

HANNAH MONTANA SOM NISSEMOR

Pædagoger skal lægge deres angst for computerspil, nymodens legetøj og mediernes kulturelle univers på hylden og omfavne både Spiderman og Hannah Montana, hvis børns frie leg og kreativitet til fulde skal udfoldes i børnehaven. Sådan lyder opfordringen fra legeforsker Stine Liv Johansen.

Af Peder Holm-Pedersen

'Det går som en leg', siger vi, når det for en stund går let og ligetil. Som oftest siger vi det uden at tænke nærmere over, hvordan en leg egentlig 'går', det vil sige uden at tænke over, hvad det er for en logik og dynamik, der driver en god leg frem.

Men spørger man adjunkt Stine Liv

dynamik, hvis daginstitutionen til fulde skal kunne understøtte og udfolde det kreative potentiale, der ligger i børns aktuelle legekultur.

Stine Liv Johansen forklarer:

"Vi risikerer at skubbe en masse af børnenes moderne kreative udfoldelser og lege ud af daginstitutionen. Både leg og kreativitet ser anderledes ud i dag, end det gjorde tidligere, og derfor har mange pædagoger og forældre svært ved at forstå og acceptere børns lege som værende rigtige lege. Men det er den samme grundlæggende legelogik, der er på spil, når børn spiller computer eller leger med Spiderman. Det skal pædagoger have bedre blik for."

ET FRILANDSMUSEUM FOR GAMLE LEGE

I en tid, hvor Danmark skal leve af kreativitet og innovation, er der meget, der tyder på, at netop dét at styrke børns

kreativitet gennem leg kan blive én af daginstitutionens vigtigste bidrag til fremtidens samfund. Leg og kreativitet er nemlig intimt forbundet.

"Man bliver simpelthen kreativ af at lege. Det starter allerede på puslebordet, hvor børns flair for leg første gang bliver stimuleret med 'Borte – tit, tit' og andre puslebordslege. Det må være én af daginstitutionens vigtigste opgaver at fortsætte den udvikling, og det bedste, vi kan gøre for kreativiteten, er at støtte op om og udvikle børns leg."

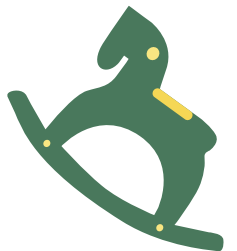
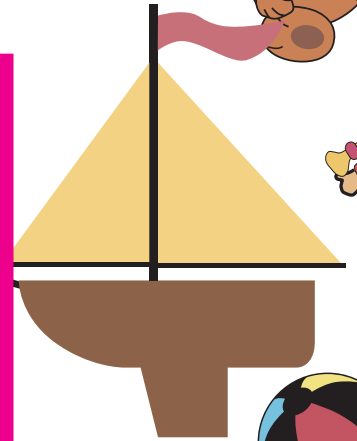
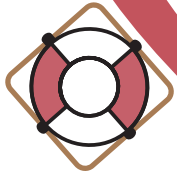
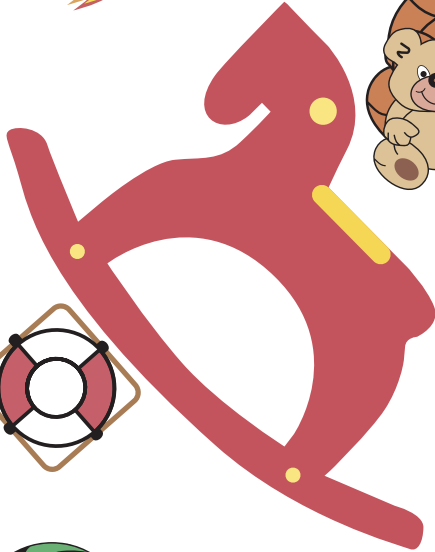
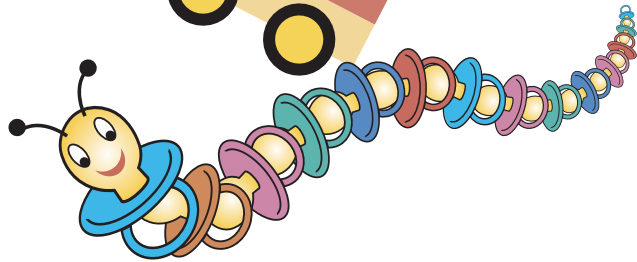
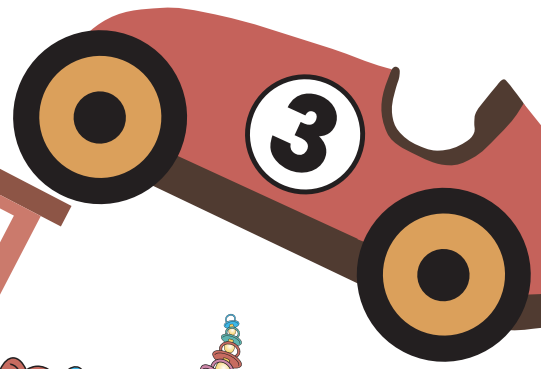
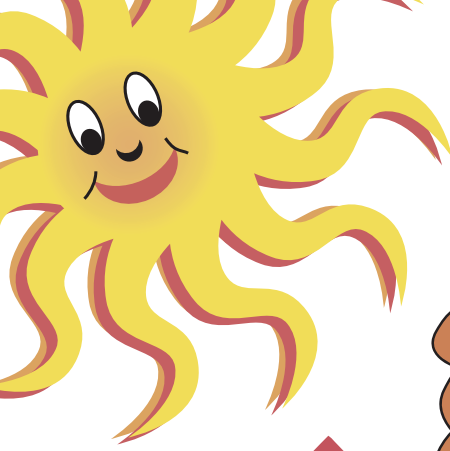
Lytter man til de mange røster, der i dag bekymrer sig på legens vegne, lyder det, som om daginstitutionen har en overordentlig stor opgave foran sig. For kan nutidens børn overhovedet lege?

Lidt karikeret lyder bekymringen, at børn ikke kender nogen rigtige lege og aldrig selv finder på noget. De spiller kun computer og Nintendo, løber rundt og leger Spiderman, efterligner MGP og vil >>

"Jeg ser ingen grund til at gøre børnehaven til et frilandsmuseum for gamle lege."

Adjunkt Stine Liv Johansen.

Johansen, der forsker i moderne leg ved Danmarks Pædagogiske Universitets-skole, Aarhus Universitet, er det faktisk noget, vi burde tænke mere over. Der er nemlig behov for, at pædagoger bliver klogere på legens grundlæggende





allerhelst være som Hannah Montana, som de kender fra fjernsynet.

Det er dog ikke en skepsis, Stine Liv Johansen deler.

"Den er udtryk for, at man ikke kan genkende en god leg, når man ser den. Groft sagt vil voksne have, at børn skal lege, som de voksne selv gjorde, da de var børn. Når børnenes leg så ikke ligner de gamle lege, ja, så begynder vi at tale om dårlige og nogle gange ligefrem skadelige lege. Sådan har det altid været."

At voksnes bekymring over børns leg ikke kun er noget, der hører vores tid til, kunne man for eksempel forsikre sig om, da Dagbladet Information for noget tid siden bragte følgende gamle citat fra 1903 i forbindelse med en artikel om leg:

"Børn har ganske glemt, hvordan man leger. For at indse dette kan man blot iagttage, hvorledes Skoleelever hengiver sig til skuffende Fritidssysler."

Vejen frem for leg og kreativitet er ifølge Stine Liv Johansen da heller ikke at gå tilbage i gemmerne og finde legene, fra dengang farfar var dreng, frem.

"Jeg ved godt, at man snakker meget om at bevare de gode gamle lege, og mange af legene er da sikkert også gode, det kan man jo altid diskutere. Men de er i hvert fald gamle, og derfor siger de heller ikke nødvendigvis børn i dag særlig meget. De er ikke en del af deres verden, og jeg ser ingen grund til at gøre børnehaven til et frilandsmuseum for gamle lege."

IKKE BLIND AFFOTOGRAFERING

I stedet for at genoplive gamle lege er der behov for mere viden om, hvordan nutidens børn rent faktisk leger.

"Der er intet, der tyder på, at børn leger mindre end tidligere. Heller ikke, at de generelt leger dårligere. De leger bare anderledes, fordi betingelserne for

STINE LIV JOHANSEN



Adjunkt, ph.d. ved Center for Playware, DTU/DPU, Aarhus Universitet. Stine Liv Johansen forsker i moderne legekultur. Hun er en af bloggerne, der skriver om leg og teknologi på legebloggen på Videnskab.dk.

www.dpu.dk/om/slj

Kan kreativitet læres?

"Det ved jeg faktisk ikke, men legende børns kreative potentiale kan i hvert fald styrkes ved at tage fat i legens muligheder for at koble forskellige fortællinger, praktikker, genrer, figurer og universer og føre dem i nye retninger og skabe nye sammenhænge. Og det kræver altså, at man som voksen kender til, hvad børn er optaget af, og kan hjælpe dem med at folde det ud. Det er en grundlæggende læreproces, som er af altafgørende betydning i et komplekst samfund."

leg har ændret sig," fortæller Stine Liv Johansen og peger på mediernes centrale placering i børns legeliv som én af de vigtigste forandringer. En forandring, der skal ses i sammenhæng med børns stadigt mere aldersopdelte liv.

"I dag møder børn primært børn på deres egen alder. Både i institutionerne og i deres fritidsliv. Det betyder, at inspirationen til leg ikke i samme grad som tidligere nedarves fra de store børn til

de små, og så må inspirationen komme andre steder fra. Ét af de steder er helt oplagt medierne, men det er, som om pædagoger og forældre ikke rigtig vil acceptere den inspiration og det legeunivers, som børnene tager med sig derfra. Og det er en stor fejl," fastslår Stine Liv Johansen og forklarer, at det første skridt i et øget fokus på kreativitet og leg er, at pædagoger bliver bedre til at få blik for den kreativitet, der allerede finder

”Groft sagt vil voksne have, at børn skal lege, som de voksne selv gjorde, da de var børn. Når børnenes leg så ikke ligner de gamle lege, ja, så begynder vi at tale om dårlige og nogle gange ligefrem skadelige lege.”

Adjunkt Stine Liv Johansen.

sted i børns omgang med mediernes kulturelle univers.

"Når man ser på, hvordan børn helt konkret jonglerer med medieudtryk og inddrager og bruger figurer og historier, de kender fra medierne, i deres lege, kan man ikke andet end at betegne det som en kreativ proces. De inspireres og efterligner mønstrene fra det kulturelle univers, men de udfordrer og udvikler dem også i deres egen selvstændige brug af dem. Det er ikke blind affotografering, når børn leger Hannah Montana eller MGP, men en kreativ æstetisk praksis med masser af personlige udtryk."

LÆG ANGSTEN PÅ HYLDEN

Det kan godt være, at der er elementer af kreativitet i de aktiviteter, men nutidens børn finder jo aldrig selv på lege og aktiviteter, kunne man indvende.

"Og nej, det gør de rigtignok ikke," siger Stine Liv Johansen. "Men det har børn aldrig gjort. Lege bliver ikke skabt ud af ingenting. Børn efterligner og lærer af andre, og sådan har det altid været. Tidligere var efterligningen bare mere usynlig, fordi det i højere grad skete gennem de store børns overlevering af lege og viden til de små børn."

Derfor skal pædagoger heller ikke være så skeptiske over for den inspiration og de lege, som børn har med sig fra medierne. Tværtimod bør man fra pædagogisk side blive bedre til at understøtte og udfolde legenes kreative potentiale i børnehaven.

"Hvis ellers pædagogerne tør. For det kræver, at de lægger deres angst for computerspil, legetøj og mediernes kulturelle univers på hylden og accepterer Spiderman og meget af det andet, der optager børn, som et fuldgdyldigt udgangspunkt for lege og aktiviteter. Pædagoger må blive bedre til at forstå og leve sig ind i de universer, der optager

børnene, for ellers kan de ikke hjælpe børnene med at forme nye lege, der udfordrer de sædvanlige mønstre."

Det betyder dog ikke, at Stine Liv Johansen mener, at det hele skal være Spiderman og Hannah Montana.

"Slet ikke, for selvfølgelig skal der stadig være plads til fingermaling, jord, biller og 'To mand frem for en enke'. Men det andet behøver ikke at blive holdt ude. Hvorfor skal den månedlige legetøjsdag for eksempel være et nødvendigt onde, når nu børnenes legetøj rummer så mange kreative muligheder? Hvorfor ikke i stedet gøre en dyd ud af nødvendigheden og opfordre ungerne til at tage alle deres legetøjsfigurer med og så bygge det største nisselandskab med Hannah Montana som nisseemor og Spiderman som nissefar?"

EN BALANCERET VEKSLLEN

Selvom der umiddelbart er langt fra 'To mand frem for en enke' til computerspil og Spiderman, er det ifølge Stine Liv Johansen altså den samme grundlæggende legedynamik, der er på spil. Men hvordan skal vi nærmere bestemme den dynamik, og hvad har den med kreativitet at gøre?

"Hvis vi forstår kreativitet som evnen til at tænke nyt og sætte kendte elementer sammen på nye og overraskende måder, udgør kreativitet en integreret del af legens egen logik. Man kan simpelthen ikke lege uden at være kreativ og finde på nyt. Det ville i hvert fald meget hurtigt blive kedeligt. Omvendt betyder det ikke, at børn hele tiden finder på nyt, når de leger, for så falder legen fra hinanden og vil slet ikke kunne genkendes som leg."

Derfor betegner Stine Liv Johansen også legens dynamik som en passende

balance mellem gentagelse og brud.

"Når børn leger, er der nogle bestemte mønstre, nogle bestemte ting, de gentager. Det handler måske om at lave nogle bestemte spring på en trampolin. Når børnene har lært springet efter at have gentaget det igen og igen, skal der ske et brud. Ellers bliver det kedeligt, og legen dør ud. Det kan være, at de finder på nye spring, eller måske er der én, der tager en bold med op på trampolinen, og pludselig er der skabt nogle nye mønstre i legen, som de så gentager, indtil der igen bliver behov for at udfordre og bryde. Og sådan fortsætter den gode leg som en balanceret vekslen mellem gentagelse og brud."

