



Side 1/8

Opgaveark #20

Fag/klassetrin:
Idræt, 1.-4. Klasse

Omfang: 0,5 til 2 lektioner pr. aktivitet.

Målpar, læringsmål, tegn på læring:
Se skema nedenfor.

Formål: At eleverne får bevæget sig på forskellige måder, hvor indholdet af aktiviteterne samtidig har direkte relevans til forløbets faglige indhold.

Lege og spil fra Burkina Faso



Introduktion: Her får du instruktion i seks forskellige lege fra Burkina Faso, som kan inddrages i undervisningen som et afbræk fra den almindelige undervisning eller som en del af et temaforløb om U-landskalendareren og Burkina Faso. Leg og bevægelse er vigtigt for børns

læring og bidrager til en sjov og anderledes skoledag.

INSPIRATION TIL LÆRINGSMÅL:

Eleverne kan i grupper samarbejde om en leg/spil. De kan overholde regler i en leg eller et spil.

INSPIRATION TIL TEGN PÅ LÆRING:

Eleven samarbejder om at lege og overholder reglerne.

KOMPETENCER OG MÅLPAR		
Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
IDRÆT EFTER 2. KLASSE		
Alsiddig idrætsudøvelse	Eleven kan deltage aktivt i basale, alsiddige bevægelser i leg	Dans og udtryk 1: Eleven kan skabe enkle kropslige udtryk med bevægelse / Eleven har viden om brug af tid og kraft i bevægelsesudtryk
Alsiddig idrætsudøvelse	Eleven kan samarbejde om idrætslige aktiviteter og lege	Samarbejde og ansvar 1-2: Eleven kan samarbejde i par eller mindre grupper om idrætslege / Eleven har viden om samarbejds måder
IDRÆT EFTER 5. KLASSE		
Alsiddig idrætsudøvelse	Eleven kan anvende grundlæggende, sammensatte bevægelser i idrætspraksis	Dans og udtryk 3: Eleven kan skabe forskelligartede kropslige udtryk med bevægelse / Eleven har viden om brug af rum, relation og bevægelsernes dynamik
Idrætskultur og relationer	Eleven kan deltage aktivt i idrættens kultur og fællesskab	Dans og udtryk 3: Eleven kan udvise ansvar i idrætsaktiviteter / Eleven har viden om roller i idrætsaktiviteter

Sådan gør I

Aktivitet 1: Lela

Lela er en sjov leg fra Burkina Faso, som vil give eleverne sved på panden.

I området Mogtedo leger mange af børnene lela, der er en form for sjiptevet. Selve sjiptevetet laves af gamle plastikposer. Poserne bindes sammen til et langt tov, og til sidst bliver tovet bundet sammen i begge ender. Legen lela går ud på, at børnene skal hoppe over sjiptevetet på forskellige måder, mens de siger en remse højt.



Materialer:

Sjippetov.

Sådan gør I:

- Se instruktionsfilmen "Leg lela" med Fadila. Filmen findes i Filmbanken og i hjemmesidens sektion om "Guldets børn" under Fadila.
- Eleverne binder et stort sjippetov sammen i enderne. Alternativt kan eleverne bruge elastik, garn eller snor.
- Tre elever går sammen. To af eleverne tager sjippetovet om benene op til midten af læggen, så der opstår to stykker sjippetov med et mellemrum imellem. Den sidste elev skal nu forsøge at hoppe over sjippetovet på forskellige måder.
- Mens man hopper over sjippetovet, kan man forsøge at sige følgende remse: "Godmorgen, godmiddag, godeftermiddag, godaften". Man kan også sige ugens dage eller finde på sin helt egen unikke remse.
- Man kan hoppe over sjippetovet på forskellige måder:
 1. Hop op og land på det ene af tovene med begge ben samlet. Først på det ene stykke sjippetov og så på det andet.
 2. Hop ud med et ben til hver side af sjippetovet, og land igen med samlede ben på sjippetovet.
 3. Hold det ene ben inde i midten mellem de to stykker sjippetov, mens det andet ben hopper ud over sjippetovet og ind igen. Herefter skiftes til modsatte ben.
 4. Hop ind og ud af mellemrummet, først med samlede ben og derefter med et ben ad gangen.
- Se flere måder at hoppe lela på i videoen, og lad eleverne selv udforske og finde på forskellige måder at gøre det på.



Aktivitet 2: Skyd på mål

I Burkina Faso har børnene slangebøsser. De laver slangebøsserne af træ, gummibånd og snor, som de finder i landsbyen. For dem er det dog ikke bare et legetøj, og de laver dem ikke for at skyde på hinanden. En slangebøsse er et jagtredskab:

Med små sten forsøger børnene at ramme små fugle eller firben, som de kan grille på bålet og spise. Det gælder om at være helt stille, når man skal jage med sin slangebøsse, så man ikke skræmmer dyrene væk. Børnene går både på jagt med deres slangebøsser alene og sammen med andre børn fra landsbyen.

Prøv om I kan ramme lige så godt som Ollo og børnene i Burkina Faso ved at skyde til måls med gummibånd eller elastikker.

Fortæl også eleverne, at rigtige slangebøsser er ulovlige i Danmark – og at de kan skyde så hårdt, at det er farligt. Politiet betragter dem derfor som et våben. Elastikker og papir er et godt alternativ.

Materialer:

- Gummibånd eller elastikker
- Papirkugle

Sådan gør I:

- Giv eleverne mulighed for at se filmen "På jagt". Filmen findes i Filmbanken under "Mød Ollo" og i hjemmesidens sektion "Guldets børn" under Ollo. Her kan eleverne se, hvordan Ollo går på jagt med sin slangebøsse.
- Alle elever får udleveret et gummibånd eller en elastik.
- Eleverne putter gummibåndet/elastikken på hånden mellem to fingre sammen med en papirkugle.
- Nu skal eleverne forsøge, at skyde papirkuglen så langt som muligt.
- Aktiviteten kan udføres som en konkurrence, hvor det gælder for eleverne om at skyde så langt som muligt.
- Aktiviteten kan også udføres, ved at læreren har en genstand, som eleverne skal skyde til måls efter. Eleverne kan tælle, hvor mange skud de skal bruge for at ramme genstanden.
- Eleverne kan også skyde med elastikken som en pistol ligesom på billedet.



Aktivitet 3: Gurunsi-dans

I Burkina Faso er dans en social begivenhed, hvor både børn og voksne danser i takt til klap og tilråb fra folk. Rytmen bliver bestemt af tilskuerne, og danseren følger rytmen. Alle, som tør, kan vise deres dansetrin frem.

Tør du vise dine klassekammerater dine egne, hjemmelavede dansetrin?

Sådan gør I

- Sæt stolene ud til siden eller brug et lokale, hvor der er plads til bevægelse.
- Tal om dans. Hvad er dans? hvilke dansegenrer findes der? Hvor danser man henne? Hvor danser eleverne typisk henne?
- Eleverne kan også tale om, hvordan musik og dans kan bruges i et samspil. Hvad betyder musik for dans? Hvilken musik er bedst at danse til – og hvorfor? Kan man danse uden musik?
- Se filmen "Gurunsi-dans" med Elisa og hendes venner. Den ligger i Filmbanken i læreruniverset på hjemmesiden og i sektionen "Guldets børn" under Elisa.
- Spørg eleverne, hvad de synes om denne type dans? Hvilken dansegenre er det?
- Giv herefter eleverne mulighed for at danse, som de vil, mens musikken spiller.
- Dans igen, men prøv nu at lade eleverne danse ligesom Elisa og hendes venner. I filmklippet kan man se en række forskellige dansetrin. Læg både mærke til, hvordan man tramper med fødderne, holder armene højt og danser rundt.
- Dans igen, men denne gang uden musik. Snak bagefter med eleverne om, hvordan det føltes at danse med og uden musik. Hvad var forskellen? Hvad betød musikken for dansen?
- Afslutningsvis kan eleverne blive delt i to grupper. Den ene gruppe skal klappe eller trampe en rytme. Den anden gruppe skal så prøve at danse til denne rytme. Efter noget tid bytter grupperne roller.



Aktivitet 4: Passe Passe

I frikvarteret i skolen leger Fadila Passe Passe (udtales "pas-pas") med sine klassekammerater. De danner en cirkel i skolegården og vælger én, der skal starte med at gå med bolden. Passe Passe minder om den danske leg banke-banke-bøf, og alle kan være med i legen.

Materialer:

Bold, ærtepose eller anden blød genstand.

Sådan gør I

- Se filmen "Leg Passe Passe" med Fadila. Den ligger i Filmbanken i læreruniverset på hjemmesiden og i sektionen "Guldets børn" under Fadila.
- Sæt jer i en cirkel på gulvet/jorden.
- En elev starter nu med at gå rundt på ydersiden af cirklen med bolden i hånden. Bolden lægges bag ryggen på én elev i cirklen. Nu gælder det om, at løbe hele vejen rundt om cirklen, mens den siddende elev tager bolden og løber efter.
- Hvis eleven uden bolden når hele vejen tilbage til den tomme plads, fortsætter eleven med bolden med at gå rundt – og vælger en ny elev at lægge bolden bag.
- Fanger eleven med bolden derimod den anden elev, er det nu igen denne elevs tur til at gå Passe Passe med bolden. Man må gerne kaste bolden efter den anden elev. Rammer man har man også 'fanget' den anden, som så må gå rundt igen.

Prøv også at lege Passe Passe, som de gør det i Burkina Faso, hvor man synger en remse, mens man går rundt om cirklen. Alle klapper, mens den, der går, siger følgende remse, som alle i cirklen gentager efter hver linje:

- Rundt om cirklen – pas pas / (Alle gentager: Rundt om cirklen – pas pas)
- Bolden lægges – ræs ræs / (Alle gentager: Bolden lægges – ræs ræs)
- Ikke vælg – mig mig / (Alle gentager: Ikke vælg – mig mig)
- Jo, jeg vælger – dig dig! (Gentages ikke - bolden lægges, og der løbes!)

Find evt. selv på flere remser, der passer til legen.



Aktivitet 5: Kapan

I landsbyen Balogo spiller Elisa kapa med sine venner, når de har lidt fritid.

De graver en fordybning i jorden og finder nogle små sten at spille med. Kapa går ud på at kaste en sten op i luften og nå at flytte de andre sten på jorden, inden man griber stenen i luften igen. Der er mange variationsmuligheder, og man kan selv finde på nye regler undervejs. Elisa og hendes venner spiller tit, og de er blevet rigtig gode til det.

Prøv selv at spille kapa, og se, om I kan blive lige så gode som Elisa og hendes venner.

Sådan gør I

- Se filmen "Spil kapa" med Elisa og hendes venner. Den ligger i Filmbanken i læreruniverset på hjemmesiden og i sektionen "Guldets børn" under Elisa.
- Find 5 små sten pr. person. I kan også bruge papirkugler, viskelædere, plasticlåg eller lignende.
- Spiller I udendørs, kan I lave en fordybning i jorden eller i sandkassen ligesom Elisa. Man kan godt spille indendørs på gulvet eller på et bord, så skal man bare tegne en cirkel, som man spiller indenfor.
- Kapa spilles bedst med 2, 3 eller 4 spillere.
- Læg alle stenene (for alle deltagere) i fordybningen (eller på gulvet), og behold den sidste sten i hånden.
- Kast den ene sten op i luften - og mens den er i luften, fjerner du en håndfuld andre sten fra fordybningen - inden du griber stenen igen. Nogle sten ligger nu uden for fordybningen.
- Kast stenen op i luften igen - det gælder nu om, at få alle andre sten på nær én tilbage i fordybningen - inden du griber stenen igen.
- Den sten, der ligger tilbage, får man som point. Man bliver ved, så længe det lykkes, at der kun ligger én sten tilbage - og man griber den anden sten korrekt. Laver man fejl, går turen videre til næste elev. Man spiller, indtil der ikke er flere sten tilbage i fordybningen. Den med flest sten har vundet.
- Kapa kan fortsætte i en 'runde 2', ved at det nu gælder om at lade to sten ligge tilbage, hver gang man kaster stenen op i luften. Lykkes det, får man de to sten som point og fortsætter som i første runde. Efter denne runde kan man fortsætte med tre, fire osv.



Aktivitet 6: Marelle

I Mogtedo leger Fadila og hendes veninde Nafi hinkelegen marelle.

Man starter med at tegne en hinkerude. Fadila tegner den med foden i sandet. Så finder de en lille sten at spille med, og så er de klar til at gå i gang.

Materialer:

- Kridt
- Sten eller hinkesten

Sådan gør I:

Der findes to forskellige versioner af marelle.

I Filmbanken kan I se en filmen "Leg marelle" med Fadila og hendes venner, der viser, hvordan Fadila og vennerne leger marelle. Filmen ligger i Filmbanken i læreruniverset på hjemmesiden og i sektionen "Guldets børn" under Fadila.

Marelle 1 - "kæreste-marelle":

- Tegn en bane med kridt. På billedet her har Fadila tegnet banen i lille format på et bord. I skal tegne den som stor hinkerude i skolegården.
- Find en sten eller en anden genstand at spille med.
- Kast stenen ud på felt 1 i hinkeruden. Stenen skal lande inden for stregerne.
- Hink på et ben gennem hinkeruden fra felt 1 til 8. I dobbeltfelterne (4-5 og 7-8) lander man med begge ben.
- Spring over det felt, hvor stenen ligger (i første runde felt 1). På vej tilbage samler du stenen op, mens du står på et ben i feltet før (felt 2 i første runde). Hink derefter tilbage.
- Nu kastes stenen ud i felt to, og det er nu dette felt, der skal springes over.
 - Når stenen skal kastes på et af dobbeltfelterne (4-5 og 7-8) hinkes på et ben gennem det andet felt.
 - Når man har været gennem alle felterne 1-8, slutter man af med at hinke ud til felt 9 - og så er man færdig.
 - Fadila og hendes venner leger, at hvis man gennemfører hinkeruden, så får man en kæreste.



Marelle 2 - "De 6 små huse":

- Tegn en bane med kridt. Banen skal have 6 lige store firkanter, ligesom på billedet her.
- Find en sten eller anden genstand at spille med, og stil dig på startpladsen (X).
- Kast stenen inden for hus nr. 6 (du har tre forsøg til at ramme inden for feltet).
- Luk nu øjnene, og tag et skridt ind i hus nr. 1. Du skal blive inden for stregerne, og de andre elever skal sige "JA", når du har trådt korrekt. Rører du stregerne, er du ude, og turen skifter til næste elev. Fortsæt gennem hus nr. 2, 3 og 4 til hus 5.
- Mens du står i hus nr. 5, skal du lede efter stenen i felt 6 med hænderne.
- Når du har fundet stenen, hopper du over hus nr. 6 (uden at ramme stregerne) og ud af banen (stadig med lukkede øjne).
- Så starter næste runde: Nu skal stenen kastes i hus nr. 5 (med åbne øjne).
- Luk øjnene igen, og gå gennem hus 1, 2, 3 til hus 4, og led efter stenen i hus 5 derfra. Når du har fundet stenen, hopper du med lukkede øjne over hus 5 (uden at ramme stregerne) og ind i hus 6 og går derfra ud af banen.
- Så starter tredje runde: Kast nu stenen i hus 4, gå til hus 3, og find den. Hus 4 kan man ikke hoppe over, da det ligger i hjørnet af banen. Her går man i stedet ind i huset og fortsætter med at finde vejen ud.
- Fortsæt, til du har gennemført alle husene. Hus 3 skal man ligesom hus 4 ikke hoppe over, men hus 2 og 1 skal man igen hoppe over.
- Prøv, om du kan komme gennem alle banens 6 huse ligesom Fadila og hendes venner.