

BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

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

Anne-Lene Sand, Jens-Ole Jensen, Helle Marie Skovbjerg,
Hanne H. Jørgensen, Janne H. Jørgensen og Andreas Lieberoth

Når børn fælles skaber – om børns materialiserede samvær i leg

Resumé

Artiklen handler om samspillet mellem børns sociale praksisser og materialer. Med udgangspunkt i et empirisk materiale fra et designbaseret forskningsprojekt og begreberne intra-action (Barad, 2007) og affinity (Mason, 2018) udforskes det hvordan materialer indgår i børns leg med hinanden og hvilke potentialer materialer har i børns leg? Der er ikke blot tale om, at børn anvender og leger med materialer, men at materialerne enten gennem form, fylde, konsistens eller rammesætning påvirker børnene og sågar trækker legen og børnene i en særlig retning. Den måde børnene er sammen på, er ikke italesat verbalt af børnene, men kropsligt, og det markerer et social samvær gennem en fælles optagethed. Dertil viser artiklens analyser, at materialer muliggør og medetablerer et socialt rum i børns leg, og pædagogernes rammesætning af børns leg. Artiklen peger på, at materialers relationelle betydning skaber en forståelse for fælles skabende praksisser, som er kortvarige, intense, nonverbale, sensoriske, dynamiske og processuelle. Et fokus på materialitet og krop, frem for verbalt sprog og social position, vil i et fremadrettet forskningsperspektiv kunne bidrage med viden om, hvordan man kan skabe deltagelsesmuligheder for børn gennem brug af materialer.

Nøgleord

relationel materialisme; handlepotentiale; socialitet; leg og materialitet

Abstract

The article is about the interplay between children's social practices and materials. Based on an empirical material from a design-based research project and the concepts intra-action (Barad, 2007) and affinity (Mason, 2018), it is explored how materials are part of children's play with each other and what potentials materials have in children's play? It is not just a matter of children using and playing with materials, but that the materials, either through form, fullness, consistency or framing, influence the children and even pull the play and the children in a special direction. The way the children are together is not spoken verbally by the children, but bodily, and it marks a social togetherness through a common preoccupation. In addition, the article's analyzes show that materials enable and co-establish a social space in children's play, and the educators' framework of children's play. The article points out that the relational significance of materials creates an understanding of common creative practices that are short-lived, intense, nonverbal, sensory, dynamic, and processual. A focus on materiality and body, rather than verbal language and social position, will in a future research perspective be able to contribute with knowledge on how to create participation opportunities for children through the use of materials.

Indledning

Artiklen handler om, hvordan samspillet mellem børns sociale praksisser og materialer kan tematiseres. Artiklen giver indblik i, hvordan børn bruger materialer til at rammesætte og forme deres samvær og undersøger desuden, hvordan materialer samler børn og understøtter børns leg. Studier af børns fællesskaber betoner i overvejende grad forholdet mellem børns fællesskaber og forældresamarbejde (Stanek, Larsen og Højholt 2019), fællesskab og børns konflikter i skolen (Testmann, 2018), børnefællesskaber og familieliv (Korsholt, 2011), fællesskab og inklusion (Stanek, 2019), børn, leg og social identitet (Winther-Lindquist, 2013), sociale praksisser og civilisering i daginstitution og skole (Gilliam og Gulløv, 2012; Gilliam, 2016; Palludan, 2009; Skovbjerg og Sand, 2022). Samtidig peger forskning på, at det at være en del af et fællesskab, have venner og lege sammen med andre børn har stor betydning for børns hverdagsliv (Hvidtfeldt, 2016; Jørgensen og Skovbjerg, 2020) og sociale deltagelsesmuligheder (Stanek, 2019). Inden for feltet af legeforskning peger Skovbjerg og Jørgensen på et paradoks, som består i, at børn på den ene side skal deltage i leg for at blive gode til at lege, men på den anden side er det vanskeligt at få adgang til leg, hvis ikke man allerede er god til at lege (Skovbjerg og Jørgensen, 2020). Frem for at se på børns forudsætning for at deltage i leg (se Butler et al., 2016; Kvello, 2013), eller betone børns fællesskaber i relation til førnævnte temaer, fokuserer denne artikel på børns leg med materialer som et særligt socialt omdrejningspunkt. Artiklens empiriske analyser tegner et billede af, at børns fællesskaber kan være kortvarige, processuelle, dynamiske, stemningsfyldte og ikke mindst nonverbale. I et bredere perspektiv giver artiklen anledning til en diskussion om, hvordan *fællesskab* tænkes og understøttes i praksis gennem materialitet. Dette er vigtigt, da der er børn i Danmark, som ikke oplever at være aktive deltagere i bl.a. folkeskolens indskoling (Koch & Lund, 2016; TrygFonden & Morgen, 2012; Skovbjerg og Jørgensen, 2020). Interessen for materialitet er samtidig stigende, hvilket ses i betegnelsen *den materielle vending* eller titler som *Materialiseringer* (Damsholt og Simonsen, 2014), *Things that Talk* (Datson, 2004), *Making* (Ingold, 2013) og *Materiality* (Mille et al. 2005). Til trods for, at flere studier har

undersøgt børns fællesskaber, fremstår det endnu underbelyst, hvordan materialer på aktive måder er en samspilspartner i børns fælles skabende praksisser.

Artiklen har til hensigt at bidrage med viden om, hvordan materialer indgår i børns fælles skabende praksisser og arbejder ud fra følgende forskningsspørgsmål: *1. Hvordan indgår materialer i børns leg med hinanden? 2. Hvilke potentialer har materialer i børns leg?* Det empiriske materiale, som inddrages i artiklen, udspringer af et designbaseret forskningsprojekt, foretaget på to danske folkeskoler, hvor pædagoger i samarbejde med pædagogiske forskere har udviklet designs for leg, som er anvendt og tilpasset en skolehverdag i samspil med børn i understøttende undervisning og Skolefritidsordning. Artiklens centrale bidrag er at vise, hvordan materialet bliver en del af det fælles samvær og hvordan materialet kan understøtte, at børn er sammen om leg.

Artiklen tager teoretisk afsæt i teori om leg som værende en social praksis (Skovbjerg, 2021, Mouritsen, 1996) og begrebet legeorden (Skovbjerg & Sand, 2022; Skovbjerg, 2010), som ser på de forhandlinger og meningstilskrivelser, som gøres i konkrete legesituationer. Dette anvendes i kombination med begrebet *intra-action* (Barad, 2007), hvis primære interesse er at synliggøre, hvordan mennesker og ting gensidigt påvirker hinanden. Ydermere anvendes begrebet *affinity* (Mason, 2018) til at analysere, hvordan sensoriske sociale forbindelser opstår i børns leg med materialer. I forlængelse af dette teoretiske perspektiv argumenterer vi for, at der må medtænkes et tredje forhold, hvilket er den design-pædagogiske ramme, hvor pædagoger designer pædagogisk for leg med børn. Begrebet design-pædagogik henviser til måden, hvorpå designmetoder kan anvendes i pædagogisk praksis til at skabe refleksion, design-pædagogiske metoder og børnesensitive tilgange. Pædagogik, leg og design er med andre ord et interdisciplinært genstandsfelt i tilblivelse.

Afslutningsvist diskuteres artiklens fund i forhold til design og pædagogik, og eksisterende forståelser af fællesskab.

Metode

Artiklens empiriske materiale udspringer af forskningsprojektet *Må jeg være med – om leg, inklusion og fællesskab i skolen*. Projektet foregår i perioden 2018-2022 og er finansieret af Danmarks Frie Forskningsråd. Projektet handler om at skabe bedre deltagelsesmuligheder for børn i folkeskolens indskoling gennem leg. To danske skoler er involveret i projektet og omkring 40 pædagoger og over 400 børn har deltaget. Projektets primære metodologiske afsæt er Design-Based-Research (DBR) (Barab & Squire, 2004), aktionsforskning (Rönnerman & Salo, 2012) og etnografisk intervention og eksperiment (Criado & Estalella, 2018; Akama, Pink & Sumartojo, 2018). Designprocesserne, som er foregået i samarbejde med pædagoger og børn, er dokumenteret ved brug af sensorisk deltagelse (Howes, 2019), deltagerobservationer (Spradley, 1980), og børn og pædagogers legepraksisser er undersøgt visuelt gennem metodisk brug af fotografi og videokamera (Pink, 2020). Formålet med at designe for leg er at rammesætte forskellige eksperimentelle betingelser for, at børn kan indgå og støttes i sociale fællesskaber gennem forskellige lege. Et legeeksperiment gennemføres over seks uger og følger en DBR-model (Barab og Squire, 2004; Gynther, 2009), som vekselvirker mellem undersøgelse, eksperimenter, refleksioner og vidensgenerering. Forskergruppen har løbende afholdt planlægnings- og refleksionsmøder med det pædagogiske personale med henblik på at reflektere over og understøtte pædagogernes arbejde med konkrete designprocesser.

Designprocesserne har været iterative, hvilket betyder, at legeeksperimenterne bevæger sig og forandrer projektets rammer. Designprocesser fremkalder ydermere etiske overvejelser, da selve det at initiere designeksperimenter kan medføre et radikalt brud med praksis. I relation til pædagogisk praksis har forskergruppen forsøgt at balancere mellem at understøtte designprocesser og samtidig være sensitiv overfor pædagogens igangværende daglige rutiner. I løbet af tre år har pædagoger i samarbejde med projektets forskere udviklet design for leg inden for fem legetyper inspireret af stemningsperspektivet (Skovbjerg, 2021) og legetyper (Hughes, 2011) nærmere betegnet; konstruktionsleg, dramatisk leg, rolleleg, kreativ leg og bevægelsesleg. Pædagogerne har haft seks til otte uger til at arbejde med hver legetype, hvilket har resulteret i over 30 nye legedesigns, som kan anvendes til eksempelvis at skabe deltagelse gennem leg i skolen. Det særlige ved at anvende design for leg som en pædagogisk rammesætning er, at designfeltet åbner op for nye praksisser i forhold til pædagogisk arbejde med leg.

Teoretisk ramme: Materielle relationer i leg

I artiklen forstås leg som en social praksis, hvor deltagernes eget engagement, egne ideer, interesser og livsforhold tillægges værdi (Mouritsen, 1996; Skovbjerg; 2010). Begrebet legeorden understreger, at det centrale i legen er i konstant handling og forhandling blandt legens deltagere (Skovbjerg & Sand, 2022).

»Det er derfor ikke alle handlinger inden for en legeorden, der tillægges værdi, men det kan deltagerne først afprøve, ved at handle. Legeordnen må ses som en organisering af handlinger, materialer, relationer som praktiseres af de, der deltager, og værdien bestemmes gennem vedligeholdelse og gentagelse, der bestandigt må foregå. På den ene side er legeordnen forudsætningen for, at legen overhovedet kommer i gang, og på den anden side er legeordnen under kontinuerlig opbygning. Det betyder ikke, at legeordnen skal ses som prædefinerede handleanvisninger, som en instruktion, som skal følges af alle, men i stedet er pointen i denne sammenhæng, at legeordnen, gennem deltagernes udøvelser, er i konstant bevægelse mellem bekræftelse, udvikling og afvikling«. (Skovbjerg, Jørgensen og Sand, 2021:3, original fremhævning).

Gennem handlinger i leg bekræfter deltagerne, hvad orden er og ikke er gennem deres sociale, kropslige og materielle gøren. Det andet centrale perspektiv, som anvendes i artiklen, er funderet i relationel materialisme og tematiserer materialers rolle i sociale processer. Inden for ny materialistisk teori er handlemulighed (agency) centralt, hvilket Barad fokuserer på gennem begrebet *intra-actions*. I kontrast til præfikset *inter*, som betyder, at handlemuligheder sker i midten af noget, henviser *intra* til, at handlemuligheden skabes indefra og i selve forholdet mellem materielle og immaterielle aktører. *»Agency is 'doing' or 'being' in its intra-activity. It is the enactment of iterative changes to particular practices – iterative reconfigurations of topological manifolds of spacetime matter relations – through the dynamics of intra-activity«.* (Barad, 2007:178). *Intra-actions* er en gøren, som opstår processuelt og gennem relationelle dimensioner i humane-nonhumane møder (Barad, 2007, s. 214).

Forskere har i flere år været optaget af at studere børns leg med materialer. I denne sammenhæng vil vi særligt nævne Taguchi (2011), som ud fra perspektivet relationel materialisme sammentænker forholdet mellem barn og sand. Taguchi argumenterer for: »... *playing is taking place in-between the girl and the sand. We contend that there is no clear border between them in this event. The force of the girl's body and the force of the sand overlap and extend onto and into each other. Each change in either of them will resonate in the other*«. (Taguchi, 2011:38). Relationel materialisme er med til at åbne op for nye forståelser af, hvordan børn leger sammen. Som Taguchi illustrerer, opstår der et gensidigt konstituerende forhold mellem børn og materialer, som kan fortælle os noget interessant om børns materialiserede samvær.

I tillæg anvendes Jennifer Masons begreb *affinity*, da det kan indfange samspillet mellem materialernes kraft og børnenes legekraft. Ifølge Mason er relationer ofte analyseret uden opmærksomhed på, hvordan møder mellem sanser influerer relationer: »*I am going to argue (...) that sensations constitute a 'core seam' in our relationship with others (...) rather than simply our way of perceiving them, or a kind of adjunct to them*«. (Mason, 2018 s. 9). Ifølge Mason er affinitet en sensorisk måde at forstå sociale forbindelser på som gnister, energier, flow m.v., hvilket hun mener har været oversat i bl.a. sociologien. Begrebet *affinity* er således et analytisk greb, som rejser en opmærksomhed på sensoriske dimensioner i sociale og materielle samspil i børns leg.

Analysestrategi

Artiklens analysestrategi er inspireret af grounded theory (Salmona et al., 2020) og nære empiriske analyser af legesituationer. Det empiriske materiale er analyseret i det digitale databehandlingsprogram Dedoose, og åbne såvel som fokuserede kodninger er foretaget. I marts 2021 opstod en særlig indsigt i det empiriske materiale gennem arbejdet med en analysestrategisk workshop, inspireret af Hengs (2020) tilgang til det visuelle essay, hvis formål er at etablere en fortælling mellem fotografier. Dette blev kombineret med Pinks (2020) perspektiv på fotografiet som multisensorisk: »... *is not just about looking at images; rather it is part of the multisensory processes through which we interpret the total environment in which we exist, as well as the specific material objects that we encounter*«. (Pink 2020, s. 525). Ifølge Pink skal den multisensoriske kontekst og det multisensoriske tidsrum, som billedet er taget i, skrives frem i analyser af det visuelle materiale. Med workshoppen valgte vi udelukkende at fokusere på projektets visuelle materiale (jf. Lobinger and Brantner, 2020, s. 311). Sammen kodede, kategoriserede og diskuterede vi i forskergruppen det fotografiske materiale. Som forberedelse havde samtlige forskere hver især bidraget med at udvælge ca. 20-30 fotografier, ud af materialets samlede 622 fotografier, som blev printet ud i A4 og farve (Heng, 2020). De analysestrategiske kriterier for arbejdet med det visuelle essay var: det visuelle materiale skulle relateres til projektets overordnede forskningsspørgsmål og materialet skulle arrangeres på en meningsfuld måde (Heng, 2020, s. 618-619). Indledningsvist foretog vi en åben kodning af materialet. Herefter udvalgte vi to og to ca. 10-15 billeder, som skulle repræsentere tre forskellige designs for leg. Herudfra drøftede vi materialet og så efter forbindelser mellem billederne, hvorudfra vi sammensatte visuelle fortællinger, som afslutningsvist blev præsenteret og diskuteret i plenum.

Nedenstående er fotografier af forskerteamet i færd med at analysere det fotografiske materiale.



Figurer 1, 2 og 3 : Kodning og ordning af visuelt materiale (Foto: Sand)

Artiklen tager ikke direkte afsæt i et visuelt essay, men den analysestrategiske proces beskrevet ovenfor skabte en særlig analytisk opmærksomhed på, hvad børn gør sammen med materialer, og hvilken betydning materialitet har haft for legeeksperimenterne i de forskellige designs for leg. Workshoppen har således haft underliggende betydning for denne artikels indhold.

Analyse

I det følgende præsenteres og analyseres to omfangsrige empiriske eksempler. Den første analyse viser, hvordan materialer er dybt involveret i børns leg og undersøger børns sociale praksis. Anden analyse handler om, hvordan materialer kan udfordre børn kropsligt, og hvordan det sensorisk kan skabe forbindelse mellem børn. Begge eksempler viser, hvordan materialer medskaber det sociale handlerum, som børnene praktiserer.

1. Når børn leger med materialer – og materialer leger med børn

I det empiriske materiale observerede vi i forskergruppen flere eksempler på, at børn er tæt infiltreret i de materialer, de leger med. I det følgende vil vi vise, hvordan børns leg med sand og vand på en måde forfører børnene i deres leg, og får børnene til at glemme tid og sted.

Fotografierne (figur 4 og 5) er taget under legedesignet Kviksand, hvor to pædagoger og en pædagogstuderende har indtaget to store legepladser på skolens udeareal og lagt materialer som snor, presenning, skovl og vand frem til børnenes frie afbenyttelse. Et formål med legeeksperimentet var at designe for at en intens stemning kan opstå i børnenes leg, hvilket bl.a. observeres ved at lyden på legeområdet er høj og konstant i 1,5 time: stemmer taler i munden på hinanden og mange forskellige kroppe er i gang med mange forskellige små formgivninger eller gøremål inden for samme leg.



Figur 4 og 5: Fotografi: Sand

Følgende samtale udspiller sig mellem to drenge og forskeren samtidig med, at de er optaget af at lege med sand og vand. Samtalen er videofilmnet og transskriberet. Dialogen med de to drenge fremstilles parallelt for at illustrere, hvordan drengene ivrigt, og i munden på hinanden, fortæller om det, de laver. Den ene dreng siger, at det er sjovt og han bliver spurgt hvorfor. Begge drenge svarer.

<p>Berkan: »Jeg flipper lidt ud, når jeg laver sådan noget sejt noget her«.</p> <p>Sand: »Du flipper lidt ud. Det forstår jeg ikke. Hvad betyder det?«</p> <p>Berkan: »Fordi, vi har brugt så lang tid på det og så bliver det så godt. Bare sand«.</p> <p>Sand: »Hvordan føles det, når du flipper ud?«</p> <p>Berkan: »Overraskende«. Han bygger videre.</p> <p>Sand: »Hvad har I lavet så?«</p> <p>Berkan: »En borg. En beskyttelsesborg«.</p> <p>Berkan: »Det er faktisk bare sådan noget vådt sand«, siger han, imens han viser mig det, og har det mellem hænderne, føler på det og skiftevis har det i højre og venstre hånd. »Og så bliver det så godt, og så gør man bare sådan«. Han klasker det på borgmuren. »Og så tørrer det og så sidder det fast«.</p> <p>Sand: »Gør det? Er det speciel sand?«</p> <p>Berkan: »Det er sådan noget sand, som bliver til cement, når det tørrer. Så hvis man bare tager en traktor og kyler ind i det, så kommer det ikke til at gå i stykker«.</p> <p>Sand: »Hvor tit leger i denne leg?«</p> <p>Berkan: »Ikke ret tit. Cirka når det regner sådan her«.</p> <p>Berkan: »Engang havde vi en dreng, der havde kviksand herop til...« (han holder hænderne ved maven) »...og så brugte vi rigtig lang tid på at få ham op. Og du kan tro, vi fik ballade«.</p>	<p>Aamir: »Det er fordi, at det er så højt her, og jeg har brugt så lang tid på det«.</p> <p>Aamir: »Arhhhhh«. Han klapper på sandet, glatter ud, tager det mellem fingrene og former det. En dreng bag ham i stribet bluse står med fødderne begravet i sandet. Han kommer fri og sparker kviksandet af skoene. Hans strømper er gennemvædet af kviksand.</p> <p>Aamir: »Det her, det er kviksand, men det her...« (han sidder på hug i sandet med regnbukser på, drejer sig om og tager noget andet sand som har en anden konsistens), »...det er som om, at når det tørrer, så er det ligesom cement«.</p> <p>Aamir rejser sig, går en meter bagud, stiller sig i en lille sand-vand-pøl. En ven kommer med en spand og hælder forsigtigt vand ned, først på drengens hænder, men det er ikke for at vaske dem. I stedet for mærker han på vandet og lader det glide igennem fingrene. Det lander på fødderne og langsomt dækkes skoene med kviksand. Ved siden af står en tredje dreng med en skovl, som med bløde bevægelser former sandet omkring de sko og fødder, som er begravet i kviksandet.</p> <p>Aamir bukker sig, tager kviksand mellem hænderne og kaster det mere formbare materiale over på borgmuren, hvor Berkan sidder. »Vi gør det, når det er godt vejr. Med godt vejr mener jeg dårligt vejr. Og nu sidder jeg faktisk fast«. Han forsøger at vriste sine fødder fri. To drenge står klar omkring ham, én støtter ham, én anden står med en voksen skovl, som han bearbejder med sandet med.</p>
--	--

(Video, legedesign Kviksand, 2019)

Ovenstående eksempel viser, hvordan Berkan og Aamir er dybt optaget af at lege med materialerne sand og vand. De formgiver sandet med deres hænder til en beskyttelsesborg og sideløbende begraver Aamir sine fødder i sandet, imens to drenge med-former sandet og efterfølgende graver ham op. Med reference til relationel materialisme og inspiration fra Taugchi's (2010) analyse af en piges leg med sand, kan man spørge, om drengene leger med sandet, eller sandet leger med drengene? Det er tydeligt at se, hvordan materialerne sand og vand drager drengene på en måde, så de glemmer tid og sted, da de eksempelvis skal ind og have undervisning indenfor i klasselokalet, efter at timen med understøttende undervisning er slut. Som Jørgensen (2021) peger på i sine analyser af leg med sand, leges der *i* sandet og ikke *med*. Der er med andre ord ikke en tydelig grænse mellem børn og materiale, men en kraft i henholdsvis børnenes kroppe og materialet overlapper og resonerer med hinanden. Barad anvender begrebet *intra-action* med henblik på at forstå, hvordan mødet mellem børn og materiale genererer et handlerum (Barad, 2007, s. 178). Pædagogerne har designmæssigt rammesat legeeksperimentet Kviksand løst, og de bryder ikke ind og korrigerer børnene, hvis de enten bliver for vilde eller våde.

Empirien viser, hvordan drengene er fælles om at arbejde med materialet. Materialet er med til at skabe et socialt rum, hvor den sociale praksis er tæt forbundet med det, drengene gør med sandet. Den fælles opmærksomhed drengene imellem ses ydermere gennem dialogen ovenfor, hvor de lytter til og gengiver hinandens fortællinger. I det sociale rum praktiserer de handlekraft eksempelvis ved at afprøve materialet og begrave sko, strømper og fødder eller fremhæve drenge, som har haft mudder op til maven. De skaber en social praksis i forhold til at bruge materialet. Sandet klæber til børnene, de har fine sandkorn overalt, fødder er dækket og børnene er våde, og måske er det denne sanslighed, som knytter sig til Berkans udtalelse om, at han »flipper lidt ud«, men eftersom forskeren står ved siden af ham, observerer hun, at han har rolige bevægelser, imens han fortæller i et roligt toneleje. Betegnelsen »flippe ud«, kan forstås gennem Masons argument om, hvordan *affinities* kan opleves som en energi, gnister o.l. »...*affinities are sparks or charges of connection that intensify, enchant of indeed toxify personal life and the experience of living*« (Mason, 2018, s. 186). Berkan taler om, hvordan legen med materialet kviksand gør, at han flipper ud, hvilket kan forstås ud fra Masons perspektiv på, hvordan forbindelser mellem sanser kan skabe en anden oplevelse.

»Affinities are experienced as particularly potent connections with specific others who are characters with appearances, smells, voice, gestures, physicality, habits... ways of being in the world, traits, political and moral orientations and, of course, their own personal socio-cultural relational histories«. (Mason, 2018, s. 51).

Sensations opstår når forskellige sanser relaterer sig til hinanden og kan generere en relationel energi, en gnist eller tænding. Selvom Berkan agerer roligt og kontrolleret, er der en særlig energi i mødet med sandet, som medfører den sensoriske oplevelse af »at flippe ud«. Pædagogerne, som har udviklet designet, har forsøgt at skabe en intens stemning i arbejdet med materialerne og netop denne måde at designe for leg kan skabe sociale forbindelser. Under observationerne fortæller en pædagog, at Berkan ofte ender i konflikter med andre børn og sjældent er engageret i leg i længere tidsrum. Den designorienterede rammesætning, løbende pædagogiske overvejelser og brug af materialer vedholder Berkan i legen og det sociale rum.

2. Når materialer forbinder og udfordrer børn

Ninja Warrior er et legeeksperiment som er skabt under legetypen *bevægelsesleg*. Igennem seks uger skal børnene bygge en do-it-yourself (DIY)-forhindringsbane. I første fase har børnene fundet inspiration ved at se Youtube film af Ninja Warrior baner lavet af familier fra andre lande. Herefter skal de bygge konkrete forhindringsbane-elementer, som børnene afslutningsvist skal afprøve. Stedet, hvor det foregår, er bag skolen i et hengemt og åbent skur. En højtaler er sat til en telefon og spiller musik.



Figur 6, 7, og 8: Fotografi: Anne-Lene Sand.

Sand observerer to drenge, som ses på fotografierne (figur 6, 7 og 8). Efter 15 minutter, hvor de har kigget på materialerne og talt sammen, tager de to plader, som de vender og drejer. De prøver på forskellige måder at sætte pladerne sammen. En af drengene foreslår, at de kan lave en rampe, de skal løbe op ad. De spørger ikke pædagogen om hjælp. De afprøver deres ide. De saver og placerer skruerne, som de umiddelbart synes og forklarer kort Sand, at de vil lave en rampe. De placerer rampen op ad et skur. Over flere dage med Ninja Warrior samler rampen flere børn. Atmosfæren bag skuret er rolig, hyggelig og ses ved børnenes rolige stemmer og koncentrerede handlinger. Der foregår et samspil mellem mange forskellige sociale, sensoriske og materielle elementer: rammen for det konkrete legedesign, en plade, en anden plade, et par skruer, en dreng, en anden dreng, to piger kommer til, en anden dreng kommer til, et skur bag skolen, en overflade der er vanskelig at forcere m.v. Materialets (rampens) form, glatte overflade og nærmest lodrette hældning medformer børnenes sociale og kropslige praksis, som gentages i lange tidsudstrækninger: vurdering, afstand, tilløb, afsæt, hænder op, fat i skurets tag, fastholde grebet, fødder op, stabilisere, komme op på taget eller glide ned og forsøge igen.



Figur 9, 10 og 11. Sally forsøger på at komme op på taget af skuret. Fotografi: Anne-Lene Sand.

Herunder ses to veninder forsøge at komme på op på taget. Pigerne og de andre børn jubler og udtrykker at det er en sejr, når de lykkes i at komme op på taget. Det tiltagende mørke aftryk af mudder, vidner om, at rampen er i brug.



Figur 12, 13 og 14: Fotografi: Jens-Ole Jensen.

I Masons optik kan materialets udformning og udfordring skabe en gnist i børnene, som gør, at de bliver ved med at prøve at forcere rampen. Rampen, og det faktum at den er kropsligt udfordrende, forbinder børnene på en måde, hvormed der etableres en social praksis, som handler om at lykkes i at komme op på taget. De børn, for hvem det lykkes, bliver siddende på taget og ser ned på de andre børn. Om intra-actions argumenterer Barad: »*A phenomenon is a specific intra-action of an 'object'; and the 'measuring agencies'; the object and the measuring agencies emerge from, rather than precede, the intra-action that produces them*«. (Barad, 2007, s. 128). Det centrale i Barads perspektiv er, at intra-action ikke udspringer af et forhold, men emergerer og skaber noget i øjeblikket. Dette argument gør, at man ikke kan sige, at nogle børn handler på bestemte måder, da forbindelser mellem multisensoriske og socio-materielle dele medskaber social praksis. Som illustreret i nedenstående, så etablerer børnene et socialt rum om fælles materielle praksisser:

Benne forsøger at komme op. Hendes fingre hægter sig fast. Hun forsøger at gå op af pladen, fødderne glider, hun bøjer i knæene, får højre fod op på den 3cm kant«.

Dreng: »Koom så«.

Anden dreng: »Ja Benne... du skal højere op...hvis du ikke kan, så skal du bare hoppe ned«.

Laumælt siger hun: »Det kan jeg godt«. Hun har nu begge fødder på kanten. Kroppen er drejet ind mod muren, så hun ikke falder. Hun laver topforsøget, det ene ben glider, det trækkes op, glider, trækkes op, glider.

Dreng: »Ejj det er træls Benne...«.

Benne kæmper med at få fat længere oppe. Det er derfra, hun skal trække sig op. Det lykkes. Hun rejser sig op.

Anden dreng: »JA BENNE. Wuhuuuuu«.

Benne er nu oppe på toppen af skurets tag, de klapper af hende.

Eksemplet viser, hvordan den materielle forhindringskonstruktion, som drengene har lavet, er med til at etablere et socialt rum. Materialet udfordrer børnene på tilpas vis til, at de inden for et kort tidsrum kan gentage bevægelserne, lære materialerne at kende kropsligt og komme op. I det sociale rum indgår børn i en gruppe, hvor de store børn kan lykkes i at komme op på taget af skuret, fordi de har længere kroppe og arme. De yngre børn deltager ved at se på eller kommentere undervejs. I det sociale rum taler børnene i en empatisk og anerkendende tone: de hepper på hinanden og kommer med forslag til, hvordan den enkelte lykkes.

Diskussion: Når børn fælles skaber – designpædagogiske refleksioner

Artiklens ambition om at forstå forholdet mellem materialer, børn og leg, markerer sig grammatisk i ordspillet mellem navneordet *fællesskab* og verbet at *fælles skabe*. Begrebet *fællesskab*, som navneord, kan konnotere en statisk forståelse af, hvad *fællesskab* er, hvor mere dynamiske dimensioner kan indfanges gennem verbet *fælles skabe*. Optikken på *fælles skabende praksisser* giver anledning til at drøfte, hvordan pædagogisk design med materialer kan skabe kortvarige, intense, energiske og stemningsfulde samarbejder mellem børn, som er socialt betydningsfulde – ikke nødvendigvis i optikken af det større eller mere kontinuerlige *fællesskab* – men i øjeblikket. Til trods for at antropologisk barndomsforskning viser mere dynamiske sider af børns *fællesskaber* (se Gilliam, 2016; Palludan, 2009; Gilliam og Gulløv, 2012; Bundgaard og Gulløv, 2008) knytter forskning i børns *fællesskaber* sig inden for dansk forskning ofte til et psykologisk praksisbegreb (Stanek 2012, 2018; Kousholt, 2006) inspireret af Etienne Wengers (2004) begreb *praksisfællesskab*, hvilket på den ene side skaber blik for, hvordan man udvikler en sociale fornuft gennem en fælles virksomhed (ibid., s. 89-104). På den anden side kan begrebets optik på legitime og perifere sociale positioner være med til at skabe et blik for, hvordan man kan være inde i, på kanten af eller uden for *fællesskaber*. Den socialitet, vi ønsker at skabe blik for og indsigt i, er de materielle, intense, sensoriske og kortvarige samværsformer. Frem for at tale om deltagelse i det såkaldt længerevarende *fællesskab*, kan der være fordele i at designe rum for, at børn kan skabe noget sammen og være nysgerrige i forhold til om deltagelsen og oplevelsen i materielt orienterede og intense øjeblikke kan muliggøre, at man i mindre eller større tidsudstrækning føler sig godt tilpas i og som en del af børneflokkene.

Med afsæt i relationel materialisme vender og drejer Law and Mol forholdet mellem socialitet og materialitet ved at spørge på følgende måde: hvis vi ser på det sociale, ser vi så også på produktionen af det materielle? Og hvis vi ser på det materielle, ser vi så også på produktionen af det sociale? (Law and Mol, 1995, s. 274-275). Law and Mol italesætter en central forbindelse mellem materialitet og socialitet, og de argumenterer for at kroppe og ting ikke er adskilte (som vi ellers har for vane at forestille os), men vigtige for, hvordan vi lærer os selv at kende som menneske, og hvordan vi interagerer med vores omgivelser. Det empiriske materiale viser, hvordan børn arbejder med materialer og denne konkrete gøren etablerer et socialt rum. Samtidig er det i begge empiriske eksempler tydeligt, at mødet med overskridende eller udfordrende materialer tænder en energi og gnist i børnene, som leder an til en fælles optagethed og ihærdighed blandt børnene.

Kroppe og materialer fremstår som stærke markører og udtalt men praktiseret viden for dét børnene gør sammen. Taguchi argumenterer:

»... a relational materialist that focuses on what emerges as an effect of the intra-activity that takes place in-between children and material artefacts, and that is not necessarily put into words by the children (...) the spoken language still prevails as the 'language' given the highest value and used as a tool for representing the learning taking place when using other 'languages'«. (Taguchi, 2011, s. 47).

Ifølge Taguchi er der en tendens til at fokusere på sproget til trods for, at andre former for viden praktiseres. Hvis denne indsigt overføres til vores viden om fællesskaber, kan vi med rette spørge, om der er betydningsfulde samværsformer, som vi ikke ser eller understøtter, hvis vi ikke anvender et sprog, som kan indfange samværsformerne? Reddington (2018) konkluderer, at en materiel optik i skolen kan udvikle et fokus på læringsmiljøer og materielle kropslige praksisser. Ny materialisme kan sågar bryde med curriculumstyrede tilgange til børns læring og skabe nye deltagelsesbetingelser for børn gennem pædagogisk brug af materialer. Ifølge Taguchi er der behov for nye måder at tænke kreative og eksperimenterende læringsrum på, som inkluderer krop og materialitet (Taguchi, 2011, s. 36). Jørgensen (2015) argumenterer for, at materialer kan generere en følelse af at høre til og at føle sig godt tilpas i en daginstitution. En sammenlignelig pointe står centralt i Masons arbejde, hvor hun vægter sanselige sociale forbindelser:

»Affinities (...) are energies, forces and flows that can take shape in an ineffable kinship as well as in ecologies and the socio-atmospheric of life, and they articulate and resonate with time and with their times. Their potency can come from the frissons, charges, alluring discordances and poetics that animate and enliven everyday personal lives«. (Mason, 2018, s. 200).

Affinities er med til at skabe blik for flygtige og svært håndgribelige sensoriske sociale forbindelser. Hvad angår en forståelse af fællesskab, kan materialers relationelle potentiale i leg være med til at skabe alternative fællesskabsforståelser. Disse refleksioner er interessante at forfølge i fremtiden. For eksempel gennem design-pædagogiske spørgsmål om, hvordan pædagogisk brug af materialer kan skabe øgede sociale deltagelsesmuligheder i institutionelle kontekster, ikke mindst i skolen.

Konklusion

I denne artikel har vi haft til hensigt at analysere samspillet mellem børns sociale praksisser og materialer ud fra Barad's (2012) begreb intra-action og Masons begreb affinity. I artiklen udforskes to spørgsmål. Først: *Hvordan indgår materialer i børns leg med hinanden?* Der er ikke blot tale om, at børn anvender og leger med materialer, men at materialerne enten gennem form, fylde, konsistens eller rammesætning påvirker børnene og sågar trækker legen og børnene i en særlig retning. Den måde børnene er sammen på, er ikke italesat verbalt af børnene, men kropsligt, og det markerer et social samvær gennem en fælles optagethed. Dernæst undersøges spørgsmålet: *Hvilke potentialer materialer har i børns leg?* Materialer muliggør og medetablerer et socialt rum i børns leg, og pædagogeres rammesætning af børns leg. Materialerne kan 'trikke' energier eller gnister i børns leg, som påvirker børnenes engagement, eksempelvis ved at børnene bliver udfordret og gentagne gange arbejder med materialet. Artiklen peger på, at materials relationelle betydning skaber en forståelse for fælles skabende praksisser, som er kortvarige, intense, nonverbale, sensoriske, dynamiske og processuelle. Et fokus på materialitet og krop, frem for verbalt sprog og social position, vil i et fremadrettet forskningsperspektiv kunne bidrage med viden om, hvordan man kan skabe deltagelsesmuligheder for børn gennem brug af materialer.

Referencer

- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press.
- Barab, S., & Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a Stake in the Ground. I: *Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1–14. www.doi.org/10.1207/s15327809jls1301
- Bundgaard, H. og Gulløv, E. (2008). *Forskel og fællesskab: minoritetsbørn i daginstitution*. København : Hans Reitzels Forlag.
- Butler, Carly W., Rebecca Duncombe, Carolynne Mason, Rachel Sandford (2016). *Recruitments, engagements, and partitions: managing participation in play*. <https://doi.org/10.1080/21594937.2016.1147287>
- Criado, T.S., & Estalella, A. (2015). Introduction Experimental Collaborations. *Experimental Collaborations* (1–16).
- Damsholt, T. og Simonsen, G. S. (2014). Materialiseringer. Processer, relationer og performativitet«. *Materialiseringer. Nye perspektiver på materialitet og kulturanalyse*. Aarhus Universitetsforlag. (9-37).
- Datson, L. (red.) (2004). *Things that Talk*. New York: Zone Books.
- Gilliam, L. (2016). Nødvendighedens pædagogik: Optimeringskrav møder det gode fællesskab i velfærdssamfundets skole. *Tidsskriftet Antropologi*, (73), 59-82.
- Gilliam, L. og Gulløv, E. (2012). *Civiliserede institutioner – om idealer og distinktioner i opdragelse*. Aarhus Universitetsforlag.
- Heng, T. (2020). Creating visual essays: narrative and thematic approaches. *The sage handbook of visual research methods* (pp. 616-628). SAGE Publications, Inc., <https://www.doi.org/10.4135/9781526417015>
- Howes, D. (2019). Multisensory Anthropology. *Annual Review of Anthropology*. 48:1, 17-28.
- Hughes, B. (2011). *A playworker's taxonomy of play types* (2ed ed.).
- Ingold, T. (2013). *Making*. London: Routledge.

- Jørgensen, H. H. (2018). *Media Literacy gennem leg*. Ph.d.-afhandling. Det Humanistiske Fakultet, Syddansk Universitet.
- Jørgensen, H. H., and Skovbjerg, H. M. (2020). Det gjorde sygt, sygt ondt: design af inkluderende legemiljø i skolen i samarbejde med pædagoger. *Forskning Pædagogers Profession og Uddannelse* 4, 109–121. doi: [10.7146/fppu.v4i2.122507](https://doi.org/10.7146/fppu.v4i2.122507)
- Jørgensen, N. J. (2021). The sense and place of sand in day care. I: Rasmussen, J. D og Dannesbroe, K.I. (red.), *In-between: exploring small cracks of everyday life*. Aarhus Universitetsforlag.
- Karoff, H. S. (2010). *Leg som stemningspraksis*. Ph.d.-afhandling. Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet.
- Koch, A.B., & Lund, J.H. (2016). Elevperspektiver på inklusion i skolen – »det er så vigtigt at blive spurgt!«. *Specialpædagogik*, 36(2), 2–16.
- Koursholt, D. (2011). *Børnefællesskaber og familieliv: børns hverdagsliv på tværs af daginstitution og hjem*. Kbh: Dansk Psykologisk Forlag.
- Koursholt, D. (2006). *Familieliv fra et børneperspektiv: Fællesskaber i børns liv*. Roskilde Universitetscenter.
- Kvællø, Ø. (2013). *Børn i risiko*. Kbh: Samfundslitteratur.
- Law, J. and Mol, A. (1995). Notes on Materiality and Sociality. *The Sociological Review*, 43: 274- 294.
- Lobinger, K. and Brantner, C. (2020). *Picture-Sorting Techniques: Card-Sorting and Q Sort as Alternative and Complementary Approaches in Visual Social Research*. (309-). I: Haraway, D. J. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. I: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 149-181.
- Mason, J. (2018). *Affinities: Potent Connections in Personal Life*. Cambridge: Polity.
- Miller, D. (2005). *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Blackwell.
- Mouritsen, F. (1996). *Legekultur: essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag.
- Palludan, C. (2009). En tidlig barndom med perspektiver. *Nordisk barnehageforskning*, 2 (1), 27–37.
- Pink, S. (2020). A multisensory approach to visual methods. *The sage handbook of visual research methods* (pp. 523-533). SAGE Publications, Inc., <https://www.doi.org/10.4135/9781526417015>
- Reddington, S. and Price, D. (2018). Pedagogy of New Materialism: Advancing the Educational Inclusion Agenda for Children and Youth with Disabilities. *Disabilities Studies Quarterly* Vol.38(1).1-22.
- Salmona, M. Lieber; E. Kaczynski, D. (2020). *Qualitative and Mixed Methods. Data Analysis Using Dedoose. A Practical Approach for Research Across the Social Sciences*. USA: Sage.
- Skovbjerg, H. M., & Sand, A-L. (2022). Play in School – Towards an Ecosystemic Understanding and Perspective. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.780681>
- Stanek, A. H. (2012). Børns fællesskaber og fællesskabernes betydning. *Nordiske Udkast*. 40:1, 38-51.

- Stanek, A. H. (2018). Børns venskaber i institutionaliserede fællesskaber. I: Broström, Stig; Christoffersen, Ditte Dalum og Fisker, Tine Basse (red.), *Det store blandt de små. Om små børns venskaber*. Frederikshavn: Dafolo. s.34-44.
- Stanek, A.H. (2019). Inkluderende fællesskaber. I: Ankerstjerne, T. (red.), *Pædagogik mellem skole og fritid: Grundbog til skole- og fritidspædagogik*. Dafolo.
- Stanek, A.H., Larsen, M. R. & Højholt, C., (2019). *Børnefællesskaber – om de andre børns betydning: At arbejde med rummelighed og forældresamarbejde*. 2. udgave, 2. oplag udg. Frederiksberg: Bogforlaget Frydenlund.
- Taguchi, H.L. (2011). Investigating Learning, Participation and Becoming in Early Childhood Practices with a Relational Materialist Approach. *Global Studies of Childhood*. 2011;1(1):36-50. doi:[10.2304/gsch.2011.1.1.36](https://doi.org/10.2304/gsch.2011.1.1.36)
- Testman, L. (2018). *Konflikter om børns skoleliv*. Højholt, C. & Kousholt, D. (red.). Dansk Psykologisk Forlag, s. 172 – 197.
- TrygFonden & Morgen, M. (2012). *Børneliv – ifølge danskerne*. TrygFonden & Mandag Morgen.
- Spradley, J. (1980). *Participant observation*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Wenger, E. (2004). *Praksisfællesskaber: læring, mening og identitet*. København: Hans Reitzel.
- Winther-Lindqvist, D. A. (2013). Playing with social identities: play in the everyday life of a peer group in day care. *Children's play and development: cultural-historical perspectives* (s. 29-55). Springer Publishing Company. International perspectives on early childhood education and development, Bind 8.

Biografier

Anne-Lene Sand er postdoc på Kolding Designskole i programmet »Design for leg«. Hun er Ph.d. i Børne og Ungdomskultur og har forsket indgående i unge og deres selvorganiserede hverdagsliv. På nuværende tidspunkt er Sand postdoc og forsker i feltet design, pædagogik og leg. I hendes forskning er hun særligt optaget af leg, rum, materialitet, sanslighed, rytmer og improvisation.

Jens-Ole Jensen er ansat som docent i VIA University College og leder af forskningsprogrammet »Krop, idræt og bevægelse« ved Forskningscenter for pædagogik og dannelse. Han interesserer sig for eksistentielle og fænomenologiske dimensioner ved børns deltagelse i leg og bevægelse i dagtilbud, skolen og i fritiden. Hans forskning tilstræber praksisnærhed og har bl.a. omhandlet bevægelsesglæde, meningsfuldhed i bevægelse, vilde og farlige lege og rum og arkitekturs betydning for leg og bevægelse.

Helle Marie Skovbjerg er professor ved Designskolen Kolding. Forskningsleder i LAB Design for Play samt projekterne »Må jeg være med« og »Playful Learning Research«. Skovbjergs bidrag til legeforskningen er stemningsperspektivet, som er et almenmenneskeligt perspektiv på leg, der gennem nærempiriske studier sætter fokus på deltagerens muligheder og oplevelser og udøvelsesformernes forbindelser til situationerne. Stemningsperspektivet er senest udfoldet i bøgerne »On Play« (2021) og »Framing Play Design« (2020).

Hanne Hede Jørgensen er cand. mag. i litteraturhistorie og dramaturgi. Hanne er i øjeblikket ph.d.-studerende ved Designskolen i Kolding. Hun er desuden ansat som lektor ved pædagoguddannelsen Aarhus VIA og tilknyttet VIA's forskningscenter for Pædagogik og Dannelse. Hanne forsker i leg og pædagogisk praksis. Hun er særligt interesseret i børns legedeltagelse, i børns oplevelser af at være i leg og i pædagogers betydning for legemiljøer i skoler og dagtilbud.

Janne Hedegaard Hansen forsker i inklusions- og eksklusionsprocesser i skoler og dagtilbud. I sin forskning har hun fokus på udvikling af teori og begreber i forhold til at få en dybere forståelse af udfordringer og muligheder i relation til udvikling af inkluderende pædagogiske og didaktiske miljøer. I de senere år har hun udforsket det tværprofessionelle samarbejde og betydningen heraf for udvikling af inkluderende skoler og dagtilbud. Janne har tidligere været ansat som lektor på Aarhus Universitet, og som leder af forskningsprogrammet »Inklusion og Eksklusion« samt været leder af Nationalt center for forskning i udsathed blandt børn og unge (NUBU). I dag er hun ansat som forskningsleder på Institut for Pædagoguddannelse, Københavns Professionshøjskole.

Andreas Lieberoth er lektor ved Danmarks Pædagogiske Universitetsskole (DPU) og PlayTrack Research Fellow ved Interacting Minds Center (IMC), Aarhus Universitet. Lieberoth er ph.d. i psykologi og neurovidenskab, men er oprindeligt uddannet inden for humaniora. Hans forskningsagenda fokuserer på, hvordan teknologier påvirker adfærd, læring, tænkning, arbejde og leg ved hjælp af blandede metoder, herunder eksperimentelle undersøgelser.

