

Trampeklaverer og Klatrexylofoner

Musikinstrumenter, der leger med fantasi, sanser og kommunikation

Hanne Mette Ochsner Ridder ph.d., professor mso ved Musikterapiuddannelsen og Doctoral Programme in Music Therapy, Aalborg Universitet. Kontakt: hanne@hum.aau.dk

Der står en sjov figur på legepladsen. Med dyrefigurer der logrende venter på at lege. Man kan putte græs i munden på dem, og kravle op på ryggen af løven. Fuglen kan få et brusebad af sand. Og pludselig siger det klonk. En blød, rund lyd. Man skal bare træde på kæmpetangerne. Og et andet klonk når man træder på klodsen ved siden af. Hvis man hopper frem og tilbage, bliver det til melodier. Små dybe, klukkelyde, der hurtigt klinger af. De er bundløse og sprøde på én gang. Træmandsagtige og troldede.

Hvad er en legeplads? Nogle gange er det et klatrestativ af stål og en karrusel. Eller en gynge, en sandkasse og en rutsjebane. Skal der tænkes sanser og sanseintegration ind,

skal en legeplads efter min mening være noget med sand, græs, vand, bevægelse, balance, hårdt, blødt, op, ned. Den taktile sans stimuleres af at røre i spanden med sand og mudder, og mærke græsset kildre. Den vestibulære sans pirres af at gynge, vippe, vælte og dreje, og den proprioceptive sans aktiveres af at gå på kanten af sandkassen, klatre op af et tov, sparke til en bold. Smags- og lugtesansen vil jeg ikke komme ind på, men mon ikke der især spares sammen til at komme hjem og være rigtig sulten. Nu er der syns- og høresansen tilbage, og spørgsmålet er, hvor ofte syns- og høresans tænkes med, når der bygges legepladser?

En af dem, der tænker syn og lyd med, er kulturformidler til børn, Søren Brynjolf. Hans udendørs legeredskaber er æstetiske og fantasifulde former og figurer, og som noget helt særligt, er det redskaber, der lægger op til at lege med lyd. Det kan være at udløse mekanikken i trampeklaveret, eller at finde en kæp eller en sten til at slå på xylofonen med. Instrument og legefigur er én side af samme sag. Xylofonen bliver til en farlig bro, man må liste sig over, indtil man pludselig tør trampe løs for at drille trolden. Det kan blive til kaldelyde eller





skræmmelyde, eller forvandle sig til melodierne, som vi kender fra fx Bukkebruse, hvor det ikke bare er et monotomt:

”hvem er det, der tramper på min bro”, men til gengæld en melodifrase, der bygger en spænding op og bliver til det centrale i hele eventyret.

En rigtig god legeplads opfordrer til mere end at sanse ting. Det er også at sanse hinanden og lave noget sammen med andre. Når vi skal lave noget sammen er vi nødt til at kommunikere. For børn, hvor det er svært at kommunikere med andre, kan der være behov for at lege med lyde og udtryk – at bygge lydfortællinger op og sende lyd-signaler til hinanden. Det er musik, og det er også grundlaget for at danne sprog.

Som underviser og supervisor på musikterapiuddannelsen glæder det mig, når musikterapistuderende i praktik fortæller om musikterapisessioner, der foregik i en skov, på en legeplads eller et helt andet sted, og hvor der blev leget med lyde og musik på andet end de traditionelle musikinstrumenter. Ofte skal børnene hjælpes til at eksperimentere med lydlegene, og musikterapeuten har brug for at introducere enkle spilleregler, som barnet bliver fanget af.

Når børnene først har fanget dem sammen med terapeuten, er målet, at de også prøver dem af i deres leg med andre børn. Og så er de i fuld gang med at udvikle deres kommunikative evner, fint hjulpet på vej i et musikterapeutisk forløb.

Børnene kan have brug for at afprøve legene og spillereglerne på nøjagtig de samme instrumenter, som de har brugt med musikterapeuten. Og så kan det være et problem hvis musikterapien er foregået i et adskilt rum uden mulighed for senere at lege med de samme ting med andre børn. Er det foregået på et fællesareal, er det nemmere for barnet at overføre legene og bruge dem med jævnaldrende. Mulighederne er der, når der også tænkes i utraditionelle musikinstrumenter, og her er Søren Brynjolfs et rigtig godt bud. Se de eventyrlige legepladsinstrumenter på www.brynjolf.dk