



Lek kring stol

Miriam Burghardt.

Högskolan för Design och Konsthantverk,
Göteborgs Universitet.

Göteborg.

Vårterminen 2011-03-3.

Examensprojekt 15 hp,

Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp.

ABSTRACT

The aim of this project was to develop a product which gives one or more objects of daily use an additional function. Thru the creativity of children the object shall transform into a new source for play for pre-school children.

The purpose of this work was to research how fantasy and free play of children could be enhanced. I wanted to know how I can motivate children to use their fantasy transforming objects into new sources for play.

This was achieved by means of developing a number of different prototypes which I tested in Kindergarden. My observations lead to the development of a cloth-wrap for the chair which provides the required source for ongoing role-play. The chair suddenly transforms into a new landscape and multi-purpose object where children's fantasy is stimulated and creative play is supported.

KEYWORDS

Play
Object
Chair
Fantasy
Creativity
Transform

TACK !

Ett stort tack till alla tjejer och killar från *Hagabuset Förskola*, samt Marie för att jag fick leka med er. Jag vill också tacka *Kvadrat* för bidraget till detta projekt.

1	INLEDNING	1
1.1	MÅL	1
1.2	SYFTE	1
1.3	BAKGRUND	1
1.4	LEDORD	1
1.5	FRAGESTÄLLNINGAR	1
2	GENOMFÖRANDE	2
2.1	SKISSARBETE	2
2.2	INFORMATIONSSINSAMLING	2
2.3	IDÉUTVECKLING	2
2.3.1	IDÉ 1	2
2.3.2	IDÉ 2	2
2.4	TEST AV PROTOTYP 1 OCH 2	3
2.4.1	TEST AV PROTOTYP 1	3
2.4.2	TEST AV PROTOTYP 2	3
2.5	UTVÄRDERING AV PROTOTYP 1 OCH 2	4
2.5.1	UTVÄRDERING AV PROTOTYP 1	4
2.5.2	UTVÄRDERING AV PROTOTYP 2	4
2.6	URVAL AV KONCEPTET	5
2.7	FORTSATT ARBETE	5
2.8	PROTOTYP 3	5
2.8.1	TEST AV PROTOTYP 3	6
2.8.2	TESTRESULTAT	6
2.9	DET SLUTGILTIGA KONCEPTET	7
2.9.1	KVALITETER	7
2.9.2	EGENSKAPER	7
2.10	DEN SLUTLIGA PROTOTYPEN	9
2.11	KOLLEKTIONEN	10
2.12	AVGRÄNSNING	15
2.13	FORMSPRÅKETS UTVECKLING	15
2.14	RESULTATET	18
3	RESULTAT OCH SLUTSATS	20
3.1	TEST AV DET SLUTGILTIGA STOLÖVERDRAGET	21
3.2	TESTRESULTAT OCH UTVÄRDERING	21
3.3	VIDAREUTVECKLING	23
3.4	REFLEKTION ÖVER ARBETSPROCESSEN	24
3.5	HÅLLBARHETSPERSPEKTIV	24
	KÄLLHÄNVISNINGAR	25
	BILAGOR	1-3

1 INLEDNING

1.1 MÅL

Målet i mitt examensarbete var att utveckla ett stolöverdrag som i samband med barnens kreativitet omvandlar en stol till en ny källa till lek.

1.2 SYFTE

Syftet med detta arbete var att utforska hur den fria fantasifulla leken kan gynnas hos barn. Jag undrade hur de kan uppmuntras till att använda sig av sin egen fantasi och omvandla sin närmiljö till källor till lek.

1.3 BAKGRUND

Under tiden som jag skrev en uppsats om kreativitet och leksaksdesign började jag fundera mycket kring lek hos barn. Särskilt den fria fantasifulla leken är mycket viktigt för deras utveckling. Genom den lär människan sig att förstå och att skapa samt att lösa problem.

Dagens leksaksdesign är fantastisk. Dock ifrågasätter jag om den också lämnar utrymme till barns egna fantasivärldar. Många leksaker är redan från början så specialiserade i sin tematik och sitt användningssätt att jag kan tänka mig att barn kan ha svårt att skapa något eget utifrån de redskapen.

Jag hävdar att det är mer utvecklande men också mer miljövänligt och plats sparande om barn använder sig av föremål som finns i deras närmiljö och bygger in dem i sina egna fantasivärldar.

1.4 LEDORD

Lek

Föremål

Stol

Kreativitet

Fantasi

Omvandla

1.5 FRÅGESTÄLLNINGAR

- Hur kan jag omvandla befintliga föremål och ladda dem som leksaksobjekt?
- Hur kan jag uppmuntra barn att använda sig av redskap i sin närmiljö och sin fantasi som källa till lek?
- På vilket sätt kan jag stimulera barns fantasi? Vilka medier kan man använda för att uppnå detta mål?
- Hur långt kan jag skala av produktens formspråk?
- Hur ser lösningar ut som regisserar barns lek och upplevelser så minimalt som möjligt?
- Hur lämnar jag maximalt utrymme och frihet för barnens tolkningar och användningssätt?

2 GENOMFÖRANDE

2.1 SKISSARBETE

I början av projektet behövde jag bestämma mig för vilket vardagsföremål jag skulle utgå ifrån och vilket ålder min målgrupp skulle ha. Jag valde ut fyra- till sex-åringar. De var mest intressanta att jobba med eftersom barn har sin intensivaste fantasiperiod under de åren.

Jag skissade upp vilka behov dessa barn har, hur deras vardag ser ut och vilka miljöer, rum och föremål de omges av. Stolen, sängen, bordet och kudden ansåg jag vara lämpliga föremål att vidareutveckla mina idéer kring.

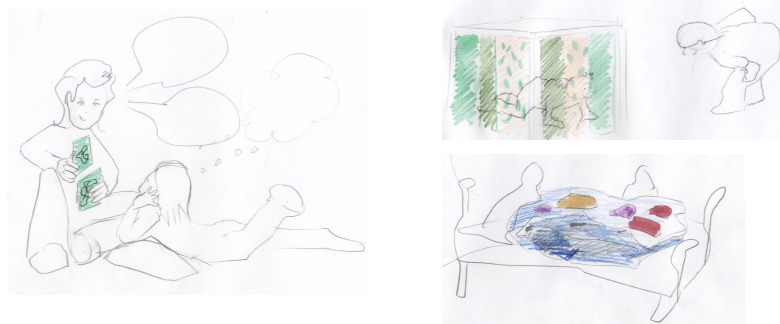
2.2 INFORMATIONSSINSAMLING

Jag letade information kring barns fantasi och hur den kan stimuleras och hittade ett intressant inlägg av en pedagog. Hon menade att barns fantasiförmåga stimulerades om vuxna tillsammans med barnen skapade egna berättelser kring bilder ur bilderböcker.

2.3 IDÉUTVECKLING

2.3.1 IDÉ 1

Utifrån informationsinsamlingen utvecklades första konceptidén. Jag hade en idé om att illustrera enskilda bilder som barnet ihop med en vuxen kunde sätta ihop och därmed skapa en egen berättelse. Illustrationerna skulle kunna finnas på redan befintliga föremål, som en bordsduk, på ett sängöverkast eller en kudde.



2.3.2 IDÉ 2

Andra konceptet var att skapa ett stolöverdrag som laddar stolen som leksaksobjekt. Det skulle finnas illustrationer på den. Dessutom skulle öglorna i överdraget uppmuntra barnet att bygga vidare på stolen.



Jag valde att testa mina idéer med hjälp av prototyper. Jag ville se hur barnen reagerade på prototyperna och huruvida de inspirerade barns fantasi och lek eller ej.

2.4 TEST AV PROTOTYP 1 OCH 2

2.4.1 TEST AV PROTOTYP 1

Testet av prototyp 1 gjordes på förskolegården tillsammans med två barn i fem-årsåldern. Jag valde tre bilder och berättade en berättelse utifrån dem. Jag försökte att uppmuntra barnen att medverka i berättandet genom att ställa frågor. Därefter valde barnen själva några bilder och började skapa berättelser på egen hand.



Kan individuellt skapande av berättelser stimulera barns fantasi och aktivera lek?

2.4.2 TEST AV PROTOTYP 2

Testet utfördes i ett avskilt rum tillsammans med två barn i fem till sexårsåldern. Testet gjordes i ett annat rum för att barnen inte skulle distraheras av andra barn. Jag började med att visa stolöverdraget för barnen och uppmuntrade dem att sätta den på stolen. Dock förstod de inte hur den skulle sättas på och jag fick visa det för dem.



*Kan barnen självständigt sätta på stolöverdraget?
Aktiverar illustrationerna barns fantasi och lek?*

Uppmuntrar öglorna till att sätta fast föremål på stolen och därmed ger den en ny mening?

Kan jag genom utformningen av stolöverdraget uppmuntra barnen att använda sig av objekt i sin närmiljö och skapa sina egna lekobjekt?

2.5 UTVÄRDERING AV PROTOTYP 1 OCH 2

2.5.1 UTVÄRDERING AV PROTOTYP 1

Barnen förmådde med lite hjälp att skapa en berättelse utifrån illustrationerna på egen hand och de tyckte att det var roligt. Dock blev berättelserna inte tillräckligt djupa för att förmå att inspirera barnen till fortsatt lek kring illustrationerna och berättelsen.



Däremot hände det något annat intressant. Barnen ville sätta de tvådimensionella bilderna i ett rumsligt sammanhang. De satte t.ex. bilden som föreställde vingarna på sig själva.

Bilden blev rekvisita och hjälpte att vidareutveckla leken eftersom barnen kunde leva sig in i rollerna. Leken i sig var ett slags berättande.

Barnen verkade föredra berättandet genom leken framför det narra-tiva berättandet.

2.5.2 UTVÄRDERING AV PROTOTYP 2

Barnen förstod inte hur den komplicerade konstruktionen skulle sättas på stolen. Jag hade för många avsikter med konstruktionen. Den skulle passa många stolar och varje enskild del skulle kunna sättas flexibelt på alla sidor av stolen.

Hästen och motorcykeln fungerade bra. Rekvisitan som i detta fall var skedarna och tygel hjälpte att aktivera barnen.



Illustrationerna på stolöverdraget aktiverade inte barnen särskilt mycket. Problemet med illustrationerna var att de inte kommunicerade på ett tydligt sätt hur stolöverdraget skulle kunna användas i leken. Min tanke var att både lek med figurer och rollspel skulle vara möjliga. Men barnen förstod inte produktens funktion. Så hamnade jag i en situation där jag behövde välja om det är rollspel eller lek med figurer som min produkt ska uppmuntra barn till.

2.6 URVAL AV KONCEPTET

I och med att jag från början ville uppmuntra barnen till den fria fantasifulla leken och min målgrupp uppskattar låtsas-som-lek, valde jag att jobba vidare med rollspelet.

Efter delredovisningen valde jag att vidareutveckla konceptet kring stolöverdraget. Som utgångspunkt i mitt projekt ansåg jag stolen som lämpligast eftersom den finns i de flesta rum, går att förflytta och kan omvandlas i den kreativa leken till något annat.

2.7 FORTSATT ARBETE

Jag behövde utforska på vilket sätt stolöverdraget behövde förändras för att förmå att ladda stolen som lekobjekt.

Frågorna jag fortsatte att jobba med var:

- *Hur fantiserar barn?*
- *Med vilka medier kan jag stimulera barns fantasi?*

Illustrationerna på stolöverdragets första prototyp (*prototyp 2*) visualiserade redan färdiga scener, figurer och händelser och de stimulerade inte barns fantasi särskilt mycket. Därför skapade jag en tredje prototyp med en mycket förenklad konstruktion och formspråk.

2.8 PROTOTYP 3

FÖRENKLING AV FORMSPRÅKET

Om jag illustrerade enskilda objekt istället för färdiga händelser skulle jag då kunna stimulera barns fantasi och lek? Med den nya prototypen ville jag undersöka huruvida jag kunde reducera och stilisera illustrationerna och därmed lämna så mycket utrymme för barns egna tolkningar och kreativitet som möjligt.

SAMSPELET MELLAN 2D OCH 3D

I *prototyp 2* fanns det inget samspel mellan illustrationerna och stolens form.

I arbetet med den nya prototypen ville jag därför använda mig av samspelet mellan den tredimensionella och den tvådimensionella formen.



2.8.1 TEST AV PROTOTYP 3

Jag började testet med två barn i sexårsåldern i ett separat rum. Jag visade stolöverdraget för dem och gemensamt trädde vi den på stolen. Barnen började genast leka med den. Senare testade jag prototypen med sex andra barn i fyra till sexårsåldern.

2.8.2 TESTRESULTAT

Testresultatet visade att de gula cirklarna på stolens säte fungerade väldigt bra eftersom barnen kunde tolka dem på olika sätt. De lekte med dem som spisplattor, tallrikar och trummor.



Jag drog slutsatsen att ett förenklat formspråk stimulerar mycket barns fantasi. Jag förstod att det var viktigt att symbolerna var tillräckligt tydliga att tolka. Samtidigt skulle symbolerna vara tillräckligt stiliserade så att barnen kunde associera flera olika begrepp med symbolernas former och färger.

De blå vågorna som jag hade målat på ryggstöden tolkades inte som rinnande vatten utan som ånga. Det berodde antagligen på den vita färgen och den vertikala riktningen. Däremot förvandlades en blå matta som låg på golvet till vatten och barnen lekte *simma i havet* på den, vilket säkert berode på dess färg och horisontala placering.

Testet visade att placeringen av symbolerna på stolen och deras form och färg påverkade om barnen kunde tolka symbolerna och låta sig inspireras av dem.



2.9 DET SLUTGILTIGA KONCEPTET

Utifrån utvärderingen av testresultaten kunde jag utveckla ett koncept till den slutgiltiga prototypen. I följande avsnitt beskriver jag kvaliteterna och egenskaperna för stolöverdraget.

2.9.1 KVALITETER

- Stolöverdraget skulle omvandla stolen och ladda den som lekobjekt.
- Det skulle lämna (till och med ge) så mycket utrymme för brukarens individuella användningssätt och fantasier som möjligt.
- Barnen skulle uppmuntras att använda sig av objekten i sin närmiljö som lekobjekt.

2.9.2 EGENSKAPER

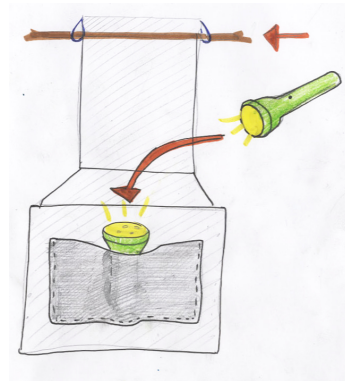
MOTIV

Testet av *prototyp 1* visade att det bör finnas rekvisita till stolöverdraget. Det skulle kunna vara tvådimensionella motiv som går att associera till olika föremål. Det viktiga var att motiven skulle kunna sättas i ett rumsligt sammanhang och att barnen kunde fästa motiven på stolöverdraget.

SNÖREN OCH FICKOR

Öglor där man kunde fästa ting fungerade bra eftersom det hjälpte till att förvandla stolen till något annat i den kreativa leken.

Öglorna var inte estetiskt tilltalande, därför valde jag att ersätta dem med snören och fickor.



KONSTRUKTION

Testet av *prototyp 2* lärde mig att det var viktigt att förenkla stolöverdragets konstruktion för att det skulle bli användbart och estetiskt tilltalande.

STILISERAT FORMSPRÅK

Efter det att jag hade testat den tredje prototypen visste jag att jag kunde förenkla de grafiska symbolerna rejält.

SAMSPELET MELLAN 2D OCH 3D

Med hjälp av mina tidigare prototyper kom jag fram till vikten av hur den grafiska och den tredimensionella formen samspelar.

När jag valde ut lektema till stolöverdraget var jag mycket medveten om var jag skulle placera symbolerna för att de skulle bli tolkbara.

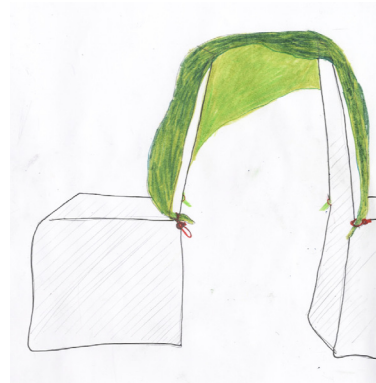
DYNAMISK LEKPROCESS

Lekprocessen hos barnen jag jobbade med var väldigt dynamisk. Därför var det viktigt att stolöverdraget skulle kunna tillhandahålla en stor variation av olika lekteman och att det skulle kunna förändras snabbt och enkelt. Det skulle vara lätt att sätta på och ta av motiven, att vända på stolen och flytta den i rummet för att fort kunna skapa nya sammanhang och vidareutveckla lekens berättelse.

BYGGA KOJA

Under tiden jag var på förskolan iakttog jag att barnen hade ett stort behov av att bygga koja. Dock såg jag att barnens lekprocess drabbades av att kojans tak, filten, ständigt åkte ner.

Eftersom det tillhör nästan varje rollek att skapa en rumslighet som är omslutande fann jag det viktigt att stolöverdraget medgav en lösning på hur man kan sätta fast filter utan att de åker ner.



2.10 DEN SLUTLIGA PROTOTYPEN

VAL AV STOLEN

Stolen jag utvecklade överdraget till skulle vara så kvadratisk som möjligt eftersom det skulle underlätta stolöverdragets konstruktion och därmed sänka produktionskostnaderna.

Jag valde att utgå ifrån *IKEA*'s stol *Stefan*.



VAL AV KONSTRUKTIONEN

Det var viktigt att stolöverdraget gick att öppna lätt eftersom barnen ville krypa under stolen för att kunna *fixa motorcykeln* eller *sätta kakorna in i ugnen*.

För att kunna stänga stolöverdraget valde jag att ha tryckknappar eftersom de hade ett mer lekfullt uttryck än blixlåset. Jag valde bort snören med öljetterna eftersom öljetterna med sin storlek hade dragit fokus ifrån själva symbolerna på stolöverdraget.

Att sätta ihop tyget med knapparna vid stolens sidorna hjälpte dessutom att bryta upp stolens karakteristiska form.

Konstruktionsritning till stolöverdraget, se bilaga 1

VAL AV MATERIALET

Tyget skulle hjälpa till att ge stolen en ny form. Jag ville ha ett styvt och självbärande material eftersom tyget då inte skulle sitta sladdrigt på stolen. Därmed kunde jag skapa en ganska löst sittande konstruktion som underlättade för barnen att sätta på och ta av klädseln.

Tyget behövde dessutom vara flamsäkert, hållbart, smutsavvisande eller tvättbart. De två material som jag kunde välja mellan var ull och kraftig bomull.

En viktig del av konceptet var att barnet skulle kunna interagera med stolöverdraget. Jag ville skapa en möjlighet där brukaren kan sätta fast motiv på stolöverdragets yta. Stolöverdraget skulle kunna fungera som en *flanellograf*. Dess princip bygger på att ytan man fäster motiv på består av tyg med en luddig yta. Motivets baksida består av något material som fäster på tyget.

Det var svårt att finna ett lämpligt tyg. Det krävdes att motivet på tyget inte skulle ramla av under lek. Samtidigt skulle motivet vara lätt att ta av utan att tyget förstördes.

Jag kom fram till att ull i kombination med *hanen* av kardborrbandet fungerar bäst som *flanellografprincip*.

Av alla tyg jag valde mellan fungerade tyget *Divina 3* från *Kvadrat* bäst ihop med kardborrbandet. Tyget kostar runt 500 kronor per meter. När det gäller massproduktion så skulle priset säkert gå att minskas. Dessutom bör man kunna hitta ett ullflanell som är billigare men har liknande goda egenskaper som *Divina* har.

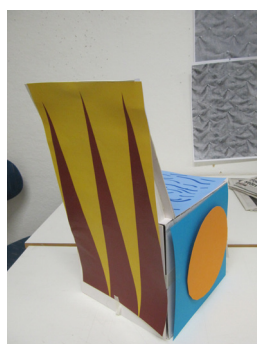
Information om Divina 3, se bilaga 2

VAL AV FÄRG OCH FORM

För att kunna välja vilka färger och former som skulle vara på stolöverdraget byggde jag en modell i papp.

Motiven som skulle kunna sättas fast på stolöverdraget skulle vara färgglada eftersom barnen skulle kunna tolka dem på många olika sätt. Det krävdes att stolöverdraget hade en ganska neutral färg för att motiven skulle kunna framträda tydligt.

Fördelen med en dämpad färg var också att vuxna skulle kunna lämna kvar stolöverdraget på stolen i köket eller vardagsrummet efter att barnen hade slutat leka.

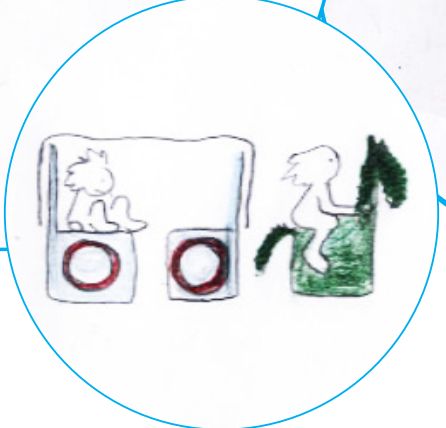
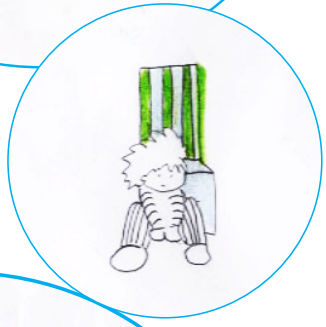
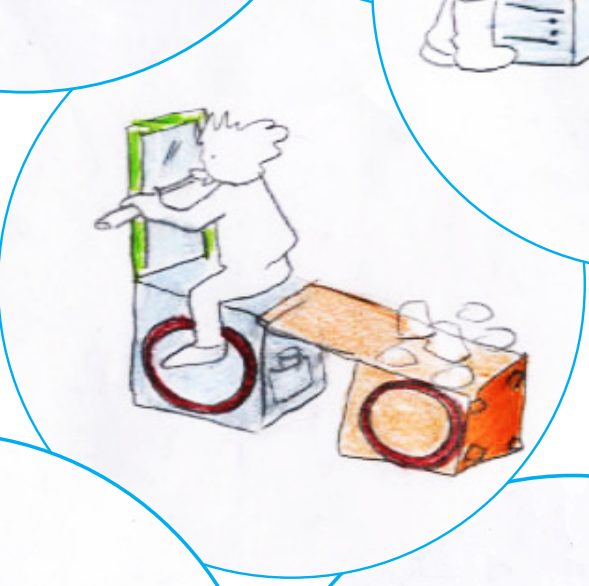
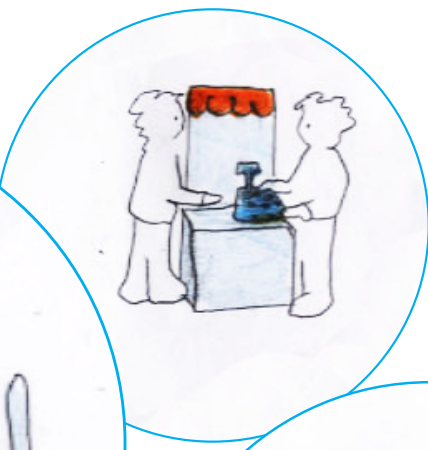


2.11 KOLLEKTIONEN

Under testet av prototyperna tyckte barnen mycket om att kombinera flera stolar och därmed skapa en rumslighet kring varierande lektema. Därför valde jag att ha en kollektion av tre stolöverdrag (se sidor 12-14).

MÖJLIGA LEKTEMA

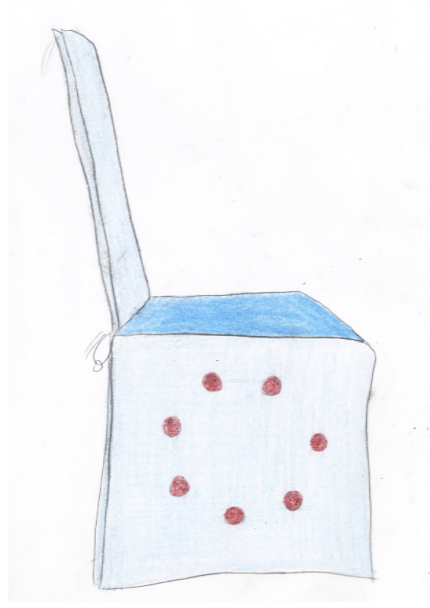
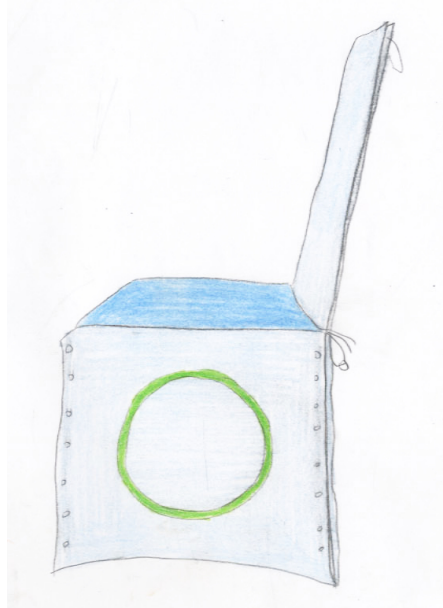
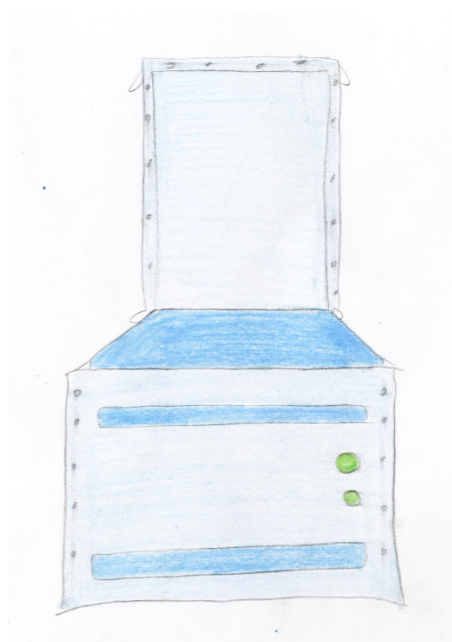
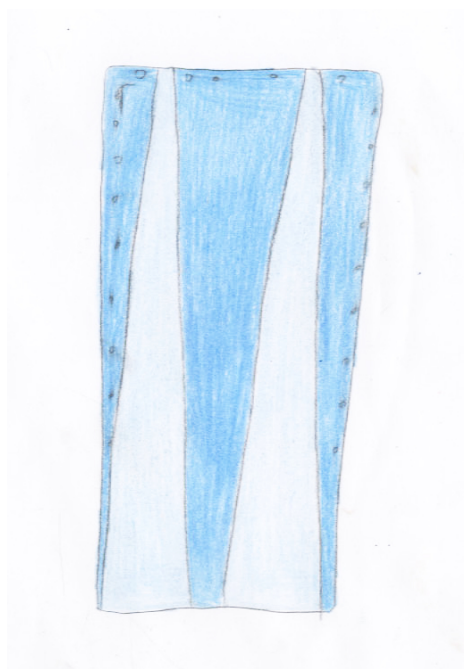
Barn i femårsåldern uppskattar mest berättelser och lek med vardaglig anknytning. Under lekprocessen kan leken bli mer fantasifull. Därför valde jag att applicera symboler som kan associeras kring vardagligt tema som *att laga mat*, *åka bil* osv. men som också kan associeras till mer fantasirika tema som t. ex *att flyga med vingar* eller *att erövra ett slott*. Se skisser kring lektema på följande sida.

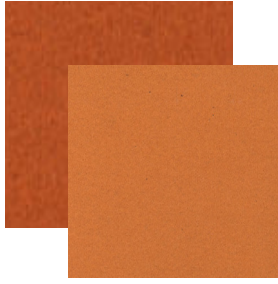


KOLLEKTIONEN

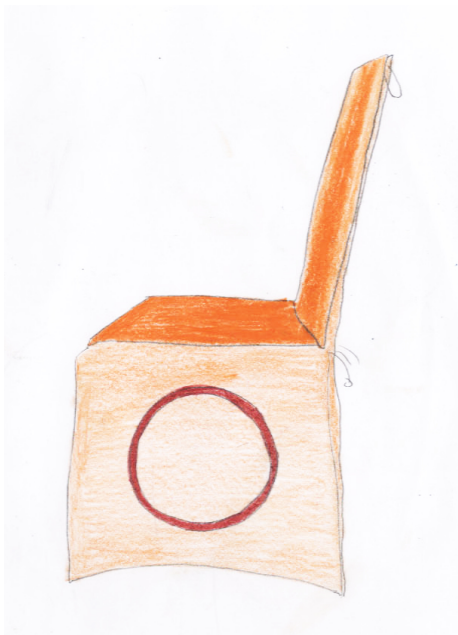
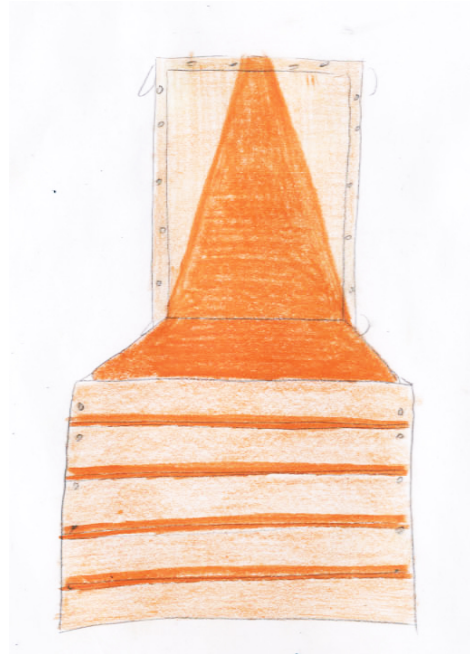


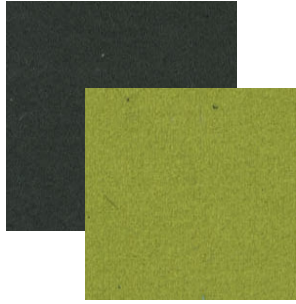
DET BLÅ STOLÖVERDRAGET
Det blå stolöverdragets färg och form skulle kunna associeras med begrepp som *kök, fönster, dator, vatten* etc.





DET ORANGE STOLÖVERDRAGET
Det orange stolöverdraget skulle kunna
associeras med t.ex. *skepp*, *skattkista*, *slott*,
cirкус, *torn* etc.



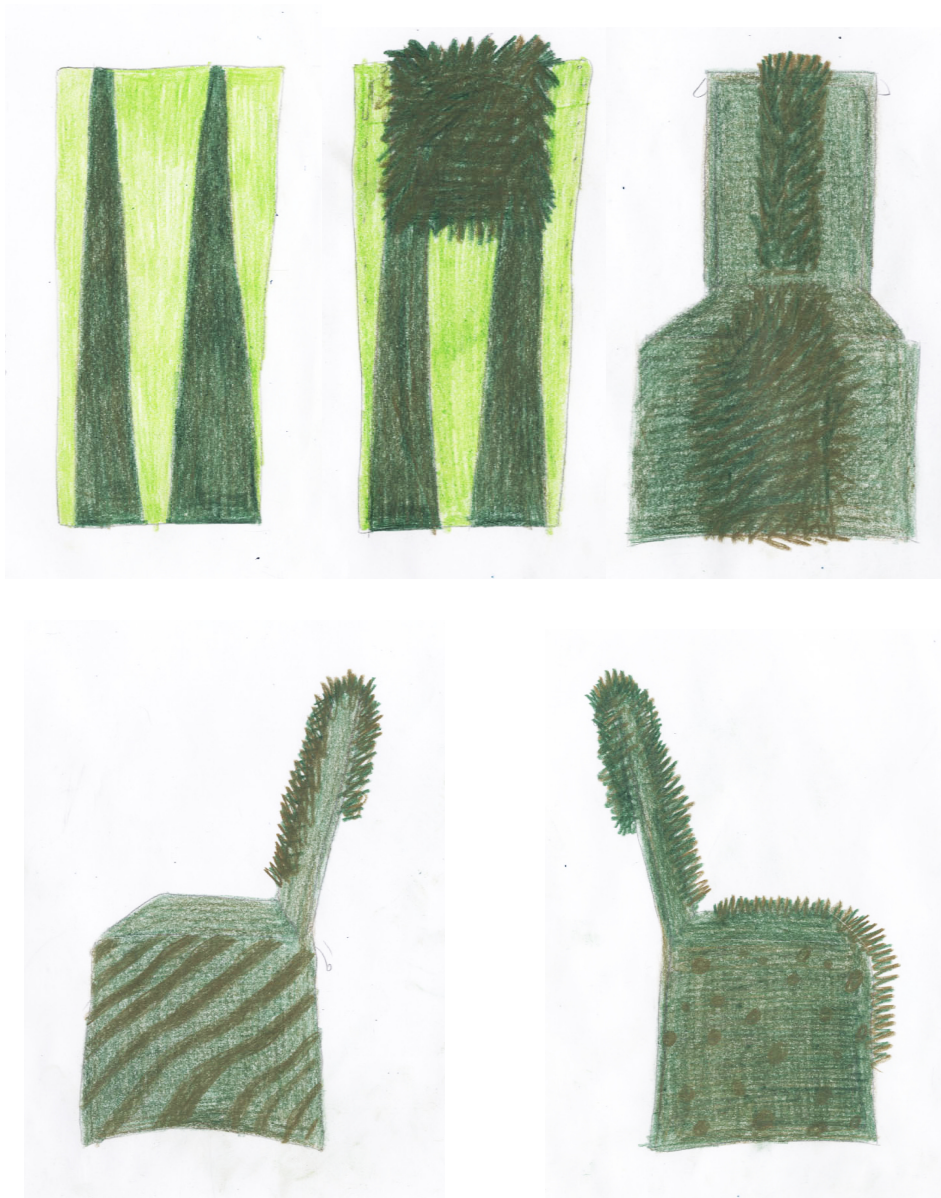


DET GRÖNA STOLÖVERDRAGET

Det tredje stolöverdraget skulle hållas i en mörk grön-brun färg. Den skulle kunna associeras med *djur och natur*. Stolöverdragets applikationer skulle skapa en taktil upplevelse hos barnen.

Det tillhör en päls som kan sättas fast med kardborrband. Det skulle kunna finnas ett snöre på pälsen eftersom barnen har ett stort behov att under rollspelet sätta pälsen på sig.

Skisser till konceptet, se bilaga 3



2.12 AVGRÄNSNING

På grund av begränsad tid valde jag att utveckla och producera endast *det blå stolöverdraget*.

2.13 FORMSPRÅKETS UTVECKLING

Små förändringar i symbolernas anordning, storlek och färg hade en stor effekt på stolöverdragets uttryck. Med hjälp av en modell i papp och mina prototyper i tyg har jag kunnat testa många olika kombinationer och därmed finna produktens slutgiltiga design.

LEDORD

Följande ledord blev styrande under utvecklingen av färg- och formspråket.

Reduktion
Harmoni
Kontrast
Nyfikenhet
Lekfullhet

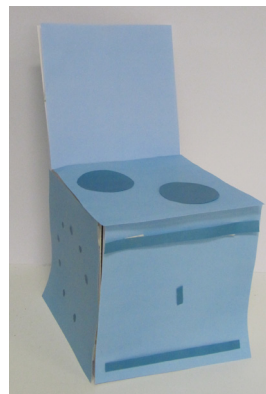
HELHETSUTTRYCKET

Helhetsuttrycket skulle vara harmoniskt. Samtidigt skulle de enskilda sidorna locka betraktarens öga och skapa nyfikenhet.

SÄTET OCH FRAMSIDAN

Under testet av min andra prototyp uppmärksammade jag på att barnen fokuserade mest på två ytor av stolöverdraget, sätet och den främre delen av ryggstödet.

För att inte begränsa leken till ett tema och för att leda brukarens fokus mer på de övriga ytorna valde jag att inte sy fast applikationer på sitsen och ryggstödet.





De blå remsorna på främre delen av stolöverdraget valde jag att ha i en horisontell riktning. Om de hade varit vertikala, hade stolbenens riktning förstärkts.

Remsorna skulle ha samma färg som sätet eftersom de två ytorna då bildar en *kub* och det hjälper för att bryta upp stolens form.

Jag behövde välja ut *knapparnas* färg. Knapparna i den kallare gröna färgen (se bilden till höger, på vänstersidan av stolen) var för kontrastsvaga på den blå bakgrunden.

Jag valde att ha den ljusare gröna färgen. Dock behövde jag minska knapparnas storlek så att den starka färgen smälte in harmoniskt i helhetsintrycket.



De lösa remsorna valde jag att ha i grönt eftersom de blå smälte för mycket ihop med den ljusblå bakgrundsfärgen. Det uppstod ingen djupverkan.

Den orange färgen skapade en för stark kontrast med den blå. Det kunde inte hända så mycket mellan de två färgerna eftersom de inte kunde läsas ihop.

SIDORNA

Jag valde att ha två olika symboler på sidorna. Den *slutna cirkeln* och *cirkeln som skapas av prickar*. Båda skapar olika slags djupverkan och skulle därmed kunna stimulera brukarens fantasi på olika sätt.



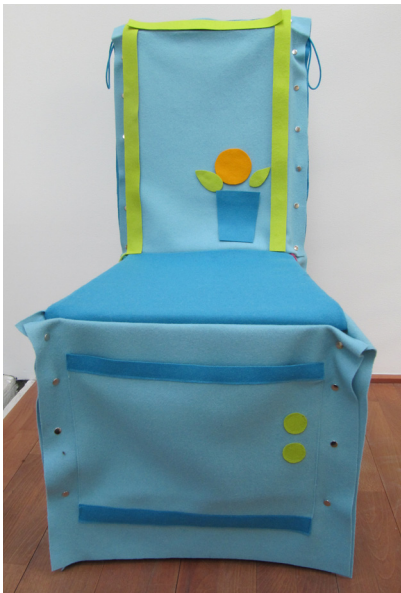
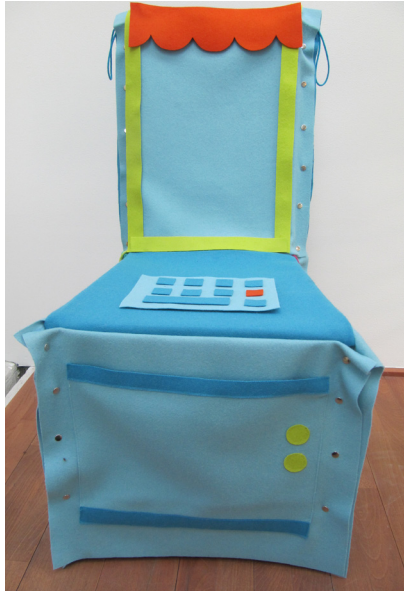
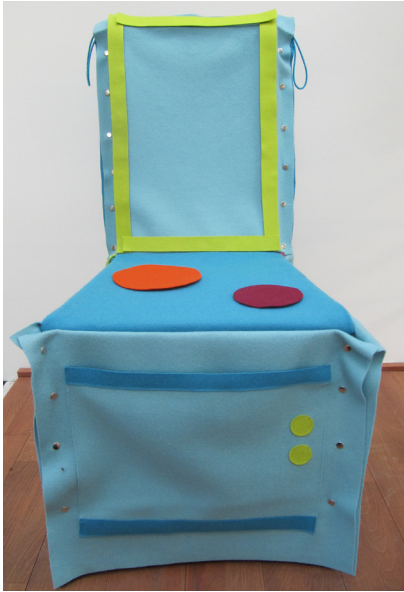
BAKSIDAN

De gröna *taggarna* kommunicerade lek, de blå skapade ett mer harmoniskt helhetsintryck. Jag valde att ha den gröna färgen bakom den blå eftersom det då uppstod en större djupverkan mellan de två blå tonerna.



2.14 RESULTATET







3 RESULTAT OCH SLUTSATS

3.1 TEST AV DET SLUTGILTIGA STOLÖVERDRAGET

Jag började testet med två barn. Vi befann oss i ett avskilt rum. Jag visade det ihopvikta stolöverdraget för dem och uppmuntrade de till att veckla ut den. Samtidigt placerade jag en stol i deras närhet. De förstod genast att produkten kan sättas på stolen. Jag fick hjälpa lite till och visa huruvida stolöverdraget exakt sitter på stolen. Efteråt började barnen sätta fast motiven på överdraget.

Senare blev ett rum med fler leksaker i ledigt och vi flyttade stolen med överdraget dit för att ha en mer realistisk testsituation. Där testade jag produkten i en större grupp av fem barn i fem- till sexårsåldern.

I följande avsnitt kommer jag att berätta om observationer jag gjorde under testet. Testresultatet hjälpte mig att utvärdera om jag har kunnat uppfylla målen i mitt projekt.

3.2 TESTRESULTAT OCH UTVÄRDERING

OMVANDLING AV FÖREMÅLEN

En viktig egenskap produkten skulle ha var *att kunna uppmuntra brukaren till att använda sig av objekt i sin närmiljö som lekobjekt.*

Under testet använde barnen fickan som bland annat ugn och stoppade leksaker i den. Snören var ett svårare moment för barnen att förstå. Men antagligen kommer de med tiden att upptäcka dess möjligheter. Snöret med stoppet på fungerade mycket bra till att fästa ett filt vid och bygga koja.

Testet av mitt slutprodukt visade att fickan, snören med stoppet på och stolöverdragets koncept i sig, att den omvandlar stolen till ett lekobjekt, inspirerade barnen till att skapa ett leklandskap med hjälp av olika föremål.

Överdraget uppmuntrar barnen till att använda sig av befintliga objekt som lekredskap (*se bild på följande sida*).



STIMULERING AV FANTASIN

Testet visade att motiven som man med hjälp av kardorrbandet kan sätta fast vid stolöverdraget förmådde att inspirerar barnens lek väldigt bra. De tolkades på olika sätt, till exempel aktiverde *de gröna remsorna* lek kring lektema som *fängelse* och *hus (fönster)*. När barnen placerade remsorna som ett kors på taket omvandlades *huset* till en *kyrka*.

Under testet inspirerade stolöverdraget med dess motiv och snören, som man kan fästa föremål vid, barnen till att bygga ett helt leklandskap. De byggde *ett barnrum, en arbetsplats med dator* och *ett kök*.

Den stora variationen av olika lekteman som utvecklades under en kort stund visar att stolöverdraget *lämnar (till och med ger) mycket utrymme för brukarens individuella användningssätt och fantasier*. Motiven hjälper till att skapa leksituationer med ett *kreativt flöde*. Stolöverdraget förmår att ge barns fantasi fritt spelrum.

Det hade varit spännande att se mot vilka håll leken hade utvecklats om barnen hade haft tillgång till alla tre stolöverdragen.



SAMMANFATTNING

Mitt examensarbete gick ut på att utveckla en produkt som med hjälp av barns fantasi omvandlar ett eller fler befintliga vardagsföremål till en källa till lek.

Observationer jag gjorde under test av tre prototyper hjälpte mig att hitta designlösningen: ett stolöverdrag.

En viktig frågeställning i det här projektet var: *Med hjälp av vilka medier kan jag stimulera barns fantasi?*

Under vidareutvecklingen av de första prototyperna kom jag fram till att barns fantasi aktiverades genom enkla symboler som barnen kunde associerar lektema kring.

Förutom den grafiska utformningen var det också stolens funktioner, flanellografprincipen, snören och fickan som bjöd in till lek.

Testet av den slutgiltiga prototypen visade tydligt att stolöverdraget förmådde att *omvandla stolen till en källa till den fria kreativa leken*. Stolöverdraget tillhandahåller en fantastisk källa till barns utveckling och är ett platssparande och miljövänligt alternativ till ett flertal andra leksaker.

3.3 VIDAREUTEVCKLING

Min sekundära målgrupp, köparen, är föräldrar och anställda på institutioner för barnomsorg. Min primära målgrupp är barn mellan fyra och sex år. Dock ska stolöverdraget också vara användarvänligt för barn i lägre åldrar.

Jag kom fram till att knapparna som sitter på stolöverdragets sidor kan utgöra en säkerhetsrisk för de yngre barnen. Jag förstod att jag är tvungen att ersätta de med alternativa konstruktionselement som till exempel blixtlås.

Stolöverdraget föreställer en prototyp och representerar ett koncept, dock är det som det ser ut idag för dyrt för att vara produktionsvänligt.

Den största kostnadsfaktorn avgör materialet. Jag kunde ha valt bomull som ett alternativt material dock hade man då inte kunnat sätta fast motiven på stolöverdraget. Barnens kreativitet och produktens lekvärde hade begränsats för mycket om jag hade valt bort ullmaterialet och därmed förstört flanellografprincipen. Därför valde jag att behålla ullmaterialet. För att kunna sänka material- och produktionskostnaderna behövde jag därför förenkla stolöverdraget på andra sätt.

Jag kom fram till att knapparna var de minst nödvändiga detaljerna. Syftet med knapparna var att klä in stolen samt att barnet kan vända på stolen och bland annat lägga den på golvet utan att överdraget ramlar av. Dessutom skulle barnet kunna öppna överdragets nedre delar och kunna leka under stolen.

Dock hade jag observerat att barnen i praktiken väldigt få gånger la ner stolen. Därför ansåg jag att knapparna inte nödvändigtvis behövdes. Jag bestämde mig för att knapparna inte skulle ersättas av blixtlås utan att de skulle lämnas bort helt. Fördelen med öppna sidodelarna är dessutom att barnen antagligen bjuds mera in till lek under stolen.

Sammanfattande bör följande förbättringar utföras. Hela övre kanten och sidokanterna av ryggstödsdelen bör sys ihop. Stolöverdragets sidodelar som täcker stolens ben kan lämnas öppet. Snören som sitter vid ryggstöden bör kortas ner till sex centimeter eller ersättas med resårband för att göra stolöverdraget mer säkert att leka med.

3.4 REFLEKTION ÖVER ARBETSPROCESSEN

I början av projektet samlade jag information kring barns utveckling och deras fantasi. I efterhand tycker jag att jag har lagt för mycket vikt vid teorin. Det är mer effektivt att vistas på förskolan och umgås med målgruppen eftersom man då får en mer konkret och användbar förståelse för barnens behov och intresse.

Det var intressant att läsa om vilka slags färger barn i femårsåldern inspireras av. Dock är det i slutändan min egen intuition som bäst kan svara på vilka färger som fungerar i vilka sammanhang.

Jag borde ha lagt mindre tid på utvecklingen av de första två prototyperna. De kunde ha blivit mindre avancerade. Vid utvecklingen av det första stolöverdraget låste jag mig vid dess komplicerade konstruktion.

Jag har lärt mig att det är mycket viktigt att jag förenklar mina idéer. Det underlättar för mig för att kunna gå vidare i arbetsprocessen.

3.5 HÅLLBARHETSPERSPEKTIV

Från början har det funnits en hållbarhetstanke bakom mitt koncept. Den visar en idé om hur man kan använda sig av sin närmiljö som källa till lek. Jag har reagerat mot masskonsumtionen av leksaker. Barnen äger en fantastisk förmåga att skapa sina egna leksaker utifrån sin närmiljö.

Om barn kan göra om sin närmiljö till källa till lek på egen hand, hur kan då stolöverdraget ha sitt berättigande?

Naturligtvis kan en stol fungera som spis fast stolöverdraget inte sitter på den. Stolöverdraget är verkligen inte förutsättningen till att barnet ska kunna leka *laga mat* på en stol. Vissa barn har säkert lätt för att leka den fria leken kring sin närmiljö. Dock tror jag att somliga barn och framförallt vuxna behöver uppmuntras till detta slags aktiva och fritt skapande lek. När jag var på förskolan iakttog jag vissa skillnader på hur lätt barnen hade för att använda sig av sin fantasi.

Stolöverdraget skall inte ses som en *färdig leksak*. Den fungerar inte utan barns fantasi och dess närmiljö. Stolöverdraget är snarare tänkt att fungera som en *inspiratör och assistent* till barns kreativitet och till lek med andra föremål som finns runt omkring barnet.

KÄLLHÄNVISNINGAR

LITTERATUR

Alin-Åkerman, Britta. (1990). *De första sju åren: en helhetsyn på barns utveckling*. Stockholm: Natur och kultur. Leka och bo

Bee, Helen. (2000). *The developing child*. Boston, Mass.: Longman.

Garvey, Catherine. (1990). *Play*. (Enlarged ed.) Cambridge, Mass.: Harvard University

Ljungström, Viveka. (2000). *Åldrar & utveckling*. Stockholm: Bonnier Carlsen i samarbete med Vi föräldrar.

Nelson, Anders & Svensson, Krister. (2005). *Barn och leksaker i lek och lärande*. Stockholm: Liber.

INTERNET

<http://www.kvadrat.dk/textiles/collection> (31.03.2011). *klicka på : Fabrik och sen på : Divina 3*

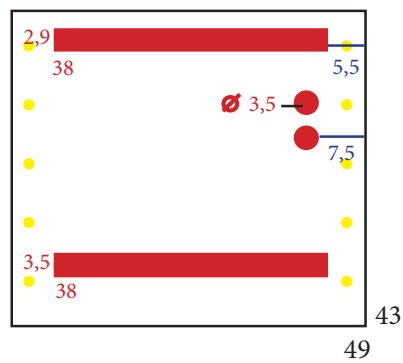
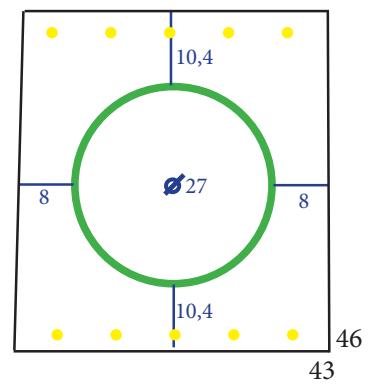
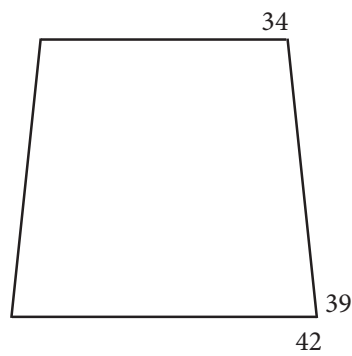
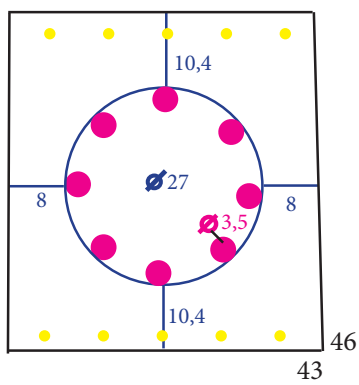
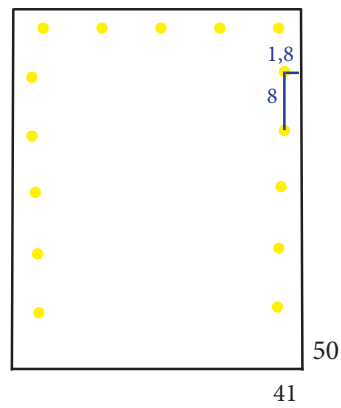
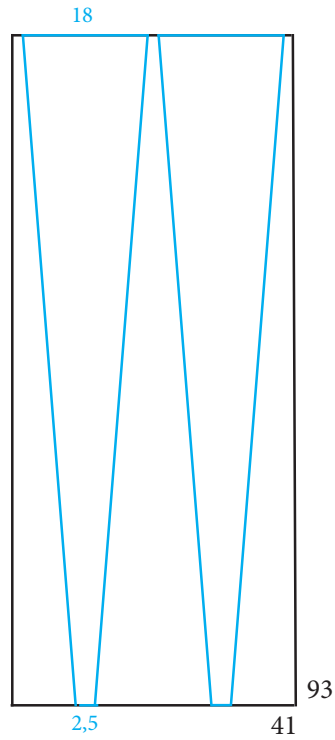
<http://www.architonic.com/pmsht/divina-3-154-kvadrat/1023142> (31.03.2011)

Alla bilder i denna rapport är tagna av Miriam Burghardt.

BILAGA 1

KONSTRUKTIONSSKISS
TILL STOLÖVERDRAGET

mått anges i cm



BILAGA 2

DIVINA 3 från KVADRAT

Divina 3 är en ”full-cloth product”. Det betyder att garnet vävs till en grov ylleväv. Därefter utsätter man väven för väldigt hög temperatur under en maskinell process. Samtidigt färgas tyget. Då blir dess yta slät, riktningslös och enhetligt. Under denna process krymper tyget 25-30%.
Divina designades av Finn Sködt, 1984.

BILAGA 3

