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   * Fortælle om forskellige lege * Redegøre for hvorfor de har valgt netop de lege * Indgå i de forskellige lege fra gamle dage | * 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 *Julelege* højt på klassen. * Leg nogle de forskellige lege fra *Middelalderlandsbyen* |  |
| 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   * Analysere billederne og komme med bud på, hvad der leges * Redegøre for, hvornår billederne er taget | * 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   * Fortælle om svarene fra sit interview * Sammenligne legene med deres egne lege | * 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   * Redegøre for indholdet af kilden og teksten fra bogen * Udvælge de lege som er mest interessante for dem | * 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   * 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 | * 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. |  |

# Forslag til:

## Bevægelse

Brug skolegården til forskellige gamle lege. Det kan for eksempel være gamle lege som blindebuk og to mand frem for en enke.

## Nærområdet som læringsrum

Man kan arbejde med spørgsmålene: hvad kan man lege på din skole? Hvad kan man lege i dit område? I mange parker er der for eksempel sat sjove fitness-redskaber op, og mange legepladser har flotte legeredskaber. Man kan også undersøge, hvad der er af naturlegepladser i området. Det vil være nærliggende at sammenligne dem med legepladser fra før i tiden.

# Bilag 1. Link til billeder

## a. Billede af legende voksne og børn, leg fra 1600-/1700-tallet

<http://www.aarhusportalen.dk/20-december.asp>

## b. Billede af sjippende piger i 1970’erne

<http://images.fyens.dk/62/457162_290_200_0_0_0_0.jpg>

## c. Billede af legende piger, leg fra 1200-tallet

<http://www.altomhistorie.dk/nyheder/livlige-legedage-i-store-bededagsferien/>