



**AALBORG UNIVERSITY**  
DENMARK

**Aalborg Universitet**

## **Kunst og Leg i byens rum**

Marie Bruun Jespersen, Line

*Creative Commons License*  
Ikke-specificeret

*Publication date:*  
2022

*Document Version*  
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*

Marie Bruun Jespersen, L. (Producent). (2022). Kunst og Leg i byens rum. Lyd og/eller billed produktion (digital), .

### **General rights**

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

### **Take down policy**

If you believe that this document breaches copyright please contact us at [vbn@aub.aau.dk](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



## Leg og kunst i byens rum

Line Marie Bruun Jespersen

Institut for Kommunikation og Psykologi, Aalborg Universitet

### Opgaver:

#### 1. Kortlægning af leg i byen

Til denne opgave kan I tage udgangspunkt i byen hvor jeres gymnasium ligger. I skal bruge et kort over jeres by (find et kort vha. Google Maps, Krak eller lignende). Hvis jeres gymnasium ligger i en større by, kan I inddele byen i mindre områder, så klassen tilsammen udarbejder ét større kort.

Hvor bliver der leget i jeres by? Marker på kortet hvor børn og voksne kan indgå i legende aktiviteter: marker både steder som er designet til leg (f.eks legepladser), steder hvor der måske foregår leg, selvom området ikke er designet til det og legende installationer, som dem i oplægget.

#### 2. Hvilke typer af leg inviterer jeres by til?

Når I har markeret stederne på kortet skal I kategorisere de typer af leg man kan lave i jeres by, ved hjælp af Roger Callois' 4 lege-kategorier. Brug en farvekode for at skabe overblik

- Konkurrence (Blå) Lege hvor man konkurrerer med hinanden: styrke, hurtighed, tekniske færdigheder
- Tilfælde (Grøn) Lege hvor man lader legen påvirke af tilfældet: slå med en terning, lodtrækning, andre udefrakommende input
- Simulation (Gul) Rollelege og efterligning. "Lad os lege at..."
- Svimmelhed (Rød) Lege med fart, spænding, højdeskræk: snurre, svinge, gynge, rutsje

#### 3. Diskussion og refleksion

Hvilke typer af leg er hyppigst repræsenteret? Hvorfor tror I det er netop disse typer der dominerer?

#### 4. Kreativ opgave

Vælg et sted på kortet hvor I vurderer, at der mangler mulighed for leg og vælg en af Callois' legekategorier, som I vil fokusere på. Begrund jeres valg af legekategori.

Design en legeinstallation der giver mulighed for netop denne type af leg i jeres by.

I kan lave tegnede skitser på papir eller bygge små modeller i papir/pap/tape/lim, eller andre materialer som I har adgang til.