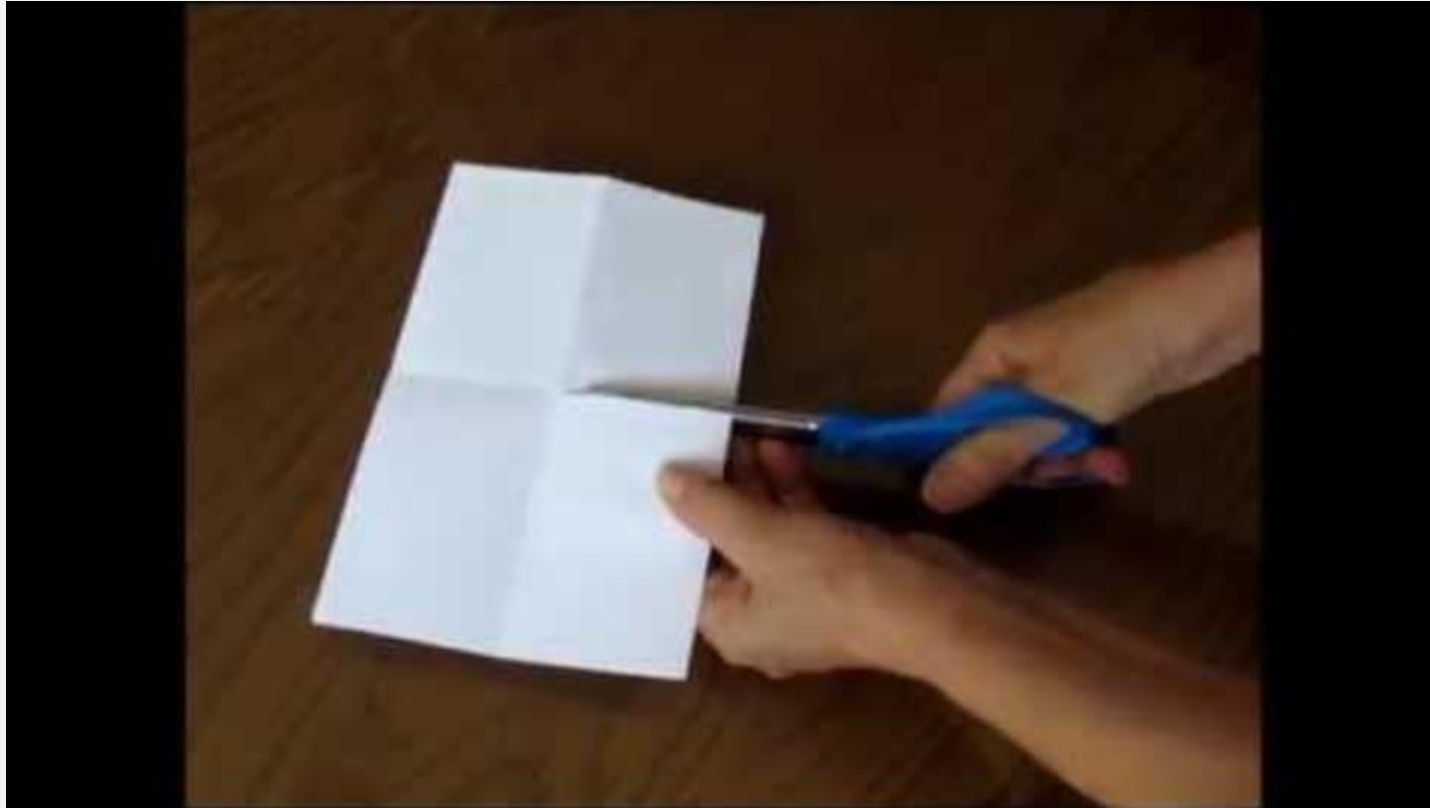


I skal nu

- Lave en foldebog – Zine – skrive manual ind til legedesigns
- Så I skal ikke lave legedesigns, men refleksioner over, hvad I mener kunne være relevant af jeres refleksioner over dagen.
- Hold en Playtitude, Whytitude, udviklende mindset, og tæk jer som børnenes repræsentant. Hvad er jeres legemod?
- Men også en hvad nu hvis...
 - + Hvad nu hvis børn lavede designs til andre børn?
 - + Hvad nu hvis børn gerne vil have I skal noget som ikke passer til jer – personligt?
 - + Hvad nu hvis
- ..



Easy Zine



Papirs fold bog – zine 8 sider

- (Forside): Legens navn
- Side 1: hvorfor denne leg?
- Side 2: materialer der er nødvendige
- Side 3: Deltagere
- Side 4: hvornår og hvor lang tid?
- Side 5: hvordan leges den?
- Side 6: Roller: ansatte, børn, andre
- (Bagside): udviklet af..



Referencer

- Whitton, Nicola & Mosley, Alex, Playful Learning – Events and Activities to engage adults, Routledge 2019
- Karoff, Helle Skovbjerg & Jessen, Carsten, Tekster om leg, Akademisk forlag, 2014
- Resnick, Mitchel, Kreativ Tænkning (Lifelong kindergarten), Klim, 2019
- Brown, Stuart, Play – How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul, penguin group, 2010
- Karen Feder, Designing for Play, in: New Nordic Childhood, Årg. 38, Nr. 66 (2022)
- Hede, Hanne, m.fl., Må jeg være med?, Forskning og udvikling, 2022

