



Side 1/3

## Opgaveark #23

**Fag/klasse:**  
Håndværk og design,  
3.-4. klasse

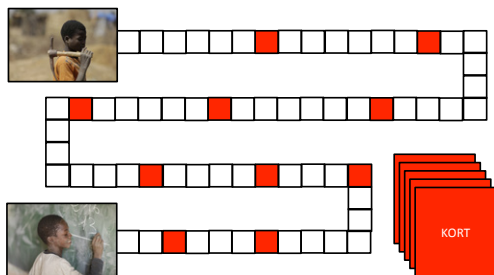
**Omfang:** 4-6 lektioner.

**Målpå, læringsmål,  
tegn på læring:**

Se skema nedenfor.

**Formål:** Eleverne skal i samarbejde udvikle og fremstille et brætspil og aftale regler for spillet. De skal give spillet indhold ud fra en research om hverdagen for børnearbejdere i en guldmine.

# Lav et brætspil, og få en børnearbejder i skole



**Introduktion:** I denne opgave skal I leverne fremstille deres egne brætspil, hvor det gælder om at få en af verdens børnearbejdere i skole. Eleverne skal aftale regler og navngive spillet. Nøgleordene for opgaven er samarbejde, kreativitet, afprøvning og tilretning.

Der findes 168 millioner

børnearbejdere i verden. En børnearbejder er et barn, der arbejder i stedet for at gå i skole og lege. De fleste lever i Asien og i Afrika syd for Sahara og næsten halvdelen er under 12 år. I Burkina Faso udfører næsten halvdelen af alle børn børnearbejde.

### INSPIRATION TIL LÆRINGSMÅL:

Eleverne lærer om hverdagen for guldminebørnene i Burkina Faso ved at undersøge hjemmesiden og fremstille et brætspil.

### INSPIRATION TIL TEGN PÅ LÆRING:

Eleverne kan producere et brætspil i grupper og gøre rede for forskellen på danske og burkinske leveforhold. Eleverne kan produktudvikle og produktrealisere deres ideer.

KOMPETENCER OG MÅLPAR		
Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
<b>HÅNDVÆRK OG DESIGN EFTER 4./5./6./7. KLASSE</b>		
<b>Design</b>	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	<b>Idéudvikling 1:</b> Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer / Eleven har viden om skitsers formål og struktur
<b>Design</b>	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	<b>Produktrealisering 1:</b> Eleven kan fremstille egne enkle produkter efter oplæg / Eleven har viden om arbejdstilrettelæggelse
<b>Design</b>	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	<b>Evaluering 2:</b> Eleven kan evaluere egen designproces og eget produkt / Eleven har viden om evaluering og vurdering af produktets værdi for andre
<b>Design</b>	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	<b>Idéafprøvning 1:</b> Eleven kan afprøve materialer og teknikker i konkrete sammenhænge / Eleven har viden om afprøvning af materialer og teknikker



## Sådan gør I

### BAGGRUND TIL LÆREREN:

Børnearbejde er et stort problem i Burkina Faso. Over 40 % af alle børn mellem 5 og 14 år udfører børnearbejde. Kun cirka halvdelen af disse børn er tilknyttet en skole. Og mange af dem bliver nok indskrevet i skolen, men hvis familien har brug for deres hjælp, må de blive hjemme. Det betyder, at mange aldrig gør skolen færdig eller slet ikke kommer i skole, selv om de er indskrevet.

Børnearbejde kan have mange former. Mange af de børn, der bor på landet, hjælper deres familier med at dyrke grøntsager eller passe kvæg. Mangler der vand i området, må børnene gå langt med familiens kvæg. Når familiens grøntsager skal høstes, må børnene blive hjemme fra skole og hjælpe til – ligesom det var almindeligt på landet i Danmark i gamle dage.

De fleste børn, især pigerne, hjælper året rundt til i hjemmet. De laver mad, vasker tøj, gør rent og passer mindre søskende. Nogle piger bruger hele dagen på at hjælpe familien. Derfor kommer de ikke i skole. Nogle børn arbejder ved at sælge familiens afgrøder eller andre småvarer på et marked – eller har andre typer enkle jobs.

Minearbejde er en af de værste former for børnearbejde. Burkina Faso har meget guld, og guldet er vigtigt for landets økonomi. Man regner med at ca. 20.000 børn arbejder i Burkina Fasos guldminer. Mange af dem har aldrig været i skole.

### INTRODUKTION TIL ELEVERNE:

- Lad eleverne se filmene "I minen" på hjemmesiden i sektionen "Guldets børn" under fanerne "Mød Fadila", "Mød Elisa" og "Mød Ollo". Her kan eleverne se eksempler på børn, som arbejder på forskellige måder i mineindustrien. Filmene ligger også i Filmbanken.
- Elisa og Ollo vil gerne væk fra arbejdet i minen. De vil gerne gå i skole og have en uddannelse. Ollo vil gerne være læge og Elisa vil gerne være lærer. Men der er mange forhindringer på deres vej.
- Nu skal eleverne lave deres egne unikke brætspil, hvor det gælder om at få Ollo, Elisa eller en anden børnearbejder i skole.

### Materialer:

- Pap, karton eller lignende
- Lim, tape, farver, fotos
- Ugeblade, aviser til at dekorere spillet med

### Fremgangsmåde:

- Inddel eleverne i mindre grupper, og introducer ideen om et brætspil.
- Hvilke brætspil kan eleverne godt lide at spille? Hvad er et godt brætspil?
- Spillet skal tage udgangspunkt i Ollos eller Elisas drøm om at komme i skole. Startfeltet kan f.eks. være guldminen og målfeltet kan være en skole.
- Eleverne skal først finde ud af, hvordan spillet skal se ud, og hvad spillet skal indeholde. Eleverne skal blandt andet overveje:
  - Hvordan kommer man fra start til mål? Skal man slå med en terning, vende kort, dreje med en skive eller ...?
  - Hvordan skal selve banen se ud (se evt. billeder fra området, hvor Ollo og Elisa bor)?
  - Skal der være felter på pladen, hvor der skal ske noget specielt (prøv lykken, ryk frem, ryk tilbage, spring en gang over ...)?
  - Skal der laves kort, som spillerne skal trække, hvis man lander på særlige forhindringsfelter?
  - Skal man kunne slås hjem? Er der genveje?



### Du kan give eleverne inspiration med følgende ideer:

- Ollo falder i et af de små huller ved minen og skader sin fod – vent en omgang.
- Ollo finder guld og tjener ekstra penge – du må prøve igen.
- Elisas lillebror bliver syg og skal have medicin – ryk 2 felter tilbage.
- Elisa skal hente vand til familien – vent en omgang.

På sidste side i dette opgaveark er der en skitse til et enkelt brætspil. Nogle grupper kan måske bruge den som inspiration.

Når spillene er færdige, kan I lave en spilletime, hvor eleverne afprøver hinandens spil og giver ideer til, hvordan spillene kunne gøres endnu bedre.

