



**MÄLARDALENS HÖGSKOLA
ESKILSTUNA VÄSTERÅS**

En utställning om lek miljöer och genus

Shiva Behzadnia
Rumslig gestaltning 180 hp
Examensarbete 15 hp Informationsdesign

**Examensarbete vid Mälardalens högskola
i samarbete med Faktorimuseet Eskilstuna**

Institutionen för Innovation, Design och Teknik
Examensarbete i informationsdesign, 15 hp
Examinator: Yvonne Eriksson
Handledare: Staffan Udd
Eskilstuna 2009-01-19
Registreringsnr: IDPIDEXC:07:23

Förord

Denna rapport är ett resultat av ett examensarbete inom informationsdesign/ rumslig gestaltning vid Mälardalens högskola, institutionen för Innovation, Design och Teknik. Arbetet har genomförts på uppdrag av Faktorimuseet i Eskilstuna.

Jag vill i detta förord rikta ett stort tack till Faktorimuseet som gav mig möjligheten att genomföra detta examensarbete inom deras verksamhet. Framförallt vill jag tacka Åsa Egeld som har varit min uppdragsgivare på Faktorimuseet. Jag vill även tacka min handledare Staffan Udd på Mälardalens högskola som genom handledning hjälpt mig med examensarbetet.

Dessutom vill jag tacka Roger på Blåsboskolan i Västerås för att ha hjälpt mig med att intervjua de snälla och duktiga barnen.

-Shiva-

Sammanfattning

Detta examensarbete handlar om att göra ett utställningsförslag om lekmiljöer och genus med hänsyn till god informationsdesign. Utställningen kommer att utföras i en av Faktorimuseets lokaler som tillhör Eskilstuna Stadsmuseum. Min kontaktperson på Faktorimuseet har varit Åsa Egeld som är museopedagog.

Dessutom handlar examensarbetet om varför pojkar och flickor väljer olika leksaker att leka med och hur genus påverkar dem. Samt varför det görs skillnad mellan pojkar och flickor när färgerna, rosa som anses vara en flickfärg och blå som är en pojkfärg väljs. Målgruppen var främst barn i åldrarna tre till tio år.

Fem tänkta lekmiljöer har utformats utifrån genusperspektiv. Lekmiljöerna är skapade för att barnen ska kunna vara aktiva och leka men samtidigt lära sig någonting om könsroller.

I examensarbetet har den kvalitativa metoden med intervjuer använts. Syftet med denna lekutställning var att ändra barnens syn på lekmiljöer och leksaker. Barnen kan lära sig se på lekmiljöer och leksaker på ett helt annat sätt än de gjorde tidigare.

Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund.....	2
1.1 Syfte	2
1.2 Frågeställningar	2
1.3 Avgränsningar	2
1.4 Metoder	3
1.5 Målgrupp	3
1.6 Faktorimuseet önskemål om lekutställningen	3
2. Teori.....	4
2.1 Koppling till Informationsdesign	4
2.2 Vad är genus?	4
2.3 Leksakshistoria.....	7
2.4 Lekens och leksakens betydelse för barns utveckling.....	8
2.5 Lek och dess innebörd.....	10
2.6 Analys om leksaker och färg.....	10
3. Utformningsförslagen	12
3.1 De olika lekmiljöerna	12
3.2 Allmänt om lekutställningen	13
3.3 Entrén och informationstavlan	13
3.4 Lekmiljö 1 Piratskeppet	16
3.5 Lekmiljö 2 Rymdskeppet	19
3.6 Lekmiljö 3 Karaoke scenen.....	22
3.7 Lekmiljö 4 Dockhuset	25
3.8 Lekmiljö 5 Klätterväggen.....	27
3.9 Sysslor utöver de fem lekmiljöerna.....	29
4. Slutfrågor angående de fem olika lekmiljöerna	31
5. Diskussion och slutsats.....	32
5.1 Diskussion	32
5.2 Slutsats	33
6. Litteraturförteckning.....	35
6.1 Böcker	35
6.2 Elektroniska källor	36
6.3 Föreläsningar.....	36
6.4 Besökta museer	36

Illustrationsförteckning:

Illustration 1-2	Entrén och informationstavla	sida 15
Illustration 3-4	Piratskepp	sida 18
Illustration 5-6	Rymdskepp	sida 21
Illustration 7-8	Karaoke scen	sida 24
Illustration 9-10	Dockhus	sida 26
Illustration 11-12	Klätterställning	sida 28
Illustration 13-14	Sysslohörnan	sida 30

Bilaga 1. Intervjufrågor	sida 37
---------------------------------	---------

1. Inledning och bakgrund

Detta examensarbete utfördes vid Mälardalens högskola hösten 2008 i ämnet Informationsdesign.

Uppdraget fick jag genom skolan. Faktorimuseet i Eskilstuna ville göra en utställning om lekmiljöer för barn ur genusperspektiv. Kontaktperson på Faktorimuseet blev Åsa Egeld som blev projektledare för detta examensarbete. Åsa Egeld är museopedagog på Faktorimuseet som i första hand jobbar med tjejer och teknik.

Uppdraget var att utforma olika lekmiljöer utifrån genusperspektiv där barn kan leka och vara aktiva. I lekmiljöerna ska barnen leka och ha roligt och samtidigt lära sig någonting om könsroller.

Informationsdesign har varit en stor del av mitt utformande av de olika lekmiljöerna. Detta utifrån rumslig perspektiv, rumsuppfattning men även ur kommunikationsaspekt. Att utforma de olika utställningsförslagen har varit roligt och enormt spännande. Vägen till de slutgiltiga miljöerna har varit väldigt lärorikt.

1.1 Syfte

Syftet med detta examensarbete var att ta reda på varför flickor och pojkar väljer olika leksaker att leka med och hur genus påverkar dem. Detta genom att utforma olika lekmiljöer med utgångspunkt i genusperspektiv. Barn kan lära sig att det inte ska finnas skillnader mellan olika leksaker och lekmiljöer. Flickor och pojkar kan leka med samma leksaker oavsett vad den har för färg och form. (Ejvegård, 2003, s 21,88) (Nelson, 2005)

1.2 Frågeställningar

De frågeställningar som kommer att besvaras i denna rapport är:

1. Hur påverkas flickor och pojkar av genusrelaterade lekmiljöer ?
2. Varför väljer flickor och pojkar olika leksaker att leka med och hur påverkar det dem?

1.3 Avgränsningar

I detta examensarbete har det fokuserats mest på utformningen av lekmiljöerna. Det har det endast gjorts intervjuer med barn. Undersökning av olika barnleksaker har inte utförts.

1.4 Metoder

Intervju är en muntlig kommunikationsform (Ejvegård, 2003, s 47-48).

Den kvalitativa forskningen har flera standardmetoder bland annat intervju, observation, analys av text eller dokument och användning av visuella medier (Ryen, 2004, s 14-15).

I detta examensarbete har den kvalitativa metoden med intervjuer (Backman, 1998, s 31) använts som kännetecknas med verbala frågor. Till intervjuerna med barnen har illustrationer använts som visar de tänkta lekmiljöerna, skapade i ett 3D dataprogram.

Intervjuer av 17 stycken barn som gick på dagis, förskola, lågstadiet och mellanstadiet på Blåsboskolan i Västerås har gjorts. Frågorna var anpassade till lekmiljöerna som jag och min uppdragsgivare Åsa Egeld kommit fram till.

Att intervjua barn är inte alltid det lättaste. För att mera förstå dem måste den som intervjuar vara insatt i barnens värld. Intervju är som ett redskap för pedagogisk utveckling och för att utveckla barns förståelse för sin omvärld. (Doverborg, 2000, s 8). Vid intervjuer måste intervjufrågorna förtydligas och personen som intervjuar bör gärna tala med enklare ord så att barnen förstår vad denne menar.

Om den som intervjuar vill ta reda på vad och hur barn tänker måste denne ställa barnen inför situationer där de behöver tänka. (Doverborg, 2000, s17)

När intervjuerna ägde rum med barnen i olika åldrar hade vissa av dem svårt att sitta still och koncentrera sig på frågorna och på illustrationerna. Men för det mesta när de förstod frågorna gick intervjuerna bra eftersom barnen tyckte ämnet var oerhört roligt och spännande. Många av barnen ville genast gå och leka i de olika tänkta lekmiljöförslagen på en gång.

1.5 Målgrupp

Målgruppen var främst barn i åldrarna tre till tio år. Den yngsta målgruppen var barnen på dagis, sedan kommer förskolebarn, lågstadiebarn och mellanstadiebarn upp till femte klass. En annan målgrupp som berörs var föräldrar, alla typer av lärare som dagislärare, förskolelärare, låg och mellanstadielärare samt barnpedagoger. Men dessa målgrupper behandlas inte i detta examensarbete.

I detta examensarbetet valdes barn i åldrarna tre till tio år på Blåsboskolan i Västerås att intervjuas. Detta på grund av att jag själv praktiserat där som lärarvikarie och som lärarassistent år 1999 till barn främst i årskurs fyra, fem och sex på mellanstadiet men även emellanåt barn i årskurs två och tre på lågstadiet.

1.6 Faktorimuseet önskemål om lekutställningen

Leksakskatalogerna är indelade i leksaker till flickor och för pojkar. På Mc Donald´s får flickor och pojkar olika leksaker. I utställningen lekmiljöer och genus vill vi att besökarna ska få upp ögonen inför den sortering som görs av leksaker. Varför sorterar vi bort flickleksaker från pojkars leksaker? Vem är det som bestämmer vad för leksak som är avsedd för ett visst kön? Vad händer om man tycker bättre om det andra könets leksaker? Hur kan man blanda leksaker? Finns det flickfärger och pojkfärger? Finns det flickformer och pojkformer? Vår förhoppning är att lekutställningen blir en kul lekplats för både stora och små besökare samt att nästa gång det är dags för en ny leksak väljer man mer efter intresse än kön.

-Åsa Egeld, musepedagog på Faktorimuseet i Eskilstuna.

2. Teori

2.1 Koppling till Informationsdesign

Informationsdesign (ID) är ett flervetenskapligt ämne. De viktigaste av dessa är språk, konst och estetik, kommunikation, information, kognition, ekonomi och juridik, samt medier och teknik.

Informationsdesign är ett sätt att kommunicera i: messagedesign, textdesign, bilddesign, grafiskt design och kognition. Dessa ämnen används för utformning och användning av informationsmaterial.

Informationsdesign tar utgångspunkt i informationsflödet från sändare till mottagare och analyserar varje del av kommunikationsprocessen på ett granskande sätt. Termen informationsdesign avser även en benämning för en grupp av designämnen, en ämnesgrupp, där syftet är att mottagarna ska förstå hur någonting fungerar.

God informationsdesign gör vardagslivet enklare för de människor som behöver information. Genom att tillämpa grundreglerna inom informationsdesign ser sändarna till att all dokumentation är aktuell, begriplig, korrekt och relevant för den avsedda målgruppen. Informationsdesign är dessutom relativt nytt som akademiskt ämne och får allt större betydelse i vår informationstäta vardag. (Pettersson, 2002), (Hoppe, 2007)

I detta examensprojekt var det viktigt med god informationsdesign. Kommunikationen mellan utställningen och besökarna ska samarbeta med varandra. God rumorientering var nyckeln till en bra utställning. God läsbarhet och god läslighet på informationatavlorna och textskyltarna inne i museet var också viktiga. Färger, former, ljud och ljus ska också fungera bra tillsammans för att få ett bra helhetsperspektiv.

2.2 Vad är genus?

Genus betyder (härkomst, släkt, kön, art) skillnad mellan manligt och kvinnligt. Ordet kön använder människan till vardags som innefattar både det biologiska könet man/kvinna och genus. Genus är ett begrepp som används för att förstå och urskilja sociala och kulturella faktorer som gör att flickor och pojkar förväntas vara på ett visst sätt. Det finns en hel del som påverkar och begränsar våra möjligheter. Exempelvis vilken familj och uppväxt personen har, vilka kompisar denne umgås med, vilken skola denne går i, vad som står och sägs i tidningar, TV och på Internet. Människan fostras in i vissa beteenden och uppfattningar utifrån dennes kön. Genom att lära sig mer om genus och hur det påverkar individen öppnas fler möjligheter att bli och göra vad individen vill. Med genuskunskap är det lättare att göra självständiga val och att vara precis den individen vill vara. Varför gör då människan skillnad mellan en flicka och en pojke? (www.ne.se), (Josefson, 2005) (Konsumentverket 1998)

Socialt mönster

De sociala och kulturella mönstren för manligt och kvinnligt sitter djupt i människan, ofta så djupt att de verkar naturliga. Mönstren är olika i olika länder som till exempel i vissa muslimska länder är det manligt att ha långklänning och hålla andra män i handen. I Sverige uppfattas ridning som tjejsport, i Latinamerika är det manligt att rida. På 1700-talet i Sverige skulle män i vissa sammanhang gråta högt, idag ser du sällan en vuxen man gråta offentligt. När människan tolkar världen gör han eller hon det genom tankekonstruktioner. Genus är en sådan konstruktion. Vi utgår från manligt och kvinnligt när vi organiserar samhället till exempel: skolor, släktskap, politiska system, företag och det finns genussymboler överallt. Även hur vi använder kroppsspråk, kläder, konst och grammatik.

Vissa tankekonstruktioner varierar mellan olika kulturer. Långt hår på killar är väldigt manligt i vissa kulturer, men inte i andra. Kvinnors höfter skulle förr vara breda, idag ska den enligt den stereotypa bilden vara smala. Dessa konstruktioner och de uppfattningar om vad som är manligt och kvinnligt påverkar människan dagligen. Uppdelning i genus kan jämföras med uppdelning i ålder, hur individen ser ut och betar sig.

I vår del av världen har mannen länge beskrivits som ”kultur” mannens egenskaper är förnuft, styrka och renlighet. Motsatsen till kultur är ”natur” något som kvinnor ofta förknippas med och de anses vara känslostyrda, svaga och orena. Det manliga könet anses vara bättre, exempelvis är det bättre att vara stark än svag, att vara förnuftig än känslostyrd. (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Dagis och skola

Redan från födseln på BB gör människan skillnad mellan de olika könen, när det blir en flicka får hon automatiskt rosa kläder och när det blir en pojke får han automatiskt blåa kläder.

Dessa tankemönster sitter så djupt inlärd att människan omedvetet behandlar flickor och pojkar på olika sätt. Pojkar får krypa längre, flickor hejdas eftersom föräldrarna tror att de behöver skyddas. Om en pojke skriker tar föräldrarna för givet att han är arg medan flickorna betraktas som ledsna och tröstas. Flickor bekräftas och får oftast höra hur söta de är medan pojkar får mindre ögonkontakt och personligt bekräftelse.

Redan på förskola behandlar vuxna omedvetet pojkar och flickor på olika sätt. Flickor förväntas vara duktiga, ta ansvar och ställa upp. De ska vara omhändertagande, omtänksamma och uppmuntras att visa känslor, samtala och vårda. Pojkar förväntas klara sig på egen hand. Pojkars aggression rättas med tillsägelse istället för samtal. De möts av förväntningar om att vara vilda, tuffa och okänsliga, inte gråta, inte söka närhet och inte erkänna svaghet. (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Karriär

Vilka konsekvenser får genus på samhället som det är uppbyggt och fungerar? Vad män gör anses viktigare än vad kvinnor gör. Hur förklaras annars varför män får högre lön än kvinnor fastän de gör samma jobb och att män oftast har fler karriärmöjligheter än kvinnor? Att det manliga könet anses viktigare än det kvinnliga könet skapar ett orättvist samhälle. Att arbetsmarknaden är uppdelad efter kön får betydelse för vilken lön män och kvinnor får. Oftast värderas manliga yrken högre än kvinnliga. Vad män gör verkar viktigare än vad kvinnor gör. Löneskillnaderna är ren diskriminering. Exempel på diskriminering är att chefer omedvetet uppskattar mäns insatser mer. En förklaring är också att män är bättre på att framhålla sina presentationer i löneförhandlingarna. Kvinnor har inte bara sämre lön än män, de har också svårare att göra karriär. De flesta företag och organisationer domineras av män. De flesta chefer på alla nivåer är män. Detta får såklart konsekvenser.

Dessa män och chefer har mycket makt och inflytande. Medvetet eller omedvetet har de olika åsikter och värderingar, inte minst om genus och om manligt och kvinnligt. (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Media

På reklambilder är män oftast mer aktiva än kvinnor. Män framställs oftast ”in action” de flyger flygplan, kör bilar eller idrottar. Kvinnor däremot framställs oftast sexiga och upptagna av känslor, därmed framställs de mer passiva. I media som filmer, tv-serier och i dataspelensvärld förekommer det kvinnliga och manliga genusstereotyper med mer eller mindre sexistiska inslag. På detta sätt skapas ett antal mönster som tjejer och killar bör vara. I tidningshyllan är de flesta tidningar som riktar sig till män specialiserade på ett ämne till exempel motorcyklar, jakt, fiske och data. De flesta tidningar som vänder sig till kvinnor har kropp och utseende som huvudfokus. Reklambilderna anspelar sig oftast på sex och modellerna har de senaste åren blivit allt naknare. (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Manligt

Vad är en riktig man? En man ska vara hård, modig, rakryggad. Könstereotyp är att mannen ska vara ledande, självständigt, klara sig själv, tuff, stark och osårbar. Idealbilden av att vara man idag innebär är att ta ansvar för det ekonomiska livet och intressera sig för teknik och sport. Det börjar bli mer accepterat för killar att visa känslor, prata om problem och att visa sig svag. På 1700-talet var det självklart att män var fåfänga. Idag är det återigen tillåtet för män att bry sig om att lägga ner tid på sitt utseende. (www.ne.se) (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Kvinnligt

Hur kvinnor bör vara. En kvinnas första uppgift är att vara kvinnlig. Kvinnlighet uppfattas som att vara snygg, sexig, vårdande, bra mamma, omtänksam, inte ta för mycket plats och le mycket. Under 1700-talet ansågs kvinnor att vara svaga, passiva och blyga. I slutet av 1800-talet ansågs kvinnor vara ömtåliga, späda och bräckliga. Kvinnoideal idag handlar mycket om kropp och utseendet. En kvinna bör i samhället vara slät och mjuk. Kvinnors naturliga uppgift är att ta ansvar för sysslorna i hemmet och ta hand om barnen. Shopping är till viss del sammankopplat med kvinnlighet som handla mat och kläder till exempel. Ansvar för barnen har hittills vilat på kvinnorna. I de flesta hem är det kvinnorna som gör det mesta av hemanvändningen. De lagar mat, diskar, städar, tvättar och hämtar barn på dagis. De kvinnor som har småbarn lägger mer tid åt hemsysslor än på sin karriär. Detta påverkar karriärmöjligheter och löneutveckling negativt. (www.ne.se), (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Jämställdhet

Jämställdhet innebär att kvinnor och män har samma rättigheter, skyldigheter och möjligheter inom alla väsentliga områden i livet. Jämställdhet förutsätter en jämn fördelning av makt och inflytande, samma möjligheter till ekonomiskt oberoende. Lika villkor och förutsättningar i fråga om företagande, arbete, arbetsvillkor samt utvecklingsmöjligheter i arbetet. Tillgång till utbildning och möjligheter till utveckling av personligt intresse och talang. Delat ansvar för hem och barn samt slutligen frihet från könsrelaterat våld. (www.ne.se), (Josefson, 2005), (Konsumentverket 1998)

Vi bör förstå skillnaden mellan män och kvinnor som vi är skapade och bygga på vår gemensamma styrka istället för våra individuella svagheter. (Pease, 1999, s 14)

Uppföranden om manligt och kvinnligt påverkar hur samhället är uppbyggt. Genus handlar om vilket samhälle vi vill ha. Kunskap och medvetenhet om genus kan hjälpa oss att se orättvisor som finns i samhället och komma till rätta med dem. I samhället ska alla ha samma möjligheter, skyldigheter och rättigheter oberoende om individen är man eller kvinna men så ser det inte ut idag. (Josefson, 2005, s 5-32)

FN, Förenta Nationerna på engelska, The United Nations, internationell freds- och säkerhetsorganisation och institution för globalt samarbete.

Förenta Nationernas generalförsamling antog och underrättade den 10 december 1948 en allmän förklaring om de mänskliga rättigheterna. ”Alla människor är födda fria och lika i värde och rättigheter. De mänskliga rättigheterna gäller för alla och envar oavsett kön, hudfärg, nationellt eller etniskt ursprung, språklig eller religiös tillhörighet, politisk uppfattning, funktionshinder, sexuell läggning, ålder eller annan omständighet i övrigt.” (<http://www.manskligarattigheter.gov.se/>) (www.ne.se) (www.fn.se) (<http://www.unhcr.ch/udhr/lang/swd.htm>)

2.3 Leksakshistoria

I staden Nürnberg, Tyskland, som även kallas för den europeiska leksakens vagga uppstod det första Leksakslandet.

Tillverkningen av enkla träleksaker började på 1600-talet i små timmerhus. En bit in på 1700-talet kom dragleksaker gjorda av trä och metall, vilka hade enkla rörelser.

På 1800-talet kom teddybjörnen och leksaker i olika figurer i pappersmiljömassa (papier-machemetoden) och det ledde till masstillverkning av lerdockor.

Under 1900-talet var leksakerna inte bara fysiska ting utan även pedagogiska leksaker exempelvis pussel och sällskapsspel. (Bäck, 1994 s 5-11) De första TV-spel och dataspelen kom under de sista decennierna. Fyra moderna exempel av leksaker som kom i slutet av 1900-talet var Ninja Turtles, My little pony och Pókeemon. Den fjärde leksaken är Transformers i form av övernaturliga robotar som kan förvandlas till olika former av fordon och som är populära bland barnen.

På 2000-talet har TV-spel och dataspel utvecklats till att bli mer sällskapliga. Idag kan flera personer delta i spelen till exempelvis playstation, x-box och Nintendo wii. Spelen är bl.a. singstar som är ett karaokespel där varje deltagare sjunger. Samt spel till Nintendo wii där individen rör på sig för att kunna utföra spelet.

(www.ne.se), (Konsumtverket,1998).

Dockfakta

Dockan är mycket gammal som leksak. Dockor har hittats i grekiska och egyptiska gravar år 2000-3000 f.kr. De tidigare dockorna var tillverkade i trä eller vax och var mycket sköra.

Tillverkningen av porslindockor började på 1850-talet. På 1800-talet kom det första celluloiden, den första plasten som gjorde dockorna billiga att tillverka. I Sverige började tillverkningen av dockor på 1920-talet. På 1950-talet kom Barbiedockorna från USA. Denna docka speglar den vackra och perfekta människan som inte existerar i verkligheten.

(Bäck, 1994 s 13-14)

2.4 Lekens och leksakens betydelse för barns utveckling

Lek

När barn leker rör de sig obehindrat mellan verklighetens tolkningsplan eller i lekens tolkningsplan. Leksignal är känslouttryck som glädje, vrede, sorg, förvåning och nyfikenhet. Leksigalen är ett uttryck för inställning, förhållningssättet till verkligheten och tolkning av det som sker så länge leken varar. Lek är både på riktigt och på låtsas den är på riktigt innanför lekramen men på låtsas sedd utifrån. Lek är både glädje och djupt allvar. I leken sker ett möte mellan den yttre och den inre världen. (Knutsdotter, 1992, s 2,3-19). Lek leder till gott kamratskap och god utveckling på alla områden. Lek leder till glädje och mental hälsa.

Barn leker med allt möjligt bara det är roligt och användbart. Barnlek är spontan och lustfylld. Barn leker med vad som helst de finner lämpligt. Med fantasins hjälp kan vilket föremål som helst förvandlas till just det barnen behöver i leken. Lekens betydelse för tankens, känslans, språkets utveckling och för den sociala kompetensen är mycket stort. Lek är inte bara lek utan lek är barnets sätt att lära sig klara livet och förstå världen. (Knutsdotter, 1992, s 148-151), (Almqvist, 1991)

Leksaker

Leksaker är personligt. För vissa människor är tyckandet känslomässigt för andra ideologiska och ekonomiska faktorer som färger åsikterna. Leksaker utformas och produceras av vuxna. Det är också vuxna som oftast köper leksaker till barnen, särskilt till små barn.

Konflikt uppstår när föräldrar visar negativa attityder till leksaker barnen har köpt (eller vill köpa). Vuxna ser på barnens lek och leksaker på ett annat sätt än vad barnen gör. Barnens leksakspreferenser kan säga mycket om hur barnen tänker och känner.

Leksaker tillverkas för att barnen ska leka med dem och har en stor betydelse för dem.

Leksaker kan även betyda kulturföremål, gåvor till barnen, symboler för barndom och kommersiella produkter är några exempel. (Josefson, 2005, s 5-13)

Leksaker kan liknas vid språk. Det finns en stor överensstämmelse mellan de vuxnas värld och den värld som leksakerna skapar till barnen. Leksaker återspeglar verklighetens verktyg och speglar samhällets värderingar. (Almqvist, 1991, s 11-21)

Varför ger människan då leksaker till barnen?

1. Vill glädja barnen.
2. Hoppas att barnen ska lära sig något om leksaken.
3. Vuxna får lugn och ro medan barnen sysselsätter sig med leksaken.

Leksaker är till för att lära barnen och föra in dem i samhället. Genom pedagogiska leksaker kan barnen utvecklas ännu mer. Leksaker ges till barnen för att de ska lära sig hur vuxenlivet går till. Pedagogiska leksaker är till för att locka barnen att lära sig någonting och att träna vissa funktioner. Pussel och logiska block är inte lek utan sysselsättning. Sådan sysselsättning stimulerar deras tänkande där det bara finns en rätt lösning.

Men i lek finns det många lösningar på ett problem det finns ingen rätt och fel lösning bara en bättre eller sämre. En bra leksak är en sak som leder till lek. Leksaker är ofta en start eller inspiration till lek. (Knutsdotter, 1992, s 135-137).

När man ger Barbiedockor till flickor och leksakssoldater till pojkar skapas inte barnens beteende det bara förstärker det. Vi är olika därför att våra hjärnor är olika. Det gör att vi uppfattar världen på olika sätt och har olika värderingar och prioriteringar. Vi är varken bättre eller sämre - bara olika. (Pease, 1999, s 24)

Flick- och pojkleksaker, finns det någon skillnad?

Det finns två olika poler som kvinnor och män förknippas med så kallade stereotyper som finns till exempel i hemmet och yrkeslivet. Därför är det naturligt att leksaksvärlden också beskrivs och förstås i relation till kön och genus. Det syns i den marknadsföring av leksaker som riktar sig direkt till barnen. Det syns också i vuxnas attityder till vilka leksaker som är tillämpade för flickor och för pojkar. Om leksaker speglar de ideal och värderingar som finns i samhället borde flickors och pojkars leksaksinnehav vara relativt lika. Flickor och pojkar får och föredrar vissa typer av leksaker och barnrummen framstår därför som två olika världar. Både flickor och pojkar önskar sig ungefär lika många leksaker. Men det visar sig att det finns en tendens att pojkar får och har något fler leksaker. Det finns också exempel på att de leksaker som pojkar får är något dyrare än de leksaker som flickor får.

Det är bland leksaker som föreställer redskap inom hem och yrkesliv som vi finner de största skillnaderna mellan flickor och pojkar. Dessa skillnader speglar en traditionell arbetsdelning mellan kvinnor och män i samhället. Flickor föredrar och har fler leksaker som relaterar till verksamheter som traditionellt har betraktats som kvinnliga. Pojkar föredrar och har fler leksaker relaterade till traditionellt manliga verksamhetsområden.

Flickor väljer i högre utsträckning än pojkar att leka med hushållsredskap, möbler, dockkläder, handväskor, skor etc. Pojkar väljer i högre grad än flickor att leka med t.ex. bilar, bussar, tåg, garage och verktyg. Sammanfattningsvis är mönstret tydligt. Flickors leksaker relaterar till en inre, privat verksamhetssfär medan pojkarnas leksaker relaterar till yttre, offentligt verksamhetssfär. Ett annat område med könsstereotypa mönster i leksaksvärlden är leksaker som föreställer mänskliga gestalter. Barn önskar leksaker som föreställer människor av samma kön som det egna. Detta är särskilt framträdande bland pojkarna. Tendensen är att pojkar totalt sett har fler leksaker som föreställer människor eller människoliknande varelser än vad flickor har. Leksaker som representerar människor och redskap i hem och yrkesliv är därför ofta könsstereotypa. Det omvända gäller för leksaker som representerar olika kulturella verksamheter som musik, bild, spel, idrott mm som alltså är könsneutrala. Flickor och pojkar önskar sig ungefär lika många böcker, instrument, idrottsredskap, lärandespel, kreativa material och målarredskap. Flickorna hade fler leksaker inom kategorin form medan pojkarna hade fler leksaker inom litteratur, pussel, konstruktion och idrottsredskap.

Leksaker som representerar djur och natur beskrivs neutrala utifrån ett könsperspektiv. Flickor och pojkar skiljer sig åt som grupper beträffande sina leksaksinnehav och sina preferenser för olika leksaker. Det finns stora individuella variationer inom grupperna. Enskilda flickor hade fler så kallade pojkleksaker än vad vissa pojkar hade och omvänt. Skillnaderna mellan grupperna är inte statistiska utan tenderar att bli större ju äldre barnen blir.

Varför pojkar och flickor föredrar, äger och leker med olika leksaker har förmodligen med arv och miljö att göra. Väljer pojkar pojkleksaker därför att pojkar av sin biologi är utvalda att göra det eller är det ett resultat av den påverkan som den omgivande miljön har på pojken? Leksaksvärlden är ett redskap i den process där barnet lär känna omgivningens normer och ideal och blir socialt kompetent aktör utifrån dessa. Det fungerar så att andra människor, med hjälp av bland annat leksaker, utgör modeller för barnets handlingar samtidigt som man uttrycker förväntningar på hur barnet ska vara för att passa in i samhället. I den information om leksaker som barn får via media som TV, tidningar, kataloger och filmer har beskrivningen av leksaker blivit alltmer könsrelaterade under de senaste åren. I Legoreklamen för pojkar representerar alla figurer män som är inblandade i strider och äventyr i en yttre eller fiktiv värld.

Flickornas Lego, å andra sidan domineras i reklamen av figurer som representerar kvinnor och barn som utför aktiviteter i hemmet, hos veterinären eller på sjukhuset. Dessa budskap till barnet och dess föräldrar och andra vuxna, utgör en referenspunkt mot vilken barnens egna önskemål, attityder och handlingar utvecklas. Det är dock främst de sociala relationer som barnen växer upp med som har störst betydelse. Ju högre social status man har utifrån yrke, inkomst, utbildningsbakgrund, desto mer könsjämligt uppfostrar föräldrar sina barn. (Nelson, 2005, s 108-113)

2.5 Lek och dess innebörd

Inom lekens värld spelar andra aspekter in så som motorik, kognition, pedagogik och sociologi in i ett barns tillvaro. Ett viktigt område inom motorisk utveckling är förändringar från fosterperioden till livets slutskede. Huvudet utvecklas tidigare än resten av kroppen och ett barns förmåga att kontrollera en armrörelse behärskas tidigare än förmågan att kontrollera fingerrörelser. Det har visats att grovmotorisk färdighet förekommer tidigare än finmotorisk färdighet. När motoriken försämras i slutet av livet blir finmotoriska uppgifter svårare att utföra än grovmotoriska. Kognition betyder inlärande, kunskap, lära känna (med sinnen eller förstånd). Kognition är att undersöka tankefunktioner med hjälp av information och kunskap. Till de kognitiva funktionerna räknas varseblivning, minne, begreppsbildning, resonerande, problemlösning och uppmärksamhet.

Pedagogik betyder (uppfostran eller undervisning) vetande och metoder som tillämpas i uppfostran och undervisning. Sociologi är läran eller vetenskapen om samhället. Ämnets utgångspunkt är att mänskligt handlande och tänkande inte bara kan förstås som naturgivet eller som resultatet av individuellt självbestämmande utan att människan också är en socialt bestämd varelse. Här finns det skillnad mellan individer, grupper och samhällen men även när det gäller sociala förhållanden, organisationsformer, regler, sedvänjor, normer och värden. (www.ne.se) , (Nelson, 2005)

2.6 Analys om leksaker och färg

Före barnen fick ta del av illustrationerna av de fem tänkta lekmiljöerna ställdes ett antal frågor om leksaker och färg.

Frågorna som ställdes var:

- 1 Vad leker barnen med för leksaker hemma?
- 2 Vilken är deras favoritleksak?
- 3 Vilken leksak gillar barnen inte att leka med?
- 4 Vilken är deras favorit färg?

Svaren från de fyra frågorna med barnen fick följande sammanställning.

Fråga 1. På den första frågan svarade flickorna att de helst leker med dockor, exempelvis Bratsdockor och gosedjur. På samma fråga svarade pojkarna att de helst leker med Lego, leksaksbilar och spelar TV-spel. När frågan ställdes blev barnen mycket förvånade, eftersom de leker med många olika sorters leksaker hemma och inte kunde bestämma sig för en leksak. Nuförtiden leker barnen inte med leksaker som de gjorde förr i tiden, då barnen var mer i rörelse. I nutid väljer barnen mer att sitta framför en dator eller framför en x-box och spela olika sorters TVspel.

Fråga 2. Flickornas favoritleksak var dockor och dessutom gillade de vara utomhus och leka. Pojkarnas favoritleksak var Gogos, vilket är ett modernare sätt att kasta kula. Gogos är små plastfigurer som finns i olika färger. En figur sätts på marken och sedan går det ut på att träffa denna med en annan figur. Den som lyckas träffa figuren vinner. Andra favoritleksaker blev Lego och vattenpistoler. Under sommaren ville både flickorna och pojkarna helst vara ute och leka.

Fråga 3. Leksakerna som flickorna helst inte lekte med var bilar och Barbiedockor. Leksaker som pojkarna inte tyckte om att leka med var dockor och gosedjur. Det verkar som Barbiedockan inte var lika populär längre för flickor att leka med. Flickorna tyckte inte om att leka med bilar därför att det var en pojkleksak enligt dem. Pojkarna tyckte däremot att dockor och gosedjur var rena plågan att leka med. Men det var många av pojkarna som hade gosedjur hemma i form av en maskot, men de leker inte med den på samma sätt som flickorna gör.

Fråga 4. Flickornas favoritfärg blev rosa och grönt medan pojkarnas favoritfärg blev svart, blått och grönt. Det verkar som om färgen rosa även i fortsättningen kommer att vara en populär färg bland flickor, framförallt i yngre åldrar. Pojkarnas val av färger känns fortfarande detsamma eftersom de mörka färgerna var klart dominerande. Det känns som om pojkarna helst inte vill glömma de mörka färgerna helt och hållet. En av pojkarna gillade röd glittrig transparent färg och en annan pojke gillade gul och orange färg. Däremot var flickorna enade om färgerna som valdes. Den gröna färgen valdes av både flickorna och pojkarna kanske på grund av att de ansåg den vara neutral.

3. Utformningsförslagen

3.1 De olika lekmiljöerna

Här nedan redovisas hur idéerna uppkom till de tänkta lekmiljöerna och utformningsförslagen.

I detta examensarbete var tanken att lekmiljöerna skulle vara väldigt feminina i både färg och form till väldigt maskulint utformade. Det vill säga två motsatser till varandra.

Metoder som användes var bland annat brainstorming, diskussion, litteratursamling, Internet samt utforska leksakskataloger, leksaksaffärer och museer.

Sedan började en mängd olika förslag tas fram genom skisser på papper. Med hjälp av de stödord som framkom efter brainstormingen började skissandet på de olika lekmiljöerna. En bra paus i skissandet var att besöka flera olika leksaksbutiker för att få ytterligare inspiration till det fortsatta arbetet. Även Internet blev en stor inspirationskälla eftersom det går och hitta oändligt mycket tips där till exempel olika leksaksland. Frågor ställdes även till umgängeskretsen om vad de tyckte var typiskt maskulina och feminina leksaker. Även ett antal museer besöktes däribland Hobby och leksaksmuseet, Spårvägmuseet, National museet vilka samtliga ligger i Stockholm. Besök gjordes även på bl.a. Leklandet i Eskilstuna och Busborgen i Västerås som är miljöer anpassade för barn.

De lekmiljöer som skissades fram var dockhusmiljö, cowboymiljö, klättermiljö, djungelmiljö, rymdmiljö, hinderbanemiljö, karaokemiljö, sminkmiljö och piratmiljö. Av dessa ströks fyra stycken lekmiljöer på grund av de inte ansågs tillräcklig lämpliga att vara med i lekutställningen. Detta för att två av lekmiljöerna ansågs vara neutrala och de två andra för komplicerade att utföra. Lekmiljöerna som valdes bort var djungelmiljö och hinderbanemiljö, vilka var neutrala. Cowboymiljön och sminkmiljön var för komplicerade att utföra. De lekmiljöer som valdes att vidareutveckla var piratmiljön, rymdmiljön, karaokemiljön, dockhusmiljön och klättermiljön.

Efter funderingar och diskussioner så sammanställdes de slutgiltiga förslagen i denna rapport, enligt nedan.

3.2 Allmänt om lekutställningen

Hela idén med lekutställningens koncept var att alla lekmiljöerna skulle vara enkelt uppbyggda och samtidigt inspirera barnen till lek. Placering av lekmiljöerna hade med lokalens utformning att göra. Utgångspunkten utgicks från vilken lekmiljö som tog störst plats eller vilken lekmiljö som tog minst plats. Placeringarna av lekmiljöerna hade inte med ljuset eller akustiken i lokalen att göra.

Alla lekmiljöerna behöver underhåll därför är det bra att använda material som är tåligt mot exempelvis stöt, slag och slitage. Därför kommer service att behövas med jämna mellanrum för att hålla miljöerna funktionsdugliga. Detta är en tillfällig utställning som längst ska vara utställd på museet i tre månader.

Vid varje lekmiljö ska det finnas skyltar för att hålla en god ordning i lokalen, exempelvis ska barnen ta av sig skorna vid vissa lekmiljöer.

Det ska alltid finnas någon förälder som håller uppsikt på barnen när de befinner sig i lekmiljöerna. Därför att personalen som arbetar på museet kan inte ta ansvar för alla barnen. Personalen är där för att se till att allting fungerar som det ska.

Lekmiljöerna är till för att barnen ska lära sig att leka och förstå samband och skillnader mellan pojkar och flickor. Barn lär sig genom att vara aktiva och visa engagemang i t.ex. lekmiljöer. Barn som vistas i en sådan miljö som erbjuder tankemässiga utmaningar, utvecklas och skapar förutsättningar för lärande på ett helt annat sätt än barn som inte levtt eller fått uppleva sådana former av lekmiljöer. Sådana miljöer hjälper barnet att vidareutveckla hans eller hennes tankeutveckling och motorik. (Att förstå barns tankar 2000 s 15).

3.3 Entrén och informationstavlan

Till entrén valdes färgerna rosa och lila som i dagligt tal anses vara flickfärger samt blå och svart som anses vara pojkfärger. Entrén kommer att vara markerad på båda sidorna, en för ingång och utgång.

Entrén utformas som en slottsingång och ska byggas i trä. Den ska vara målad och delad i två olika färger. På den vänstra sidan är den rosa och lila och på den högra sidan är den blå och svart. För att det ska synas lite detaljer på den tänkta slottsfasaden ska det vara målat murbruk i respektive blå och rosafärg. Tre torn kommer att finnas på slottet, tornet i mitten kommer att vara lite högre än de andra två tornen. De två tornen som är på varsin sida av mittentornet är identiska och ska ha olika färger med varsin spetsig flagga på toppen. På alla tornen ska det finnas två målade ljusblåa fönster. Hela konstruktionen kommer att täcka hela entréväggen från golv till tak. Entréns dörringång är utskuren i två runda former som ser inbjudande ut.

När entrén ses ska det leda till nyfikenhet och en vilja att gå in för att utforska de olika lekmiljöerna. Barnen ska känna att de kliver in i en annan värld – en sagovärld. Barnen får välja att gå igenom två olika ingångar. På golvet precis innanför entrén ska det finnas två olika mattor med texter och bilder. På den ena mattan ska det finnas text och bild på en prins, Hans, kejsare, han som markerar det manliga könet och den ska placeras innanför den rosa och lila ingången. På den andra mattan ska det finnas text och bild på en prinsessa, Greta, drottning, hon som markerar det kvinnliga könet och den ska placeras innanför den blå och svarta ingången. För att barnen ska tänka till lite extra innan de kliver in i sagovärlden. Oavsett kön är flickorna och pojkarna här för att leka, ha roligt, umgås med andra barn och hitta nya vänner.

Innanför och utanför entrén ska det finnas en informationstavla. På den kan individen se var denne befinner sig. Alla aktiviteter och lekmiljöer ska vara markerade med tydlig illustrerad bild och text. De olika lekmiljöerna är markerade med en siffra och en förklaring i text.

Intervju med barnen angående utformningen av lekmiljöerna

Intervjun med barnen började när de tänkta lekmiljöerna var klara. Lekmiljöerna visades som en 3D illustration på papper, vilka barnen fick titta på samtidigt som de svarade på frågor. Frågorna till bilderna som ställdes till barnen på Blåsboskolan är identiska till alla fem lekmiljöerna. Dessa frågor ställdes:

1. Vad föreställer bilden? Följdfråga: Vad ser du för något?
2. Är lekmiljön för flickor eller pojkar tycker du?
3. Skulle du vilja gå och leka i den här lekmiljön? Följdfråga: Ser det roligt ut?
4. Är färgerna flickaktiga eller pojkaktiga tycker du?

Sammanställning av svaren från intervjuerna om entrén

När illustrationen av entrén visades för barnen svarade de enligt följande.

Fråga 1. Både flickorna och pojkarna svarade direkt utan tvekan att bilden föreställer ett slott.

Fråga 2. Flickorna tyckte att entrén var mest tilltalade för dem själva medan pojkarna tyckte entrén tilltalade båda könen. En av pojkarna uttryckte sig såhär ” att de tuffa killarna går in i den rosa ingången”.

Fråga 3. Alla barnen visade positiva känslor till illustrationen. De ville genast gå och leka när de såg slottsentrén eftersom de tyckte entrén såg inbjudande och spännande ut.

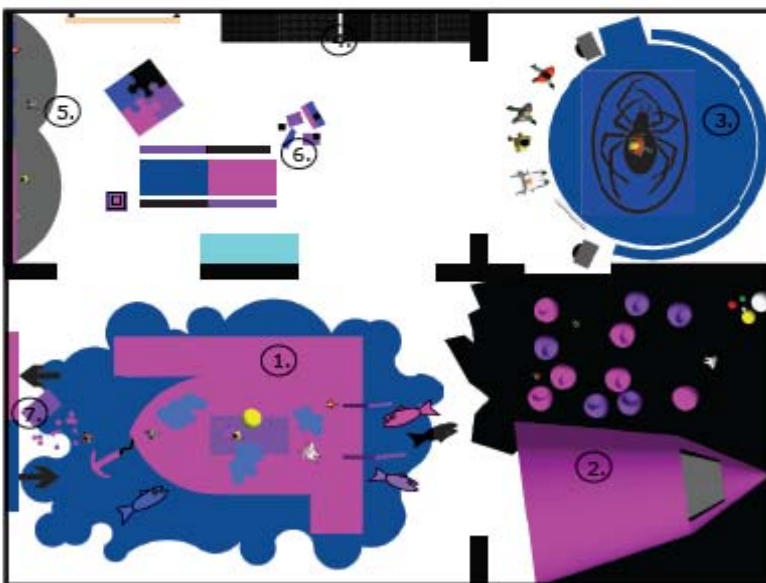
Fråga 4. Barnen tyckte att färgerna fungerade för både flickor och pojkar. Några av pojkarna påpekade att flickorna automatisk kommer att välja den rosa entrén och pojkarna den blå entrén.

Entrén och informationstavlan



Entrén till de olika lekmiljöerna.

Illustration 1



1. Piratskeppet
2. Rymdskeppet
3. Karaokecenen
4. Dockhuset
5. Klättrväggen
6. Sysshörnan
7. Entré och utgång

Illustration 2

3.4 Lekmiljö 1 Piratskeppet

Den första lekmiljön är ett piratskepp. Inspiration till denna lekmiljön togs från bland annat filmerna "Pirates of the Caribbean" trilogierna samt piratskepp överhuvudtaget. Det här är den första lekmiljön som barnen ser när de kliver in i lokalen. Den är placerad där för att den ska synas och attrahera barnen och väcka deras lust att vilja leka. Den kommer att vara en meter hög från golvet och bestå av en träkonstruktion. Förskeppet är utformat i en rund form på grund av att det inte ska finnas några vassa kanter där barnen kan göra sig illa på. Skeppet har två delar en lite högre del med mast och roder och en lägre del det vill säga däcket.

Det finns två vägar att ta sig upp på skeppet. På ena sidan av skeppet finns det en ramp som är främst avsedd för rullstolsbundna så att de lättare kan komma upp och nedför. Andra barn kan ta trapporna på motsatta sidan av rampen. För att komma upp till masten och styra skeppet måste barnen ta ytterligare några trappsteg. Där uppe kan barnen låtsas styra skeppet eller hissa upp och ner piratflaggan till en viss nivå på masten. Istället för den klassiska pirat eller döds-kalle symbolen på flaggan, används en blond flicka med lockigt hår, rosa läppstift och en ögonbindel på ena ögat. Nere på däcket går det att kasta ankare eller fiska upp fiskar med hjälp av fiskespö i form av ett rep som sitter fast på två trä anordningar. Ankaren kommer att bestå av ett mjukt material som inte kan skada någon när barnen leker med den. Båda våningarna är inramade med hjälp av lodräta träreglar i jämna mellanrum och vågräta träreglar som håller hela båtkanten på plats. Skeppet kommer att målas i rosa och lila färg.

Barnen kommer att kunna låna klädsel så att de kan klä ut sig som pirat, sjörövare eller som kapten. Kläderna kommer att finnas i tre olika storlekar. Ett av plaggen är en väst, vilken barnen enkelt kan ta på sig. De andra plaggen är rosa/lila piratmössa, piratsjal och rosa/lila ögonbindel. Barnen kan välja mellan att leka med olika föremål som ett rosa piratsvärd, enarmad krok, en piratkompass och en skattkarta. Detta för att barnen ska uppleva att de befinner sig i en fantasimiljö vilket piratskeppet är.

Under piratskeppet ska det finnas en blå gummimatta med runda kanter som sätts ihop som ett pussel. Detta för att barnen ska gå på en mjuk yta. På golvet utanför piratskeppet ska det finnas en skattkista med en skattkarta och mynt gjorda av trä i färgerna rosa/lila. Utanför piratskeppet ska det finnas blåa kuddar vilka ska ge ett intryck av vågor. Dessutom ska det finnas olika sorters gosedjur i form av fiskar, hajar, sjöstjärna, bläckfisk, snäcka, krabba och delfin i rosa och lila färger. Med alla dessa detaljer skapas en helhetsbild som påminner om sjörövare, pirater, skattjakt mm.

Måttet på piratskeppet är tre meter gånger två och en halv meter och är handikappanpassat. Vilket medföljer att alla barn kan vara med och leka oavsett handikapp. Miljöerna är anpassade för barn mellan tre till tio år. Ett svagt bakgrundsljud från vågor ute till havs ska höras i ett högtalarsystem som är placerat i taket ovanför skeppet. Uppe i taket kommer det även att hängas en lysande gul sol i form av en lampa och några blå moln av mjukt material. Detta gör att barnen får en känsla av att de befinner sig utomhus.

Sammanställning av svaren från intervjuerna om piratskeppet

När illustrationen av piratskeppet visades för barnen svarade de enligt följande.

Fråga 1. När barnen såg lekmiljön sa alla att bilden föreställer en båt, ett skepp eller ett piratskepp. Det var ingen skillnad på svaren mellan pojkar och flickor. Alla barnen såg samma sak men uttryckte sig på lite olika sätt.

Fråga 2. Barnen tyckte att både flickor och pojkar kunde leka på piratskeppet. Men pojkarna trodde att det skulle vara mer flickor än vanligt i den lekmiljön eftersom piratskeppet var rosafärgat. Flickorna hade samma tankegångar om den rosa/lila färgen på piratskeppet, det vill säga att färre pojkar skulle befinna sig på piratskeppet än vanligt.

Fråga 3. De flesta av flickorna sa att de egentligen inte tyckte om att leka pirat eftersom det ses som en pojklek. Däremot nämnde en av flickorna eftersom piratskeppet var rosa kunde de tänka sig att de var på en husbåt vilket skulle underlätta till lek. De flesta barnen var positiva till att klä ut sig till pirater men samtidigt var ett fåtal skeptiska. Majoriteten av de positiva var pojkar.

Fråga 4. Oavsett om allting var målat i rosa och lila var flertalet av killarna väldigt positiva till lekmiljön och skulle vilja leka där. Särskilt om de fick fiska och leka med rosa svärd. Det var bara en pojke som inte skulle vilja leka där för att skeppet var målat i rosa och lila färg. Flickorna tyckte att färgerna på piratskeppet var flickaktiga därför att det var rosa och lila. En av flickorna sa oavsett kön kan alla acceptera olika sorters färger. Pojkar kan tycka om rosa och flickor kan tycka om svart.

Lekmiljö 1 Piratskeppet



Den första lekmiljön är piratskeppet.

Illustration 3



Illustration 4

3.5 Lekmiljö 2 Rymdskeppet

Även här valdes en lekmiljö som är starkt relaterad till pojkar. Det blev ett rymdskepp. Inspiration till rymdskeppet kom från en barnbok som heter "Rymdfarkoster i genomskärning" som handlar om rymden och om olika sorters rymdskepp. Rymdskeppet kommer att placeras längst ner till höger i lokalen och även den rosa och lila. Rymdskeppet är byggt på marken så det underlättar för barnen att ta sig in och ut utan några höjdskillnader. Formen av rymdskeppet kan liknas en halv kon med en rund forad entré. Framdelen på rymdskeppet är byggt som en spetsig flygplansnos. Den som kliver in i rymdskeppet kan få en känsla av att befinna sig i rymden. Golv samt sittmöbler är målade lila, väggar och tak är målade rosa. Utmed sidorna på rymdskeppet finns det lampor som tänds och släcks när barnen trycker på panelknapparna inne i rymdskeppet. Barnen kan låna rymdhjälm att sätta på sig samt 3D-glasögon för att se på tredimensionella vyer av stjärnor och planeter. Barnen kan även leka med rosa och lila lasersvärd.

Väl inne i rymdskeppet kan barnen utföra olika saker och lära sig om till exempel solsystemet. I förarplats finns ett stort glasfönster för att kunna titta ut. Här går det att sitta och styra rymdskeppet med sin kompis och trycka på ett antal olika panelknappar. Panelknapparnas funktion är bland annat lampor som tänds och blinkar, höjdmätning, olika sorters ljud för start och landning.

Barnen kan sitta på den högra sidan inuti rymdskeppet för att bygga en rymdraket av träklossar eller sitta på den vänstra sidan och bygga ett pussel i form av solsystemets planeter. På båda långsidorna kan barnen sitta på bänkar och spela olika dataspel på datorn. De kan även titta på en 3D film med tredimensionella glasögon om solsystemets planeter på en storbildsskärm. En digital laserklocka kommer att projekteras på en yta ovanför barnen för att hålla reda på tiden.

Ovanför rymdskeppet ska det finnas en projektor, vilken kommer att projektera en film om rymden och planeterna på väggen. Där kan de som vill sitta i de mjuka rosa och lila puffkuddar som finns utanför rymdskeppet och titta på filmen. Under puffkuddarna finns det en svart gummimatta. Detta för att barnen ska gå på en mjuk yta. På väggen bredvid och i taket ovanför rymdskeppet placeras en stjärnhimmel. Här kan barnen använda sig av en laserpekare för att lära sig om planeterna och solsystemet. Barnen kan också titta igenom ett låtsasteleskop på stjärnhimmeln.

Sammanställning av svaren från intervjuerna om rymdskeppet

När illustrationen av rymdskeppet visades för barnen svarade de enligt följande.

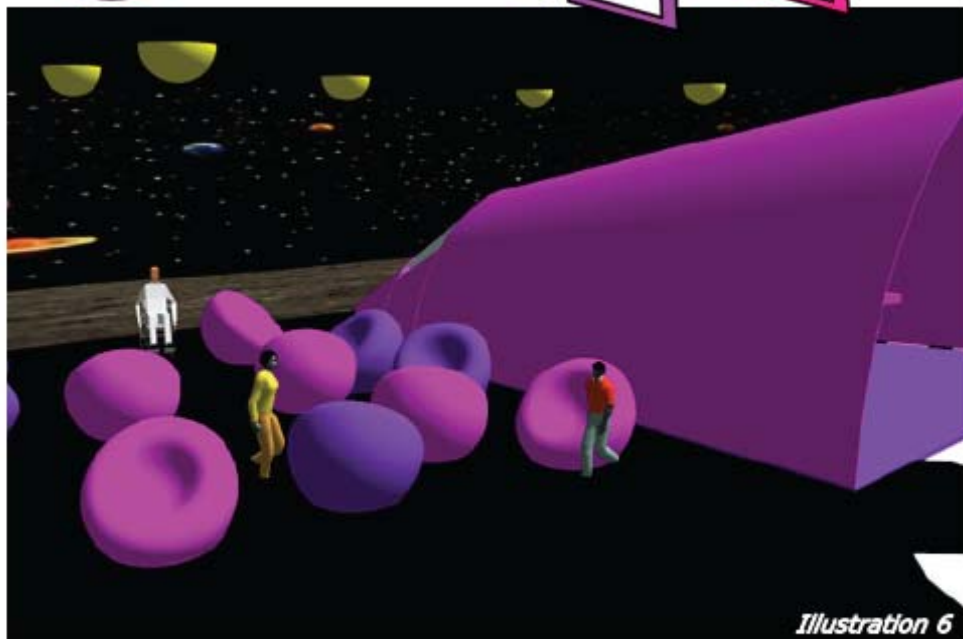
Fråga 1. Flickorna såg inte direkt att det var ett rymdskepp, vilket däremot pojkarna gjorde.

Fråga 2. De flesta flickorna tyckte att lekmiljön var avsedd mest för flickor, men pojkarna kunde även leka där. Pojkarna tyckte att lekmiljön var för båda könen. Därför att pojkar gillar rymdskepp och flickor gillar rosa. En pojke trodde att mest pojkar skulle befinna sig i den här lekmiljön eftersom det är ett rymdskepp.

Fråga 3. Både flickorna och pojkarna svarade med ett stort leende ja på den här frågan. De såg väldigt förväntansfulla ut, precis som att de direkt skulle vilja leka i rymdskeppsmiljön. Båda könen tyckte att formen på rymdskeppet såg spännande och rolig ut och för att det tilltalade dem oerhört mycket. Flickorna sa att de skulle vilja leka att de var utomjordingar. Pojkarna var förväntansfulla för att de gärna ville titta på 3D filmer och lära sig om planeter på datorn. Flera ville också styra rymdskeppet.

Fråga 4. Flickorna tyckte att färgerna tilltalade dem själva mest. Medan pojkarna höll med flickorna om att det var feminina färger. En pojke sa att det inte förekommer feminina eller maskulina färger därför att pojkar kan tycka om rosa.

Lekmiljö 2 Rymdskeppet



3.6 Lekmiljö 3 Karaokescenen

Karaokescenen förmodas bli den största attraktionen bland flickor av de fem lekmiljöerna. Sjunga karaoke anses vara något som flickor gillar mer än pojkar. Flickor tycker om att stå framför spegeln och sjunga. Därför blev karaokescenen den första lekmiljön som är relaterad till flickor. Inspirationen till karaokescenen kom från TV programmen "Melodifestivalen" och "Idol". Karaokescenen är placerad längst ner till vänster i lokalen. Scenen är rund utformad och målad i blå färg. På scengolvet finns en logotyp i form av en spindel. Bakom scenen hänger det blåa halvcirkel formade tygdraperier. Framför draperiet hänger en skylt med en spindellogotyp. I mitten av scenen står det en mikrofon på en ställning som går att höja och sänka beroende på barnens längd. På varsin sida av scenen placeras två stora högtalare.

Uppe i taket hängs en rund blå målad skiva. På denna sitter spotlights som riktas mot scenen och på draperierna. En discokula kommer också att hängas ner från taket för att få ännu mer discokänsla.

En videokamera placeras i riktning mot scenen för att filma den som står på scenen och sjunger. Detta spelas upp via tre TV-monitorer. Två av dessa TV-monitorer placeras på varsin sida av scenen. Den tredje TV-monitoren placeras i receptionen. Barnen får då en känsla av att de uppträder i TV.

Texten till den låt barnen vill sjunga projekteras på en vit duk med hjälp av en projektor som sitter i taket. Texten kommer att synas tydligt på den vita duken med god läslighet.

Karaokescenen är främst till för barn som är läskunniga. Men barn som inte lärt sig läsa får givetvis också stå på scenen och sjunga. Barnen ska kunna välja att sjunga mellan tio olika låtar som har anknytning till pojkar och flickor.

Men för att stå på scenen och sjunga måste barnen klä ut sig. Barnen kommer att kunna låna kostymer. De olika kostymerna som finns att välja mellan är endast actionfigurer till exempel Spindelmannen, Batman och Robin, Turtles, Hulken, Fantomen och Stålmannen. Här handlar det om att våga klä ut sig för att stå på scenen och sjunga en låt.

Sammanställning av svaren från intervjun om karaokescenen

När illustrationen av karaokescenen visades för barnen svarade de enligt följande.

Fråga 1. Alla barnen såg direkt att det var en scen och flickorna associerade till Melodifestivalen och Idol. Det som drog till sig pojkarnas uppmärksamhet var logotypen av spindeln för att de tyckte den såg häftig ut.

Fråga 2. Flickorna tyckte i allmänhet att lekmiljön skulle dra till sig fler pojkar än flickor. Men en av flickorna trodde att det enbart skulle vara pojkar som ville sjunga på scenen. ”En turné med spindelmannen” som hon uttryckte sig. Pojkarnas åsikter var lite skilda. Några av pojkarna trodde enbart att pojkar skulle stå på scenen och sjunga. Medan resten av pojkarna trodde tvärtom det vill säga scenen skulle intas av flickorna. Pojkarna hoppades att flickorna också skulle vilja klä ut sig.

Fråga 3. De flesta flickorna älskar att uppträda och skulle vilja gå upp på scenen och sjunga. Men eftersom de måste vara utklädda för att stå på scenen och sjunga tvekade många av dem att ställa upp. De tyckte det skulle kännas pinsamt att klä ut sig till en actionfigur på grund av att actionfigurerna anses vara för pojkar. Pojkarna var mer positiva till att stå på scenen och sjunga. En av pojkarna sa med bestämd röst att om han fick klä ut sig till spindelmannen skulle han sjunga direkt. Genomgående var det enligt pojkarna lättare att ställa sig på scenen och sjunga om de fick vara utklädda. En pojke sa lite blygsamt att han står och sjunger bara det inte är allt för många som står och tittar på i publiken.

Fråga 4. Både flickorna och pojkarna tyckte att karaokescenen bestod av maskulina färger vilket är färgerna blå och svart.

Lekmiljö 3 Karaoke Scenen



På karaokescenen ska barnen stå och sjunga.



3.7 Lekmiljö 4 Dockhuset

Detta är andra lekmiljön som är relaterad till flickor. Inspiration till denna lekmiljö kom från olika sorters dockor, möbler och dockskåp. Därför skapades ett stort dockhus där flera barn kan leka samtidigt. Lekmiljön är ett dockhus med enbart actionfigurer att leka med.

Dockhuset placeras mot en vägg till vänster i den andra delen av lokalen. Dockhuset är två och en halv meter brett och 170 centimeter högt så att många barn ska kunna leka samtidigt. Inuti de olika dockhusrummen kan barnen leka med olika actionfigurer med sina vänner och andra barn. Det kommer att finnas kök, matplats, sovrum, toalett och badrum, garage, vardagsrum, hobbyrum, pianorum, allrum och en vind. Vad de väljer att leka med beror helt på deras fantasi. Det kan vara allt från att leka krig till att leka mamma pappa barn. Här kan barnen möblera rummen hur de vill. Barnen kan låtsas spela biljard, bada i poolen, sitta och titta på TV i vardagsrummet, laga mat, spela piano eller kanske leka med bilarna i garaget, med sina actionfigurer. Rummen i dockhuset ska vara målade i olika mörka nyanser av blå och svart. Detsamma gäller alla föremålen som finns i rummen. Dockhuset ska vara inrett med möblemang som finns i ett vanligt hem. Exempelvis ska det finnas stolar, bord, sängar och spis. Både pojkar och flickor bör kunna leka med varandra i denna lekmiljön. Föremålen i dockhuset är större än i vanliga dockhus därför att föremålen ska synas bättre och att alla barnen lättare ska kunna plocka upp och leka med dem.

De actionfigurer som barnen kommer att kunna leka är bland annat Hulken, Spindelmannen, Batman, Robocop och Stålmannen. Alla föremål såsom sängar, spis, stolar och bord kommer att byggas av museet och de ska vara verklighetstroga. Actionfigurerna ska få pojkarna att tycka det är roligt att leka i denna lekmiljö. Som egentligen är en feminin lekmiljö.

Sammanställning av svaren från intervjuerna om dockhuset

När illustrationen av dockhuset visades för barnen svarade de enligt följande.

Fråga 1. Både flickorna och pojkarna såg att det var ett dockhus.

Fråga 2. Pojkarna visade inga glada miner. Pojkarna var inte särskild förtjusta i att vilja leka med dockhuset för de tyckte det är tråkigt att leka med dockor. Däremot ville flickorna väldigt gärna leka i dockhuset.

Fråga 3. Flertalet av flickorna svarade att de ville vara där och leka, men samtidigt tvekade några av flickorna på grund av att det var actionfigurer och inga dockor att leka med.

Flickorna tyckte att det var feminint att leka med dockhuset men trodde att pojkarna också skulle leka där, för att dockhuset var målat i färgerna blått och svart.

De flesta av pojkarna tyckte inte det spelade någon roll vilka som vistades vid dockhuset. Pojkarna trodde att det skulle vara mer pojkar än flickor där på grund av att det bara fanns actionfigurer att leka med. Men enligt pojkarna skulle även flickorna vara där eftersom det ändå var ett dockhus. De flesta av pojkarna var skeptiska mot dockhuset men när de fick veta att de kan leka med actionfigurer och bilar blev de uppjagade.

Fråga 4. Flickorna tyckte att färgerna på dockhuset passade in för både flickor och pojkar men poängterade ändå att det var mer åt de maskulina färgerna. Pojkarna hade exakt samma åsikt som flickorna hade i denna fråga.

Lekmiljö 4 Dockhuset



Med dessa actionfigurer ska barnen leka med i dockhuset.

Illustration 9



Illustration 10

3.8 Lekmiljö 5 Klätterväggen

I denna lekmiljö kan barnen vara aktiva och göra något fysiskt. Inspiration till denna lekmiljö kom från filmerna ”Spindelmannen” som bland annat är bra på att klättra. På den här aktiviteten ska barnen ha ett bra fotarbete, bra balans och dessutom ett bra grepp. Den här aktiviteten placeras till vänster om entrén och täcker hela väggen. Klätterväggen kommer att vara ända upp till taket och är delad i två delar. Uppdelningen görs av färger, en rosa och lila del och en blå och svart del. Båda delarna av klätterväggen har både en svår och en lätt väg att klättra beroende på vad som väljs.

Den ena delen av klätterväggen har grepp som är formade likt moln i två olika storlekar. De större greppen utgör en lättare väg upp och de mindre greppen en svårare väg upp. Den andra delen har rektangelformade grepp och dessa är också små och stora beroende på vilken väg barnet vill välja. Även avståndet mellan greppen är olika beroende på vilken svårighetsgrad det är på klätterställningen. Detta för att barn i olika åldrar ska kunna vara med och klättra.

Innan barnen klättrar upp på klätterväggen ska de välja vem de vill rädda. Antingen väljer barnen att rädda draken eller prinsen från den elaka prinsessan. I normala fall brukar prinsessan räddas och här ska det vara tvärtom. Högst upp på klätterväggen finns en knapp, vilken barnen trycker på när de lyckats ta sig ända upp. När de trycker på knappen tänds en lampa och en röst säger ”tack för att du räddade mig”. I detta fall tillhör rösten prinsen eller draken.

På golvet nedanför klätterväggen finns en extra tjock madrass som dämpar fallen om barnen skulle ramla ner. En vuxen ska alltid finnas till hands för att ha uppsikt över barnen. Barn under fem år ska ha sin förälder eller en vuxen med för att få klättra. Denna aktivitet är till för att träna balans, koordination och motorik. Det blir intressant att se vem av draken eller prinsen barnen kommer rädda.

Sammanställning av svaren från intervjuerna om klätterställningen.

När illustrationen av klätterställningen visades för barnen svarade de enligt följande.

Fråga 1. Barnen såg direkt att det var en klättervägg.

Fråga 2. Samtliga barn var väldigt glada och positiva till den här lekmiljön. Flickorna trodde att klätterväggen bara var tänkt för flickor. Medan pojkarna trodde det omvända att klätterväggen var till för dem. En av pojkarna sa den rosa och lila delen av klätterväggen var enbart till för flickor medan den blå och svarta delen var till för pojkar.

Fråga 3. I alla barnens ögon och på deras kroppsspråk syntes tydligt att klätterväggen skulle bli omtyckt. De tyckte att klätterväggen såg rolig och spännande ut. De flesta pojkarna ville klättra på den blå och svarta delen av klätterväggen.

Fråga 4. En pojke sa att färgerna har ingen betydelse, han tyckte klätterställningen var bara till för att klättra.

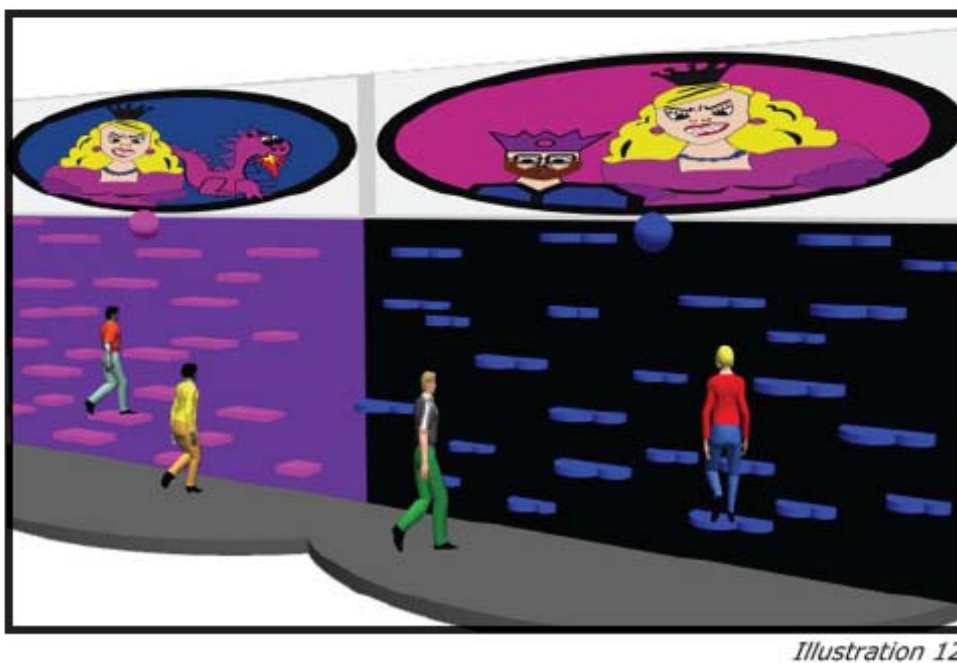
Efter de fyra frågorna ställdes en följdfråga. Frågan som ställdes var: Vem skulle du rädda utav draken eller prinsen från den elaka prinsessan?

På denna fråga svarade flickorna att de ville rädda både prinsen och draken men att de först skulle rädda prinsen. Pojkarna ville också rädda både prinsen och draken men de valde att rädda draken först. En av pojkarna ville bara rädda draken för att prinsen hade skägg och var ful enligt honom.

Lekmiljö 5 Klätterväggen



I den här lekmiljön ska barnen klättra upp på klätterväggen för att antingen rädda draken eller prinsen från den elaka prinsessan, genom att trycka på en knapp.



3.9 Sysslor utöver de fem lekmiljöerna

Barnens hörna

Om barnen inte vill leka i de fem olika lekmiljöerna så finns det en yta i museet där det finns andra saker att göra. Den här platsen finns för att alla barnen ska vara sysselsatta med någonting. Här kan barnen välja mellan olika sysselsättningar. Till exempel måla på en stor målarduk, lägga ett gigantiskt pussel, bygga Lego av stora legobitar och bygga torn av sifferklossar. Det kommer även att finnas en glasmonter med antika leksaker och leksaker i ett genus perspektiv som barnen kan titta på.

Beskrivning av de olika sysselsättningarna finns nedan.

Målarduk

En stor vit målarduk kommer att placeras bredvid dockhuset. Målarduken ska vara uppspänd mellan två stativ längst väggen. Där kan barn i alla åldrar måla fritt vad det vill och känner för. Om föräldrar och vuxna vill vara med och delta med sina barn går det bra också. På målarduken kan barnen måla med stora kriter i färgerna rosa, lila, blått och svart. Målarduken byts ut med jämna mellanrum.

Pussel

Ett stort pussel av cellplast kommer att finnas på golvet. Barnen kan här få använda sin tankeverksamhet för att lägga pusslet. Pusselbitarna består bara av de fyra färgerna rosa, lila, blått och svart.

Lego

En plats finns där barnen kan sysselsätta sig med att bygga Lego. Här ska barnen använda händerna och sinnet för att forma något ur fantasin. Det ska finnas två olika storlekar på Legobitarna. En i vanlig storlek och en annan i större storlek. Återigen går färgerna i rosa, lila, blått och svart.

Sifferklossar

Detta är fyrkantiga klossar med siffror på, vilka byggs på höjden. Detta genom att den största klossen läggs längst ner och den minsta klossen läggs högst upp. På varje kloss finns en siffra där största klossen har siffra ett och ju mindre klossarna blir desto högre siffra. Klossarna är i färgerna rosa, lila, blått och svart.

Glasmonter med olika leksaker

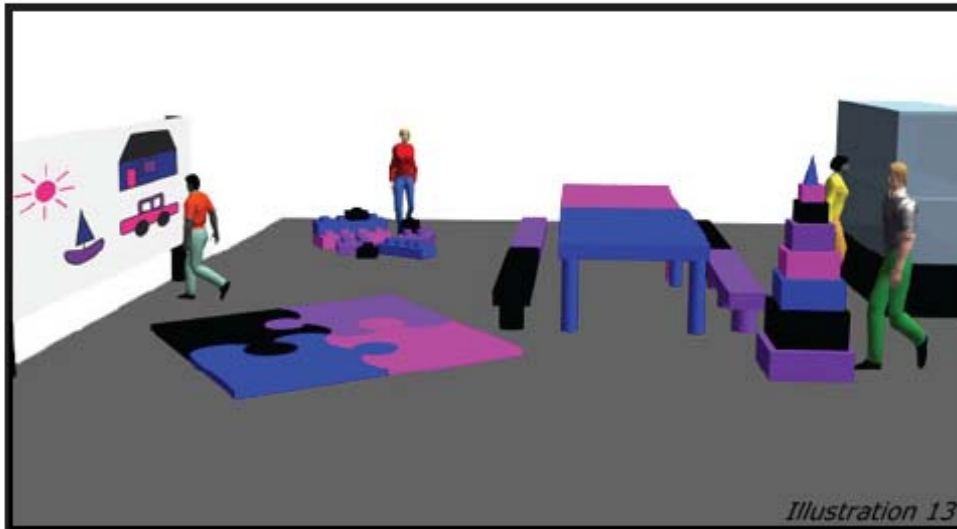
I en glasmonter kommer det att finnas antika leksaker och leksaker som är genusrelaterade. Denna monter placeras i mitten av lokalen intill en vägg. Här kan både barnen respektive föräldrar se de olika leksakerna. De leksakerna som är genusrelaterade ska monteras ihop av Faktorimuseet. Dessa leksaker går inte att köpa i leksaksaffärer. På grund av att det till exempel kommer att vara förvrängda. Det kan vara olika slags dockor där Faktorimuseet byter ut vissa delar av dockan och ersätter delen med en annan del. Till exempel en Barbiedockas kropp kombinerad med en actionfigurs huvud.

En fråga ställdes till barnen angående de fem ovannämnda sysselsättningarna. Det var, vilken sysselsättning var deras favorit?

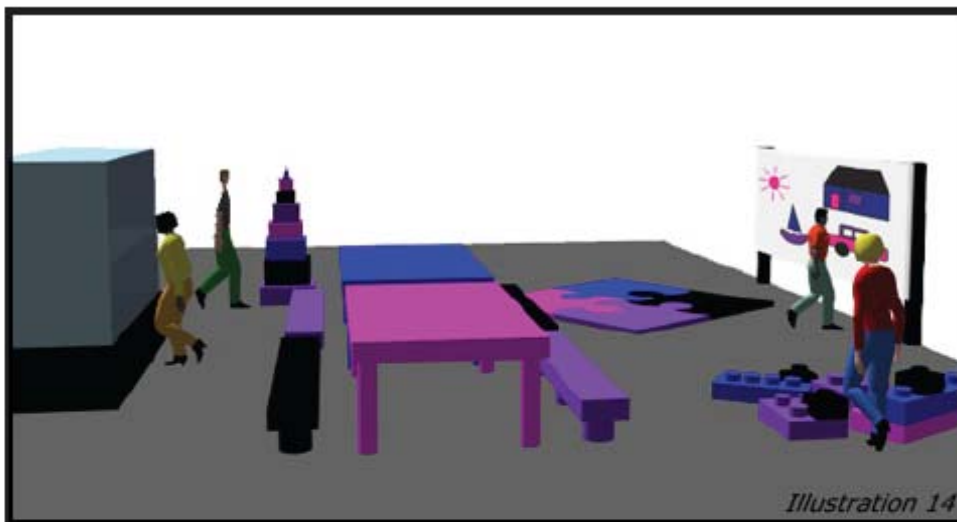
Svaret på denna fråga redovisas här nedan.

Båda könen favoritsysselsättning blev utan tvekan att måla och bygga Lego. Det var att fritt måla på en duk och bygga Lego som var det mest lockande bland barnen. Därför att barnen ville vara kreativa, vilket går att vara när de målar eller bygger. Flickorna sa att det helst skulle vilja måla människor och djur. Medan pojkar ville bygga olika torn med Legobitarna.

Barnens hörna



Barnen kan här välja mellan olika sysslor att sysselsätta sig med till exempel måla på duk, lägga pussel, bygga Lego eller leka med sifferklossar.



I en glasmonter kan barnen titta på antika leksaker och leksaker som är genusrelaterade.

4. Slutfrågor angående de fem olika lekmiljöerna

När intervjuerna med barnen var avslutade angående de fem lekmiljöerna ställdes en sista fråga om samtliga lekmiljöer.

Vilken av de fem lekmiljöerna tyckte barnen var mest respektive minst attraktiv? Dessa frågor ställdes för att få veta vad barnen tyckte om lekmiljöerna.

1 Vilken av de fem lekmiljöerna är din favorit?

2 Vilken av de fem lekmiljöerna känns mindre lockande?

Sammanställning av svaren från frågorna.

Fråga 1. Flickornas favorit bland de fem lekmiljöerna blev klätterväggen, tätt följd av rymdskeppet. Bland pojkarna blev klätterväggen också nummer ett av lekmiljöerna men här tätt följd av piratskeppet.

Fråga 2. Flickorna svarade att de tyckte dockhuset var den minst lockande lekmiljön. Medan pojkarna tyckte det var karaokescenen som kändes minst lockande.

5. Diskussion och slutsats

5.1 Diskussion

Syftet med examensarbetet har varit att utforma olika lekmiljöer för barn utifrån genusperspektiv. Målet är att utställningsförslaget vid ett tillfälle ska presenteras för Faktorimuseet.

Jag har försökt skapa väldigt starka lekmiljöer utifrån pojkars och flickors perspektiv i förhållande till leksaker och det tycker jag att jag har lyckats med. Barnen kliver in i dessa lekmiljöer, vilka har färger som inte förväntas. De lekmiljöer som anses vara för pojkar har färgerna rosa och lila. Samt lekmiljöer som anses vara för flickor har färgerna blå och svart. De olika lekmiljöerna har alla en sak gemensamt, vilket är att förmedla ett budskap till barnen. Budskapet är att barnen inte ska göra någon skillnad mellan könens olika leksaker, oavsett vad leksaken har för färg eller form.

Entrén känns attraktiv bland barnen och det är meningen att barnen ska bli intresserade att gå in och upptäcka vad som finns där inne. En delad slottsentré i fyra olika färger kommer definitivt att väcka barnens uppmärksamhet.

Majoriteten av barnen tyckte om lekmiljön piratskeppet. Tanken var att alla barnen ska ha någonting att göra och leka med oavsett om de befinner sig på eller utanför skeppet. Här kan barnen leka fritt och umgås med andra barn. Ju fler barn som leker desto roligare kommer det att bli.

Rymdskeppets form uppskattades väldigt mycket av alla barnen. I denna lekmiljö kommer barnen att kunna utforska och lära sig. Efter att besökt denna lekmiljö kommer barnen att förhoppningsvis kunna en hel del om solsystemet och stjärnorna.

På karaokescenen ska barnen våga klä ut sig för att sjunga. Här hoppas jag att flickorna ska våga klä ut sig till actionfigurer, vilket pojkarna definitivt kommer att våga göra. Men frågan är om pojkarna verkligen kommer att vilja uppträda. Det tror jag att de kommer att göra.

Dockhuset är en lekmiljö där jag tror att både flickor och pojkar kommer att befinna sig. Flickorna kommer att vara där eftersom de gillar att leka med dockhus. Pojkarna kommer också att trivas bra eftersom figurerna som de ska leka med är actionfigurer. Jag tror inte att de mörka färgerna kommer att ha någon betydelse för barnen. De kommer att leka där oavsett färg på rummen och möblerna.

Klätterväggen blir en lekmiljö där barnen kan tävla med andra barn om vem som kan klättra upp först. Här gäller det att ha bra balans och grepp för att lyckas nå toppen. Det intressanta blir vem utav prinsen eller draken barnen kommer att rädda.

De olika sysselsättningarna som barnen tyckte bäst om i barnens hörna var att måla och bygga Lego. De gillar att vara kreativa och här kan de verkligen vara det. Att titta på de olika leksakerna som är genus relaterade kommer att väcka uppmärksamhet. Det är ju det Faktorimuseet vill med denna lekutställning. Att väcka en debatt om pojk- och flickleksaker.

Varför både flickorna och pojkarna valde klätterväggen som deras favoritlekmiljö är svårt att säga. Kanske för att här kan barnen tävla mot varandra om vem som kan klättra upp först. De

måste ha tyckt att lekmiljön är roligt utformat och att de samtidigt kan utöva något fysiskt, i detta fall klättra upp och trycka på en knapp.

Lite förvånad blev jag att dockhuset valdes som den minst lockande lekmiljön bland flickorna. Det kan bero på att flickorna inte längre tycker om att leka med dockor och Barbiedockor. Det kan också bero på att dockhuset inte är lika attraktivt som de andra lekmiljöerna. En annan orsak till att flickorna inte valde dockhuset är att de var tvungna att leka med actionfigurer istället för dockor.

Den lekmiljö som tilltalade pojkarna minst blev karaokescenen. Jag tror att stå på en scen och sjunga inte fängade pojkarnas uppmärksamhet, fastän de fick klä ut sig till actionfigurer. Pojkarna tror det enbart kommer stå flickor på scenen och sjunga.

Jag och min uppdragsgivare Åsa Egeld tror att huvudattraktionen på lekutställningen kommer att bli karaokescenen, den lekmiljö som pojkarna valde som den minst lockande. Vi tror att karaokescenen kommer att locka flest barn, för att många barn tycker om att stå på scen och uppträda. Med TV- monitorer vid scenen som visar barnens scenframträdande tror vi att fler personer lockas att se på. Hur det blir i verkligheten återstår att se. Vi tror att den andra lekmiljön som lockar till sig flest barn blir piratskeppet. För att i denna lekmiljö kan barnen leka fritt och vara mer kreativ än tillexempel i de andra lekmiljöerna. För att lekmiljön har mycket att erbjuda vad gäller fantasi, leksaker, olika sorters aktiviteter både på och runt skeppet.

5.2 Slutsats

Hade jag haft tid och möjlighet hade jag gjort djupare intervjuer om det färdiga materialet. Det hade varit intressant att få mer utförliga svar på frågorna än en enkätundersökning kan ge. Eftersom jag kunnat ställa ytterligare fler frågor och barnen fått möjlighet att förklara mer ingående vad de kände och tänkte när de såg illustrationerna. Jag kunde även ha intervjuat lärare och vuxna.

Upplevelsen att befinna sig i en spännande lekmiljö och få använda alla sinnen förstärker intrycket och budskapet av det som visas. Att på nära håll se föremål och konst ger oss en känsla av att vara delaktiga i en berättelse eller ett sammanhang. Det är svårt att få en riktig överblick över utställningarna via ett 3D-program. I verkligheten har vi mycket lättare att förstå föremåls förhållande till varandra.

Att utforma något utifrån god informationsdesign innebär alltid att utgå ifrån målgruppen. I mitt fall har målgruppen varit barn. Genom att utgå ifrån god informationsdesign och knyta samman alla delar i utställningen till en helhet har jag försökt skapa en bra balans mellan lekmiljöerna och barnens syn av de tänkta lekmiljöerna.

Resultatet av intervjuerna med barnen blev mycket intressant. Barnens åsikter var viktiga för att se om mitt förslag till lekutställningen skulle vara praktiskt användbart. Därför det är barnen som ska leka i lekmiljöerna och samtidigt lära sig om genus. Detta examensarbete har varit väldigt roligt och samtidigt mycket lärorikt. Jag har lärt mig oerhört mycket om lekmiljöer, leksaker och genus som jag kommer att ha nytta av i framtiden.

Efter denna lekutställning hoppas jag att barnen förstår att de kan leka i vilken miljö de vill oavsett om det anses vara en pojk- eller flickmiljö.

Mina frågeställningar har varit: *1. Hur påverkas flickor och pojkar av genusrelaterade lekmiljöer ?* samt *2. Varför väljer flickor och pojkar olika leksaker att leka med och hur påverkar det dem?*

1. De olika lekmiljöerna påverkar flickor och pojkar på olika sätt. Deras förväntningar på lekmiljöerna skapar nyfikenhet. De annorlunda färgerna gör att barnen ser på lekmiljöerna ur en annan synvinkel. Många av barnen är positivt inställda och förväntansfulla att vilja leka i lekmiljöerna. Däremot tror jag att de kommer reagera på olika sätt när de ser de tänkta lekmiljöerna på riktigt. De tänkta lekmiljöerna är till för att barnen ska umgås, lära sig och förstå genus. Förhoppningsvis får de en bättre syn på lekmiljöer och leksaker efter att ha besökt utställningen. Det är min förhoppning.

2. Flickors och pojkars sätt att välja leksaker är olika. Föräldrarna har en stor inverkan på barnen, eftersom det är de som köper leksaker till barnen när de är små. Samhället har också stor inverkan på barnen till exempel via reklam på tv och i tidningar. När barnen är små vet de inte om leksakerna de leker med är avsedda för flickor eller pojkar. Det är något som barnen lär sig av omgivningen med åren. Därför ska barnen från början lära sig att leka med olika leksaker oavsett färg eller form. Föräldrarna kan tänka på att välja olika leksaker till barnen, till exempel både bilar och dockor. Detta för att när barnen är gamla nog att välja egna leksaker kommer de att välja efter intresse och inte efter kön.

6. Litteraturförteckning

6.1 Böcker

- Almqvist, Birgitta (1991). *Barn och leksaker*. Lund: Studentlitteratur
- Backman, Jarl (1998). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur
- Björnstad, Arne (1961). *Leksaker och spel*. Stockholm: Bergströms AB
- Bäck, Folke (1994). *Den gamla leksakskatalogen berättar*. Karlstad: Barnkulturförlaget
- Doverborg, Elisabet. Pramling Samuelsson, Ingrid (2000). *Att förstå barns tankar : metodik för barnintervjuer*. Stockholm: Liber AB
- Ejvegård, Rolf (2003). *Vetenskaplig metod*. Lund : Studentlitteratur
- Fredlund, Jane (1981). *Stora boken om livet förr : bilder och minnen från svenska folkets liv i vardag och fest*. Västerås: ICA-förlaget AB
- Fredlund, Jane (1973). *Så lekte vi : om gamla leksaker och deras kulturhistoriska bakgrund*. Västerås: ICA-förlaget AB
- Josefson, Helena (2005). *Genus- hur påverkar det dig?* Stockholm: Natur och kultur
- Konsumentverket (1998). *Drömprinsen och glamourgullet : om könsschabloner i barnreklam*
- Kylén, Jan-Axel (2004). *Att få svar : intervju, enkät, observation*. Stockholm: Bonnier Utbildning AB
- Munther, Agneta (1989). *Att leka är nödvändigt : en antologi om lek*. Stockholm: Liber AB
- Nelson, Anders (2005). *Barn och leksaker i lek och lärande*. Stockholm: Liber AB
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta (1992). *I lekens värld*. Stockholm: Liber AB
- Pease, Alan (1999). *Samma art- olika världar : om manligt och kvinnligt beteende*, Falun: Wahlströms Bokförlag AB
- Pettersson, Rune (2002). *Information Design - An introduction*. Amsterdam/Philadelphia
- Ryen, Anne (2004). *Kvalitativ intervju- från vetenskapsteori till fältstudier*. Malmö: Daleke grafiska AB
- Trost, Jan (2005). *Kvalitativa intervjuer*. Lund: Studentlitteratur

6.2 Elektroniska källor

Leklandet i Eskilstuna
<http://www.leklandet.info/> 2008-11-04

Busborgen i Västerås
<http://www.busborgen.se/> 2008-11-04

Lek & Buslandet i Örebro
www.lekobus.se/orebro 2008-11-04

NE Nationalencyklopedin
www.ne.se 2008-11-04 (sökta ord: genus, manligt, kvinnligt, lek, leksaker,

FN:s hemsida
Deklaration om de mänskliga rättigheterna
www.fn.se
<http://www.manskligarattigheter.gov.se/>
<http://www.unhchr.ch/udhr/lang/swd.htm>

6.3 Föreläsningar

Hoppe, Magnus, *Vetenskapliga metoder* (2007-04-20) Mälardalens högskola.

Pettersson, Rune, *Information design - An introduction* (2004-08-12) Mälardalens högskola.

6.4 Besökta museer

Spårvägmuseet och leksaksmuseet
Tegelviksgatan 22, Stockholm

Nationalmuseum, Sveriges ledande konst och design museum
Södra Blasieholmshamnen, Stockholm

Bilaga 1

Intervjufrågor till barnen på Blåsboskolan om de tänkta lekmiljöerna.

Mitt namn är Shiva Behzadnia och jag studerar på Mälardalens högskola. I mitt examensarbete ska jag göra ett förslag till en utställning om lekmiljöer och genus. Till detta skulle jag behöva intervjua barn som är mellan tre till tio år. Frågorna handlar om leksaker, färger och lekmiljöer för flickor och pojkar. Lekutställningen kommer att finnas på Faktorimuseet i Eskilstuna. Intervjun tar ungefär 15 minuter.

Frågor om leksaker och färger.

1. Vad leker du med för leksaker hemma?
2. Vilken är din favorit leksak?
3. Vilken leksak tycker du inte om att leka med?
4. Vilken är din favorit färg?

Frågor angående illustrationerna till lekmiljöerna.

1. Vad föreställer bilden? Följdfråga: Vad ser du för något?
2. Är lekmiljön för flickor eller pojkar tycker du?
3. Skulle du vilja gå och leka i den här lekmiljön? Följdfråga: Ser det roligt ut?
4. Är färgerna flickaktiga eller pojkaktiga tycker du?

Frågor angående de fem lekmiljöerna.

- 1 Vilken av de fem lekmiljöerna är din favorit?
- 2 Vilken av de fem lekmiljöerna känns mindre lockande?

Frågor angående barnhörnan.

1. Vilken är din favoritsysselsättning här?