



Type Bevægelsesaktivitet

Varighed 45-90 minutter (1-2 lektioner)

Trin 0.-3. kl.

Fag Idræt

Verdensmål 11: Bæredygtige byer og lokalsamfund

# Hop på bussen

## Formål

I dette læringsmodul skal eleverne lære om bæredygtighed. Der er fokus på problemerne med trafikal forurening, men også på fremtidens løsninger.

Formålet er, at eleverne opnår en forståelse af bæredygtighed i sammenhæng med transport. Det er verdensmål nummer 11, Bæredygtige byer og lokalsamfund, der er i fokus.

## Forberedelse

Læringsmodulet består af to lege og et lille oplæg til samtale om emnet.

Baggrunden for dette tema er, at de mange mennesker i byerne betyder, at luftforurening nu slår millioner af mennesker ihjel hvert år på verdensplan. Men omvendt giver befolkningstætheden også bedre muligheder for at løse problemet, blandt andet via mere og bedre offentlig transport.

Lege og samtale kræver lidt plads, men kan som udgangspunkt både laves inde og ude.

## Materialer og faciliteter

I starten og i slutningen af modulet skal eleverne være samlet et sted, hvor de i fællesskab kan blive introduceret til og senere samle op på emnet.

Selve legene kræver en hal/sal eller et udeområde.

Til legene skal der desuden bruges:

3 overtræksveste, 6-8 kegler til afgrænsning af baner + markering af "ladestationer".





## Beskrivelse

Eleverne samles i en sal eller på et udeområde.

Underviseren introducerer temaet for de to lege. Temaet er transport.

Snak med eleverne om, hvordan de store byer bliver større og større. Og snak med dem om, at flere mennesker også betyder flere biler, busser og lastbiler.

Spørg eleverne, om de ved, hvorfor det kan være et problem?  
Og hør dem til, hvad der evt. kan løse problemet.

Denne lille samtale kan føre over til første leg. Kommer eleverne ikke selv op med løsninger, kan underviseren introducere begrebet "kollektiv trafik". I elevperspektiv handler det om, hvordan der kommer færre biler i byerne, og hvordan de biler, der er der, forurener mindre.

### 1. LEG: STRØM PÅ BILEN

Legen er en fangeleg.

Tre elever vælges til at være fangere. De får en vest i hånden, så de er synlige.  
Fangerne kan stjæle elbilernes strøm.

Alle andre elever er elbiler. De kan "køre"/løbe rundt på et afgrænset areal.

Bliver de fanget, skal de stå stille. De kan blive befriet af andre elbiler, der kan "køre" op på siden af dem og ved kontakt i fem sekunder overføre ny strøm.

Når en elbil på den måde har hjulpet en anden elbil, er dens batteri fladt og skal lades op på ny.  
I hver ende af banen sættes en kegle. Keglen fungerer som ladestation. Biler, der har givet strøm til andre, "kører" til ladestationen og laver ti møllesving med armene og får på den måde vindmølleenergi i tanken.  
Husk at skifte fangere i legen.

### 2. LEG: HOP PÅ BUSSEN

Denne leg er en stafetleg. Eleverne deles i grupper af ca. 7.

Hver gruppe placeres bag en startkegle. 20-25 meter fra startkeglerne placeres der en ny kegle ud for hvert hold. Disse kegler skal holdene løbe rundt om.

Den første elev fra hvert hold starter med at løbe rundt om keglen og tilbage. Eleven er den, der starter "bussen", og har som opgave at hente hele sit hold, så alle kommer med bussen. "Chaufføren" må kun hente en elev ad gangen. Når der hentes en ny passager, skal de løbe sammen videre og holde i hånd. Sådan fortsættes, til alle er i mål med hele "bussen" fyldt.

Afslut med at samle eleverne og snak med dem om, hvad der mon sker med transport i fremtiden?  
Hvordan kan vi transportere mennesker og ting uden at forurene? Hvad vil de selv kunne gøre for at gøre en forskel?