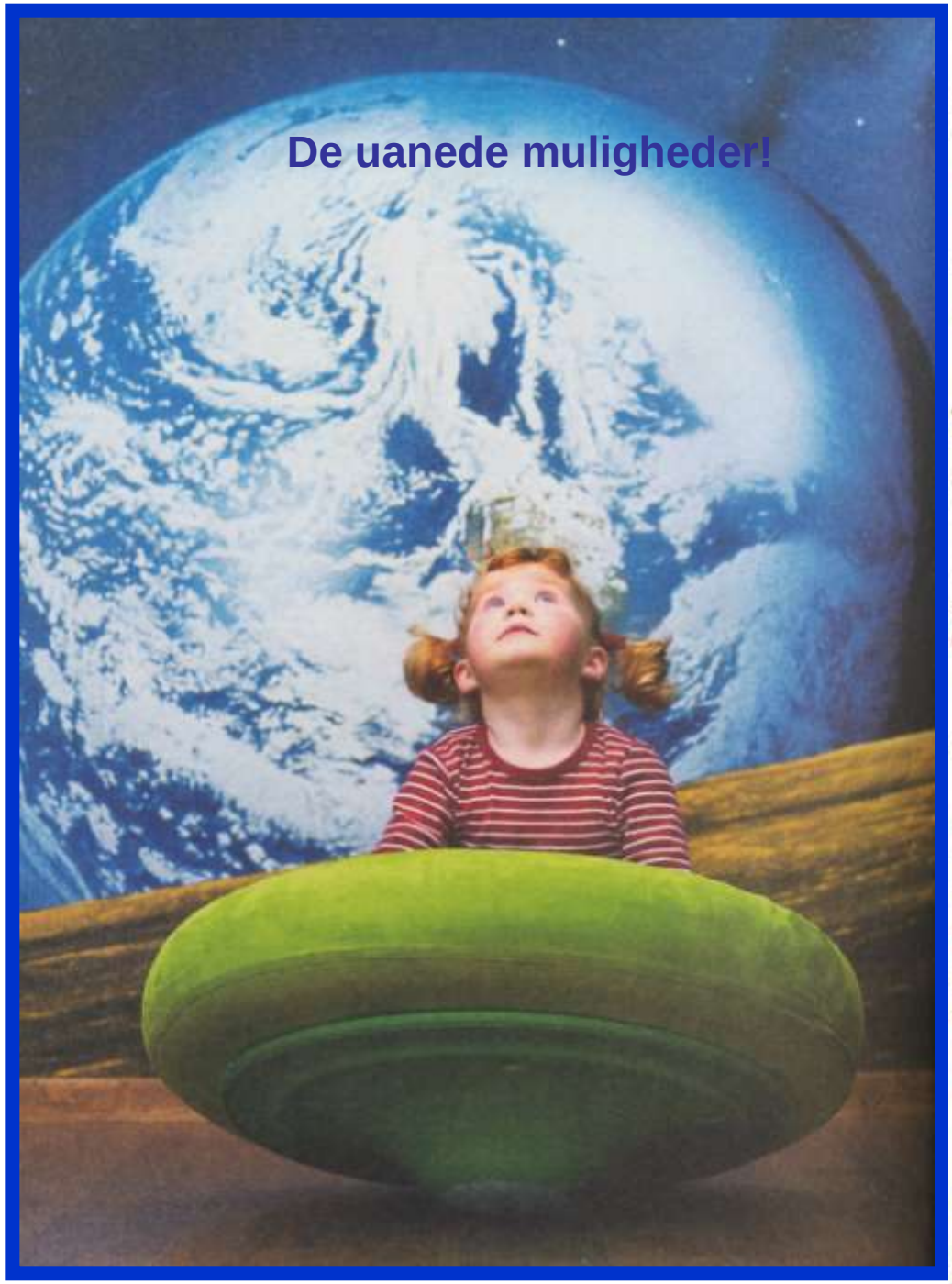
Leg bliver
den væsentligste faktor
i fremtidens samfund og vil
påvirke både uddannelse
og vores hverdag

”Noget om” renæssance
Kongen og Dronningen.
- For børn 3-12 år
- Oplæg til en dialogproces!

Til: 2011-01-20
Syddansk Turisme

Jørn Martin Steenhold
www.steenhold-co.dk
www.vidensbutikken.dk
www.borneliv.dk



Emneformulering:
Hvordan opfatter nutidens børn det klassiske begreb om kongen / dronningen?

Hvad indebærer begrebet – Før? – og i dag?
Magt og autoritet – og den psykologiske symbolik.
Nutidens børn, piger og drenge, leger med begrebet – forskellene på pigers og drenges leg.
Hvordan lærer de begrebet og betydningen at kende?

Jørn Martin Steenhold – Til: 2011-01-20
Syddansk Turisme

Børns fremtidsdrømme – i forhold til fortiden

- Stilhed
- Natur
- Frisk luft
- **Tema: Historisk autenticitet**
- Symbiotisk familie- og arbejdsliv
- Nærhed, kærlighed og følelser
- *Festivaler og "det vilde"*

- at have nogle at *lege* med

- og *at lege godt*

© Legen i tiden og i fremtiden – Jørn Martin Steenhold

Renæssancefyrstens tid ca. 1500-1650

- **Dansk renæssance**
- Handel og håndværk
- Byggeri – borgerhuse – slotte
- Livsstil – frodighed – leg, mad, børneliv
- Livsstil? æderi og druk – vold – drab
- Ny religion – angst og uvidenhed
- Hverdagens overtro (djævle og hekse)

Hvad betinger et samfund?

Fremtidsforskerens spørgeliste

- Hvad bygger samfundet på?
- Hvilke grupper bærer samfundet?
- Hvordan arbejder grupperne sammen?
- Hvad knytter folk sammen?
- Vigtige personer – og deres roller?
- Viden – og opdagelsen af ny viden
- Værktøjer og redskaber
- Hvor mødes man?
- Hvilke energiformer benytter man?
- Hvor og hvordan bor og færdes man? Hvem og hvor?
- Hvilken tidsfaktor benytter man?
- Hvad tror man på?

Hvad indebærer renæssance begrebet – Før?

- Især: Den Nye viden:
- Renæssancemennesket.
- Ny viden om universet. Hvad var det?
- De nye redskaber. Hvordan så de ud?
- Opdagelsesrejser. De nye verdener?
- Den nye bevidsthed.
- Kunst og musik.

Hvad indebærer renæssance begrebet – i dag?

- Renæssance <u>viden</u> i forhold til, hvad <u>vi ved i dag:</u>
- Faktuelle begreber og facts
- Komparative opstillinger
- Sammenlignende billeder
- Sammenlignende redskaber
- Musikken – hvordan lyder den?
- Hvilke renæssance ideer benyttes i dag?

Magt og autoritet – og den psykologiske symbolik.

- Hvad kunne fyrsten tillade sig? – hvad han ikke kunne tillade sig i dag!
- Vise eksempler på love – domme – straf.
- Adfærd og attituder – opførsel.
- Pige – dreng / kvinde - mand

Renæssancefyrsten – som barn

- Som baby
- Barndom
- Lege
- Læringsemner
- Legetøj
- Legekammerater
- ”fritid”

Den almindelige pige / dreng
- til sammenligning

Nutidens børn, piger og drenge, leger med begrebet –

- Dronningen / kongen som alle er ”dus” med og kender
- ”Nutidens prinser og prinsesser”
- Eventyrernes univers kontra realiteterne
- Dronningen / kongen / prinsen / prinsessen – i medierne

Forskellene på pigers og drenges identitet.

- Smuk
- Blød
- ”Som mor”
- Rigtigt!
- Kan forvandles (det magiske)
- ”In” (mode / facion – de ældre piger)
- Drømme og forhåbninger

- Hårde
- ”Kan noget”
- Som ”Batman” (eller anden helt)
- Stort!
- Kan gennemføres (had er realistisk!)
- ”In” (det der er ”sejt”)
- Stærke identifikationsfigurer

- sammenlignes med pige / drenge drømme i renæssancen

Pigers og drenges ikoner

- Hjerter
- Sløjfer - kjoler
- Stjerner
- Skyer
- Heste
- m.m.

- Biler
- Skydere - våben
- Flyvere
- Værktøj
- Stærke mænd
- m.m.

- sammenlignes med pige / drenge drømme i renæssancen

Pigers og drenges drømme

- Kærlighed
- Omsorg
- Identifikation
- ”Passer sammen”
- At det er moderne/”in ”
- Idyl/romantik
- Familie fantasier og drømme

- Magt
- Styrke
- Selvstændighed
- Personlig handlekraft
- At det er funktionelt
- Holdbarhed
- Helte fantasier og drømme

- sammenlignes med pige / drenge drømme i renæssancen

Kønskulturer og leg ♀ ♂

Piger og legekultur

- **Klyngetrekanter af venindedyader og -trekanter**
- **Identitetsfællesskab (anerkendelse, bekræftelse)**
- **Uformel, flad struktur**
- **Skjulte eller tilfældige organisationsmønstre**
- **Eksklusive relationer**
- **Intimitetskvaliteter (relationer, personer og situationer)**
- **Snakkeorienteret**

Leg:

- **Eksistentielle temaer (”at være elsket”, ”ikke elsket”)**
- **Forvandlingsdrømme, skønhedens æstetik, samværsdialoger, scenarier**

Drenge og legekultur

- **Bandekultur og gruppemedlemsskab**
- **Interessefællesskab (godkendelse og beundring)**
- **Formel, hierarkisk struktur**
- **Synlige og regelsatte organisationsmønstre**
- **Åbne og skiftende relationer**
- **Præstationskvaliteter (handlinger og sagsforhold)**
- **Meddelsesorienteret**

Leg:

- **Eksistentielle temaer (”at gøre det godt”, ”ikke godt”)**
- **Erobringsdrømme, sejrens æstetik, informations-monologer, handling (action)**

Hvordan lærer de begrebet og betydningen at kende?

1. Fortællingen m.m.:

- Gennem lege og eksperimenter:

- **Især: Konversations og fortælle lege**
- **Især: lagttagelseslege**
    - Andre lege- og læringstyper:
    - **Funktionslege, fantasilege, sanselege.**

Legehjulet®

www.vidensbutikken.dk®
www.borneliv.dk

Iagttagelsesleg

Det legende barn betragter intensivt billeder, situationer, episoder, redskaber, dyr og andre menneskers opførsel, adfærd og aktiviteter.

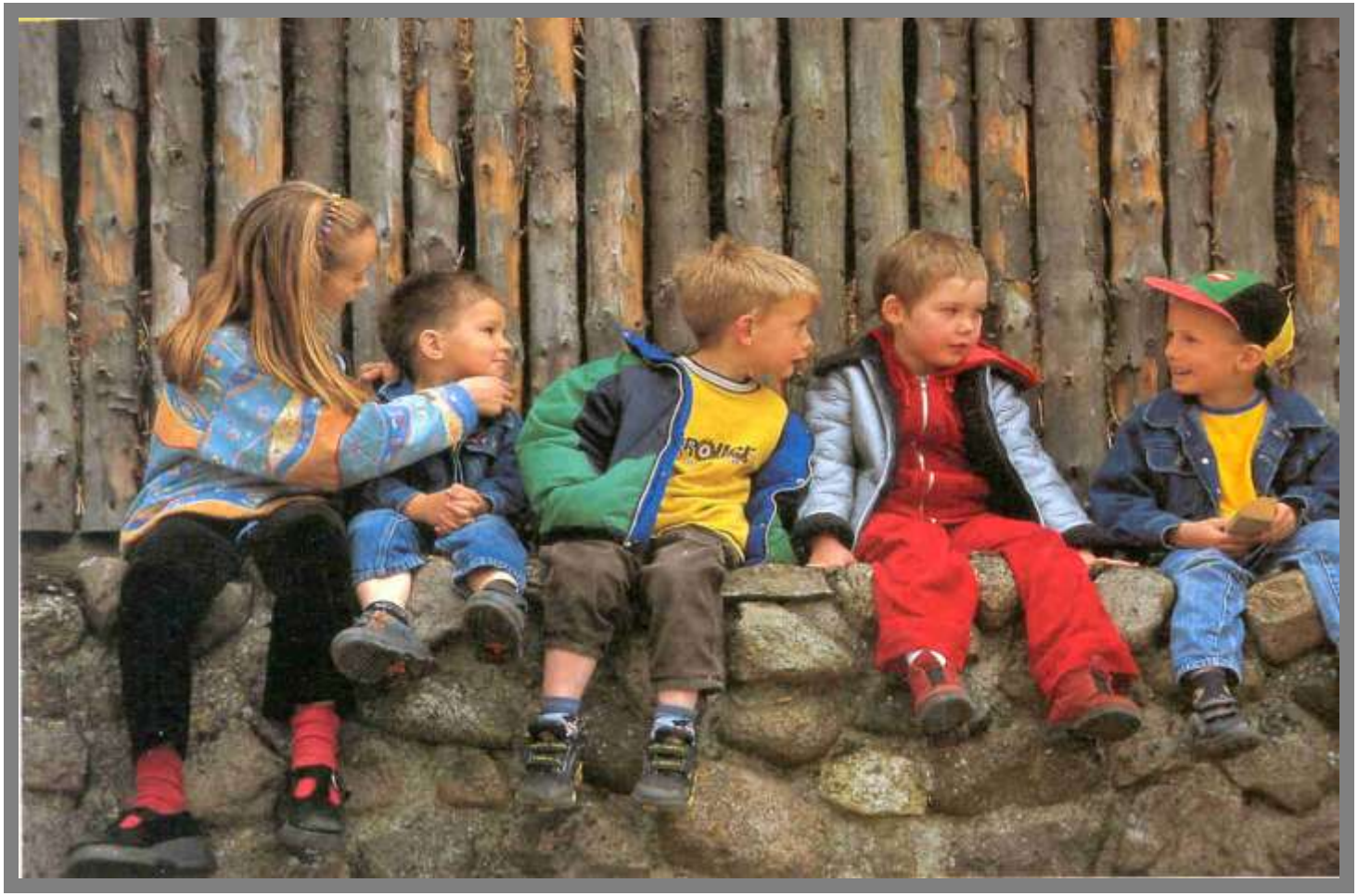
lagttagelsesleg

billeder
rum og lokaler
landskaber
farver
form
figurer
klangfarver
dimensioner
tolkning
størrelser

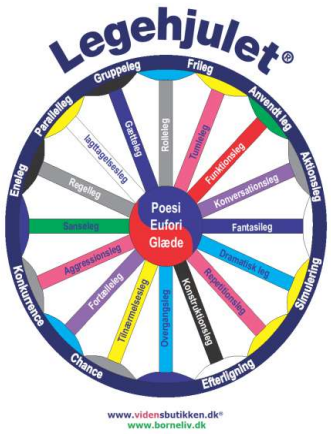
slægtshistorie
søskende og familie
den man elsker
egen krop
følelser
normer
andre kulturer
det anderledes
vise mennesker
sprog og udtryksformer

Konversation og fortælleleg

Det legende barn lytter aktivt til og taler med et andet barn, med en jævnaldrende eller med en voksen.



Konversation og fortælleleg



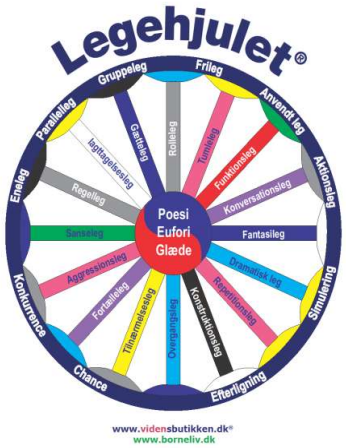
høre og forstå
tale
holdninger
ord og udsagn
aflæse handlinger og mimik
tegne og skrive
ord på billeder
ord på natur
ord på lyd
fortælle

- sociale faktorer
- menneskerettigheder
- etnicitet
- politiske faktorer
- ansvar
- økonomiske faktorer
- menneskers behov
- miljøfaktorer
- moral og ansvar
- regler og normer

Hvordan lærer de begrebet og betydningen at kende?

2. Teknologien m.m.

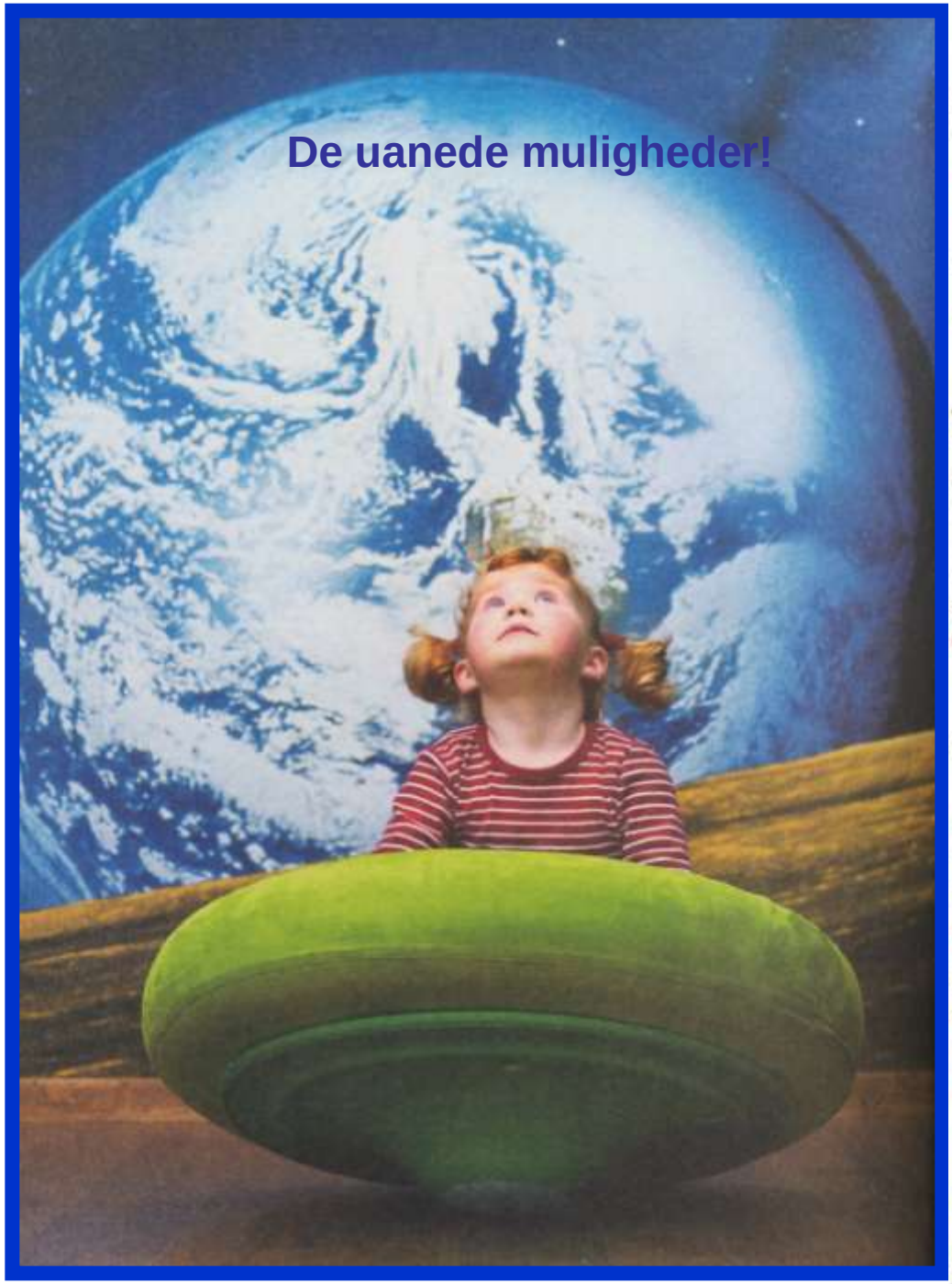
- Teknologiske muligheder via lyd og billeder
- Tekniske fortælle lege – rollelege - i børnehøjde
- Multimedie biografinstallationer
- At sanse – smage – lugte m.m.
- Interaktiv MP3
- Historiske objekter bliver *Levende*
- Mobile platforme



- - overgives til næste oplægsholder: Morten Ranmar

Leg bliver
den væsentligste faktor
i fremtidens samfund og vil
påvirke både uddannelse
og vores hverdag

SLUT



Jørn Martin Steenhold
www.steenhold-co.dk
www.vidensbutikken.dk
www.borneliv.dk