



Type Bevægelsesaktivitet, læsning og en kort film

Varighed 90 minutter (2 lektioner)

Trin 4.-6. klasse

Fag Idræt, dansk

Verdensmål 1: Afskaf fattigdom

Nyirambere - en pige i Uganda

Formål

I dette læringsmodul skal eleverne arbejde med begrebet fattigdom. Det er verdensmål nummer 1, Afskaf fattigdom, der er i fokus. Eleverne skal tæt på livet af den 12-årige pige Nyirambere fra Uganda. Eleverne skal arbejde med læsning, se en kort film og lege et par lege, der alle fortæller om og giver indblik i Nyirambers liv. Formålet med modulet er, at eleverne opnår en forståelse af, hvordan andre børn lever i verden, og at børns livsvilkår er meget forskellige.

Forberedelse

Læringsmodulet er opdelt i to lektioner. Disse forberedelser skal underviseren gøre sig for at blive klar:

Første del kræver et klasselokale, hvor eleverne kan se film og læse en artikel.

Underviseren kan finde film og artikel på dette [LINK](#)

Eller på www.heleverdeniskole.dk > nyirambere (Søgeord: Nyirambere hele verden i skole)

Underviseren starter forløbet med at introducere begrebet fattigdom og tager en indledende snak med eleverne om emnet.

Inspiration til underviseren kan findes HER:

<https://heleverdeniskole.dk/bibliotek/mal-1-afskaf-fattigdom/>

Underviseren er desuden igangsætter og tovholder på den sidste del af modulet, hvor eleverne skal lege to lege.

Materialer og faciliteter

1. lektion skal foregå et sted, hvor der er mulighed for, at eleverne kan se en kort film. Eleverne skal have udleveret artiklen om Nyirambere eller have adgang til at læse den på pc eller tablet. Du skal desuden kunne vise eleverne på et kort, hvor Uganda (og evt. landsbyen Kibuga) ligger.

2. lektion kræver et større område, fx en hal/sal eller et udeområde. Der skal desuden bruges en stor portion badmintonbolde, ærteposer og overtræksveste.





Beskrivelse

1. LEKTION

Eleverne introduceres for dagens emne, fattigdom.

Tag en kort snak med eleverne om deres bud på, hvad fattigdom er.

Fortæl kort om dagens program, og vis på et kort, hvor Nyirambere bor i verden.

Start med at se den lille film om Nyirambere.

Find den HER. Eller på www.heleverdeniskole.dk/nyirambere (Søgeord: Nyirambere hele verden i skole)

Eleverne læser denne artikel om Nyirambere udgivet som en del af Læseraketten i 2020:

Find den HER. Eller find den på www.heleverdeniskole.dk (Søgeord: Hele verden i skole Nyirambere)

Snak kort med eleverne om, hvad fattigdom har af betydning for Nyiramberes liv.

Hvilke forskelle er der til deres eget liv i Danmark?

2. LEKTION

Eleverne samles i en sal/hal eller på et udeområde.

Fortæl eleverne, at de skal lege et par lege, der handler om Nyiramberes liv.

Eleverne skal gennem to lege forholde sig til Nyiramberes arbejde i marken og den afgørende rolle, den frugtbare jord udgør for hendes families livsgrundlag. Det er meningen, at de to lege skal leges for efterfølgende at være udgangspunktet for samtale og refleksion om børns livsvilkår i Uganda og Danmark.

Leg: Så og høste

Eleverne deles i to hold. En masse fjerbolde fordeles rundt i salen. Halvdelen af boldene ligger ned, og den anden halvdel står på fjerene. Det ene hold skal lægge fjerboldene ned (høste), mens det andet hold rejser dem op på fjerene (så). Fjerboldene væltes og rejses med den hånd, eleverne bruger mest. Eleverne skal lave stamskridt (et stort skridt og ned i knæene), når de træder frem til fjerbolden for at vælte eller rejse den. Hofte, knæ og fod skal pege lige frem i stamskridtet.

Variation: Legen/øvelsen kan gøres sværere ved, at man skal ned og røre væggen, hver gang man har høstet eller sået. Herved bliver det en fysisk hårdere øvelse. Dog skal afstanden til væggen være af fornuftig længde.

Leg: Kom i skole

Nyirambere og mange andre børn kan ikke komme i skole, når der er høstsæson. De skal hjælpe med markarbejdet. I denne leg gælder det for eleverne om at få ordnet "markarbejdet" hurtigt, så de kan nå at komme i skole. Del eleverne i hold på 6-7 elever. Et hold leger ad gangen. Der tages tid, og hurtigste hold med alle "i skole" vinder.

I en sal/på et udeområde fordeles en masse bolde (fx badmintonbolde), veste og ærteposer. I den ene ende af legeområdet placeres det første hold. De skal på tid starte med at løbe ud "i marken" og høste alle bolde, veste og ærteposer. De skal bringes hjem til landsbyen (startstedet). Når det er sket, må den første elev løbe i skole i modsat ende af legeområdet. Første elev i skole løber dog tilbage og tager elev to med i skole. De to løber tilbage og henter nummer tre osv. Når de løber, skal de holde hinanden i hånden. Når alle er "i skole", stoppes tiden. De øvrige hold forsøger at slå tiden.

LINKS OG ØVRIGE KILDER

Inspirationen til dette læringsforløb er hentet hos www.heleverdeniskole.dk udviklet af Oxfam Ibis og Red Barnet

Inspiration til legen "Så og høste" er hentet hos DGI