LEG OG LÆRING

1 Definition

Leg og læring har forskellige logikker, men kan berige hinanden, når de får plads side om side.

Leg er kendetegnet ved frivillighed, fantasi, nysgerrighed og engagement. I legen kan børn undersøge, afprøve og forhandle idéer, roller, handlinger og sprog inden for legens egne logikker og stemninger (Skovbjerg, 2021).

Læring er forbundet med udvikling af forståelse, viden og handlemuligheder. I undervisningen understøttes denne udvikling gennem didaktiske valg, organisering og stilladsering.

2 Hvad betyder det i praksis?

Leg kan åbne for nysgerrighed, fantasi, engagement og deltagelse, mens undervisningen tilfører faglig retning og fordybelse. I spændingsfeltet mellem legens åbenhed og undervisningens intentioner kan der opstå muligheder for undersøgelse, erfaring og fælles meningsskabelse.

Leg kan ikke reduceres til en bestemt aktivitet eller metode, men må også forstås som en måde at være sammen og undersøge verden på (Skovbjerg, 2021).

3 Leg, læring og sprogmodighed

Legende deltagelsesformer kan skabe muligheder for, at elever bruger sproget frit og undersøgende. Når sprog kobles til fantasi, handling, rytme og improvisation, kan elever afprøve ord, idéer og fortællinger sammen med andre.

Legen kan dermed åbne veje til sprogmodighed, fordi sproget bruges til at deltage og skabe mening, også mens det stadig er under udvikling.

4 Det er ikke …

Leg er ikke aktivitet for aktivitetens skyld eller "skjult undervisning". Hvis legen alene gøres til et redskab for på forhånd fastlagte læringsmål, risikerer den at miste den åbenhed, spontanitet og frivillighed, der kendetegner legen (Jensen & Skovbjerg, 2023).

5 I praksis kan det se sådan ud

- rolleleg og fortælleuniverser
- improvisation og dramatiske greb
- rytmer, remser og gentagelser
- fælles fantasiskabelse
- kreative og undersøgende aktiviteter
- legende samarbejdsformer.

6 Kobling til bogens arbejde med sprogmodighed

I bogen bruges legende og æstetiske tilgange til at åbne forskellige muligheder for deltagelse. Når elever får mulighed for at lege med ord, idéer, roller og fortællinger, kan de afprøve sproget og bidrage til fælles meningsskabelse på forskellige måder.

7 Centrale begreber

- Leg
- Læring
- Legekvaliteter
- Fantasi
- Deltagelse
- Meningsskabelse
- Sprogmodighed

8 Teoretiske rødder

Skovbjerg, H. M. (2016). *Perspektiver på leg*. Turbine.

Huizinga, J. (1963). *Homo ludens*. Gyldendal.

9 Videre læsning

Sommer, D. (2020). *Leg: En ny forståelse.* Samfundslitteratur.

Jørgensen, H. H., & Skovbjerg, H. M. (Red.). (2025). *Legedesign i skole og SFO.* Akademisk Forlag.