

1.2 Børns legekultur. Mødesteder, materialer, måder og medier

Af Herdis Toft

”Nu er timen til ende/Og fra skole vi gå/Hvad vi lærte derhøne/Skal vi nok huske p. //Nr jeg skal over vejen/Gr jeg pent, jeg er stor/Og jeg venter med legen/Jeg gr straks hjem til mor”.

Sdan sang skolebørnene i 1950, fr det ringede ud for sidste gang efter dagens arbejde. Skolepigen Connie erindrer, hvad hun gr hjem til: ”Vi var 11 sskende. Jeg skulle altid passe brn. Jeg bar dem p hoften og tog dem op i barnevognen, og s rullede vi ud ad vejen. Jeg vidste godt, hvad jeg skulle lave, nr jeg kom hjem fra skole – s skulle jeg passe unger. Nogle gange snd jeg og lb min vej, s jeg bare kunne lege.“

I 1950’erne leger brn, s snart de fr mulighed for det. Det fr de i skolen i de nje afmlte frikvarterer. Nogle brn m dog blive siddende p deres plads i klassen og arbejde videre som straf, fordi de ikke har lrt at regne eller stave godt nok. Efter skoletid m nogle brn desuden ”sidde efter” som straf for at vre kommet for sent eller fx have sovet i timerne eller vret nsvise over for lreren. Brn skal ogs lse lektier og mange m udfre et plagt arbejde i hjemmet, i landbruget eller i andre virksomheder, hvor brnearbejde stadig er tilladt. Fr de endelig fri og kan lege uden voksenopsyn, sker det mske frst efter aftensmaden og mrkets frembrud. Legen er det tidsrum, brnene venter p, det tidsrum, hvor de kan gre, hvad de sammen aftaler, at de har lyst til. Sdan da, for mange brn m, som Connie, snige sig til leg eller tage deres sm sskende med ”p slb”. De sm fr til gengld besked p at gre lidt af hvert i legen, fx at skulle st bundet til en ”totempl” eller blive kastet i et ”fangehul”. Brn leger, nr de voksne giver lov, og de leger det, de giver hinanden lov til.

I 1990’erne har synet p leg ndret sig. Den danske stat erklrer, at den vil skabe og vrne om gode betingelser for brns leg. Det gr den ved i 1991 at skrive under p *FN’s Børnekonvention*, som i artikel 31 fastslr, at alle brn har en umistelig *ret til leg*. Legen har en dobbeltvrdi, for brns lyst til leg er ikke kun biologisk, men ogs kulturelt bestemt. I leg undersger, afprver og eksperimenterer de med sig selv og den kultur, de er blevet fdt ind i. Brns deltagelse i leg medvirker ogs til at opretholde og videreudvikle et demokratisk samfunds- og kulturliv. Brn har nu ikke bare lyst til, men ogs ret til leg.

Det kan derfor virke paradoksalt, at de faktiske vilkr for brns leg forringes fra 1950’erne og frem. Selv om det at kunne lege frivilligt, frit og selvorganiseret netop er det, der giver legen dens dobbeltvrdi, s bliver den op gennem perioden mere og

mere underlagt voksenovervågning og -styring. I det samme årti, 1990'erne, som staten lover at værne om børns ret til leg, vokser antallet af børn i daginstitutioner eksplosivt. Staten har udstedt en såkaldt pasningsgaranti til de travle udearbejdende småbørnsfamilier. Med denne *institutionalisering* af barndommen følger en forstærket *instrumentalisering* af legen; leg bliver set som et instrument til læring.

I det 21. århundrede tales der i stigende grad for, at der med retten til leg følger en *pligt* til at lege. De voksne rammesætter en "lærerig leg", så den kan finde sted på forud planlagte måder; børn skal gennem leg lære alt, hvad voksensamfundet finder vigtigt. Det danske firma "Kompan", som producerer legeredskaber til institutionerne, fanger denne udvikling ind. På firmaets hjemmeside, under overskriften "Frem læring gennem leg", opfordres de voksne til at bruge legen "aktivt til at forbedre indlæringen, i stedet for kun at være en del af pausen". Legen tilkendes en merværdi.

Der kommer således en række historisk modsatrettede træk til syne, når vi undersøger børns legekultur fra 1950'erne og op til i dag. Legen står mellem lyst, ret og pligt. Børnene selv gennemskuer, hvad der er på færde, og i 2010'erne spørger de matematiklæreren: "*Er det leg eller er det lærerleg, vi skal lave nu?*" Formålet med børns leg er nemlig legen i sig selv.

Legens mødesteder

"Hvor har du været?" "Ingensteder". "Hvad har du lavet?" "Ingenting". "Hvem har du leget med?" "Ingen". Sådanne replikudvekslinger mellem voksne og børn kan høres gennem hele perioden. Ingensteder er legens fysiske eller digitale rum, hvad enten den foregår ved barndommens bæk, i en hule i skoven, i kulkælderen, på tørreloftet, på rulletrappen i storcentret eller digitalt på de sociale medier. Betegnelsen afdækker en konflikt mellem voksnes behov for overvågning og børns behov for at kunne lege under voksenradaren. Denne konflikt tilspidses i takt med, at børns hverdagsliv institutionaliseres. Med de store flytninger af den danske befolkning, der finder sted efter 2. verdenskrig og den samtidige vækst i udearbejdende mødre, sker der historisk set fra 1950'erne og op til i dag ret så markante skift i legens tidsrum. I 1950'erne deltager børn på landet stadig i arbejdslivet og i hjemmets opgaver, og tiden til 'fri' leg er stærkt begrænset. Til gengæld kan landsbyens børneflokkene frit samles ude på gaden og efter aftensmaden lege *Dåseskjul*, *Politi og røvere*, *Antonius* eller andre store fælleslege. I storbyerne etableres der egentlige legepladser med legeredskaber til fri afbenyttelse, men også her leger børneflokkene stadig i beboelsesejendommenes baggårde, på fortovet og på gaden.

Mellem storbyen og landet/landsbyen etableres især fra 1960'erne og frem en lang række forstæder med parcelhuskvarterer i form af enfamilieshuse. De danske børn bliver til ønskebørn med langt færre søskende, så nu kan de få hver sit private

børneværelse, private legehus og legeredskaber i haven. Legen flytter med, men ændrer karakter under indflydelse af skiftene fra landet ind til storbyen eller til forstædernes parcelhuskvarterer. De selvorganiserende børneflokkede i legefællesskaber i baggårde og på gader samles til voksenbetalt og -organiseret fritidsliv i klubber og foreninger. Legens mødesteder indhegnes i takt med skiftet fra leg ude på gaden og i naturen til inde på værelset og i institutionerne, men udvides til gengæld via de digitale medier, hvor nye former for legerum kun er et eller to klik væk.

Institutionsudviklingen betyder altså, at legens mødesteder bliver mere og mere fremmedbestemte og voksen-overvågede i vuggestuer, børnehaver, fritidsordninger, klubtilbud og skoler. Omvendt muliggør den teknologiske udvikling af digitale medier, at børnene kan etablere en modbevægelse i form af lege, som unddrager sig de voksnes indgriben. På døren til deres private børneværelse kan de skrive *Adgang forbudt* for søskende og forældre, og på de digitale medier kan de lynhurtigt åbne og især lukke deres legevinduer for de voksnes blik. De mødesteder, materialer og medier, som børn disponerer over i deres leg, virker fortsat som inspiration og råstoffer for deres konkrete legeprocesser; det gør de, uanset om disse foregår på analoge steder som fx en byggelegeplads eller på digitale platforme som "Tik Tok" og "YouTube".

Kulturhistorien er fuld af fortællinger om leg. Børn har altid søgt hen mod mødesteder for leg, men de har ikke altid gjort det på samme måde. Jyske forfattere som Johannes V. Jensen og Hans Kirk erindrer fx, hvordan de deltog i landsbydrengenes vilde leg efter skoletid i klitterne eller skoven, i mergelgraven eller på heden. Her var de uden for voksenopsyn og kunne i slutningen af det 19. og starten af det 20. århundrede lege drabelige krigslege med bue og pil eller sværd og skjolde. De kunne sejle ud over det dybeste vand eller klatre til tops i de højeste træer. Naturen danner ramme om deres selviscenesatte floklege og det gør den stadig langt op i 1950'erne.

Også i byerne leger de. I kunsten finder vi gengivelser heraf som fx Pieter Brueghel den ældres maleri "*Børnelege*" fra 1560 og Peter Hansens maleri "*Legende Børn. Enghaveplads 1907-08*". Legene på de to malerier har et genkendeligt præg for både børn og voksne, også i dag. Vi kan umiddelbart se, at der leges. Vi ser, hvordan børn iagttager og leger med hinanden. De lærer at lege ved at deltage i leg, og de videregiver deres lege til kammeraterne i flokken. De skaber, hvad vi kalder børns *legekultur*, altså en kultur udøvet af børn. Kendetegnende for denne legekultur er, at børnene deltager frivilligt i den, at de selv planlægger den måde, hvorpå de vil udføre og organisere den, og at de selv forhandler sig frem til regler for legen. Børnene ser på hinanden som *beings*. Der er ingen voksne til stede.

Børnene formidler legene videre til nye generationer af børn, men de omformer dem også. *Erle perle pif paf puf, væk med den beskidte luff* lød det i en tælleremse i 1950'erne, mens man nu hører *Erle perle pif paf puf, væk med den beskidte luft*. De klassiske fangelege som fx *Tagfat* går ikke i glemmebogen. Imidlertid er betingelserne for at kunne lege fangeleg anderledes i det 21. århundredes medieprægede tidsalder. Mødestederne for børns leg har ændret sig drastisk. Den åbne natur på landet og de åbne (markeds)pladser i bybilledet skrumper ind og skifter karakter. I kraft af byernes massive vækst omdannes de til overdækkede storcentre eller parkeringspladser. Den grusbelagte Enghave Plads er nu fyldt op med sidde- og spisesteder oven på en metrostation, hvor mange tusinder af mennesker dagligt står af eller stiger på. Børnenes frie leg bliver udendørs henlagt til voksenbemandede, afskærmede legepladser. Børnene befinder sig desuden en stor del af deres vågne liv i de offentlige dagtilbuds- og undervisningsinstitutioner, så det bliver sjældnere og sjældnere at se frit omkringfarende børneflokkene i landskabs- og i bybilledet. Hvis vi ser børneflokkene i leg, fx på storcentrets rulletrapper eller på løbehjul rundt på parkeringspladsen, så stiller vi gerne spørgsmålet: Er der en voksen til stede?

Legen foregår dengang som nu på de mødesteder og i de fællesskaber, det er muligt for børnene at skabe. I nogle perioder og på nogle lokaliteter er det forbudt for børn at lege i trappeopgange, i baggårde og på offentlige steder. I andre får de voksne påbud om at give plads til børns leg både i og uden for daginstitutioner og skoler, både i og imellem frikvartererne.

Legens prøverum

Også samfundets syn på børns leg skifter karakter op gennem historien. Lige fra det 19. århundrede har især pædagoger og psykologer fremhævet, at legen har en særlig nytteværdi for børns sunde mentale og fysiske udvikling. Fx skriver filosofen Kant 1803 i sin bog om pædagogik, at der skal indføres frikvarterer i skoletiden, for at børn kan få udbytte af skolearbejdet. Børnene har brug for pauserum til leg, hvis de skal kunne forholde sig i ro i timerne.

Børn bliver her set på som *becomings*. Legene bliver derfor inddelt i kategorier efter fx alder og køn og efter, hvad nytte de er til for børns udviklingsforløb. Småbørn bør lege kuk-kuk-titte-bøh for at lære at mestre angsten for, at mor bliver væk. Pigebørn bør lege med dukker og figurer i deres rollelege for at øve sig på at blive husmødre. Drengene bør lege konstruktions- og konkurrencelege for at øve sig på at blive voksne mænd. Børnehavebørn i alderen 3-6 år siges udviklingsmæssigt at befinde sig i en særlig vigtig legealder. Helt op i vore dage bliver deres (frie) legeliv beskrevet som en modsætning til det (tvungne) arbejdsliv, men samtidig som et forberedelsesrum for det at blive voksen og deltage i arbejdslivet. Derfor kan man også lykkes med koblingen leg & læring. Legen skal nu ikke alene foregå i frikvarteret: den kan også udnyttes og

bruges som motivation for elevernes arbejde i skolefagene. Leg er et øverum og et prøverum, og når forhænet mellem dette rum og virkeligheden slås til side, kan børnene træde ud i samfundslivet som nyttige borgere.

Og de kan ikke begynde for tidligt, så de får allerede inden skolestart udleveret de danskproducerede ”Pixeline”-indlærings-computerspil fra 1994, der udvides 2014 med et ”Pixelineland” i oplevelsesparken ”Universe” på Als.

Leg som børns kulturformidling

Andre legeforskere understreger i stedet, at leg er kulturelt bestemt. Lege i 1950’erne havde fx ofte navne, som henviste til dengang, hvor Danmark var et bondesamfund: *Bytte gårde, Trække tyr, Alle mine kyllinger kom hjem, So i hul, To mand frem for en enke, Katten efter musen og Bjørnen sover*. I dag må disse lege konkurrere med nyere lege som *Terminator, Bodyguard, Mobiltelefonen brænder, Bombemand, Ninja, Quidditch, Bordcurling*.

Selv om lege i forskellige kulturer har globale fællestræk, så er de samtidig fuldstændig lokale. Når drenge i leg udstøder skydelyde eller dødsrallen, er disse lyde forskellige fra by til by geografisk set. Når børn fra forskellige lokaliteter mødes, må de ofte forhandle om reglerne for legen, som fx om man kan befri de fangne i *Dåseskjul* eller om der kun er én fanger udnævnt i *Jorden er giftig*. Legekulturen blandt børn er fuld af variationer og improvisationer over en bestemt leg.

Børn har leget og leger også i dag på trods af børnearbejde, sult, fattigdom og andre hårde livsvilkår. De leger på trods af forbud mod leg i gården, på gaden, i skolen, på nettet, ja. Men de har ikke alle de samme betingelser for deres leg, og samfundet har ikke altid set med glade øjne og lyttet med åbne ører til al slags leg. I de ofte kønsopdelte børneflokkene kunne drengeflokkens såkaldt vilde leg både ses og høres. Drengene udvidede legens mødesteder og overskred territoriale grænser. Pigernes såkaldt stille leg med sysler krævede ikke samme plads og foregik oftere indendørs. At leg aktiverer alle sanser og får kroppe til at flytte sig rundt i skiftende tempo er ikke altid velset.

I 1950’ernes landsbyskole var *stilleleg* en af de få lærerlege, som eleverne i skoletimen kunne få lov til at deltage i, dog først efter de havde regnet deres brøkregning – også i stilhed. *Stilleleg* var en konkurrence om, hvilket barn der uden at røre sig eller sige noget kunne sidde stille i længst tid på sin hårde træstol. Læreren var dommer og tidstyrer. Stilleleg findes stadig i institutionerne. På Twitter skriver en pædagog, at hun arbejder i en børnehave og siger til børnene: ”Lad os lege stilleleg!” Der er total stilhed i ca. 30 sekunder, så spørger en dreng hviskende: ”Må man trække vejret?” Kroppe i leg er underkastet regler, men hvem sætter reglerne?

Som en diametral modsætning til stillelegen blev der efter skolereformen 2014 indlagt et såkaldt *bevægelsesbånd*, også kaldet ”undervisningsunderstøttende aktivitetsfelt” på skoleskemaet. Det skete for at modvirke en langstrakt, stillesiddende skoledags negative indvirkning på børnenes koncentrationsevne. Undervisningen rykkede ud i skolegården og i stedet for at lege *ettafat* kunne eleverne så lege *bogstav-* eller *taljagt*. Eleverne reagerede mod denne instrumentalisering af legen ved at ønske de gamle frikvarterer tilbage – ønske sig fritaget for den slags lærerleg.

I samklang med det antiautoritære og socialistiske oprør fra 1960’erne og frem vandt tanker om protestkultur, selvorganisering og modoffentlighed indpas. Ikke kun kvinder og arbejdere var undertrykte, også børnene var det. I børnekulturforskningen blev leg op gennem 1970’erne og frem set som et oprør, som børnenes frirum uden formynderisk voksenmagt og -styring. En form for selvforvaltning. Sådanne børn arrangerer ikke lege for at lære bogstaver eller matematik. De øver, udøver og afprøver leg for at blive bedre til at lege den valgte leg og de ændrer en igangværende leg for at tilpasse den til det, de, som *beings*, ønsker lige nu og lige her.

Børns leg er deres måde at gøre kultur på. Den er en kulturformidlingspraksis, som foregår børn og børn imellem. Kultur *af* børn. Leg er deres mulighed for et godt børneliv her-og-nu. Den er ikke til for at skabe gode, fremtidige borgere. I et samfundsperspektiv kan deltagelse i leg ganske vist fremme fx udvikling og afprøvning af nye tanke- og virkemåder eller demokratisk dannelse gennem legefællesskaber. Men som legekulturforskeren Flemming Mouritsen gjorde opmærksom på i 1996-bogen ”Legekultur”, så er sådanne *sidegevinster* ved leg noget, der nok optager voksne, men ikke de legende børn. Leg er et prøverum, ja, men det børnene prøver på er at blive bedre til at lege. Det, de udvikler, er legens *know how*. Imidlertid er deres legepraksis så godt som altid influeret af de to andre børnekulturtyper.

Farlig leg

Hans Kirk og Johannes V. Jensen legede farlige lege. De fik buler, skrammer, blødende knæ og måtte jævnligt redde sig selv og hinanden op af mergelgrave, ned fra træer osv. At leg kan være (for) farlig for børn bliver først et samfundstema, da forældre i anden halvdel af det 20. århundrede bevidst planlægger at få ønskebørn med færre og færre søskende. Daginstitutioner, skoler og producenter af legepladsredskaber, som fx ”Kompan”, får påbud om at sikre legearealer, legeredskaber og legetøj ved at overholde et hastigt stigende antal forskrifter og regler. Når medierne beretter om kvælningsulykker, faldulykker, kemiske stoffer i legetøj osv., griber staten ind med omfattende reguleringer. Sundheds-, Sikkerheds- og Miljøstyrelserne forbyder brugen af trampoliner og hoppepuder i institutioner og kræver, at legetøj skal være fri for ftalater, løstsiddende dukkeøjne, små batterier og

magneter fra magnetlegetøj og ikke må kunne give støjskader. Pædagogerne skal holde øje med såkaldte hovedklemfælder, altså steder, hvor en barnekrop kan glide igennem, mens hovedet kommer i klemme. De skal undersøge udendørs legepladser hver morgen og fjerne dyreekskrementer og skarpe kanyler m.v. De skal holde øje med løse skruer, skarpe søm, kæder og tovværk, der kan være i stykker, og de skal sørge for, at snore i børnenes tøj fjernes eller afkortes. Doktorlege, nøgne barnekroppe eller nysgerrige undersøgelser af egne og andre børns kroppe i leg bliver i mange daginstitutioner og SFO også tolket som farlige og forbudte.

En modreaktion sætter ind i det 21. århundrede i form af et forsvar for den vilde og farlige leg. Børn har brug for farlig leg, lyder argumentationen nu. Børn afsøger og afprøver grænser gennem farlig og spændingsfyldt leg, og de opøver på den måde en nødvendig risikomestring. Det er snarere forældrenes overbeskyttende indstilling, der er farlig, og pædagogen bør gå i dialog med dem om, at børn har behov for at kunne blive snavsede og få tøjet iturevet, at de gerne må få skrammer, buler og blødende asfaltknæ.

Institutioner som dag- og fritidstilbud og skoler er mødesteder for børns leg. Til forskel fra tidligere tiders hemmelige huler og skjulte legesteder er de kendetegnet ved indhegninger, inddæmninger, overvågninger og voksnes indgriben. Men børn har altid leget på trods heraf, og de udvikler legestrategier for at undgå og omgå reguleringerne. De finder eller laver hul-i-hækken overalt og de finder legeskammerater, som de voksne måske ville opfatte som 'dårligt selskab', hvis de kendte til dem.

Legens materialer – legetøj.

Udviklingen i børns legekultur er ikke alene tæt forbundet med de markante ændringer i barndomslandskabet, men også med en teknologisk eksplosiv vækst i legetøj. Markedet for legetøj udvides massivt, ikke mindst da firmaerne igangsætter en industriel masseproduktion af plastlegetøj, sådan som fx danske "Lego" og tyske "Playmobil" gør i begyndelsen af 1960'erne og -70'erne. I plastik er det muligt at fremstille mange bittesmå farvestrålende dele og kombinere dem til samleobjekter. Ofte medfølger omfattende manualer og fortællinger, som kan dirigere børnenes brug af dem – eller forblive ikke-læste i æskerne.

Børn fremstiller perioden igennem selv legetøj. De tegner kjoler til påklædningsdukker som *KikseMarie*, *LilleMarie* og *SorteMarie* eller udsmykker træskjolde og træsværd til viking- og ridderkampe. De opfinder og laver nye brætspil med egne spilleregler, de skærer vinduer og døre i en papkassebolig eller finder klædud-tøj og optræder i dramatiske scener. Parallelt hermed sker der imidlertid en massiv markedsføring af både sikkerhedsgodkendt, pædagogisk udviklet, alderssvarende legetøj og billigt brug-og-smid-væk-plastiklegetøj.

Den stereotype, enkle trætelefon overstråles af en mærkevaredesignet, multimodal smartphone, den selvbyggede sæbekassebil overstråles af en selvkørende børnetraktor, den lille træk-op-fugl af en fjernstyret robot osv.

Den kraftige vækst i legetøjsindustrien både herhjemme og internationalt set forvandler kataloger fra legetøjskæder som ”Fætter BR” og ”Toys’R’Us” til tykke bøger opdelt i lyserøde pige- og mørkeblå drengesider, og ønskesedlerne til jul og fødselsdage bliver længere og længere. I 2010’erne er kønsstereotypierne for alvor til debat i medierne og de samme firmaer viser derfor 2013 fotos af en lyshåret dreng, der leger med babydukke og en lige så lyshåret pige, der styrer en selvkørende traktor til stor forargelse hos nogle og begejstring hos andre.

Legetøj forbruger en stadig større del af familiens budget. Mærkevarer som ”Brio” og senere ”Pixeline” markedsføres som kvalitetsprodukter tilpasset børns alder, køn, udviklingstrin, interesser og hobbies. Digitale medier rettes specifikt mod børn fra 1980’erne og frem gennem medieprodukter som ”Amiga”, ”Commodore 64”, ”PlayStation”, bærbare computere, Ipads og smartphones med utallige former for software og apps. Forældrenes investering i deres børn kommer til syne som investering i råstoffer og materialer til deres legekultur. Med de mange skilsmissebørn opstår behovet for dubletter, ikke kun af værelser, men også af legetøj og medieprodukter. Børneværelserne bugner og bedsteforældregenerationen slår syv kors for sig og taler om dopamin-afhængighed, plastik-forbrugerisme og krævende børn, der aldrig er helt til stede.

Børnene – ja, de leger som altid med hvad-som-helst, så længe det skaber god leg i samværet med andre børn. De griller ”Barbie” på havegrillen, tegner tissemand på ”Ken” med sprittusch og hænger ”Bamse” og ”Kylling” i en galge, hvis det er dét, der skal til. De deles om diller som at erobre ”fidget spinners” eller kaste med engangsvandflasker på stadigt mere virtuose måder.

FRA ØNSKESEDLER 1960-1990:

Malebog og farver, børne-værktøjskasse af træ, abe-bamse, guldsko, Barbie-hest, modellervoks, Lego rumstation, cykel m. gedebukkestyr, Revell Fly-samlesæt MIG 21 F, røde rulleskøjter, puslespil, hinkesten, sjippetov, Matchbox Coca Cola-bil, dinosaurer ...

Legemåder

I børns legekulturelle netværk frembringer og udveksler de en mængde æstetiske udtryk i form af rim, remser og omsyngninger. I 1950’ernes skolegård kunne du f.eks. fremsige følgende remse, mens du pegede på de steder på kroppen, der blev benævnt: ”Stjerne, stjerne/ snotkaserne/ brødmaskine/ rutchebane/ pespistol/ røvkanon/ pruuu”.

Andre udtryksformer er bl.a. rytmiske gyngeråb, gakkede gangarter, vitser, gåder, parodier, gysere, tegninger, fotos, film, musik og udøvelse på skateboards, løbehjul, med bolde, med legetøjsfigurer, og så videre. Legens udtryk er ofte rytmiske, sanseligt-kropslige, situationsbestemte og uformelle. De er socialt orienterede, idet de formidles fra den ene børnegruppe til den anden. De er også flygtige, men ved hjælp af bl.a. digitale medier indgår de i stigende grad i kortvarige legekredsløb, som man dengang kaldte ”diller” og nu kalder ”trends”.

Børnene øver sig og prøver sig frem, for det at være god til at lege er ikke biologisk bestemt, det er ikke naturgivent. Der er færdigheder, de må lære sig, hvis legen skal lykkes. Legeforsker Flemming Mouritsen betoner færdigheder i at kende og bruge æstetiske teknikker, ikke mindst fortælleteknikker. Leg giver lige som kunstneriske udtryk mulighed for at afprøve nye betydningsdannelser og improvisationer. Han sammenligner legen med det at spille jazzmusik, en slags gennemøvet spontanitet. I en sådan spil-sammen-leg må børnene også oparbejde færdigheder i at bruge sociale medier og i at organisere den frivillige deltagelse i legefællesskabet. Det kræver kendskab til dialoger, refleksioner og forhandlingsteknikker. Sidst, men ikke mindst må legen iscenesættes og performs, så den er sjov, eftersom de andre børn kan forlade den, hvis de keder sig. At være god til en leg er til gengæld en færdighed, som giver prestige og kan videregives i forskellige medieformater i form af tutorials eller demoer.

Legetyper

Voksne leger ”selskabslege” af forskellig slags. Også børns leg bliver inddelt i forskellige typer så som funktionslege, konstruktionslege og som-om-lege.

FLOKLEGE FRA 1950'ERNE OG 1960'ERNE:

Tælleremser, boldlege og -remser, Halli Hallo, Antonius, sækkeløb, æggeløb, hop i sjiip, elastikhop, hop-i-mand, fangelege, kædetagfat, alle mine kyllinger kom hjem, skattejagt, fine damer til te, doktorleg, far, mor og børn, dukker, hvad synes du om X? tampen brænder, tag den ring og lad den vandre...

Funktionsleg

I *funktionslege* er børnene optaget af spørgsmål som: ”Hvad er det her?” ”Hvordan virker det her?” ”Hvordan virker jeg og du?”. De gynger i gyngen, de triller med bolden, putter trekantfiguren i puttekassen, hamrer på hammerbrættet, hælder vandet fra den ene beholder over i den anden, skiller tastaturet ad og undersøger dets indre, klipper i papiret, maler med fingermaling, drejer kalejdoskopet osv. De undersøger alt ved hjælp af deres kropsligt-sanselige og motoriske færdigheder, herunder også talesproget og andre former for lyd.

De øver sig på at kaste bolden op mod en mur, klappe i hænderne og remse ”Karen Maren Mette Bum”, ”Odense Bogense Middelfart Bum”, ”Ohn dohn dehn Mamma Futter Fehn” eller ”En Kroko To Kroko Tre Krokodille / Fire Kroko, Fem Kroko, Seks Krokodille / Syv Kroko, Otte Kroko, Ni Krokodille / Ti krokodille Bum”.

Funktionslege beskrives ofte som biologisk/kognitivt bestemte og især i institutionerne anses de i et udviklingspsykologisk og pædagogisk perspektiv for at være helt centrale. Meget legetøj købes ind for at understøtte sådanne lege. Forældrene følger trop: efter årtusindskiftet dukker et nyt haveredskab frem: trampolinen. Den blev udviklet som idrætsredskab i 1930’erne, men markedsføres nu som et legeredskab, der træner balance, motorik, hjerte, koordination, lunger, blodcirkulation og muskler m.m. Børnene jubler.

Træningen i trampolinspring, ofte udført af flere i koordinerede ture, kalder på glade hvin og råb. Det får nogle naboer til at erklære trampolinen for en ”djævelsk opfindelse”. Lydniveauet kan nærme sig Djurs Sommerland i højsæsonen. I et blogindlæg skriver en nabo fx: ”Jeg undrer mig over hvorfor skal trampolinen altid placeres op af naboens hæk længst væk fra deres eget hus og terrasse? Hvorfor er det nødvendigt, at man råber højt og skriger hele tiden når man hopper i sådan en tingest?” Når børnene rykker videre ud i det offentlige rum ved hjælp af cykler, løbehjul, rulleskøjter, one-liners, skateboards osv., ja, så opstår lignende diskussioner om, hvem der har ejerskab ikke kun til luftrummet, men også til fortove, parker osv. Og jo ældre børnene bliver, des mere ses funktionslegene som farlige lege, ikke blot for børnene selv, men også for de voksne omkring dem. Voksne har vel også ret – til at blive fri for andre folks legende børn.

De bevægelsesorienterede, fællesskabende udelege, der fandt sted både i by og på land, bliver i løbet af perioden omdannet til digitaliseret leg på eget værelse siddende i en god gamer- eller computerspilstol. Børnene spiller med i virtuelle fodboldturneringer, FIFA, de sparker ikke til dåser, men til modstandere i skydespil, og mange af dem drømmer om at blive professionel e-sport-gamer. Som al anden funktionsleg handler også computerspil om at udvikle knowhow, at lære et håndværk at kende gennem gentagelser, altså ved at dø og begynde på ny, dø og begynde på ny, indtil mestringen melder sig.

Imidlertid finder vi også her modbevægelser, nemlig i form af bevægelsesorienteret udeleg i fællesskaber via fx parkourleg, brug af skateboards, Pokémon GO / augmented reality, goprokameraer og interaktive lege(plads)redskaber fra det danske firma Kompan.

Konstruktionsleg

I *konstruktionslege* er børnene optaget af designspørgsmål som: ”Hvordan kan jeg få det her til at virke sådan her?” ”Hvordan kan det her blive til noget helt andet?” De afprøver, hvordan de kan kreere, konstruere og evt. dekonstruere verdener, som de udfører med materialer som ler, sand, vand, byggeklodser og andre fleksible materialer. Børn bygger tårne – og vælter dem igen. Bygger sandslotte – og lader vandet skylle ind over dem, bygger togbaner, racerbaner, bondegårde, dukkehuse, former ukendte dyr i modellervoks. Især piger laver dukketøj på børnevæve og strikkeliser, konstruerer garderober til påklædningsdukker, laver indviklede menuer i legekøkkenet. Historisk set har legetøjsindustrien imidlertid fokuseret på drenge, når de lancerede nye tilbud. Oftest var og er konstruktionslegetøj baseret på et modulært princip, som det kendes allerbedst fra legoklodserne, jfr. nedenunder.

Fra de klassiske træbyggeklodser med eller uden farvelægning udspringer et væld af mulige formater, og denne udvikling tager for alvor fart med plastikklodsens indtog. For de små kom ”Stickle Bricks”, der blev opfundet i 1969 og blev efterfulgt af bl.a. ”Bristle Blocks”. Her er kendetegnet, at klodserne er lette både at sammenhæfte og skille ad.

For de lidt større og mere motorisk fingerfærdige børn lanceres i 1950’erne ”Figurenlegespiel”, et træmosaikspil, som følges op af plastikmosaikspil og peger frem mod den massive udbredelse af perleplader i forskellige formater. Her blev det danske firma ”Hama” førende med sin produktion af ”Midi rørperler” i plastik 1971, udvidet med ”Mini” i 1978 og ”Maxi” 1982. I løbet af 1970’erne udvikles en strygemetode, som sammen med de mange varierede stiftplader gjorde udbredelsen endnu større.

Rettet især mod drengene var videreudviklinger af de klassiske britiske ”Meccano”sæt. Drengen kunne lege, at han var den lille ingeniør eller modelbygger. ”Dansk Legetøjs Industri” stod fra 1930’erne for fremstillingen af ”Tekno Ingeniørsæt” med metaldele, der kunne trækkes af en motor. Produktionen stod på indtil 1972. Fra 1960’erne blev der samtidig solgt miniature dampmaskiner til disse drenge.

I samme periode gik en anden dansk virksomhed ind på markedet, nemlig en anden gren af Legokonzernens familie. ”Lego” havde i 1960 fravalgt at producere trælegetøj, men to af brødrene startede da deres egen virksomhed, ”Bilofix”, med modelkasser indeholdende gennemhullede trælistre i forskellige længder kombineret med bjælker, stænger og plader i træ og plastikskruer og møtrikker. Produktionen blev en stor succes såvel nationalt som internationalt, men i 1980 lukkede firmaet, og direktøren angav tre grunde. Dels var legetøjet for holdbart og gik derfor tit i arv til mindre søskende, dels havde de udearbejdende forældre ikke tid til at sidde og bygge sammen med børnene længere, og endelig var elektronisk legetøj og computerspil blevet en

skarp konkurrent. Et andet dansk firma fortsatte dog produktionen under navnet "Hanse-Tec".

Lego-konstruktionen

Udviklingen af konstruktionslegetøj som klodser af træ og senere plastik bygger på modultænkning. Der er ganske vist mange manualer, der viser trin for trin, hvordan bestemte modeller kan samles, men samtidig er der helt frit valg for børnene til at konstruere deres egne modeller. Det var denne tænkning, der skabte Legokonzernens internationale brand. De første legoklodser havde kun få, men markante specialiseringer som vindues-, døre- og tagklodser. De nyeste udviklinger rummer derimod stærke eksempler på serialisering, specialisering, differentiering og digitalisering, og de ledsages af massive manualer og modelfortællinger.

Legoklodsernes ekspansive vækst sker i forskellige faser. Fra 1932 og frem udvikler Lego sine klodser fra trælegetøj til de første plastikklodser. De er klar i 1948 og giver succes, lige indtil man i 2000-tallet begynder at bekymre sig om plastik i forhold til klima- og forureningsforhold. I 2018 sættes de første brikker, der ikke er lavet af plastik, men af sukkerrør på markedet, og udviklingen frem mod bæredygtigt legetøj fortsætter derfra.

Frem til 1958 videreudvikler man på klodser af plastik og giver dem det karakteristiske udtryk, der fortsat gælder. De tidligste modeller er bil, traktor, motorcykel og tog og appellerer primært til drenge. Fra slutningen af 1960'erne skaber man alderstilpassede og mere kønsneutrale klodser som "Lego Duplo" og når dermed et langt større marked. 1968 åbner man forlystelses- og temaparken "Legoland" for store som små besøgende, familier, skoleklasser m.v. Aldersspredningen tager til i tredje fase fra slutningen af 1970'erne, hvor koncernen markedsfører klodserne som systemer, styret af programmer og temaer, der tiltrækker forskellige grupper af børn, unge og voksne. Der skabes modeller af et dukkehus med figurer og møbler, af et månelandingsfartøj og i 1977 de første modeller i "Lego Technic". I 1980'erne udvides med "Fabuland"s figurer, historier og temaer til forskellige slags fantasifulde rollespil, samtidig med at man indleder en afdeling for læring og uddannelse for at nå ud til især skoleklasser. Herfra og frem mod årtusindskiftet udvikles desuden på "Lego Mindstorm", som forbinder den klassiske konstruktionsleg med computerdirigerede og kontrollerede kreationer – en leg & læringsprofil, der fortsat udbygges.

I en periode udvidede man feltet gennem sammenføring af legoklodsen og filmverdenen, fx "Harry Potter", og med computerspilbranchen samt som mærkevaretoøj. Fra 2003 og frem er man i stedet vendt tilbage til kerneydelsen, legoklodsen, men forsøger stadig at nå nye grupper, ikke mindst piger med temaer som "Lego Friends" fra 2012. I 2009 indgår man desuden en aftale med "Disney", hvorefter samtlige Disneyfigurer kan omformes til legoklodser.

To giganter med hver sit markante præg på børns legekultur både globalt og lokalt er, i al fald for en tid, forenet.

Fortællingen om Lego er illustrativ for udviklingen ikke alene af konstruktionslegetøj perioden igennem, men også for den ekspansion og eksplosion, der sker i legetøjsbranchen, ikke mindst da den forenes med mediebranchen. Den lille klods og det modulære system kan transformeres i alle retninger og kan appellere bredt til børnene – og til de voksne, som samtidig køber oplevelsen af at give børnene kvalitetsmaterialer og kvalitetstid i legen.

Som-om-leg

Ud over funktions- og konstruktionslege er legetypen *som-om-leg* udbredt. I som-om-leg kan børn ved hjælp af deres forestillingsevne få næsten hvad som helst til at betyde noget andet. De kan danne sig forestillinger og gennem fortælling skabe sig selv og verden om på nye måder. En pind bliver et sværd, en hest eller en tryllestav. En papkasse bliver et hus, et fængsel eller et månefartøj. To stole bliver en bus, vandslangen et monster, og jeg bliver djævelen eller uhyret eller den lille baby eller... En del af legen er det at kunne forhandle sig frem til en fælles som-om-leg: ”Nu siger vi, at du er...”, ”og så er jeg...”, ”ja, og det her er ...”, ”nej, hvad med i stedet at sige, at det er ...”, ”ja, og så sagde du...”, ”ja, og så gjorde han ...”, ”jamen, det gider jeg ikke ...”, ”men hvad så, hvis jeg tog ...”, ”men jeg vil ikke være med, hvis ikke Anne er med og bliver den, der ...” Børnene kan selv tage roller som bestemte figurer, men de kan også tage fat i hver sin legetøjsfigur, konstrueret fx af legoklodser. I sådanne lege kan børnene på skift være instruktører af legen, spille roller i legen eller agere publikum, der kommenterer og vurderer legen.

1950'ernes som-om-lege hed ofte bare ”far, mor og børn” eller ”politi og røvere”, der lige som andre faste legetyper kunne varieres i det uendelige, afhængigt af legeomgivelserne, antal deltagere og nye inspirationskilder. Disse kunne strømme fra fx børnebøger, glansbilleder og tegneseriefigurer, og så var man ”Tarzan” i junglen, ”Puk” eller ”Paw” i skoven, ”Superman” i luften eller ”Davy Crockett” på prærien. Påklædningsdukker blev klippet ud af bladene eller havregrynspakkerne og forestillede filmstjerner som Elizabeth Taylor eller Gina Lollobrigida, ”Lille Marie” blev suppleret med noget så usædvanligt som ”Sorte Marie”. Legens verden åbnede sig og mediefortællinger i ord og billeder blev brugt som råstoffer for både alenelege og store floklege.

Denne udvikling tog yderligere fart i 1960'erne og 70'erne, hvor også fjernsynet kom til og flere og flere børn kunne se film i biografen. Superheltene blev suppleret med actionfigurer, avancerede skydelyde og replikker på engelsk føg gennem luften, og børneværelserne fyldtes med ”My Little Pony”-opstillinger og andre tableauer. Samleobjekter og færdigkøbt legetøj blev suppleret op med egne produktioner.

”Build-a-Bear” følges med talende dukker som Amanda, fjernstyrede robotter; ”Transformers” og monstre vælter frem. Børn i det 21. århundrede griber mikrofonen, synger og spiller guitar i ”Guitar Hero”, og de danser med koreograferede bevægelser i ”Just Dance”. De deltager i ”Paw Patrol”-shows og får næring til egne udklædninger og flyvelege.

De voksne kan se med bekymring på visse former for som-om-leg. I 1970’erne og 80’erne kunne pædagoger bandlyse krigslegetøj i børnehaven. I 2000-tallet kunne forældre blokere skydespil i børneværelset. Børnene selv ved, at som-om-legens tema sagtens kan være *krig*, samtidig med at legens praksis er *fredeligt fællesskab*.

Tamagotchi – leg for livet

Det japanskejede firma ”Bandai” sendte i 1996 ”Tamagotchi” ud på det globale marked og indvarslede dermed en kontinuerlig mediedebat om afhængighedskulturens indtog i børns leg. Den håndholdte minicomputer blev æstetisk formgivet som et kæledyr, der agerede på en skærm forsynet med nøglering.

Ringen forbinder kæledyret med sin personlige ejer, der har eneansvaret for at passe og pleje det, så det kan udvikle sig fra æg, til baby, til ung og voksen. Kæledyret bipper og laver andre lyde. Hvis ikke barnet i tidsstyrede intervaller mader, klapper og leger med det, ja så dør det lille virtuelle kæledyr. Børnene tager Tamagotchi til sig som en dille. Mange voksne spørger til gengæld, om det er sundt for børn at have legetøj, der styrer hele deres vågne liv og næsten også forhindrer dem i at falde i søvn? Det lille virtuelle kæledyr bliver senere fulgt op af fx bløde batterihamstre og en lang række apps til mobiltelefoner, som fx ”Pokémon Go”. Da Bandai i 2017 relancerer legetøjet, er det i en nostalgisk version, der ikke får umiddelbar succes.

AT SAMLE PÅ – AT BYTTE MED:

Frimærker, Gækkebreve, glansbilleder, servietter, hønseringe, dukkehusmøbler, snapringe, bilnummerplader, poesibogsvers, påklædningsdukker, Richs-billeder, bilkort, puslespil, tegneserier, viskelæder, racerbiler, action-men, dinosaurer, Barbiedukker, Bratzdukker, Magic Cards, Bey Blades, Schleich-dyr, køkkenting, fidget spinners, StarDisney-figurer som Elsa og Anna...

Medieudviklingen har været for massiv. I 2019 forsøger de i stedet at introducere ”Tamagotchi On” med en række opdaterede funktioner, fx muligheden for at optjene vigtige points gennem tilkoblet spilaktivitet. Disse points kan så bruges til at købe en babysitter eller mad ude i byen. Samtidig fortæller firmaet, at nu kan en ny Tamagotchi-generation forbinde sig med hinanden. Flere børn kan aftale ”playdates”, tage på tur sammen eller give gaver til vennernes Tamagotchi’er.

To Tamagotchier kan blive gift og starte nye generationer op. Kæledyrene dør ikke længere så let. Til gengæld spiller børnene for livet. De virtuelle kæledyr bliver en integreret del af børneflokkens legekultur, hvis de altså kan vinde børnenes opmærksomhed og fortsat virke som råstof for nye måder at lege på.

Den mest markante udvikling i børns legekultur i perioden sker i og med de digitale mediers fremvækst og udbredelse. Fra 1980'ernes "Commodore 64" og "Amiga" over "Nintendo", "Playstation" og andre spillekonsoller, med "Pac-Man", "Super Mario", "WoW", "Minecraft" og "Fortnite" når vi frem til i dag, hvor smartphones, tablets, computere og spillekonsoller bliver lige så udbredte i børns legekultur som bolden, snurretoppen og tønde- eller trillebåndet var det tidligere. Den del af udviklingen er så central, at den i denne børnekulturhistoriesammenhæng har fået helt sit eget kapitel. Spring til kapitel V, hvis du ikke kan vente.