



BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 68 2024 • Årgang 40 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

Kim Holflod & Lars Dahl Pedersen

Forord: Nye stemmer og perspektiver på legens alsidighed

Hvordan ser leg og det legende ud, og hvordan føles det – for dig? Hvad giver det muligheder for, hvad forandrer det, hvad betinger det – og hvorfor sættes legen i spil på nye måder i samtiden? I dette nummer af BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur – har vi samlet en række artikler, der på vidt forskellige måder undersøger, problematiserer, tematiserer, kritiserer og ikke mindst udforsker leg. Leg som fænomen, som begreb og som oplevelse; som måder at være og lære sammen på og som perspektiver på at blive til nogen. Nummeret viser legens mangfoldighed og mangfoldige udtryk, og forfatterne er optagede af pædagogik og uddannelse, mellem teori og praksis og anderledes perspektiver på og forbindelser mellem kropslighed, affektivitet, pjat, styring, kunst, dannelse, relationer, læring – og leg.

Leg er et almenmenneskeligt fænomen, som langt de fleste nok har praktiske erfaringer med. Legeforskeren Thomas S. Henricks fremhæver, at leg forstås og udvikles forskelligt af forskellige mennesker; det gøres indimellem med klare retninger i aktiviteter, men ofte ad helt uforudsigelige veje, forbundet med latter og fjolleri, samvær og udforskning – og samtidig knyttet til de højeste tinder med litterær, kunstnerisk og videnskabelig skabelse (Henricks, 2020: 117). Legeforskning bliver derfor et kollektivt og tværvideenskabeligt foretagende. Selvom leg ikke er så svær at identificere, da vi let genkender leg som forbundet med f.eks. forestilling, fantasi, udforskning, spekulation, socialisering og konstruktion, så opstår der alligevel udfordringer, når den skal defineres. Leg er et flertydigt fænomen (Eberle, 2014; Sutton-Smith, 1997; Øksnes, 2012), og det bliver ikke simplere, når vi udfolder leg som legende. Hvis legen er bestemte handlinger og aktiviteter, er noget legende snarere en indstilling eller attitude – til situationer, kontekster og verden – der projicerer elementer fra leg ind i situationer og praksisser, som ikke nødvendigvis er leg (Sicart, 2014). Vi kan også sige, at legende omgange med situationer og kontekster er leg med legens rammer (Sutton-Smith, 1997: 148), med dens muligheder, kendetegn, kvaliteter, teksturer, former og beskaffenhed. Samtidig er det legende flerstemmigt og deraf svært at få entydigt sprog for (Holflod, 2022; Skovbjerg & Jørgensen, 2021). Thomas S. Henricks (2020) viser netop, at leg og noget legende som fænomener og begreber bevæger sig på tværs af videnskabelige grænser og perspektiver: Vi ser det f.eks. med antropologen Gregory Bateson (1972), for hvem leg er kommunikation og metakommunikation – og dermed et sprogligt og relationelt perspektiv på leg; anderledes med psykologen Lev Vygotsky (1933), som kæder leg sammen med børns udvikling og er tæt forbundet med den kultur, de er del af. Vi ser det hos Hans-Georg Gadamer (2007), som i sin hermeneutik inddrager leg, også i forståelsen af spil, musik, dans og skuespil, der i sin natur inviterer den legende til at sætte sine forforståelser og fordomme på spil. For pædagogen Friedrich Frøbel (1980) er leg en både naturlig og essentiel aktivitet for børn, den er den grundlæggende måde, hvorpå de udforsker og erfarer verden omkring dem; for psykologen Jean Piaget (1962) er leg forbundet til udvikling, fordi man heri øver og raffinerer sine evner til at forstå og være i verden; for den russiske litterat Mikhail Bakhtin (1981) implicerer leg grundlæggende anti-strukturelle perspektiver, der bryder med rutiner og sociale ordener – gennem karneval og uorden. Leg er mangfoldig og alsidig – som fænomen, begreb og oplevelse – og har mange mulige formål og kvaliteter: dannelse, relationer, udvikling, kommunikation, fællesskaber, læring, væren og bliven.

Vi kan måske sige, at leg og dets afledning legende derfor må undersøges og forstås tværdisciplinært, som også den kendte legeforsker Brian-Sutton Smith (1997) plæderer for. På tværs af aktuel og tidligere forskning er det muligt at identificere, at leg har mange

karakteristika, udtryksformer, og ja, kvaliteter. I legen etableres andre verdener, end dem vi ellers befinder os i. Et fænomenalt fællesskab i, omkring og forbundet af leg, som muliggøres i en legeverden, hvor legen forandrer, fordobler og absorberer virkeligheden:

Play is a fundamental phenomenon of existence, just as primordial and independent as death, love, work and ruling, but it is not directed, as with the other fundamental phenomena, by a collective striving for the final purpose. It stands over and against them, as it were, in order to assimilate them to itself by portraying them. We play seriousness, play genuineness, play actuality, we play work and struggle, play love and death. And we even play play. (Fink, 2016: 21)

I legen udforsker og forandrer vi andre eksisterende fænomener – og endda også legen selv. Vi leger med legens rammer. Leg er ikke nyt – heller ikke i pædagogik, udvikling, relationer eller uddannelse – men med dette nummer bringer vi en række nye perspektiver på det, der er forbundet til legs og det legendes flertydige og flerstemmige karakteristika og de teoretisk rummelige og tværdisciplinære muligheder. Man kan derfor spørge, hvorfor vi overhovedet vil vandre på og vogte ved de omstridte grænser for leg, når det er et nærmest illusorisk fænomen. Scott G. Eberle (2014) udtrykker – med afsæt i professor i litteratur og filosofi Mihai I. Spariosu – at leg aldrig kan indfanges af en enkelt videnskabelighed; leg transcenderer alle fagligheder (Eberle, 2014: 218). Derfor kan vi erfare, at legeforskning i anden halvdel af det 20. århundrede bliver mere og mere tværfagligt og transfagligt funderet. Det sker i samtaler mellem filosofi og adskillige andre videnskabelige fagområder, der undersøger, hvad leg er, og hvorfor det er vigtigt for mennesker – og hvordan den generelt forbindes til udvikling af frihed som menneskelig væren, til udvikling og læring samt til grundlæggende indre værdier i leg (Sundsdal & Øksnes, 2021: 2). Det kræver således forståelser, perspektiver og balanceringer mellem legens æstetik og funktionalitet, når den både skal være noget i sig selv og gøre godt for noget (Skovbjerg, 2016). Sådanne modsætninger og spændinger kan fortælle os om evindelige udfordringer i at få sprog for leg og det legende med kontinuerlige perspektiver på ikke at låse det fast i bestemte positioner, artikulationer og forståelser. Den franske litteraturteoretiker og filosof Roland Barthes taler om ‘atopos’ som længsler efter det ubestemmelige og uklassificerbare (Barthes, 1990: 36-37), og måske kan leg og det legende bedst begrebsliggøres som atopos, som det usædvanlige, mærkelige og unikke vi ikke kan klassificere i fælles forståelser og sprog, selvom vi forsøger.

I dette nummer ser leg ud på mange forskellige måder, der lyder og føles forskelligt. Vi erfarer heri, at legebegrebet er fleksibelt og kan udfoldes med hermeneutiske og fænomenologiske blikke, med stemningsperspektiver og grænseperspektiver, som sproglighed og kommunikation, som affektive og relationelle rum. Nummeret viser en mangfoldighed, en alsidighed i, hvordan man i forskning og udvikling kan gribe leg som væren, forståelse, erkendelse og mangfoldige tilgange til nogen og noget. Vi ser i tiden større nationale udviklings- og forskningsprojekter om blandt andet leg, kunst og æstetik i dagtilbud (LegeKunst), om legende tilgange på pædagog- og læreruddannelsen – og i dagtilbud og skole (Playful Learning) samt om legs koblinger til og mulighedsrum for inklusion og deltagelse (Må jeg være med?). Leg og legende tilgange aktualiseres både nationalt og internationalt i videnskabelige, pædagogiske og samfundsmæssige debatter, der anskueliggør potentialer,

virksomheder, betydninger og udfordringer mellem leg og legende tilgange i forskning, udvikling og praksis knyttet til vidt forskellige uddannelsessystemer og institutionelle praksisser. I dette nummer af BUKS blomstrer legen og det legende på anderledes måder: gennem perspektiver på udsathed, pædagogisk handling, pjat og orden, nye praksisser, dans, kropslighed og teknologi, vilde og farlige lege, professionsdannelse, interventioner, anderledes viden, anderledes mulighedsrum og anderledes måder at være (sammen) og høre til på.

Artikler, der vil og kan noget

De første tre artikler i dette nummer tematiserer på forskellige måder bevægelse, musikalitet og teater, og hvordan kunst, kropslighed og relationer kan forstås i, med og gennem legeteoretiske og -empiriske perspektiver. I *Bevægelses-sanglege med familier på asylcentre – glæde, nærvær og understøttende samspil* (2024) undersøger Katarina Lamhaug, Maise Johansen og Helle Winther familier på asylcentre, som befinder sig i sårbare situationer præget af kompleksiteter mellem traumatiske baggrunde, nutidige udfordringer og usikre fremtider. I artiklen fremstilles en praktikerforskningsstilgang med inspiration fra hermeneutisk-fænomenologiske og kunstbaserede metoder til at undersøge mulige potentialer i at anvende bevægelses- og sanglege i tilknytningsprocesser med småbørnsfamilier. De undersøgte familier står i usikkerhed og uvished, og selvom det kan være belastende for samspillet og relationen mellem forældre og børn og for børns tilknytning, kan musikalske og kropslige lege skabe rammer for nye øjeblikke af selvforglemmelse og genopdagelse. Artiklen bygger på et kortvarigt projekt, men viser alligevel, hvordan leg, musik og bevægelse kan understøtte tilknytningsprocesser og familiære relationer. Den er derfor et centralt, sensitiverende og vigtigt bidrag til forskning og praksis om relationer, fælleshed, udvikling og tilknytning omkring familier på asylcentre.

Hanne Wiseth ser med et tredelt (kunstner, pædagog og forsker) blik i sin artikel *Refleksiv dramaturgi som veiviser i kunstpædagogisk arbejde sammen med barnehagebarn* (2024) på sin egen deltagelse i og ledelse af fire drama- og kunstpædagogiske værksteder med børnehagebørn. Med inspiration fra performancekunst forstås leg her som en aktivitet med forskellige og omskiftelige roller og deltagelsesmuligheder. Artiklen tilbyder en analyse af de udfordringer, der kan opstå, når kunstneriske og pædagogiske valg bliver konkurrerende, og hvordan disse valg både kan opmuntre og hindre inddragelsen af børn i legende samspil.

Lars Dahl Pedersen og Ole Lund undersøger i artiklen »*Det skal ikke se rigtigt ud*«: *Et koreografisk designeksperiment om den flertydige legende krop* (2024), hvordan pædagogstuderende kan overkomme udfordringen med at kunne og turde vise sig frem som legende kroppe over for hinanden. Analysen tager afsæt i fem faser i tilblivelsen af et legende undervisningsdesign som en form for læringsarena, hvor studerende øver sig i at omfavne legens, kunstens og fantasiens flertydighed både gennem bevægelser og ord. Artiklen peger med en række guidende principper og tilgange på, at bevægelsesopgaver med en grad af ubestemthed og drilskhed kan give voksne mod på at indgå i legende fællesskaber.

I de følgende tre artikler finder vi et fokus på det stemningsfulde og dybt relationelle, mellem pjat, affekt og konstruktioner, der skaber anderledes potentialer i uddannelse og skole for at lære fagligt stof, erfare verden, deltage og kommunikere. Lotte Agnes Lausen, Oline Pedersen og Helle Marie Skovbjergs artikel »*Man skal måske også passe på, at sanserne de ikke overtager det hele*« – *Implikationer af pjat på læreruddannelsen* (2024) trækker

på legestemningsperspektivet i et studie af, hvordan pjat i undervisningen udfolder sig og opfattes. Når studerende lader sig rive med i overskridende, vilde og pjattede praksisser, opfattes det ofte som en forstyrrelse af fagligheden med et underliggende ideal om, at det legende i undervisningen skal være koblet til en vis seriøsitet. Artiklen peger på, at der er muligheder gemt i pjattet, som kan vise uventede steder hen til gavn for både fællesskab og faglighed i de kommende læreres undervisningspraksis.

Jennifer Ann Skriver bidrager i artiklen *Crafting Inclusive Playful Learning Environments: Exploring Affective Strategies and Atmospheres* (2024) med et affektivt perspektiv på det legende med udgangspunkt i en kunstnerisk undervisningspraksis ude i en skov i Jylland, hvor pædagogstuderende over en uge arbejder med medborgerskabsprincipper i praksis. Artiklen søger at bygge bro mellem legende undervisning og affektiv tænkning ved at pege på, hvordan atmosfærer af inklusion kan fremme forbundethed og indlevelse. Samtidig belyser artiklen den subjektive karakter af komfort og sikkerhed, hvilket omvendt kan resultere i atmosfærer af udelukkelse, når den legende tilgang til undervisning foregår i ukonventionelle læringsrum.

I den næste artikel, *Legende sociale læringsmiljøer giver plads til autistiske børns perspektiver*, undersøger Ella Paldam, Sophie Aabjerg Rand, Stine Strøm Lundsgaard, Martine Lind Jensen, Klara Krøyer Fomsgaard, Line Gebauer og Rikke Stensgaard (2024), hvordan man kan skabe motiverende læringsmiljøer for autistiske børn, der giver mulighed for, at de kan engagere sig i social refleksion. Artiklen tager afsæt i forsknings- og praksisprojektet CollaboLearn (2018-2022), der undersøgte potentialer i legende læring i en specialpædagogisk kontekst, og den fremstiller, hvordan børn og voksne fælles konstruktioner konkretiserer sociale problemstillinger og løsningsmuligheder. Gennem denne artikel præsenterer forfatterne potentialer i legende tilgange i specialektoren, hvor modeller – konstruktioner – skaber muligheder for, at autistiske børn lettere kan indgå sociale refleksioner, tage ejerskab heri samt anvende modellerne til at mediere deres oplevelser og erfaringer. En central og afsluttende pointe er, at samskabelse af sociale læringsmiljøer med autistiske børn er meningsfuldt og muligt, og at legende læringsmiljøer kan bidrage til, at voksne udvikler muligheder for bedre at høre autistiske børns stemmer. Artiklen er således et inspirerende og centralt bidrag til aktuelle diskussioner af, hvordan det er muligt at styrke autistiske menneskers deltagelsesmuligheder i og adgang til sociale fællesskaber.

I de sidste fire artikler præsenteres forskellige undersøgelser af og perspektiver på pædagogisk praksis og uddannelse. Hanne Jensen og Kathrine Aarøe Jørgensen tager i artiklen *To optikker på pædagogers roller og handlemuligheder i leg – samspillet mellem et spektrum og metaforer* (2024) fat om pædagogers rolle i børns leg med udgangspunkt i diplommoduliet Leg, Kreativitet og Læring, som udbydes på landets seks professionshøjskoler. Artiklen peger på, at det ikke altid er retvisende at placere pædagogiske positioner på en linje (børneledet, samskabt, guidet og voksenledet leg) i forhold til, hvordan legepraksisser rent faktisk udfolder sig i praksis. Ved at gå induktivt til værks ses et mere nuanceret billede af pædagogers dynamiske roller. Her tilbyder artiklen to overordnede metaforer, hvor pædagogers deltagelse dels kan forstås som understøttende 'sommerfugle' og dels som tiltrækkende 'lege-magneter'.

Louisa Haugaard Pedersen (2024) bidrager i dette nummer med en empirisk baseret formidlingsartikel om leg med teknologi i dagtilbud. Vi bliver (for)ført ind i en teknologisk

verden, der stedsligt og rumligt rækker ud over den enkelte institution og dens børn, når vi drager på virtuelle rejser langt væk i pædagogiske rum og aktiviteter. Når teknologi skaber muligheder for at tage på bjørnejagt i Alaska eller lave stopmotion-aktiviteter med robotter, erfarer vi dels, at teknologi-inspireret leg kan finde meningsfuld og udviklende anvendelse i dagtilbud og dels, at det legebæredagiske repertoire kan udvides markant gennem reflekteret og engageret inddragelse af digitale medier og værktøjer. Artiklen er et inspirerende bud på, hvordan pædagogisk praksis kan udvikle teknologipædagogik til at inspirere og berige børns leg og voksnes facilitering eller deltagelse i samme.

Martin Helt Brunsgaard argumenterer i sin artikel *Øer af leg i et hav af læring – når pædagogstuderende designer for leg med teknologi* (2024) for, at rum til fordybelse og tilegnelse af håndværksmæssig viden og kunnen er essentiel på pædagoguddannelsen, hvis kommende pædagoger skal kunne understøtte leg på legens præmisser. Artiklen tager afsæt i en intervention på pædagoguddannelsen, hvor de studerende efter undervisning i design for leg med teknologi udvikler og afprøver legedesigns med børn i deres praktik. Der opstår en problematik, når de studerende i deres praktik kommer til at gøre leg til midlet og læring til målet. Derved peger artiklen på, at der i den nuværende pædagoguddannelses prioritering af kompetencemål og teoretisk viden ligger en udfordring i at give de studerende tillid til, at legen er god nok i sig selv.

I nummerets sidste artikel *Perspektiver på legedeltagelse og legepraksis i grønlandske børnehaver – mellem risikofyldte, grænseudforskende og farlige lege* (2024) undersøger Kim Holflod, hvad der sættes i spil i grønlandske børnehaver, når børn leger vildt og farligt, og hvordan legedeltagelse, legepraksis og det pædagogiske personales forbindelser til dette ser ud. Artiklen diskuterer leg som grundlæggende relationel kommunikation og som undersøgende omgange med grænser – det, der er højt og lavt, hurtigt og langsomt, vildt og roligt. I artiklen analyserer Holflod kortere etnografiske feltarbejder i grønlandske børnehaver og adresserer dels traditionelle balanceringer mellem fri og styret leg, dels anderledes perspektiver på leg og omsorg. Det fører i artiklen til at foreslå nye begreber at tænke og tale med om pædagogisk omsorg med afsæt i teoretiske og empiriske perspektiver på leg: som omsorg for nuet og omsorg for fremtiden.

Mellem indtryk, udtryk og aftryk

Hvad kendetegner og implicerer artiklerne for forskning, udvikling og praksis? For viden om leg og det legende? Og hvilke mulighedsrum eller anvendelsesmuligheder åbner de nye perspektiver op for? Som berørt foroven, ser legen forskellig ud. Den føles forskellig og finder anvendelse på forskellige måder. Som leg og som legende. I dette nummer af BUKS præsenteres vi for vidt forskellige udtryk – som musikalske, poetiske, empiriske, visuelle, sanselige og kunstneriske måder at forstå og repræsentere på – der beriger vores indsigt i, hvad leg og det legende er eller kan være. Gennem 10 artikler tilbyder dette nummer nære empiriske fortællinger om, hvordan vi kan udforske, rekonfigurere og bebo praksis og uddannelse, hvordan det kan fordre nye og meningsfulde relationer, deltagelsesmuligheder, læreprocesser og erfaringer. Nummeret lægger sig således i forlængelse af adskillige udgivelser i BUKS, f.eks. fra projektet *LegeKunst* (2023), *Designing for Play in New Nordic Childhood* (2022) og *Den Fænomenale Leg Fortsætter* (2019), der kontinuerligt udvider vores muligheder for at forstå leg og for at skabe væsentlige aftryk – videnskabeligt, praktisk, pædagogisk og filosofisk – i uddannelse, praksis, forskning og udvikling.

Med dette BUKS-nummers stemmer ønsker vi hermed at advokere for en rummelighed, for de mange og forskellige oplevelser af leg og det legende – sommetider endda i kamp med hinanden – og du inviteres til at læse og lege med.

Referencer

- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination: four essays*. University of Texas Press.
- Barthes, R. (1990/1977). *Kærlighedens forrykte tale*. 2. udgave. Politisk revy.
- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*. Ballantine Books.
- Brunsgaard, M. H. (2024). Øer af leg i et hav af læring – når pædagogstuderende designer for leg med teknologi. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 171-193. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143610>
- Eberle, S.G. (2014). *The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play*. *American Journal of Play*, 6, 214-233.
- Fink, E. (2016). *Play as symbol of the world: And other writings*. Indiana University Press.
- Fröbel, F. (1980). *Småbørnspædagogik: udvalgte arbejder*. Nyt Nordisk Forlag.
- Gadamer, H.-G. (2007). *Sandhed og metode: grundtræk af en filosofisk hermeneutik* (2. udg. 3. oplag). Academica.
- Henricks, T. S. (2020). *Play Studies: A Brief History*. *American Journal of Play*, 12 (2).
- Holflod, K., (2022). *Voices of Playful Learning*, *The Journal of Play in Adulthood* 4(1), 72-91. <https://doi.org/10.5920/jpa.1007>
- Holflod, K. (2024). *Perspektiver på legedeltagelse og legepraksis i grønlandske børnehaver: Mellem risikofylde, grænseudforskende og farlige lege*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 195-212. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143525>
- Jensen, H. & Jørgensen, K. A. (2024). *To optikker på pædagogers roller og handlemuligheder i leg – samspillet mellem et spektrum og metaforer*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 133-154. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143608>
- Lamhauge, K., Johansen, M. & Winther, H. (2024). *Bevægelses-sanglege med familier på asylcentre – glæde, nærvær og understøttende samspil*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 15-34. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143602>
- Lausen, L. A., Pedersen, O. & Skovbjerg, H. M. (2024). *»Man skal måske også passe på, at sanserne de ikke overtager det hele« – implikationer af pjat på læreruddannelsen*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 75-88. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143605>
- Paldam, E., Rand, S. A., Lundsgaard, S. S., Jensen, M. L., Fomsgaard, K. K., Gebauer, L. & Steensgaard, R. (2024). *Legende sociale læringsmiljøer giver plads til autistiske børns perspektiver*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 111-132. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143607>
- Pedersen, L.D. & Lund, O. (2024). *'Detskalikke serigtigtud': Etkoreografisk designeksperiment om den flertydige legende krop*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 53-74. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143604>
- Pedersen, L. H. (2024). *Digital leg i dagtilbud: Praksis eksempler fra et legeskulturelt og praksisorienteret perspektiv*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 155-170. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143609>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton.

- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. MIT Press.
- Skovbjerg, H. M. (2016). *Perspektiver på leg*. Aarhus: Turbine Forlaget.
- Skovbjerg, H. M. & Jørgensen, H. H. (2021). Legekvaliteter: Udvikling af et begreb om det legende i lærer- og pædagoguddannelsen. *Tidsskriftet Læring og Medier (LOM)*, 14(24) <https://doi.org/10.7146/lom.v14i24.127125>
- Skriver, J. A. (2024). *Crafting Inclusive Playful Learning Environments: Exploring Affective Strategies and Atmospheres*. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 89-109. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143606>
- Sundsdal, E. & Øksnes, M. (2021). *The Value of Play in Education*. Oxford University Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1933). *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*. <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>
- Wiseth, H. (2024). Refleksiv dramaturgi som veiviser i kunstpedagogisk arbeid sammen med barnehagebarn. *BUKS - Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 40(68), 35-51. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143603>
- Øksnes, M. (2012). Legens flertydighed, børns leg i en institutionaliseret barndom. Hans Reitzel.