

Lærerark til ”Julegaver og leg gennem tid”

Denne opgave er tiltænkt 3.-4. klassestrin, men kan bruges af mellemtrinets øvrige elever. Brugen af denne opgave kan være med til at opfylde kompetenceområdet ”Kronologi og sammenhæng”. Her hedder det i færdigheds- og vidensmål ”Familie og fællesskaber” at; *”Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv.”*¹

På side 2 i elevopgaven findes en side fra Illums julekatalog fra 1901. Selve kataloget var 20 sider, og på tredje side kunne legetøjet findes. Det i sig selv fortæller os, at legetøj ikke var nogen stor milliardindustri dengang – faktisk var siden i kataloget med askebægere ”af metal og porcellain” lige så stor – for slet ikke at tale om udvalget af lommestørklæder af silke. Det kan sikkert være sjovt at se hele [kataloget](#), for der er uden tvivl en del genstande, som eleverne næppe kender. I forhold til pengenes værdi kan www.oldmoney.dk måske bruges. Her kan de i hvert fald få en cirka beregning af, hvad datidens priser er i nutidens penge.

Ellers skal eleverne interviewe deres forældre. Disse oplysninger kan bruges til at lave en lille tidslinje, så eleverne tydeligt kan se den tidsmæssige forskel, der på kataloget (1901) og deres forældres gaver.

På side 4 er en lille tekst om børns legemønstre. Denne tager udgangspunkt i artiklen, ”Det sidste Lego-slot”. Heri beskrives den historiske udviklingen af legetøj, og den klassiske leg er iflg. artiklen i dag presset. I artiklen nævnes bl.a., at leg er et forholdsvis nyt fænomen; *”Hvis man tager et historisk blik over danske børns legekultur gennem tiden, så er der reelt tale om et meget lille vindue, hvor der var tid og råd til, at børn havde fritid, som de kunne lege i. Langt op i det 20. århundrede var børn en vigtig del af arbejderlivet i Danmark, uanset om det var arbejderklassens bybørn fra baggårdene eller børnene på landet, der kom ud at tjene i tiårsalderen.”* Desuden beskriver artiklen nutiden, hvor børns leg er gået fra legetøj til den digitale skærm. Dette er ikke kun skidt, men fyldt af nuancer. Bl.a. fortæller medieforsker, Anne Mette Thorhauge, at; *”Digital leg er en forlængelse af klassisk leg. Det er i vid udstrækning de samme legemønstre, vi ser... Counter-Strike er en remediering af røvere og soldater. The Sims er en remediering af far, mor og børn.”*³

I forbindelse med den lille læsetekst kan man tale med eleverne om, hvorvidt det er rigtigt, at man bliver opfattet som barnlig, hvis man fortsætter med at lege med legetøj? Man kunne også spørge, hvor meget eleverne bevæger sig og færdes udendørs, når nu de - jf. artiklen - bruger mere tid på skærmen.

Til allersidst kan man tage fremtidsbriller på. Selvom det er svært at forestille sig, hvad fremtiden bringer kan eleverne forsøge at lave en side til et legetøjskatalog anno 2101 – altså 200 år efter Illums katalog. Er det mon flyvende biler, en I-phone 114 eller noget helt tredje, der er den store julegavetrend i 2101? Askebægre er det nok ikke...

Kilder:

”Det sidste Lego-slot” af Majken Eliassen, Weekendavisen 25.november 2022.

Billedeoversigt

Billederne ”Julegaver og leg gennem tid” kommer fra:

Julekatalog fra Illum, anno 1901

[Det kongelige Bibliotek](#)

Øvrig grafik og billeder er benyttet med tilladelse fra canva.com

¹ [Historie. Fælles Mål 2019](#)

² Eliassen, Majken. ”Det sidste Lego-slot” 2022.

³ Eliassen, Majken. ”Det sidste Lego-slot” 2022.