

STATUS PÅ LEGEN ANNO 2018:

Vi mennesker har altid leget, og legen udgør et vigtigt element i det at blive til som menneske. Men i dag er legen fuld af teknologi og digitale medier – og af voksne, der overvåger børnene. Hvad betyder de tendenser for legen og for børnene? Og hvad består legen af i dag? To legeforskere Lars Geer Hammershøj og Stine Liv Johansen gør status på leg anno 2018.

# LAD DEM NU BARE LEGE!



**H**uuuuuuuuuuu,” råber den ene dreng, idet han sætter af fra trampolinen.

Det elastiske lærred giver sig dovent under de to dren- ges hop og hvin. Drengen rækker armene frem i Spiderman-stil, som om han kaster et spin- delvæv eller en besværgelse mod den anden.

”Skjold! Jeg blokerer din magi! Men du stiger et level!” brøler den anden.

To børns leg anno 2018. De leger sammen, de bruger kroppen, de bruger fantasien, de lærer sig selv og hinandens grænser at kende, og de henter inspiration fra den digitale verdens film og computerspil.

Lars Geer Hammershøj er lektor på DPU, Aarhus Universitet, og har i mere end tyve år forsket i leg, dannelse og kreativitet. Han forklarer, at der er fire kendetegn ved leg, som legeforskerne er ret enige om:

#### LEG ER LYSTFULD OG BEHAGELIG

#### LEG ER FRI

#### LEG ER SPONTAN

#### LEG ER UNYTTIG

”Der er ikke nogen nytte forbundet med leg. Legen er formålet i sig selv. Leg er ikke planlagt og opstår pludseligt. Man kan forberede, rammesætte og lave miljøer, der giver plads til leg og kreativitet, men man kan ikke tvinge folk til at lege eller være kreative. Legen opstår – eller den opstår ikke,” forklarer han og tilføjer, at selvom legen i sig selv er nytteløs – og måske netop derfor – er den med til at danne børn til mennesker.

”Legen er et rum, der er frit, hvor man kan gøre sine erfaringer. Derfor er det vigtigt at se legen som noget, der har værdi i sig selv og ikke bare som løftestang for at udvikle bestemte kompetencer. I legen lærer vi at tænke kreativt, udvikler os socialt. Og gennem legen oplever vi intenst samvær med andre.”

Også i forhold til at udvikle det kropslige er legen vigtig, for i legen bruger børn virkelig deres kroppe.

”Hvis man ikke leger og gør sig erfaringer med at være en krop i verden, kan man blive hæmmet senere. Mange peger på, at det går ud over de sociale og mentale færdigheder. Uden leg bliver vi dårligere i stand til at sanse, får sværere ved at udøve dømmekraft og forstå vores følelser. I et dannesperspektiv er legen bare rasende vigtig for at blive menneske,” siger Lars Geer Hammershøj.

»Uden leg bliver vi dårligere i stand til at sanse, får sværere ved at udøve dømmekraft og forstå vores følelser. I et dannesperspektiv er legen bare rasende vigtig for at blive menneske.«

Lars Geer Hammershøj.

#### Børn overskrider sig selv i legen

Det centrale ved leg er, at vi gennem den overskrider os selv, forklarer Lars Geer Hammershøj.

”At overskride sig selv er en grundlæggende idé i dannestænkningen: Det handler om at overskride sin kendte verden og gøre sig erfaringer gennem større og anderledes verdener. Det er tilfældet, når man rejser ud på en dannelsesrejse. Men man kan også overskride sig selv ved at gå på et par stylder eller tage en maske på, for så ser det hele pludseligt anderledes ud, og man er selv en anden,” forklarer han og tilføjer, at overskridelsen altid er til stede i legen.

”Når et barn kravler højt op og gør noget, der opleves som farligt eller sidder og gynger frem og tilbage og kommer i en tranceagtig tilstand, så er det en overskridelse – forstået på den måde, at barnet gør sig nogle erfaringer ved at være i verden på en ny måde,” siger han og påpeger, at legen, og det den gør med os, danner fundamentet for et godt voksenliv. Og i dag er evnen til at overskride sig selv vigtigere end nogensinde før.

”Der er stigende krav i voksenlivet til, at vi kan overskride os selv. Unge i dag har i mindre grad end tidligere generationer faste roller. De skal i højere grad selv finde og fastholde fællesskaber. Det kræver, at man kan overskride sig selv,” forklarer Lars Geer Hammershøj.

#### Kropslig, social og mental leg

Han peger på, at der grundlæggende er tre former for leg:

**KROPSLIG LEG**, hvor legen handler om at være et kropsligt væsen i en fysisk verden  
**SOCIAL LEG**, hvor barnet udforsker at være et socialt væsen i en social verden



**MENTAL LEG**, hvor barnet eksperimenterer med at være et tænkende væsen i en kognitiv og sproglig verden, f.eks. fantasilege og forestillingslege.

I praksis vil de fleste lege have elementer af alle tre typer leg.

”Fantasileg er et af de mest kraftfulde udtryk for leg, og i praksis er alle legeelementer flettet sammen i fantasileg: Du bruger kroppen, du leger med andre, og du udvikler indholdet,” forklarer Lars Geer Hammershøj og kommer med et eksempel: ”Altså nu er jeg ikke Markus eller Liva, nu er jeg en berømt sanger eller Pippi på et sørøverskib eller Darth Vader ombord på Tusindårsfalken. Den slags lege er indbegrebet af overskridelsesleg,” forklarer Lars Geer Hammershøj, fordi børnene leger, at de er nogle andre, og det giver de fleste børn et kick.

### Truer den onde tablet den frie leg?

Kære læser, prøv at se børnene på stjernekrigsskibet for dig. Darth Vader og hans venner er i et klatretræ, har uglet sommerhår, bare tæer og griner og råber. Tilsæt nu en iPad i hånden på det ene barn og en smartphone i baglommen på det andet. Og to bevågne voksne, der står meget tæt på børneflokkene og skæver til uret. For lige præcis digitale medier og synlige voksne er to tydelige tendenser, der hører med til billedet af leg anno 2018.

Lad os kigge på de digitale medier først. Børn helt ned til 1-års-alderen er fascineret af alle de indtryk, der kan komme ud af en smartphone eller en tablet. Og i en digital tid bliver børns liv og leg selvfølgelig også påvirket af den digitale verden.

Stine Liv Johansen er lektor på Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet, og forsker i børn og unges leg og brug af digitale medier. Hun peger på, at det langt fra er nyt, at børn og unge bruger digitale medier i legen. Det er første gang beskrevet i 1980'erne af tidligere DPU-ektor Carsten Jessen, der kiggede på børns leg og computerspil. Sociale medier gør blot tendensen endnu mere udtalt.

”Grundlæggende er der to pointer, der gør sig gældende for leg med og på digitale medier i dag: Legen foregår på mobile medier, som børnene selv har ejerskab over – som oftest på telefoner og tablets. Og legen sker i samspil med traditionelle medier som film og tv blot på nye platforme som YouTube for de mindste børn og på forskellige sociale medier for skolebørnenes vedkommende. Det

## LEG OG ALDER

De helt små børn i vuggestue- og tidlig børnehavealder leger især kropslige lege

De tre- til seksårige klæder sig ud, leger med nogle bestemte ting og går bestemte steder hen for at lege

Større børn har ofte en stærk fortælling gående, når de leger. Nu er indholdet det væsentlige i legen, som henter brændstof fra både det kropslige, det sociale og det mentale.

## SÅDAN UNDERSTØTTER VI BEDST BØRNS LEG

– ANBEFALINGER TIL DE VOKSNE

- Hav respekt for legen, selvom den er unyttig, fjollet, vild og ikke har noget formål.
- Skab gode betingelser og rammer for leg – både fysisk og tidsmæssigt.
- Lad børnene lege. Vent med at spise frokost eller udskyd andre aktiviteter til en anden dag.
- Gå selv i gang med at lege og lad børnene imitere.
- Drop fordømmelsen af tablets og teknologi og interessér dig i stedet for børnenes digitale leg.
- Skab mulighed for hybridlege, der kombinerer det digitale og det fysiske. Facilitér legen for de små børn, men lad de ældre børn finde ud af det selv.
- Inspirér børnene til kreativ, udfordrende digital leg.
- Invester penge i digitalt kvalitetsindhold fremfor at give børnene fri adgang til gratis indhold af lav kvalitet.

er bl.a. her, de henter inspiration til legen,” forklarer Stine Liv Johansen.

I dag har de fleste børn, fra de er ganske små, adgang til skærme og gadgets, hvor de f.eks. kan se film og spille spil. Og det gør de. Samtidig både bruger og producerer børn helt ned til 7-8-års-alderen selv indhold på sociale medier som f.eks. musik- og danseapp'en musical.ly og momio, der beskrives som børnenes svar på Facebook. Og derfra tager det digitale børneliv fart med Snapchat, Instagram og YouTube.

### Sanselig leg kan også være digital

Med digitale medier leger børn sådan set bare videre på de samme typer lege, som de altid har leget. De leger fysiske lege, de skaber noget, de interagerer, bruger fantasien, de samler på ting og eksperimenterer med deres udtryk. For digitale medier tilbyder børnene nogle nye fællesskaber og værktøjer, som understøtter legen, forklarer Stine Liv Johansen. Konkrete eksempler på, hvordan den fysiske og den digitale leg spiller sammen, er squishies (små bløde pastelfarvede gummiting, som børnene klemmer og former med hænderne, red.) og tendensen med selv at fremstille og lege med slim. Begge dele er noget, der stimulerer sanserne og indbyder til at forme og skabe noget selv. Det interessante og nye er her, at børnene kobler ting i den fysiske verden med f.eks. YouTube-videoer, der instruerer dem i, hvordan de skal gøre.

Og lige præcis YouTube er en central, ny digital legeplads. For når det handler om sociale medier i børnehøjde, indtager YouTube en særstatus: Mindst 60 procent af de 7-12-årige er på YouTube hver dag. Men hvad har passiv konsumering af YouTube-videoer med leg at gøre? Meget, forklarer Stine Liv Johansen, for det er her, børn og unge får inspiration til at lege med identiteter. Det er her, der er tips og gode råd til at prøve makeup-tricks og gaming-genvæje af. Og det med at det er passivt, er en sandhed med modifikationer.

”Vi kan se, at når børn ser en gamingvideo eller en video om, hvordan man laver slim, så bliver de inspireret til at gøre nogle ting og prøve det selv. Ligesom vi voksne finder inspiration til at ændre vores egen praksis i køkkenet eller haven af at se bage- eller haveprogrammer,” forklarer hun.

For at forstå børns fascination af sociale medier som Snapchat og YouTube som ny legeplads bliver vi nødt til at se på en anden tendens, der har betydning for børnenes leg: De i stigende grad synlige og kontrollerende voksne.

### Voksne truer legen

For den måde, vi voksne agerer på, har mindst lige så stor indflydelse på børns leg som digitale medier.

”Det er forkert at sige ’at så kom de digitale medier, og så blev legen anderledes’. Til gengæld er der belæg for at sige, at der er sket en forandring i børnelivet i forhold til for få årtier siden, og dét har stor indflydelse på børns leg. Børn i dag vokser op i en verden af institutionalisering, målorientering, kontrol



Der er en høj grad af vokseninvolvering og voksenstyring i børnelivet i dag – børnene har voksne omkring konstant.

og voksenovervågning. Det er en generel samfundsdiagnose,” siger Stine Liv Johansen.

Børn har f.eks. mindre fysisk råderum i forhold til tidligere. De færreste børn går bare ud på gaden og hen og besøger nogen. Og de, der bliver forældre i dag, er ikke selv vokset op med en husnøgle om halsen, men som den første SFO-generation. Derfor er der ifølge Stine Liv Johansen en høj grad af vokseninvolvering og voksenstyring i børnelivet i dag – børnene har voksne omkring sig til at passe på sig konstant.

For nogle år siden talte man om, at teknologier gjorde deres indtog i slipstrømmen på dén tendens, fortæller Stine Liv Johansen: Havetrampolinen og Nintendo Wii. Børnene skulle bevæge sig i deres leg, bevares, men inden for nogle rammer, som de voksne kunne kontrollere og holde opsyn med uden selv at blive for involveret i legen. Så hvad er bedre end en trampolin med et sikkerhedsnet i haven og en spillekonsol, der kan give sved på panden foran skærmen?

Også Lars Geer Hammershøj peger på, at den måde, vi strukturerer børnelivet på i dag, ser ud til at være den største trussel mod legen:

”I hele den vestlige verden i dag er børns tid meget struktureret af voksne – faktisk i

så stor grad, at børns mulighed for at lege ser ud til at være begrænset. Før var børn i højere grad overladt til sig selv, skoledagene var kortere, og børn legede på tværs af alder. Men der er sket noget inden for de sidste 10-20-30 år i den måde, vi behandler børn på. Vi har fået et andet blik på dem. Deres liv er institutionaliseret og deres tid struktureret. Og det scenarie er faktisk ikke specielt gunstigt for leg. Derfor er jeg og andre legeforskere bekymrede, siger Lars Geer Hammershøj.

Bekymringen falder i to spor: ”Vi er for det første bekymrede for, at der helt banalt ikke er tid og rum til legen. For det andet kan vi se en tendens til, at legetøjet er blevet meget struktureret. Meget legetøj er i dag knyttet til en specifik verden. Tag Lego, der før i tiden var noget, man kunne bygge alt af. I dag bygger børnene i højere grad nogle modeller, som er knyttet til et bestemt univers. Det betyder, at børnene bygger det, men i mindre grad leger med tingene. Det er nyt,” forklarer Lars Geer Hammershøj.

#### **YouTube er voksenfri**

Og måske er det netop i lyset af al den voksgenererede struktur, vi skal se YouTube, Snapchat og andre af børn og

unges nye foretrukne legepladser, mener hans legeforskerkollega Stine Liv Johansen, der særligt fremhæver YouTube som børnenes yndlingsplatform; den flyder over med storbandende gamere og grinende youtubere og deres timelange how-to-videoer om alt fra Minecraft, slimfremstilling og partymakeup til practical jokes og politisk ukorrekte top10'er.

”YouTube er det sted, hvor børn og unge kan være i fred for de voksne. Der kan man være fræk og skør og grænseoverskridende. Der er bandeordene og den promiskuøse adfærd, det klamme og det ulækre og det, der er dårlig smag. Alle de ting, som også hører til børnelivet, får virkelig afløb her,” forklarer Stine Liv Johansen og peger på, at mindre børn altid har kigget på større børns lege og været lykkelige for den dag, de fik lov at være med og spille hunden i far-mor-og-børn. Små drenge har kigget store drenge over skuldrene, når de legede krig eller gamede, og mindre piger har kigget nysgerrigt på, når de store piger lagde makeup, fortalte om deres første menstruation eller om at tage på efterskole.

”Med YouTube behøver man ikke få lov til at komme ind på storesøsters eller storebrors ›

»YouTube er det sted, hvor børn og unge kan være i fred for de voksne. Der kan man være fræk og skør og grænseoverskridende. (...) Alle de ting, som også hører til børnelivet, får virkelig afløb her.«

Stine Liv Johansen



## VI HAR LEGET SIDEN TIDERNES MORGEN

I udgravninger fra **vikingetiden** har man fundet legetøj af træ bl.a. små skibe, sværd, dukker og dyrefigurer. Leg blev brugt til at forberede børnene til voksenlivet og øve voksne i nogle af de færdigheder, de f.eks. skulle bruge i krig.

Fra **middelalderen** kender vi forskellige styrke- og smidighedslege. Mange lege havde den klare funktion at forberede børnene til voksenlivet. Voksne legede de samme lege som en pause fra hverdagen, en måde at være sammen på eller lære hinanden at kende.

## DE INTELLEKTUELLES TANKER OM LEG:

**Jean-Jacques Rousseau:** Legens funktion er "i tide at vænne barnet til at afpasse sine ønsker efter dets behov." Legen er nu ikke længere bare "et middel" i opdragelsens tjeneste, men selve den naturlige udtryksform hos børn, der derfor hverken bør undertrykkes eller tages i noget formåls tjeneste. (Rousseau 1762)

**Friedrich Fröbel** så legen som det rene udtryk for menneskelighed på barnestadiet – som et forvarsel om de senere voksenkvaliteter: "(...) barndommens leg er ikke simpelt tidsfordriv, men en såre alvorlig og betydningsfuld sag. Fremelsk den og giv den næring, oh, moder! Beskyt og stå vagt om den, oh, fader! For den sande menneskekenders klare og skarpe blik afspejler barnets leg det fremtidige menneskes indre liv. Barndommens lege er kimene til alt det, der skal komme, for disse lege skaber grobund for og åbenbarer det vordende menneskes spirende anlæg og allerinderste tilbøjeligheder" (Fröbel, 1826).

**Kilde:** Lars Geer Hammershøj: *Kreativitet – et spørgsmål om dannelse*, 2012



I følge Stine Liv Johansen lærer børn og unge en masse af at udforske den digitale leg. De lærer at fortælle historier, interagere, og lave fællesskaber omkring sig.

værelse og lytte med mere. Youtuberne er vor tids store søskende, som oven i købet gerne vil dig, taler til dig og er i øjenhøjde med dig," forklarer hun.

### Små zombier og gratis indhold

Mange voksne undervurderer imidlertid digitale mediers mulighed som legeplads.

"Meget digital leg bliver opfattet som unyttigt og dårlig smag. Men det er brandærgeligt. Vi voksne behøver ikke elske det, men vi skal forstå, at børn og unge lærer en masse af at udforske det. De lærer at fortælle historier, interagere, lave fællesskaber omkring sig; og de bliver dygtige til at redigere og til en masse andet teknisk," forklarer Stine Liv Johansen.

Hun peger på, at mange voksne med deres kritiske tilgang gør børnenes digitale legeverden skamfuld i stedet for at gå til den med et nysgerrigt og udforskende blik. Og det er bekymrende, mener hun.

"Det er dybt problematisk, at vi f.eks. bruger patologiske begreber om det, børn og unge gør med digitale medier. Både i hverdagsprog og i debatindlæg bliver der uden at blinke talt om digital afhængighed og om børn, der bliver 'små zombier, hvis vi tager deres iPads fra dem'. Det er ikke blot unuanceret og forkert at tale sådan om en helt almindelig hverdagspraksis. Det gør, at børn og unge skammer sig og tror, det er problematisk. I stedet burde vi understøtte børnene i leg og kreative praksisser. Vi har nogle unger, der kan en masse og gerne vil skabe noget og fortælle om deres eget liv. Jamen så bak da op!" lyder det fra Stine Liv Johansen.

Hun er imidlertid bekymret over den måde, særligt de yngre børn bruger digitale medier i hjemmet på.

"Mange mindre børn bruger digitale medier meget konsumerende og passivt derhjemme. De ser en film og slapper af, og det



SCANPIX

skal der også være plads til. Men der er ikke meget kreativt over det, hvis det altid er sådan. Der er så mange legemuligheder med en tablet, med alt fra video over bevægelseslege til hjemmelavede vendespil, som familierne ikke udnytter så meget lige nu,” siger Stine Liv Johansen.

Til gengæld ser hun, at rigtig mange dagtilbud har godt fat i, hvordan digitale medier kan understøtte børns leg. Nogle steder er digital leg fortsat lig med et gratis Rasmus Klump-spil på iPad'en kl. 15.30, men mange pædagoger og dagtilbud har en legende tilgang til teknologien og bruger Google Maps til at lave orienteringsløb, optager video med tablets eller go-pro-kameraer i skoven og laver stop-motion-film med modellervoks, fortæller Stine Liv Johansen.

”Den digitale leg rykker på dagtilbudsfeltet. Mange pædagoger har knækket koden til, hvordan man skaber samspil mellem det

digitale og analoge,” forklarer hun og nævner en institution, hvor pædagogerne ved hjælp af en lille projektor omdanner et rum til en sommerfugledal eller et akvarium for børnene.

Hun har derfor ikke de store bekymringer i forhold til institutionerne og den digitale leg. Men hun bemærker en pudsighed i forhold til forældrene, nemlig at børn ofte har vide beføjelser til at hente indhold og apps ned på deres telefoner og tablets, så længe indholdet er gratis.

”Det er paradoksalt, at vi generelt putter så mange penge i vores børn, deres leg og fritidsinteresser, men at vi ikke vil betale for ordentligt indhold på de digitale medier, hvor de ellers bruger mange timer.”

### Lad børnene lege i fred

Så måske skal der investeres mere i legen – både i kroner og ører, men også i *tid*, påpeger Lars Geer Hammershøj.

Noget af det vigtigste voksne – både pædagoger, lærere og forældre – kan gøre for legen, er at beskytte den, når den er der.

”Lad børnene lege. Lad være med at ødelægge gode lege, når de er der. Hav respekt for legen, selvom den er unyttig, fjollet, vild og ikke har noget formål. Det er ikke meningen, at legen skal være nyttig,” siger Lars Geer Hammershøj.

Og det med at give tid og rum til leg skal forstås meget konkret: Hvis man har planer og ser, at børnene leger godt, så overvej at opgive planerne. Vent med at spise frokost eller udskyd aktiviteten til en anden dag. Stemningen omkring børnene er nemlig også vigtig for leg, viser Lars Geer Hammershøjs forskning.

”Især to stemninger er vigtige for leg: Begejstring og munterhed. Stemninger, som gør, at verden virker større, end man troede, den var. Når der er en munter stemning, er vi mere åbne for ideer fra andre og os selv. Så hvis man som voksen selv er munter og begejstret, så er det lettere for børnene at følge med,” forklarer han.

Så både pædagoger, lærere, forældre og beslutningstagere har en opgave med at skabe gode betingelser og rammer for leg både fysisk og tidsmæssigt: Sørg for gode legepladser og indbydende rum og vis vejen til at bruge digitale medier på en legende måde. Som voksen kan man også fremme leg ved at åbne forskellige verdener for børnene, forklarer Lars Geer Hammershøj. Det kan være en Star Wars-verden, en butiksverden, en prinsesseverden, en vikingeverden eller alle mulige andre verdener. En anden måde at inspirere

til leg på er selv at gå i gang med at lege og lade børnene imitere.

”Det sker jo heldigvis hele tiden i vores daginstitutioner, men der måtte gerne komme endnu mere fokus på det. For en af de ting, der kan bekymre, er, at der i forskellige undersøgelser er indikationer på, at ikke alle pædagoger er dygtige til at pakke sig selv ud og have mod til at lege med børnene,” lyder hans kritik, der samtidig retter pilen mod den målstyring og læringsdagsorden, der har præget ikke blot skolen, men også dagtilbudsområdet.

”Jeg og andre legeforskere er bekymrede for, om der er nok rum og tid til legen. Har vi nået et sted, hvor vi har for mange læringsaktiviteter med fokus på nytte og læring, og hvor det sker på bekostning af den dannelse, som i høj grad sker gennem leg? Hvis ja, så skyder vi os selv i foden. Det er noget, der kan få det til at løbe koldt ned ad ryggen på os, der forsker i det,” siger Lars Geer Hammershøj, der dog ser lidt lys forude. Han er nemlig særdeles positivt stemt over for de nye læreplaner, der nu bliver indført i landets dagtilbud, og som for første gang giver både leg og dannelse en selvstændig plads og værdi.

”Det er klogt tænkt og gjort, og jeg tror, det vil blive kopieret af andre lande,” spår han. ■



Hør artiklen som podcast:  
[dpu.au.dk/asterisk](http://dpu.au.dk/asterisk)

### Læs mere:

Lars Geer Hammershøj: *Kreativitet – et spørgsmål om dannelse*, Hans Reitzels forlag, 2012

Stine Liv Johansen: *Børns liv og leg med medier*, Forlaget Dafolo, 2014



**LARS GEER HAMMERSHØJ** er ph.d. og lektor i pædagogisk filosofi på DPU, Aarhus Universitet. Han har forsket i leg, dannelse og kreativitet i mere end 20 år. Er forfatter til adskillige bøger og artikler om leg, dannelse og kreativitet.



**STINE LIV JOHANSEN** er ph.d., lektor på Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet. Hun forsker i digital dannelse og børns og unges leg og brug af digitale medier.