

Idræt, 1.-2. og 3.-5. klasse
Omfang: 1-2 lektioner

Lege fra Indonesien

I dette opgaveark får du inspiration til sjove aktiviteter, hvor eleverne skal ud at bevæge sig. Legene bruges på skolerne på Indonesiens nationaldag eller på den sidste dag før ferien, som indleder ramadanen.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne kan i grupper samarbejde om en leg eller et spil. De kan overholde regler i en leg eller et spil.
- Eleverne ved, at Børnekonventionen anerkender børns ret til hvile og fritid, til at lege og dyrke fritidsinteresser

Inspiration til tegn på læring

- Eleven samarbejder om at lege og overholder reglerne.
- Eleverne kan med egne ord beskrive indholdet af FN's Børnekonvention artikel 31.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Idræt efter 2. klasse		
Idrætskultur og relationer	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		
Idrætskultur og relationer	Eleven kan deltage aktivt i idrættens kultur og fællesskab	Samarbejde og ansvar 2: Eleven kan udvise ansvar i idrætsaktiviteter / Eleven har viden om roller i idrætsaktiviteter

Introduktion

Aktiviteterne sætter fokus på det vigtige ved at lege.

Tal med eleverne om:

- Hvorfor er det godt at lege? Fx fordi det er sjovt, man lærer at samarbejde med andre og at udfordre sig selv, man får motion og bliver god til at bruge kroppen, man udvikler kreativitet og fantasi, man lærer at fordybe sig, og man øver sig i at løse konflikter.
- Hvorfor er det en god idé at have en legeplads? Hvordan kan man bruge den?

- Leger børn i Indonesien mon lige så meget som danske børn? Leger de mon de samme lege? Hvorfor/hvorfor ikke?

FN's børnekonvention om at lege

Tal om, at der i FNs Børnekonvention (artikel 31) er beskrevet, at børn har ret til at lege og dyrke fritidsinteresser. FN's Børnekonvention, artikel 31 siger: "Deltagerstaterne anerkender barnets ret til hvile og fritid, til at lege og dyrke fritidsinteresser, som er passende for barnets alder, og til frit at deltage i det kulturelle og kunstneriske liv. Det betyder, at børn skal have fritid og tid til at lege samt lov til at deltage i forskellige aktiviteter."

Lidt om aktiviteterne i denne opgave

Landsbyen Ciwaluh ligger på Java i et frodigt område i bjergene syd for hovedstaden Jakarta. Den ligger for foden af den sovende vulkan Mount Pangrango. Folk ernærer sig som risbønder, og der dyrkes kaffe og kardemomme. Skolen ligger midt i byen, og der hører også en lille sportsplads til skolen.

Indonesiens nationaldag er den 17. august og er en mindedag for landets uafhængighed fra Holland i 1945. Dagen markeres med flaghejsning og andre festligheder. Mange skoler arrangerer nogle timer, hvor eleverne leger og konkurrerer.

Lærere og elever på skolen i Ciwaluh viste Børnenes U-landskalender, hvad det er for nogle lege, de leger.

Tip:

Se den lille film *Børnene i Ciwaluh*. Den ligger på hjemmesiden i både filmbanken og på Opdag Indonesien. Her kan I se et par af aktiviteterne.

Aktivitet 1:

Bakiak

I denne sjove aktivitet skal eleverne samarbejde i grupper af tre om at bevæge sig hurtigst muligt fremad på et sæt "ski", der består af to lange træplanker, der hver har tre fodremme. Aktiviteten hedder bakiak på indonesisk. Det betyder træsko.

Opgaven udfordrer elevernes evne til at koordinere bevægelser, kommunikere og arbejde sammen som et hold. For at lykkes skal alle tre elever løfte og sætte fødderne ned i takt, så de kan bevæge sig fremad uden at miste balancen – men det er ikke helt så nemt, som det lyder!



Det skal I bruge

- Planker, ca. 1,5 meter lange, så der er plads til tre elever
- Læder- eller gummiremme (eller andet solidt materiale)
- Skruer



Sådan laver I skiene:

1. Mål og markér placeringerne for fødderne:
 - Læg begge planker parallelt på jorden.
 - Markér tre positioner på hver planke, hvor elevernes fødder skal placeres.
2. Monter stropper/remme:
 - Ved hver markering på begge planker monteres med skruer en strop/rem, som kan holde foden fast.
 - Stroppen skal være stor nok til, at en barnesko kan gå ind under den, men stram nok til at give støtte.

Tips:

- Brug glatte og solide planker uden splinter.
- Sørg for, at stropperne sidder godt fast, så de ikke løsner sig under legen.
- For ekstra komfort kan der lægges et stykke skridsikkert materiale under fødderne.

Aktivitet 2:

Lomba makan kerupuk

På Indonesisk betyder "lomba" konkurrence. Makan er at spise. Og kerupuk betyder kiks eller sprød snack. På dansk kender vi legen som "Bide til bolle". Det er en meget populær leg i Indonesien, især i forbindelse med nationale festdage og skolearrangementer. De bruger ofte en kiks, der hedder: kerupuk putih (hvid kiks).



Det skal I bruge:

- En tørresnor.
- Uldsnor til at binde frugt eller kager fast med.
- Riskiks eller små stykker frugt, kager, boller, vaniljekranse eller andet spiseligt.

Sådan gør I:

1. Hæng en snor op ca. 1/2 meter over eleverne eller lad to voksne holde snoren i hver ende, så I kan justere højden.
2. Hæng vaniljekranse, eller hvad I vælger at bruge, i korte uldsnore i hoppehøjde.
3. Bind tørklæder løst om håndleddene på ryggen på de elever, der skal være med i legen.
4. Nu handler det om at hoppe op og fange frugt eller kagen med munden.
5. Den, der først fanger et frugtstykke e.l. og spiser det op, vinder runden.

Aktivitet 3:

Paku dalam botol

“Paku dalam botol” betyder direkte oversat: “sømmet i flasken”.

Det kræver både koncentration, balance og præcision at styre sømmet i flasken kun ved at bevæge kroppen.



Det skal I bruge

- En snor til hver deltager (ca. 1 meter lang).
- Et søm eller en lille pind til hver deltager.
- En tom plastikflaske til hver deltager.

Sådan gør I

1. Bind snoren om livet på hver deltager, så den hænger ned bag på ryggen.
2. Fastgør sømmet i enden af snoren, så det hænger frit ned bag deltageren – lidt under numsen.
3. Placer en tom plastikflaske oprejst på jorden bag hver deltager.
4. På signal løber deltagerne en kort distance (f.eks. to baner frem og tilbage).
5. Når de kommer tilbage til deres flaske, skal de – uden at bruge hænderne – forsøge at styre sømmet ned i flaskens åbning ved at bevæge kroppen.
6. Den deltager, der først får sømmet ned i flasken, har vundet.