



BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 66 2022 • Årgang 38 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

Klaus Thestrup og Helle Hovgaard Jørgensen

Indledning



Indledning

Velkommen til et festfyrværkeri af artikler om design og leg. Leg er for alvor ved at vende tilbage til pædagogikken og designprocesserne. Hvordan leg skal forstås og indgå og påvirke makerspacet, klasseværelset og rød stue i boligkvarteret i forstaden, ja, det ved ingen endnu. Men diskussionerne, observationerne, forløbene og legene er i fuld gang, og med disse forfattere kan læserne glæde sig til en ny rejse i legens betydning for os alle. Læs den erfarne forsker og de nye stemmer side om side. Læs om forskelle og traditioner. Læs nye formuleringer og solide rammesætninger for en fremtid hentet fra BIN-Nordens internationale konference i 2021 omkring at designe for leg. Gå tur i teksterne med robotter, tegninger, modeller og designredskaber. Nyd en lang række billeder fra praksis efter praksis. Nogle tekster er på dansk og nogle er på engelsk. Verden er stor og bliver ikke mindre, så derfor er der også plads til tekster på engelsk. Her er forfatterne.

Hanne Kusk tager udgangspunkt i et kunstpædagogisk forløb i en børnehave om materielle og fysiske børnebogsuniverser. Forfatter Mette Hegnhøj er med som kunstner i forløbet, der udfoldes med to børnegrupper som en del af projektet *LegeKunst*. Der analyseres og diskuteres i relation til begreberne åbenhed og verdensvendthed, deltagelse og interaktivitet, intraaktivitet og sympoiese.

Jens-Ole Jensen, Hanne Hede Jørgensen, Anne-Lene Sand, Janne Hedegaard Hansen, Andreas Lieberoth og Helle Marie Skovbjerg præsenterer resultaterne af et design based research-studie, hvor de har undersøgt mulighederne for at skabe flere deltagelsesmuligheder i leg for børn i indskoling. Artiklen leverer en spændende undersøgelse af, hvordan designprincipper kan udvikles og formuleres, så de bidrager til at flere børn får mulighed for at deltage i kreative legeaktiviteter.

Anne-Lene Sand, Jens-Ole Jensen, Helle Marie Skovbjerg, Hanne Hede Jørgensen, Janne Hedegaard Jørgensen og Andreas Lieberoth stiller skarpt på materialers relationelle betydning og på, hvordan de skaber en forståelse for fælles skabende praksisser, som er kortvarige, intense, nonverbale, sensoriske, dynamiske og processuelle. Med fokus på materialitet og krop frem for verbalt sprog og social position bidrager artiklen med et interessant forskningsperspektiv på, hvordan man kan skabe deltagelsesmuligheder for børn gennem brug af materialer.

Lise H. Sønnichsen, Jesper von Seelen og Camilla Bak Hjøllund præsenterer en metode, som skal støtte børns legestemninger og legerepertoire. De kalder metoden for *PPAST (playful and physically active storytelling)* eller direkte oversat: legende og fysisk aktiv historiefortælling. Det foregår med børn i alderen 2-5 år og kræver bl.a. en åben fortælling, som kan kombineres med improvisation. Teksten er på engelsk.

Liv Ingrid Aske Håberg undersøger gennem interviews med 23 pædagoger fra 6 norske børnehaver, hvordan de manøvrerer i et spændingsfelt, hvor der både skal tages højde for børns skoleparathed og børnehavens traditioner for leg. Hun problematiserer det forhold, at børnehaven skal »gøre børn klar« til skolen og samtidig repræsentere en nordisk børnehavetradition, hvor leg spiller en central rolle.

Henriette Blomgren udfolder leg og børnekultur i en børnehaveklasse og peger bl.a. på, hvordan børnene gemmer deres leg, så den kan fortsættes senere. Skolens struktur gør det vanskeligt for børnene at gemme og fortsætte en leg, hvilket lærerne ikke var klar over. Hun

peger også på, at børnene ikke uden videre opfatter lærerne som gode legere, fordi de bliver i skolens logik og ikke i legens. Teksten er på engelsk.

Trude Kyrkebjø udforsker empirinært hvilke forestillinger om leg, der kommer til udtryk, når »barnehagelærere« fra Norge fortæller om børnehavens digitale praksisser. Artiklen er et aktuelt empirisk bidrag, som viser pædagogers perspektiver i en polariseret og værdiladet debat om børns liv og muligheder i den postmoderne børnehave.

Lærke Nørgaard Pallesen, Stine Bylin Bundgaard og Christina Dahl Madsen bidrager med en undersøgelse af, hvordan musikpædagogisk viden kan inspirere til leg og skabe øvebaner for børns legedeltagelse i musikalske fællesskaber, hvor hele kroppen er med. I artiklen præsenteres, hvordan musikpædagoger oplever at kunne skabe legedeltagelse i musikalske fællesskaber.

Per Kallehauge viser billeder fra en lang praksis i en designbørnehave i Kolding. Her er refleksioner, erfaringer og eksempler fra før, der var noget, som hed *makerspaces* og *designprocesser*. Det myldrer med børn, der vil og kan. Et eksempel på pædagogik, der giver plads til børnene. Gå på opdagelse i billederne og bliv inspireret. Se på billederne og prøv selv de samme processer.

Louisa Haugaard Pedersen tager os med i 3. klasse, hvor elever har arbejdet med virkelighedsnære problemstillinger som plastaffald i havet, og har designet ideer til løsninger med robotbyggesæt. Artiklen udfolder en empirisk analyse af legende læringsstrategier til computerteknologi.

Andreas Lieberoth, Jan Ole Størup og Ditte Winther-Lindqvist dykker ned i tallene og viser os, hvordan digital leg ikke er det modsatte af autentisk leg, og hvordan børn engagerer sig med digitale teknologier selv og i fællesskab med voksne og andre børn. Vi får et overblik i debatten om børn, teknologi og daginstitutioner, der kan bruges i de kommende diskussioner.

Klaus Thestrup går ombord i det globale og ridser op, hvordan børn og pædagoger i en børnehave kan lege og eksperimentere med børn i andre børnehaver, som ligger så langt væk, at man ikke lige kan gå over til hinanden. En række modeller og eksempler fra en række konkrete projekter peger på, hvordan det kan gøres i en globaliseret og digital verden. Teksten er på engelsk.

Aude Le Guennec har fokus rettet mod de yngste skolebørns perspektiver på tøj og mode og på, hvordan tøj som et socialiserende og kreativt redskab kan spille en legitim rolle i børns (ud)dannelse. Det er en del af forskningsprojektet *Dressed for School*, hvor forskere, lærere og designere fra UK og Frankrig undersøger interaktioner mellem børn og deres skoletøj. Teksten er på engelsk.

Karen Feder indfanger en række fundamentale forskelle i, hvordan den voksne kan indgå i og rammesætte designprocesser sammen med børn. Hun spørger, hvordan man kan designe til, for og sammen med børn, og antyder muligheden for, at børn selv kan designe. Hun kvalificerer simpelthen budet på, hvordan en børnecentreret designtilgang kan tænkes og forstås.

Line Gad Christiansen arbejder intenst med lege-undersøgelser (play probes) og beskriver eksempler og principper for, hvordan sådanne kan anvendes med unge i 14-17 års alderen. Disse lege-undersøgelser ser til ud med deres fokus på lege både at kunne skabe motivation for deltagelse og give forskeren de informationer, hun eller han har brug for, bl.a. fordi forskeren kommer tæt på de unges følelser og drømme. Teksten er på engelsk.

Klaus Thestrup indfanger legen gennem sine digte. Her er billeder på, hvordan legen kan forstås og korte glimt fra konkrete lege, han selv har været med til. Fælles er legen som erfaring, som fortælling om livet og som handling, hvor alt kan gentages og forandres i samme glimt af tid og fællesskab.

Tak til forfatterne og tak til BIN-Norden for tekster, processer og udvekslinger fra os i temareaktionen for dette vitale nummer. God læsning.

Helle Hovgaard Jørgensen & Klaus Thestrup, august 2022

Introduction

Welcome to a firework display of articles on design and play. Play is returning to pedagogy and design processes in earnest. How play should be understood and included and affect the makerspaces, classrooms and living rooms in suburban neighbourhoods, well, no one knows yet. But the discussions, observations, processes and all the playing are in full swing and with these authors, readers can look forward to a new journey in the meaning of play for all of us. Read side by side from the experienced researcher and the new voices. Read about differences and traditions. Read new formulations and solid frameworks for a future taken from BIN-Norden's international conference in 2021 on designing for play. Take a walk through the texts with robots, drawings, models and design tools. Enjoy a wide variety of pictures from practice after practice. Some texts are in Danish and some are in English. The world is big and is not getting smaller, so there's also room for texts in English. Here are the authors.

Hanne Kusk takes starting point in an art pedagogical course in a kindergarten about material and the physical world of children's books. Author Mette Hegnhøj is involved as an artist in the course, which is comprised of two children's groups as part of the project *LegeKunst (the art of play)*. It is analysed and discussed in relation to the concepts of openness and worldliness, participation and interactivity, intra-activity and sympoiesis.

Jens-Ole Jensen, Hanne Hede Jørgensen, Anne-Lene Sand, Janne Hedegaard Hansen, Andreas Lieberoth and Helle Marie Skovbjerg present the results of a *design based research* study in which they have investigated the possibilities of creating more participation opportunities in play for children in school. The article provides an exciting study of how design principles can be developed and formulated so that they contribute to more children having the opportunity to participate in creative play activities.

Anne-Lene Sand, Jens-Ole Jensen, Helle Marie Skovbjerg, Hanne Hede Jørgensen, Janne Hedegaard Jørgensen and Andreas Lieberoth focus on the importance of the relational meaning-making of materials, and on how they are creating an understanding on creative practices that are momentary, intense, non-verbal, sensory, dynamic and procedural. By foregrounding materiality and body to verbal language and social positioning, the article contribute interestingly with a research perspective on how to create possibilities for participation for children with materials.

Lise H. Sønnichsen, Jesper von Seelen and Camilla Bak Hjøllund present a method to support children's moods of play and play repertoire. They call the method PAST (*playful and physically active storytelling*). It takes place with children aged 2-5 years and requires, among other things, an open narrative that can be combined with improvisation. The text is in English.

Through interviews with 23 educators from 6 Norwegian kindergartens, Liv Ingrid Aske Håberg examines how they manoeuvre in a field of tension where both children's school readiness and the kindergarten's traditions for play must be taken into account. She problematizes the fact that kindergarten must 'get children ready' for school and at the same time represent a Nordic kindergarten tradition, where play plays a central role.

Henriette Blomgren unfolds play and children's culture in a kindergarten class and points out, among other things, how the children save their play so that it can be continued later. The structure of the school makes it difficult for the children to save and continue their play which the teachers were not aware of. She also points out that the children do not automatically

perceive the teachers as good players, because they stay in the logic of the school and not the logic of the play. The text is in English.

Trude Kyrkebjø explores empirically the notions of play that are expressed when kindergarten teachers from Norway talk about the kindergarten's digital practices. The article is a current empirical contribution that shows educators' perspectives in a polarised and value-laden debate about children's lives and opportunities in the postmodern kindergarten.

Lærke Nørgaard Pallesen, Stine Bylin Bundgaard og Christina Dahl Madsen contribute with a study of how music educational knowledge can inspire play and create practice fields for children's play participation in musical communities where the whole body is involved. The article presents how music educators experience being able to create play participation in musical communities.

Per Kallehauge shows pictures from a long practice in a design kindergarten in Kolding. Here are reflections, experiences and examples from before there was something called makerspaces and design processes. It is teeming with children who want and can. An example of pedagogy that provides space for the children. Explore the pictures and be inspired. Look at the pictures and try the same processes yourself.

Louisa Haugaard Pedersen takes us to the 3rd grade, where students have worked with real-life issues, such as plastic waste in the sea and have designed ideas for solutions with robot building kits. The article lays out an empirical analysis of playful learning strategies for computer technology.

Andreas Lieberoth, Jan Ole Størup and Ditte Winther-Lindqvist delve into the numbers and show us how digital play is not the opposite of authentic play and how children engage with digital technologies, themselves and together with adults and other children. We get an overview of the debate about children, technology and daycare centres that can be used in the next discussions.

Klaus Thestrup embarks on the global and outlines how children and educators in a kindergarten can play and experiment with children in other kindergartens that are too far away that you can't just walk over to each other. A number of models and examples from a number of specific projects point to how this can be done in a globalised and digital world. The text is in English.

Aude Le Guennec focuses on the youngest schoolchildren's perspectives on clothing and fashion and on how clothing as a socialising and creative tool can play a legitimate role in children's formation/education. It is part of the *Dressed for School* research project in which researchers, teachers and designers from the UK and France investigate interactions between children and their school clothes. The text is in English.

Karen Feder captures a number of fundamental differences in how the adult can participate in and shape design processes together with children. She asks how to design for and with children and suggests the possibility that children can design for themselves. She simply qualifies the take on how a child-centric design approach can be considered and understood.

Line Gad Christiansen works intensely with *play probes* and describes examples and principles how these can be used with young people aged 14-17 years. These play probes, with their focus on play, seem to be able to create both motivation for participation and give the researcher the information she or he needs, among other things, because the researcher gets close to young people's feelings and dreams. The text is in English.

Klaus Thestrup captures the play through his poems. Here are pictures of how play can be understood and brief glimpses from specific play he himself has participated in. Common is play as experience, as a narrative about life and as an action, where everything can be repeated and changed in the same glimpse of time and community.

Thank you to the authors and thank you to BIN-Norden for the texts, processes and exchanges from us in the theme editorial office for this vital issue. Happy reading.

Helle Hovgaard Jørgensen & Klaus Thestrup, August 2022

