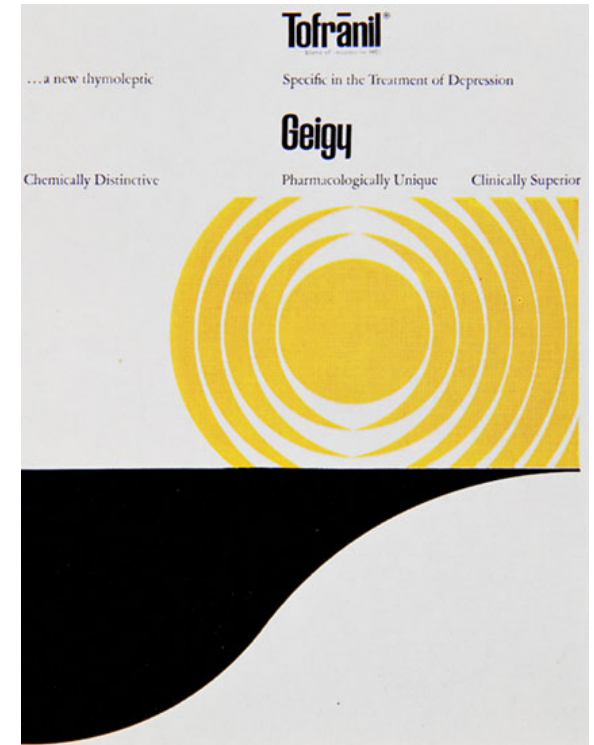


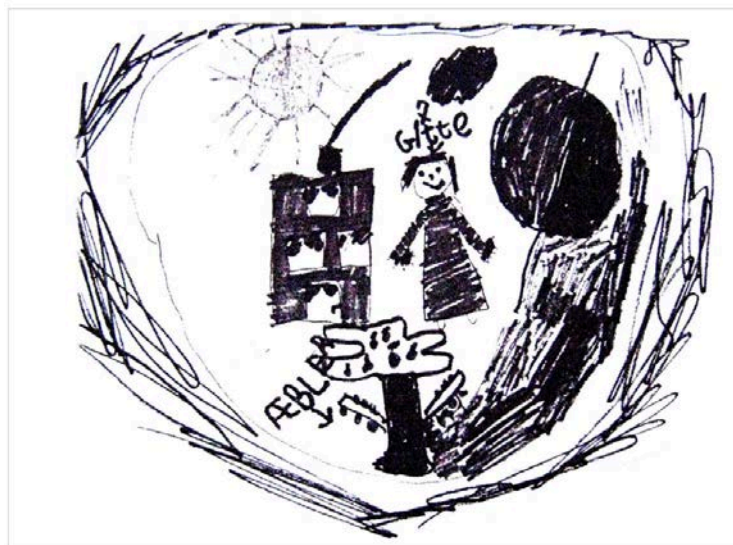
# Oplæg om legen med Le Viseur

Le Viseur er udviklet i 1993 af den schweiziske kunstner Gottfried Honegger (1917-2016), der gennem mange år har beskæftiget sig med barnets kognitive og æstetiske (ind-)læring.



## Barnet og børnetegningen (Kilde: Ingelise Flensborg)

- De mindste børns 'billeder' er streger, cirkler, kruseduller, prikker og kryds.
- Børnehavebørns tegninger er et eksempel på en tidlig *symbolbrug*.
- Børn indtager ikke faste synspunkter i tegneprocessen, men *bevæger* sig i deres formdannelse rundt på papiret, som de bevæger sig i deres omverden. De samler *syns- og bevægelsesindtryk* i enkle figurer og i polycentriske *rumlige relationer*.
- Sådan konkretiserer og abstraherer børn *kropslige erfaringer* og giver dem form. Tegningerne er både *orienteringsredskaber, kommunikationsmidler og erindringsbærere*.
- Tegninger er udtryk for *sansemæssige erfaringer*, og tegneprocessen er *æstetisk læreproces*; der er læringspotentialer i tegneprocessen.



## At lære er at opdage

- Følelser og indvendige tilstande kan udtrykkes gennem (sprog), rytme, tone, farve og form.
- Børn bruger oftest non-verbale strategier til disse typer for kommunikation.
- Børn øver sig i at udtrykke sig - det er "platforme" vi absolut skal stille til rådighed.
- Den kreative udfoldelse fremmer børns evne til at forstå sig selv og deres oplevelse af verdenen.





## At arbejde med fejl og frustrationer

- Barnet udvikler sig i sit eget tempo. Udviklingstrin må ikke overspringes ved at vi indlærer de voksnes idealer.
- Ved at begå "fejl" lærer barnet omkring sine evner og kan dermed opdage det næste udviklingstrin.
- Frustrationer og kreativ eller kropslig uformåenhed er drivkræfter til udvikling og erkendelse.
- Legen med Le Viseur giver mulighed for at afprøve ideer og strategier, og kan være med til at skabe en mere konstruktiv måde at arbejde med frustrationer.
- At lege med Le Viseur er nem og variabel for alle, men kræver stadig nysgerrighed, beslutsomhed og udholdenhed.



## Målgrupper for le Viseur

Le Viseur er et spil for alle mennesker i alle aldre, men blev oprindeligt udviklet til børn. Imidlertid finder legen med le Viseur bred anvendelse i såvel vuggestuer, børnehaver og skoler. Særligt udbredt findes Le Viseur i institutioner for børn og mennesker med særlige behov og fysiske eller psykiske funktionsnedsættelser. I plejehjem for ældre, hospitaler og pædagogiske værksteder på museer i forskellige europæiske lande finder vi le Viseur repræsenteret.

Legen med le Viseur må gerne suppleres med egne lege eller regler, som kan fx. indeholde terninger, færre eller flere elementer, forskellige tema eller måder for samarbejde.



## Barnet bestemmer selv

Når der leges med Le Viseur, er der ingen regler for, hvordan man skal sætte former og farver sammen, hvilket giver det enkelte barn mulighed for at skabe billeder med udgangspunkt i netop den enkeltes valg af former og farver.

Selve billedskabelsen stammer fra barnets egen oplevelses- og erfaringsverden og bør derfor ikke forstyrres.

Det er de voksnes opgave at stille sig nysgerrig, inspirere, lytte, styrke og rumme børnenes visuelle bud på deres verden.





## Den frie leg med Le Viseur

Det opleves at børn kan have svært ved at holde ved en aktivitet og fordybe sig over længere tid. Legen med Le Viseur har potentiale til at være en dyberegående aktivitet, da tempo, progression og sværhedsgrad selv vælges af børnene.

Legen kan give børnene muligheden for at sætte fokus på processen, samtidigt med at de voksne kan stille sig nysgerrig over for børnenes billeder og have samtaler om det kvalitative fremfor bedømmelsen (flot/ikke flot) af et produkt.



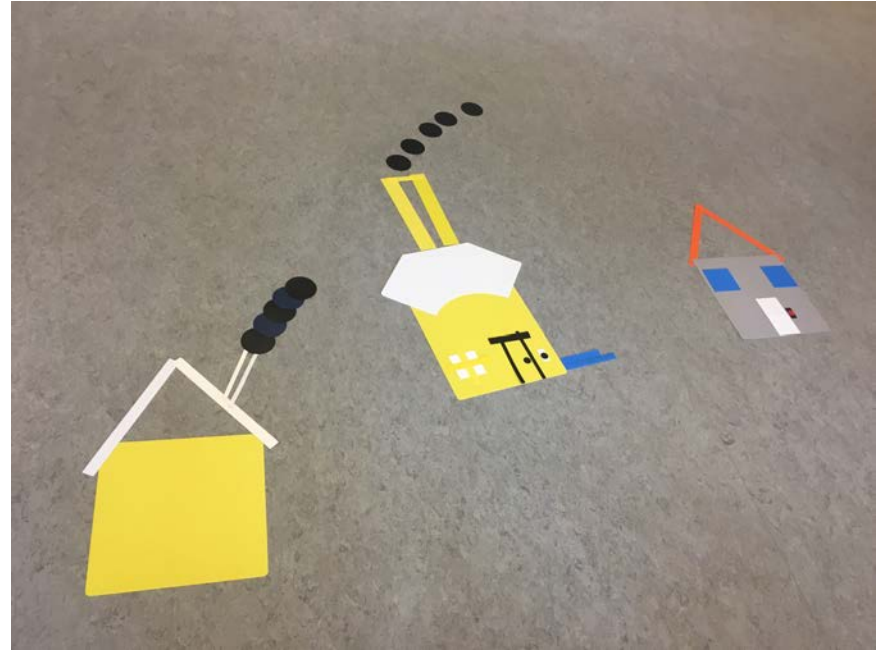
## Mit hus og vejen dertil / Vores by

Børnene må frit vælge former og farver og lægge hver især billeder af deres hus og vejen dertil. Man bestemmer selv om huset repræsenterer virkeligheden, drømme, fantasi eller en anden bygning eller om det er sted hvor noget "andet" kan lade sig gøre. I forbindelsen mellem husene vil stigerne mødes og børnene må tage stilling til, på hvilken måde vejene skal udformes og mødes. Alle huse skal være forbundet og på den måde være del af den store by eller række.

Aktiviteten kan gennemføres i alle aldersgrupper. Med større børn, kan man tilføje større kompleksitet og tale om, hvad der skal være i en by for at den kan fungere. Børnene kan derefter aftale med hinanden og bygge butikker, fabrikker, hospitaler mm.





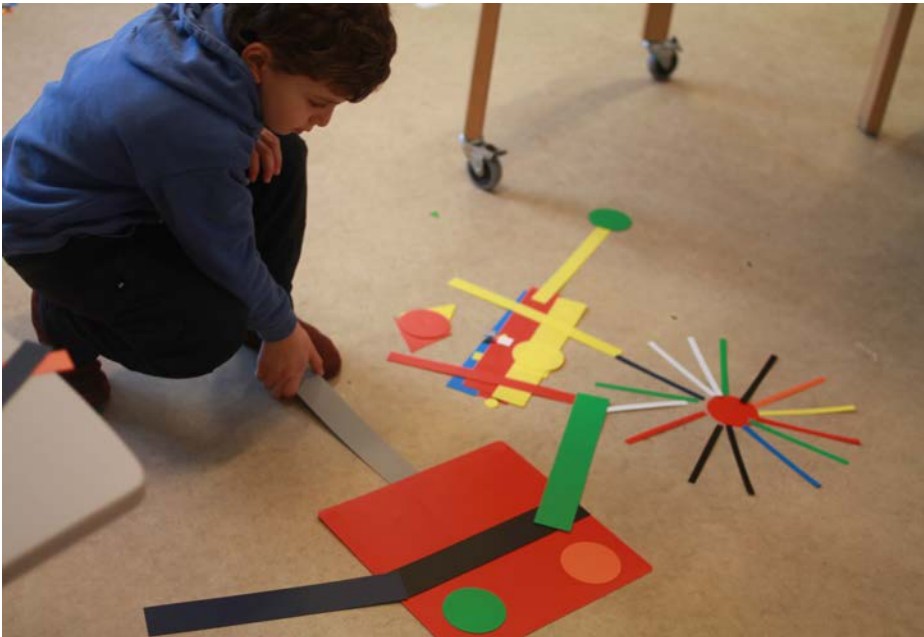


## Geometrileg

I matematisk stimulering i børnehaven eller i matematik undervisningen i skolen kan der sættes fokus på bare én af Le Viseurs former eller størrelser og/eller flere ad gangen. Ved hjælp af tilfældighedsprincip såsom en terning, kan man yderligere sætte begrænsninger. Dermed tvinger man børnene til at tage stilling til, hvordan man vil bygge noget konkret f. eks. med blot 2 former og 2 farver.

Man kan også stille en fri opgave, f. eks. bygge en robot og tale om, hvad den kan og hvilke former der blev brugt til hoved, arme, mave mm. Undersøgelsen kan fortsætte med at kigge på huse, biler eller genstande og se, hvordan vores verden er opbygget. Denne proces kunne føre til fremstillingen af nye billeder med Le Viseur.

Aktiviteter fra 4 års alderen og op til indskoling.



## Billedparafraser

Rekonstruktion og genskabelse af fotografier eller billeder og især af kendte malerier igennem kunsthistorien er en kendt aktivitet, ikke mindst i undervisningen i billedkunst.

Processen om at genskabe kræver fordybelse og et blik, som kan aflæse originalen. Videre arbejdes der med genkendelse og gengivelse af farver, former og proportioner.

For at parafrasere eller viderefortolke på et billede kræver det yderligere en erkendelse ikke blot af det formelle, men også af billedets semantiske indhold eller tema.

Den samlede proces kan dermed struktureres i flere faser og progression og sværhedsgrad kan justeres ift. hvor ofte Le Viseur anvendes. Det kræver nemlig lidt øvelse, når man skal gengive billeder med begrænsede visuelle midler. Til gengæld styrkes erkendelsesprocessen og gør det nemmere at overskue et billede og se enkeltdele eller billedets opbygning.

Aktiviteter fra 4 års alderen og op til mellemtrin.



## Animation med Viseur og iPad

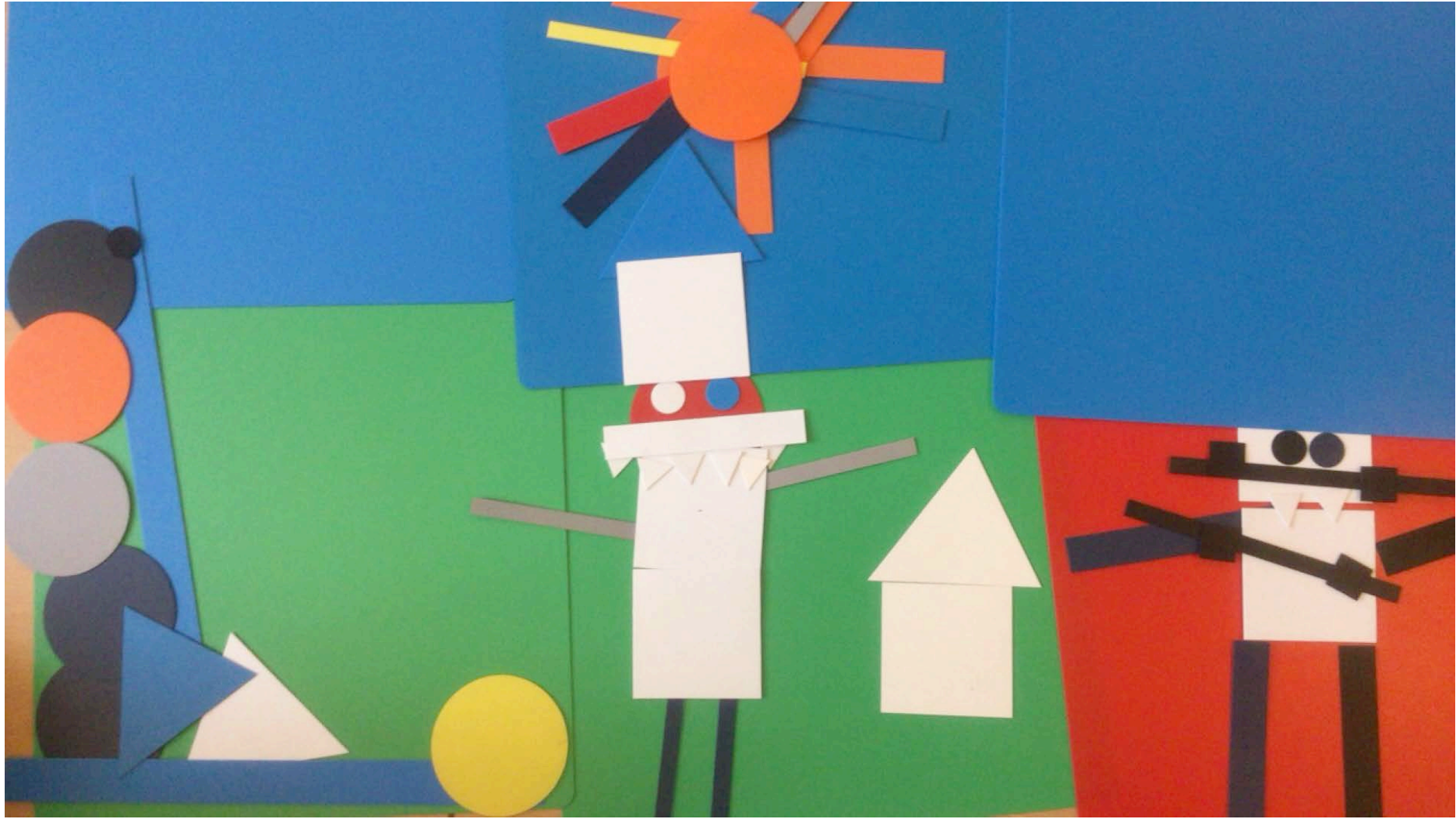
Animation og stopmotion er en proces, hvor man giver billeder bevægelse og retning. Teknikken er simpel og børn kan nemt og hurtigt skabe udtryk og mening, ved at tage billeder med en iPad og optage lyd til deres fortællinger.

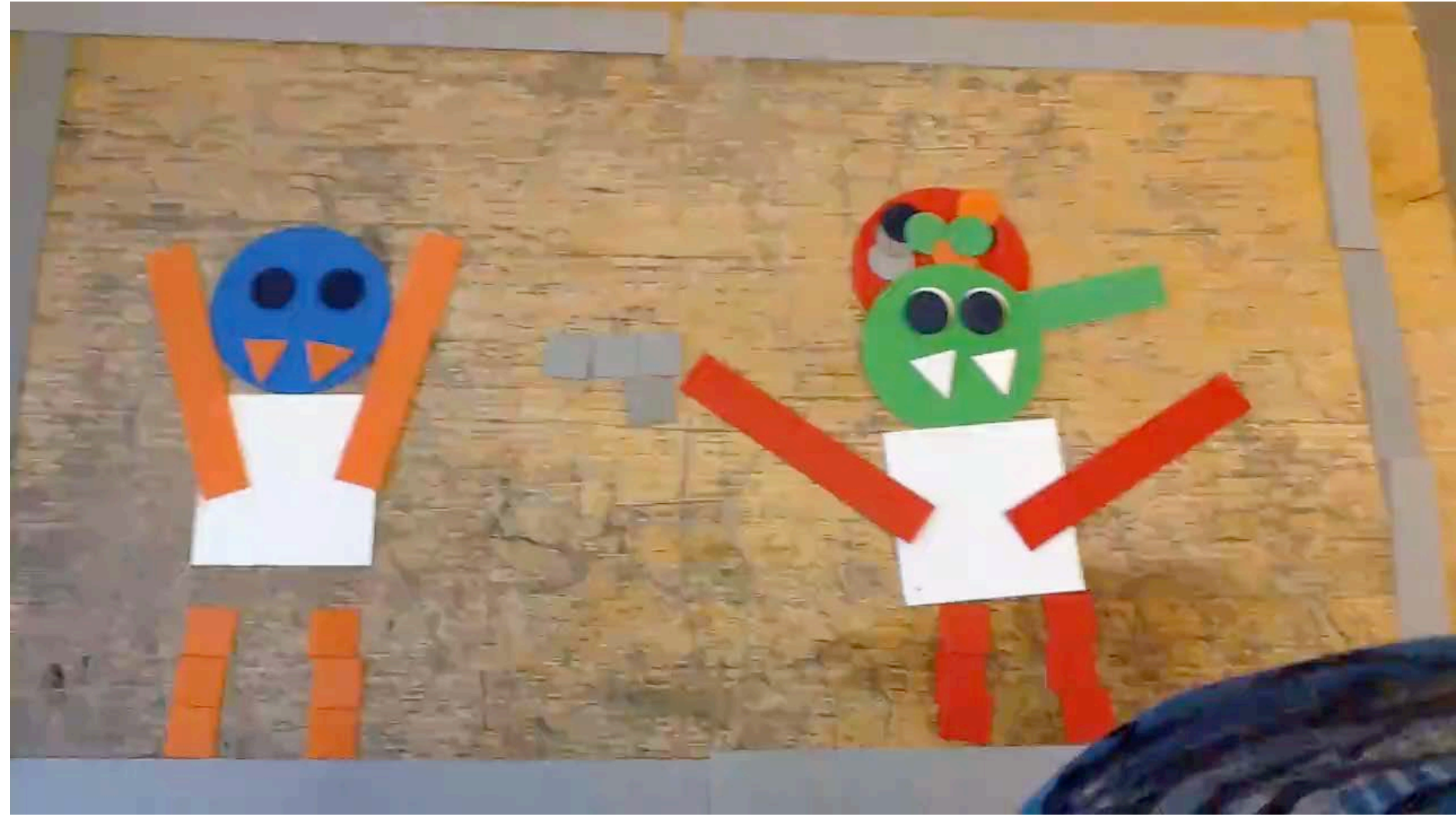
Animationsprocessen er en leg under konstant forhandling mellem deltagerne, hvor der i fællesskab skal tages højde for de filmiske sekvensers udformning, rytme og sprog.

Le Viseur gør det muligt for børnene at enes i formsproget igennem formenes og figurenes abstraktionsgrad. Begrænsningerne åbner nye fælles rum, hvor de mødes, forhandles og i fællesskab giver fortællingen form.

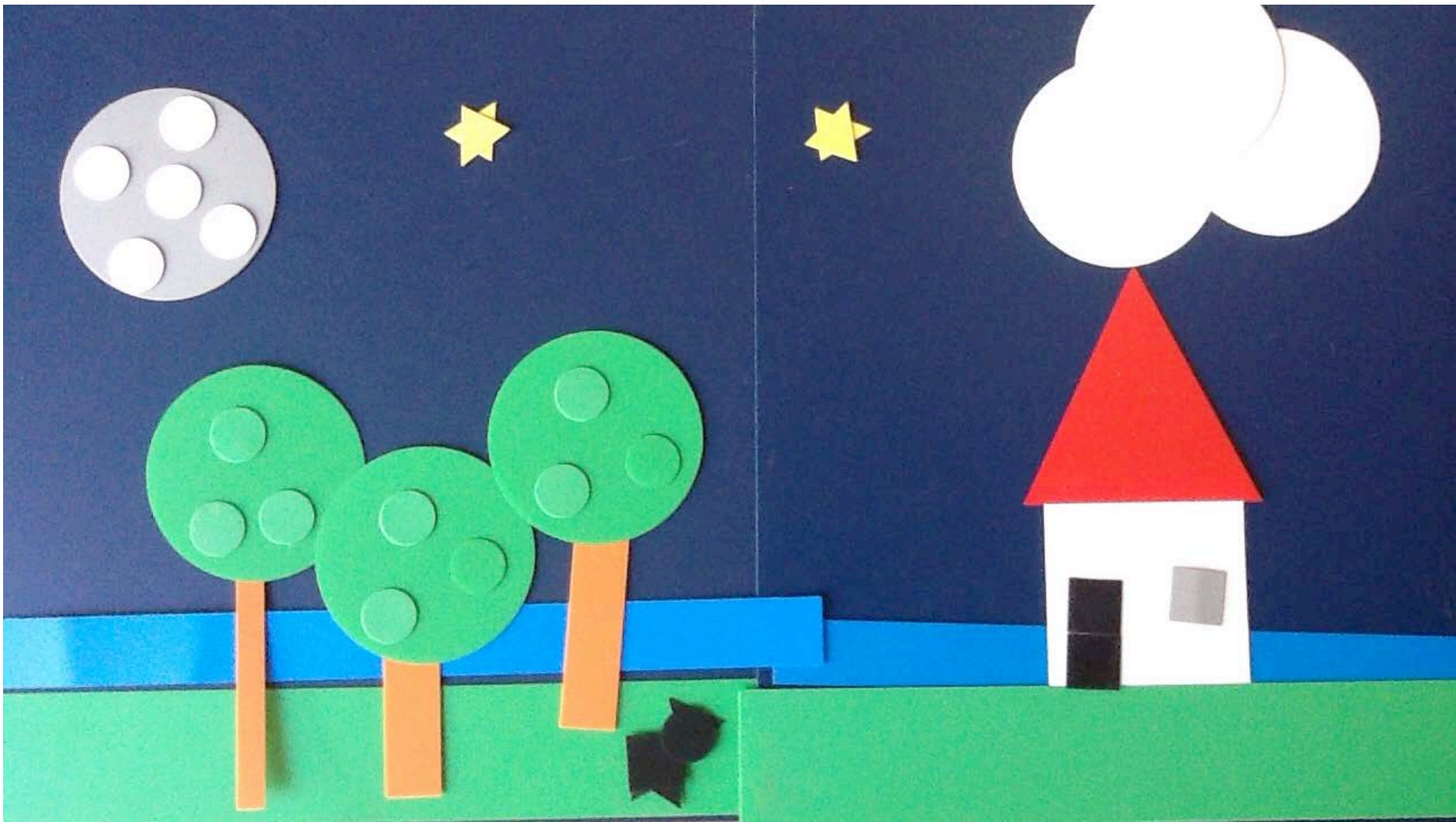
Aktiviteter fra 5 års alderen og op til udskoling.

















## Le Viseur "original"

Le Viseur "original" er det sæt, som blev udviklet først og som er mest udbredt dagen i dag. Sættet egner sig til alle målgrupper og er idéelt til hjemmebrug eller til grupper med op til 8 personer ad gangen.



Pris: 720,- eks. moms  
(900,- inkl. moms)

Tilbud: ved køb af 3 sæt  
1.800,- eks. moms  
(2.250,- inkl. moms)

## Le Viseur "gruppe"

Le Viseur "gruppe" er blevet udviklet, efter at behovet for sæt for hele klasser og større grupper blev tydeligt. Sættet indeholder op til 10 gange de brikker som le Viseur "original". Sættet består af fire kasser som kan samles i én stor kasse.



Pris: 2.800,- eks. moms  
(3.500,- inkl. moms)