

# Faglig kamp

En af pædagogens mange opgaver er at være orienteret mod og med samfundet og være på forkant med udviklingen, at bruge vores viden, erfaring, indlevelse og nysgerrighed i det daglige arbejde. Vi er nødt til at nå ud over egne rækker og få synliggjort vores overvejelser og intentioner på flere konkrete og målbare måder i det danske land. Det kræver en stor portion pædagogisk entusiasme, et i opgør mod uskrevne regler og personlig præstationsangst. Målet må være, at vi må have normeret tid i vores stillingsbeskrivelser til overvejelser, visioner og udviklingsarbejde.

Af Kristian Dreinø.

Turen i skoven, malingen i ansigtet, I observationen fra sofaen eller konflikten på gangen. Vælg din kæphest og brug den som dit våben. Der er mange måder at slås for sit fag på. Pædagogiske spil er mit våben! Flere skal have øjnene op for nogle af fagets mest grundlæggende værdier. Nemlig børns samarbejdsevner og socialforståelse. Jeg har en god menneskelig intention om at give børn erfaringsmuligheder i samarbejde, indlevelse og forståelse for hinanden, i omgivelser der ligger vægt på oplevelsen og samværet, og derfor udvikler jeg spil til børn og, kalder dem for pædagogiske regellege.

## **Frustration - blev til handling**

Det startede med en observation og et handlingsforslag på en pædagogisk knude bestående af 4 drenge, der havde store samspilsproblemer.

De ville hinanden, men magtede det ikke. De manglede en klar fornemmelse for hinandens grænser og kunne ikke bruge abstrakte følelsesmæssige vejledninger som hjælp. Dette eksempel vender jeg tilbage til.

"Flere skal have øjnene op for nogle af fagets mest grundlæggende værdier."

På seminaret hørte jeg en historie om en lærer der underviste, en klasse i matematik og en om dreng som for læreren syntes fraværende og forstyrrende undervisningsmæssigt. Da læreren havde taget en dyb indånding og undersøgt, hvad der fangede drengens interesse, blev han forbløffet. Drengen sad og puttede en blyant ned i et hul, der var i hans bord.

Der kan være mange forklaringer på drengens hulpilleri. Men kernen i historien er, hvad der optager drengen (dagdrømme, følelsesmæssig forvirring, kedsomhed m.m.) og hvordan vi som pædagoger eller for den sags skyld lærere når og forstår drengens handling. Denne historie har siden fuldt mig som en integreret del af mine pædagogiske overvejelser. Hvis man har intention på nogle børns vegne, om at give dem nogle redskaber til at forbedre bl.a. deres sociale tilværelse, må man tage udgangspunkt i det hul de piller i (motivation).

## De 4 drenge

Jeg brugte meget tid på at observere de førnævnte 4 drenge og Emde et fælles udgangspunkt for at kunne vejlede dem til et bedre samspil med hinanden. Der gik ikke lang tid, før jeg opdagede, at drengenes omdrejningspunkt var ridderlege og hierarki-forståelse. De stillede nogle barske regler op for hinanden, men da de alle ønskede at være i centrum og den ledende figur af legen, kunne ingen fastholde deres aftaler og regler. Hvilket gang på gang udviklede sig til voldsomme slagsmål og chikanerier.



## Regellege

Mine pædagogiske overvejelser blev så til at lave regellege. Drengene skulle lære at give plads til hinanden og fastholde deres motivation. Vi lever i en Robinson tid, hvor regellege bliver brugt til at stemme hinanden ud af fællesskabet. Derfor må vi slå et slag for de sociale regellege. Børn behøver ikke at lære at konkurrere (det er en naturlig del barnets udvikling - at ville måle sig), men det er vigtigt, at de lærer at samarbejde. Sammen med kolleger blev spillet Britaniens Hersker til en udendørs regelleg. Det var ikke lykken de første par gange. Der var for mange løse ender og konflikter. Man lærer jo ikke at samarbejde i et samarbejdsspil, hvis man ikke kan det i forvejen. Tværtimod bliver ens svage side udstillet i en større sammenhæng. Men ved at appellere til et fælles mål og give alle værdier, der ikke kan tages fra dem, skabte vi for os pædagoger en mulighed for konkret at kunne vejlede det enkelte barn, ud fra dets udviklings zone. Ved at holde fast i processen og refleksion for legen, udviklede spillet sig gradvist til at være et sjovt forum for samarbejde og samvær.

*"Børn behøver ikke at lære at konkurrere, men det er vigtigt, at de lærer at samarbejde."*

## Faglig kamp

Vi er nogle pædagoger, der så småt er ved at organisere en gruppe, der kan tage en positiv, konstruktiv og visionær kamp for faget. Derfor vil vi gerne have din henvendelse, hvis det har din interesse.

Det er vigtigt, vi gør brug af hinanden og vores fælles viden. Der er mange dygtige konsulenter, der kan fortælle os, hvad vi skal vide. Vi har brug folk, der kan give os teoretisk føde, men vi skal passe på, vi ikke gør os selv for uselvstændige og pædagogisk afhængig af andres visioner. Vi kan nemlig sagtens selv, for vi er både kreative, visionære og pædagogisk praktiske. Tit mangler vi bare at gøre noget ud af formidlingen.

Kristian Dreinø har sammen med vennen Freddy Andersen etableret et firma som også har andre spil. Four Esses kan kontaktes via hjemmesiden:

[www.four-esses.dk](http://www.four-esses.dk)

Four Esses (4 S'er) er vores værdigrundlag. Vi tror på at evnen til Samarbejde skal og kan trænes og udvikles i et Sjovt og lærerigt Samvær mennesker imellem. Vi mener, at børn har brug for kvalificerede regellege, der tilgodeser dem i deres udvikling af Socialforståelse

Kristian Dreinø er pædagog og spiludvikler af Britaniens Hersker [www.brit-hersker.dk](http://www.brit-hersker.dk), Det Skjulte Slot og medudvikler af Gæt og Form med Storm.