

Lektionsplan: Historiske og nutidige lege

Lektionsplan					
Modul	Indholdsmæssigt fokus	Færdighedsmål	Læringsmål	Undervisningsaktivitet	Tegn på læring
1 (1 lektion)	Intro til lege – hvad kender eleverne af lege? Hvad leger de selv? Lege forskellige gamle lege	Eleven kan opnå viden om historie gennem brug af historiske scenarier Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv	Eleven kan <ul style="list-style-type: none"> Fortælle om forskellige lege Redegøre for hvorfor de har valgt netop de lege Indgå i de forskellige lege fra gamle dage 	<ul style="list-style-type: none"> Eleverne skriver to lege ned på et kort, derefter interviewer de hinanden, om de lege de har skrevet ned på deres kort, og fortæller, hvorfor de har valgt de lege. Tal på klassen om, hvordan man i gamle dage legede både voksne og børn sammen især til højtider. Tal om begrebet "Julelege." Læs indledningen fra teksten <i>Julelege</i> højt på klassen. Leg nogle de forskellige lege fra <i>Middelalderlandsbyen</i> 	
2 (1 lektion)	Hvad legede dine forældre og bedsteforældre?	Eleven kan bruge digitale medier og andre udtryksformer som kilder til at beskrive fortiden Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv	Eleven kan <ul style="list-style-type: none"> Analysere billederne og komme med bud på, hvad der leges Redegøre for, hvornår billederne er taget 	<ul style="list-style-type: none"> Eleverne får tre billeder udleveret. De skal nu sammenligne de tre billeder, og komme med bud på, hvad der leges på billederne og hvornår billederne er fra. Se bilag 1 for links til billeder. På klassen laves der i fællesskab spørgsmål, eleverne kan bruge til deres interviews af forældre og bedsteforældre. Det gives for som lektie, at eleverne skal interviewe deres forældre og bedsteforældre og skrive noter til, hvad de fortæller. Noterne skal bruges til at genfortælle i næste lektion. 	
3 (1 lektion)	Bearbejdelse af interviews	Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv Eleven kan bruge digitale medier og andre udtryksformer som kilder til at beskrive fortiden	Eleven kan <ul style="list-style-type: none"> Fortælle om svarene fra sit interview Sammenligne legene med deres egne lege 	<ul style="list-style-type: none"> Eleverne sidder i grupper på 4 og fremlægger hver især deres svar fra deres interviews. De sammenligner legene med de lege, de selv leger Eleverne tegner individuelt en tegning, der viser forskelle og ligheder mellem, hvordan deres forældre/bedsteforældre og de selv leger. Tegningerne hænges op i klassen 	

4 (1 lektion)	Lege i slutningen af 1800-tallet	Eleven kan bruge digitale medier og andre udtryksformer som kilder til at beskrive fortiden	Eleven kan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Redegøre for indholdet af kilden og teksten fra bogen ▪ Udvælge de lege som er mest interessante for dem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Læs kilde 1 "Blind spillemand" og "Drenge og Piger" i Historie 3 og tal på klassen om deres indhold ▪ Eleverne arbejder nu parvis om at udvælge de lege, de synes er de mest spændende/sjove. De skal kunne begrunde, hvorfor de er mest interessante. 	
5 (1 lektion)	Lege i perioden 1990-2000 Tidslinje til at skabe kronologisk overblik over de forskellige lege, der har været arbejdet med	Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv Eleven kan bruge digitale medier og andre udtryksformer som kilder til at beskrive fortiden	Eleven kan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sammenligne sine egne lege med de lege, drengene i klippet fra 100 års Barndom leger ▪ Placere, hvornår de forskellige lege er blevet leget på en tidslinje 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se klippene fra http://www.dr.dk/Bonanza/serie/Danmarkshistorier/100aars_barndom.htm. I skal se fra start til ca. 1:03 min. inde i klippet og igen fra 19:06 - 20:44. ▪ Snak på klassen om de lege, drengene i klippene leger. Minder de om jeres lege? Kan I genkende noget af det de leger.? ▪ Lav en tidslinje over legene, hvor eleverne skal opstille legene efter, hvornår de er blevet leget. Eleverne vil opdage, at nogle af legene går igen. 	