

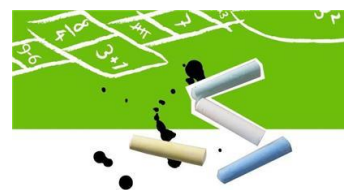
# Leg – af Hans Henrik Knoop

**Alle 5.500 nulevende pattedyrarters unger leger - som tydelig indikation af, at man ikke ville lære nok, hvis ikke man legede meget. Og hvem kender nogen, som klager, når arbejdet går som en leg?**

Den legende adfærd og den legende sindstilstand forekommer at være udtryk for noget nær den perfekte harmoni mellem det engagerede individ og dets omgivelser - og derfor gør man klogt i at overveje legenes METODISKE muligheder i mange pædagogiske og arbejdsmæssige sammenhænge.

Og ikke mindst er det vigtigt at være opmærksom på, at ligesom man glædeligt, og ikke sjældent ganske nørdet, terper de mindste detaljer inden for sine hobbyer - ja så er det ofte muligt at træne vanskeligt pensum og løse vanskelige arbejdsopgaver på måder, så der faktisk "går sport" i det. Dvs. så det hårde slid og den legende oplevelse forenes i aktiviteten.

## Hvad er leg?



Begrebet leg har to betydninger, som det er vigtigt at skelne mellem:

- **leg som *sindstilstand*** (fx oplevelsen af at være "i flow", "inde i legen", "inde i musikken" eller selvforglemmende fordybet i læsning af Harry Potter)
- **leg som *aktivitetsform*** (fx leg i sandkasse, leg med brandbiler, lege far, mor og børn)

Børn fødes med lyst til at lege, fordi legen som regel både er en nydelsesfuld sindstilstand og en meget lærerig aktivitetsform. Og når voksne taler om, at "arbejdet går som en leg", er det et tydeligt tegn på, at legen vedbliver at være et ideal gennem hele livet.

I dette lys bliver legen et generelt metodisk ideal dvs. et ønskværdigt aspekt af enhver læreproces og enhver arbejdsopgave. Specifikt kan man herunder bemærke, at både god leg, god undervisning og godt arbejde er kendetegnet af, at barnet er aktivt, målrettet, tryk ved de gældende regler for adfærd, tilpas udfordret, intenst sansende om, hvad der foregår, og koncentreret.

Der findes forskellige typer lege, og man traditionelt har skelnet mellem bl.a.:

- **Rollelege** såsom cowboy og indianere, far, mor og børn eller læge, der ofte forekommer at være direkte træning til voksenlivet. Rollelege indebærer ofte forhandlinger undervejs.
- **Regellege** såsom tagfat, boldspil, gemmelege og selskabslege, hvor det snarere er reglerne end rollerne, der definerer aktiviteterne. regellege indebærer sjældent forhandling, dvs. ændring af reglerne, undervejs.
- **Konstruktionslege** såsom at lege i sandkasse, bygge huler, eksperimentere med ting, lege med Lego og lege med sætningskonstruktioner.
- **Fysisk krævende lege** såsom at tumle, slåse for sjov, sjipte, gyng og klatre i træer.
- **Samlelege** hvor man leder, finder, sorterer, bytter og opbevare genstande såsom sten, planter, prydenstande, hønseringe eller glaskugler.



## Eksempel: Skolestart

Ved skolestarten kan det være særligt vigtigt at være opmærksom på ikke at spille leg og læring ud som modsætninger. I mange år har det været almindeligt at tale om børnehaven som et sted, hvor man legede, og skolen, som et sted, hvor man lærte - uden at sammentænke begreberne tilstrækkeligt.

I lyset af ovenstående vil det være vigtigt at anerkende, at undervisning sagtens kan være legepræget (i begge betydninger faktisk), og at en leg sagtens kan betragtes som undervisning.

Det vil i øvrigt ikke blot øge de pædagogiske muligheder, men også kunne bidrage til at styrke gensidigheden mellem pædagoger og lærere i arbejdet.

*The Master in the art of living makes little distinction between his work and his play, his labor and his leisure, his mind and his body, his education and his recreation, his love and his religion. He hardly knows which is which. He simply pursues his vision of excellence in whatever he does, leaving others to decide whether he is working or playing. To him he is always doing both.*

(Ukendt oprindelse)

## Referencer

Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow - om optimaloplevelsens psykologi*. København: Munksgaard.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens; a study of the play-element in culture*. Boston,, Beacon Press.

Jenkinson, S. (2001). *The Genius of Play*. Hawthorn Press

Knoop, H. H. (2002). *Leg, læring og kreativitet - hvorfor glade børn lærer mere*. København: Aschehoug.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, Mass., Harvard University Press.

**Fra blivklog.dk**