

BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 63 2019 • Årgang 36 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

**Herdis Toft og Helle Hovgaard Jørgensen:
Indledning**

Indledning

Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur havde i sit foregående nummer som tema *Den fænomenale leg*, og det indeholdt artikler om leg set i politiske, kulturelle og pædagogiske kontekster og forståelsesrammer. Det viste sig efter udgivelsen, at dette tema hverken for tidligere eller nytilkomne bidragydere til tidsskriftet var uddebatteret. Legetemaet breder sig i disse år næsten eksplosivt ud over stadig nye kontekster, og redaktionen har derfor med nr. 63 ønsket at både fastholde og udvide det kulturanalytiske og praksis-sensitive blik på legens forekomster.

Vi har navngivet temaet for nr. 63 som *Den fænomenale leg fortsætter*. Dermed peger vi på, at bidragyderne til dette nummer fortsat er optaget af spørgsmålene: *Hvordan gøres leg? Hvad sker der i leg? og Hvad kan leg?* Hertil kommer spørgsmålene: *Hvem leger? Hvor leges der? og Hvornår leges der?* Svarene på sådanne fundamentale spørgsmål finder vi bl.a. i artikler, som fører os ind i en ofte overset kulturhistorisk kontekst. Læseren vil f.eks. finde bidrag, som dokumenterer fremkomsten af hhv. danske sandkasser og byggelegepladser, og som derved udvider vores forståelse for, hvad legens fysiske rammer og materialer betyder for børnene. I andre bidrag undersøges det, hvordan man aktuelt ved hjælp af medier som hhv. GoProkamera, tablets og mobiltelefon kan få adgang til børns selv-initierede leg, til deres ikke-overvågede karnevaleske og 'farlige' leg i dagtilbud og lokalmiljøer. Heroverfor står bidrag om, hvordan voksne kan understøtte eksperimenterende medieleg blandt børn og om, hvilke rammer og muligheder, den styrkede læreplan sætter for pædagogers arbejde. Endelig er der bidrag, som med afsæt i hhv. praksisfortællinger og ledelsesteorier analyserer konflikter og konflikthåndtering i et legeperspektiv og dermed udvider blikket for den flydende grænse mellem leg og ikke-leg, mellem magt og afmagt.

I *På sporet af børns perspektiver – børnehavebørns leg med GoPro og iPad i børnehaven* udforsker Louise Janns Hauge og Helle Hovgaard Jørgensen gennem kvalitative studier børnehavebørns leg og kreative processer ved at inddrage nyere digitale teknologier og børnene selv som medforskere. Det sker først vha. GoProkameraer, som børnene bærer, alt imens de leger i både sandkasse og på rutsjebane. Dernæst følges et arbejde med brug af iPad i åbne værksteder, hvor fokus er på betydningen af at følge børns spor i de samskabende æstetiske processer, der finder sted undervejs. Den pædagogiske praksis tilrettelægges af voksne, og artiklen vil vise, hvordan det er muligt at arbejde med udgangspunkt i børns erfaringer og oplevelser og på den måde være med til at udmønte den ret til leg, som både børnekonvention og læreplaner lægger op til.

I *Han slår! – børnehavebørns fortælling om konflikter* undersøger Bjarke Schjødt Larsen og Herdis Toft 10 praksisfortællinger om konflikter i børnehaven med fokus på narrativet 'Han slår!' De tager afsæt i socialkonstruktivistisk og narrativ fortælle- og historieteori og er båret af ideen om, at vi fortæller vores verden frem i samspil, at mening er af relationel karakter, og at børns fortællinger om konflikter kan anskues som led i deres legekulturelle interaktioner. Begreber om krønike- og historieskrivning belyser vanskeligheden ved at bestemme sandhedsværdien af hverdagskonflikter i børnehaven i forhold til parametre som fiktiv/faktisk, krønike/historie, legekulturel/sociokulturel, sandhed/løgn. Hvad foregår der her? er et spørgsmål, der vil blive besvaret forskelligt, afhængigt af hvem vi hver især tilkender retten til at agere som politi, advokat og dommer.

I *Betingelser for leg i daginstitutioner – med den styrkede pædagogiske læreplan* afdækker Malene Børgesen og Mikkel Snorre Wilms Boysen legens betingelser anno 2018 med udgangspunkt i den justerede lovgivning, den styrkede pædagogiske læreplan, som fremhæver legens egenverdi, og som anser legen for at være grundlæggende for børns trivsel, læring, udvikling og dannelse i daginstitutioner. Det sker gennem en kvalitativ undersøgelse af data fra 40 dagtilbud. I undersøgelsen fremskrives tre primære fund, der kan forstås som dilemmaer eller 'spænd', der interagerer med hinanden, og som pædagogikken skal håndtere. Disse fund betegnes *Orden og Kaos, Leg og rationalisering* samt *Divergent professionsnarrativ*, og de diskuteres og perspektiveres yderligere i artiklen.

I *Da sandkassen kom til Danmark – sandet der gav legen plads i storbyen* dokumenterer Louisa Haugaard Pedersen læreren Hans Dragehjems introduktion af sandkassen i 1907. Artiklen giver indsigt i hans værk, *Barnets leg i sandet*, og hans pædagogiske forståelse og overvejelser om sandkassens betydning for byens børn og deres leg. Dragehjems ambition var at give alle byens børn plads og mulighed for en sund opdragelse i samtidens voksende urbane landskaber ved hjælp af naturens legetøj, sand. Ifølge ham har børn behov for leg og syssel med materialer skabt af naturen selv som grundlag for, at de kan vokse op og blive til sunde og fornuftige voksne. Sandleg er en helhedsorienteret læringsform, der understøtter et samspil mellem det enkelte barns hånd og ånd med et naturligt legetøjsmateriale, der hverken kan gå i stykker eller er dyrt at anskaffe, og som udvikler både krop og psyke.

I *Krig, død og ødelæggelse i børns leg – børns perspektiver på den slags leg, som bekymrer voksne* undersøger Helle Hovgaard Jørgensen børns perspektiver på leg med våben og på 'det sjove' ved computerspillet GTA. Materialet hentes fra feltarbejder blandt børn i alderen 6-11 år. Den metateoretiske ramme om artiklen er en sociokulturel forståelse af børn og barndom inspireret af nordisk børnekulturforskning og legeteori. Hendes formål er at få en bredere forståelse for legens kompleksitet og hendes fokus er på legens praksis set i lyset af legens tema, som er krig, død og ødelæggelse. Temaet kan vække voksnes bekymring for at børn tilsyneladende fascineres af livets dystre sider, men 'i virkeligheden' drejer sig om at være med, om at kunne noget, vide noget, om at øve sig, om at fortælle og om at få mod på livet.

I *Byggeby forever – gensyn med en byggelegeplads* fastholder og formidler Lars Henningsen, ANTV, et særligt stykke lege(plads)kultur og dansk pædagogisk historie, nemlig århusianske Byggeby. Bidraget er mættet med autentiske klip, idet han mødes med og filmer børn få dage før deres 'gamle by' skal rives ned. I hans dokumentariske virksomhed er video et centralt værktøj også for at fange børns perspektiv på egen fortid ind. Herefter etablerer han nogle grundbegreber om byggelegepladser, og filmen danner afsæt for et vue hen over tidligere fortælling om skrammellegepladser i Danmark, England og USA. Fire pejlemærker skærper overvejelser om byggelegepladser, og endelig slutter han af med en serie *posters*, som fastholder de narrative og agerende, kropslige interaktioner, som opstod undervejs i gensynet med Byggeby.

I *De næste Makerspaces – principper for en fremtidig forandring* begrundes Klaus Thestrup og Kjetil Sandvik deres udsagn om, at leg er en måde at være menneske på i verden, undersøge verden, eksperimentere med den og handle i den, hvad enten man er børn eller voksen eller i grupper, der består af begge dele. Deltagere i eksperimenterende fællesskaber, hvor leg er i centrum, og hvor aktiviteterne altid kan være under forandring, indgår i processer, hvor de får muligheden for at reflektere over og ændre på deres vilkår. Makerspaces synes at

være et godt sted at gøre dette. Artiklen beskriver bl.a. EU-projektet *MakeEY - Makerspaces in the early years – enhancing digital literacy and creativity* samt *Next Practise Lab*, samtidig med at der peges på nogle principper, links og kilder, som kan inspirere i et videre arbejde.

I den afsluttende artikel, *Leg og ledelse – er der leg i ledelse og ledelse i leg?* sammenstiller Finn Wiedemann lege- og ledelsesteorier. Leg og ledelse opfattes traditionelt som to adskilte fænomener, og han præsenterer derfor først begreberne leg og legekultur og dernæst begrebet ledelse og ledelseskultur, hvorefter han sammenstiller dem og finder en markant række fællestræk. De senere år har dele af ledelsesteorien nemlig opgivet den traditionelle opfattelse af ledelse, hvor ledelse blev set som noget, der primært var knyttet til enkeltpersoners handlinger. I stedet anlægger nyere ledelsesteorier et kollektivt og socialt perspektiv på ledelse. Han finder dermed en række fælles psykologiske, sociologiske, filosofiske og antropologiske overlap mellem nyere måder at definere ledelse og så legebegrebet, sådan som det f.eks. er udviklet af Huizinga og Flemming Mouritsen.

God læselyst!

Herdis Toft og Helle Hovgaard Jørgensen
August 2019