

## **Workshopbeskrivelse til nettet:**

Vi banker på din dør og spørger din mor, om du må komme med ud at lege!

På denne workshop skal vi hoppe, løbe, trække, danse, skubbe, grine, tegne og en masse andet.

Auguku er én stor legeplads, men vi tager den skridtet videre og snakker også om, hvorfor leg er så vigtigt!

Vi skal lege, som var vi aldrig blevet voksne, og vi skal selv brygge på "den ultimative leg"

Kom med og oplev leg både på en helt ny måde og på den gode gammeldags måde, hvor vi bliver ude, til forældrene kalder på os igen.

### **Indhold og mål:**

Med workshoppen "Hej, ka' Testrup lege i dag?" vil vi gerne lege en helt masse med en masse mennesker, vi kommer til at kende rigtig godt.

Vi vil skabe fokus omkring de mange egenskaber, som legen besidder. Lege er alsidige og kan bevæge sig i mange forskellige retninger, der alle er med det at skabe en forståelse for både hvem vi er som individuelle mennesker, og hvordan vi fungerer i gruppekontekst.

"Leg er værdibærende og har været et vigtigt element i alle kulturer til alle tider. Det er i legen, i den undersøgende, afgrænsede, formålsløse og uafhængige parallel til virkeligheden, at mennesker kan finde sig selv. Legen er et nødvendigt frirum, man opsluges af og tager alvorligt. Et rum, hvor fejl er tilladt, alle er vindere og alle kan være med på lige fod." - Gerlev Legepark

Som I nok kan høre er leg nærmest lig højskole. Højskolens primære opgave ifølge os er almen dannelse og sociale færdigheder ligger umiddelbart øverst på vores liste over gode ting at kunne sådan alment. Legen udligner os og bringer os tættere på hinanden uden, at vi behøver at tænke over det. Derfor kan legen være med til at gøre op med den

stigende grad af fremmedliggørelse, der befinder sig i vores samfund. OG SÅ ER DET HAMMER SJOVT.

Fagligheden i kurset består i at kursisterne først bliver præsenteret for både lege de kender, og lege der er nye for dem. Derefter vil vi reflektere over legene, så deres virkning bliver gennemsigtig, og vi sammen undersøger, hvorfor legekultur er så unik, og hvordan den kan bruges i andre sammenhænge end for at få tiden til at gå eller "bare" at have det sjovt i et par timer.

Udover at lege en masse de legeerfaringer, vi har i bagagen, vil vi gerne udfordrer folk til selv at opdage, hvordan man let kan bringe leg med videre i sit liv og bruges i et hverdagsliv. Vi vil f.eks lade folk opfinde deres egne lege og arbejde med, hvilke præmisser, der er med til at skabe "den gode leg". Det kan kursisterne så efterfølgende bruge i nærmest alle sociale sammenhænge. Det er nemlig altid godt at kunne finde på en leg. Enten til at få tiden til at gå eller at stable nye sociale relationer på benene uden at skulle udlevere sig selv fra start.

Derudover vil vi som slutprodukt prøve at lave verdens sværeste leg med så mange regler og knudrede cues, at vi skal bruge en hel dag på at finde på. Kreativiteten til denne leg skal selvfølgelig findes i nogle af de ting, vi har prøvet tidligere på ugen og den kemi, vi forhåbentlig får opbygget på holdet. Det bliver forhåbentlig utrolig morsomt at deltage i og utrolig kaotisk at følge fra sidelinjen.

## Udkast til ugeprogram:

<b>Mandag</b>	<b>Tirsdag:</b>	<b>Onsdag:</b>	<b>Torsdag:</b>	<b>Fredag:</b>
<b>Legedag:</b> Vi instruktører tager en masse nøje udvalgte lege med, så vi lærer hinanden godt at kende på holdet samtidig med, at vi får introduceret følelsen af leg og følelsen af "at slå hjernen fra"	<b>Oplægsdag:</b> Vi starter hver dag med at lege for at komme i stemning.  Anden dag holder vi oplæg om legens funktioner og mekanismer samt lægger op til debat om hvilke lege folk selv har leget og tager udgangspunkt i dem.	<b>Egne lege:</b>  Kusisterne skal opbygge deres egne lege ved at tage udgangspunkt i de nye opdagelser de har gjort i forbindelse med oplægget dagen før. Efterfølgende diskuterer vi legene og hvordan de eventuelt kunne "forbedres" udfra andre præmisser.	<b>Skabelse af LEGEN:</b>  Denne dag skal vi have lavet verdens sværeste og længste leg. Det er slutproduktet af workshoppen, og vi skal alle arbejde sammen for at lave legen sjov men stadig med så mange regler at det tager et par ture igennem før alle er med.	<b>Færdiggørelse og fremvisning af legen:</b>  Vi inviterer folk til at kigge på, mens vi leger den ultimative leg, hvilket forhåbentlig bliver svært at følge med i.

### **Lidt om os:**

Johannes (F17) og Amalie (Ry højskole F19) mødte hinanden på projektet "Legeskibet", som var et projekt sat i søen (pun intended) af Gerlev Idrætshøjskole. På dette forløb var legen i centrum, og legens egenskaber i forhold til sociale kompetencer og menneskelig udvikling. Desuden - inden vi blev sat i forbindelse med arbejdet - deltog vi i et weekendkursus omkring leg. Projektet bestod af et skib, der sejlede rundt i danske havne og opstillede legestationer, hvor børn og voksne så kom og gav den gas i både fri og arrangerede legeforløb. Legeforløbene blev så planlagt og udført af de såkaldte legematroser, som vi var ansat som.

Amalie er færdiguddannet bachelor i Idræt fra KU og bruger desuden legen i sit arbejde med teambuilding og friluftsture. Johannes går Det Jyske Musikkonservatorium med hovedfag i Sang, dans og spil, hvor leg også indgår som en essentiel del af musikalsk indlæring.

Det er altså to utrolig kompetente mennesker inden for legens mangfoldige verden I har med at gøre her. Vi er sikre på, at vi ville kunne lave et legeforløb hen over ugen, der både er sjov på den sjove lidt ligegyldige måde men samtidig indeholder faglig fordybelse i forhold til legens mange essentielle egenskaber.

Når det så er sagt, er der helt sikkert nogle af kursisterne, der kender lege, vi ikke har hørt om, og dem glæder vi os til at lege!

### **VORES KRAV!**

Vi vil gerne være mellem 10-25 på vores workshop, og vi vil gerne bruge gymnastiksalen, hvis det ikke er muligt at være udenfor. Ellers fodboldbanen!

I forhold til budget, vil vi gerne købe reb og kegler til forskellige lege. Det bliver omkring de 300 kr. i en meget hurtig overslagsagtig hovedregning.

Bedste hilsner

Johannes Brandstrup og Amalie Holmberg