

Kan leg måles?



Af Jeanette Fich Jespersen, cand.mag., leder af KOMPAN Play Institute

I dag er det blevet muligt at måle og kontrollere næsten alt: mængden af vand i floder, den samlede viden i en virksomhed, antallet af hjerneceller i et gennemsnitligt menneske... mulighederne for at måle er uendelige! Evnen til at måle giver os en følelse af at have kontrol med tingene og det trives vi rigtig godt med.

Måske er det netop derfor at børn får os til at smile: de er nemlig altid i stand til at overraske os med deres opførsel og åbenhjertige spørgsmål. De bemærker detaljer som vi ignorerer og deres åbenhed gør dem kreative på måder som vi voksne har glemt for længst. Børn er med andre ord med til at minde os om, at livet stadig til en vis grad er mirakuløst og ukontrollerbart.

Den uforudsigelige og til tider rebelske opførsel vores børn har, bekymrer os af og til når vi skal planlægge legepladser, for hvordan kan vi være sikre på, at legeredskaberne og legepladserne stimulerer og udfordrer børnene tilstrækkeligt? Udover at opfylde kravene omkring sikkerhed, vil vores legepladser så tilbyde aktiviteter til det antal børn som vi har regnet med?

Sagen er den, at legeredskaber og legepladser kan planlægges og indrettes ned til mindste detalje: vi kan forudsige hvad børnene vil foretrække at lege med først og hvad de vil lege mest med. Vi kan skabe legeredskaber og legepladser som tilbyder præcis det, som de fleste børn i en given aldersgruppe har behov for i deres udvikling. Vi kan designe innovative legeredskaber som "udvikler" sig i takt med barnet og tilbyder nye legeaktiviteter efterhånden som barnet bliver ældre. Vi kan planlægge rammerne for en legeplads som stimulerer vores børn fysisk, socialt, følelsesmæssigt, intellektuelt og kreativt.

Vi kan dog ikke forudse hvornår legen begynder, hvor mange børn der vil deltage og hvor længe. Vi kan heller ikke forudse hvad børnene vil lege - er det at sidde på en trappe på et legeredskab en del af legen? Det kan det sagtens være, fordi legen er i barnet og ikke i legeredskabet! Hvis legeredskabet har et innovativt design vil det naturligvis pynte i landskabet og måske endda minde om en skulptur når der ikke er børn på det, men funktionen i legeredskabet er ikke-eksisterende før et barn begynder at lege der. Interaktionen mellem barnet og legeredskabet kan være alt lige fra blot at røre ved et panel til at klatre eller rutsje.

Rutsjebaner og det at rutsje er faktisk et godt eksempel på en legeaktivitet. Hvis man tager en normal rutsjebane, hvor mange legeaktiviteter vil der så typisk være? Hvis det er en god rutsjebane, så antager vi at der er tre: Den første er rutsje, den anden er trappen op til

rutsjebanen og den sidste kan være rummet under rutsjebanen. Hvis vi så koncentrerer os om rutsjeaktiviteten, så er det ikke fair kun at betegne det som én legeaktivitet for barnet. Netop fordi legen er i barnet, så er antallet af legeaktiviteter uendelige. Fysisk: Barnet kan kravle op ad rutsjebanen. Socialt: Barnet kan rutsje sammen med en ven. Intellektuelt: Barnet kan eksperimentere med at kontrollere farten på rutsjeturen ved at holde fast i kanten og give slip igen. Følelsesmæssigt: Barnet kan føle suset i maven når kanten slippes og tyngdekraften bestemmer farten. Kreativt: Barnet kan forstille sig at rutsjebanen er supermands bil, en farlig slange eller måske en hyggelig trappegang hvor børnene bor fordi de ikke har nogle forældre. Vores børns livlige fantasi gør mulighederne for leg uendelige!

Legeaktiviteterne i et legeredskab kan altså ikke tælles. Når man planlægger en legeplads, kan man have en forestilling om hvor mange børn der f.eks. kan sidde på legeredskaberne, men man kan ikke vide antallet af stående, hoppende eller liggende børn. Det er kun børnene og deres altid livlige fantasi der bestemmer det!

Copyright: KOMPAN A/S

