



Type Bevægelsesaktivitet, refleksion og rollespil

Varighed 2 lektioner

Trin 7.-9. klasse

Fag Dansk, samfundsfag, geografi, idræt

Verdensmål 1: Afskaf fattigdom

The Basketball Slum Challenge

Formål

I dette læringsmodul skal eleverne arbejde med begrebet fattigdom. Det er verdensmål nummer 1, Afskaf fattigdom, der er i fokus.

Eleverne skal helt tæt på livet af unge i Filippinernes største slumområde. Gennem det interaktive rollespil "The Slum Challenge" skal eleverne løse opgaver og forsøge at klare sig i slummen. De skal tage stilling til en række dilemmaer og får på deres vej en masse information om livet som fattig i Filippinerne.

Formålet med læringsmodulet er, at eleverne opnår en forståelse af, hvordan andre børn lever i verden, og at unges livsvilkår er meget forskellige. Det er også afgørende, at eleverne får en forståelse for, hvordan de kan være med til at gøre en forskel. Eleverne møder i rollespillet unge filippinere, der spiller basketball og går meget op i sporten. Basketball bliver i denne sammenhæng brugt som ramme for læring om verdensmål 1.

Forberedelse

Læringsmodulet består af to dele. Disse forberedelser skal underviseren gøre sig for at være klar:

Første del foregår i et klasselokale. Underviseren skal introducere verdensmålene og specifikt mål nummer 1, Afskaf fattigdom. Derefter skal underviseren introducere eleverne til The Slum Challenge (www.slumchallenge.dk). Lad eleverne starte med at læse og kigge nærmere på informationerne i menubjælken. Derefter skal de kaste sig over selve rollespillet.

Anden del af modulet foregår efter at eleverne har forsøgt sig med rollespillet og er blevet en del klogere på livet som fattigt ungt menneske i Filippinernes slum. I rollespillet støder eleverne flere steder på unge, der spiller basketball. Basketball er stort i Filippinerne, også i slummen. I denne del af læringsaktiviteten bruges basketball som ramme for en refleksionsøvelse. I grupper skal eleverne derfor have mulighed for at spille basketball. Ellers kræver det, at eleverne læser Arbejdsark 1 og følger instruktionerne fra dette.

Materialer og faciliteter

Til 1. del: Hver elev skal have en pc/tablet, så de kan sætte sig ind i og spille The Slum Challenge.

Til 2. del kræves en hal/sal eller et udeområde, hvor der kan spilles basketball i grupper. Hver gruppe (på ca. 6 elever) skal have en bold og en basketballkurv at spille på. Grupperne skal desuden have en kopi af Arbejdsark 1 og 2, en saks samt noget at skrive med til hver elev.





Beskrivelse

1. DEL

Eleverne introduceres for The Slum Challenge (www.slumchallenge.dk). Inden eleverne går i gang med rollespillet, kan det være en god idé, at de læser og kigger nærmere på baggrundsinformationerne, de kan finde i menubjælken.

Når de har læst op på baggrunden for livet i Filippinernes slum, skal eleverne kaste sig over udfordringen og forsøge at klare sig en dag i slummen.

Undervejs i rollespillet møder de flere gange unge, der spiller basketball, og der er baggrundsinfo om basketballkulturen i Filippinerne. Eleverne må gerne på forhånd vide, at de skal have ekstra meget opmærksomhed på sekvenserne og informationerne om basketball.

2. DEL

Eleverne inddeles i grupper på 6.

Hver gruppe arbejder med opgaverne på Arbejdsark 1.

LINKS OG ØVRIGE KILDER

Denne læringsaktivitet er udviklet med inspiration fra "The Slum Challenge" www.theslumchallenge.dk

THE BASKETBALL SLUM CHALLENGE

ARBEJDSARK 1

Elevark



I skal i jeres gruppe løse følgende opgaver:

1. Lav to lige store hold i jeres gruppe. Hvert hold finder på et navn.
 2. I skal spille streetbasketball mod hinanden. En kamp på en kurv. Aftal reglerne, inden I går i gang.
 3. Inden I spiller kamp, skal I alle sammen udfylde 2 refleksionsspørgsmål.
Klip Arbejdsark 2 i stykker, så alle har to stykker papir at skrive på.
 4. På jeres papirstrimler skal I nu hver skrive to spørgsmål, der tager udgangspunkt i et eller andet, I spekulerede på eller undrede jer over gennem jeres rollespil i slummen. I lægger alle jeres spørgsmål med bagsiden op i en bunke. De to spørgsmål, der allerede står på Arbejdsark 2, skal også klippes ud og indgå i bunken.
 5. Spil kamp mod hinanden. Hver gang et hold scorer, samles begge hold under kurven, og der trækkes et spørgsmål. Den, der har scoret, starter med at svare. Derefter kort runde, hvor alle byder ind.
- Når snakken er færdig, fortsætter kampen, og I bliver ved, til alle spørgsmål er besvaret.

THE BASKETBALL SLUM CHALLENGE

ARBEJDSARK 2

Elevark



Spørgsmål

Hvorfor tror I, at basketball er en stor ting i slummen?



Spørgsmål

Hvordan kan unge komme ud af slummen og skabe sig et andet liv?



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål



Spørgsmål