

Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 1 lektion

Sjove lege fra Kenya

Her får I instruktion til en stribe sjove lege, som er populære blandt børn i Turkana og i resten af Kenya. I flere af dem skal eleverne bruge kroppen – udendørs eller indendørs!

Inspiration til læringsmål:

- Eleverne kan i grupper samarbejde om en leg/spil. De kan overholde regler i en leg eller et spil.

Inspiration til tegn på læring:

- Eleven samarbejder om at lege og overholder reglerne.

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
Alsidedig idræt-sudøvelse	Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidede bevægelser i leg	Dans og udtryk 1: Eleven kan bevæge sig rytmisk til en variation af musikformer / Eleven har viden om kroppens grundlæggende bevægelsesmuligheder
Idræt efter 5. klasse		
Alsidedig idræt-sudøvelse	Eleven kan anvende grundlæggende, sammensatte bevægelser i idrætspraksis	Dans og udtryk 3: Eleven kan skabe forskelligartede kropslige udtryk med bevægelse / Eleven har viden om brug af rum, relation og bevægelsernes dynamik
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

Opgaven

Nyama-Nyama-Nyama !

Legen er nærmest en blanding af stopdans og bum-leg – men her handler det om kød!

'Nyama' betyder kød på swahili. Legen er populær i Turkana og handler i sin originale version om at lære, hvilke slags kød man kan spise i Turkana og hvilke slags, man skal holde sig fra: Når legenes leder f.eks. råber 'Samaki' (fisk) eller 'Nguruwe' (gris), skal deltagerne straks svare ved at råbe 'Nyama!' – men når lederen råber 'Mbiva' (hund) eller 'Pundamilia' (zebra), skulle de være stille.

Vi har lavet en version af legen uden de turkanske kødretter!

Forberedelse:

1. Lav en liste over de ord, eleverne skal skelne mellem. Vi har lavet et eksempel bagerst i dette opgaveark, der er klart til at printe ud.
2. I de mindste klasser kan du evt. udvælge den/de elever, der skal være ledere, og lade dem øve alene på at læse ordene højt, inden I starter. Men resten af klassen må ikke se listen.
3. I kan også lege legen uden lister, hvis du er lederen og finder på ord undervejs.

Sådan gør I:

Her lader vi legen handle om at skelne mellem kød og andre madvarer. Du kan også nemt versionere den til at handle om at skelne mellem andre ting – f.eks. frugt og grøntsager eller noget, der slet ikke har med mad at gøre – svarende til elevernes alder og hvad de kender til.

1. Legen skal helst leges af mindst fem børn – og det sjovere, når der er flere. Hele klassen kan sagtens være med.
2. Eleverne stiller sig op i en stor cirkel.
3. En elev vælges som leder.
4. Lederen starter legen ved at råbe 'Nyama-Nyama-Nyama' – og alle de andre børn hopper og råber 'Nyama'.
5. Nu begynder lederen at nævne navnene på listen i en tilfældig blanding.
6. Når lederen nævner noget, der er kød, skal alle børnene straks hoppe og sige 'Nyama'.
7. Når lederen nævner noget, der ikke er kød, skal alle børnene stå stille og ikke sige noget. På vores liste er der bl.a. den lille fælde, at vi nævner nogle fisk – men skal de mon tælle som kød?
8. Når en elev alligevel kommer til at hoppe og sige 'Nyama', når det ikke er kød, går han/hun ud og stiller sig uden for rundkredsen.
9. Den sidste elev, der stadig er med, er vinderen. Evt. kan lederen læse listen op igen forfra, indtil vinderen er fundet.

Matematik-version:

Du kan også versionere legen, så den fungerer lige som bum-leg: Lederen vælger en tabel (f.eks. 3-tabellen) og tæller så højt fra 1 og opefter, f.eks. op til 100. Og så svarer klassen med 'Nyama' og hopper, når et tal går op i 3 – ellers skal de være stille.

'I have lost my cloth'

Legen minder den danske leg 'banke-banke-bøf'. Alle kan være med, men der skal helst være otte deltagere. Jo flere, der er med, jo længere skal man løbe, men jo sjældnere bliver man også valgt.

Se video af legen

Legen er populær i flere afrikanske lande, også i Burkina Faso, hvor U-landskalenderen var i 2017. Der kalder de den 'Passe-passe', og dengang lavede Oxfam Ibis en lille film, hvor I kan se, hvordan den leges. Filmen ligger klar til jer også i dette års Filmbank: **'Fadila leger Passe-passe'**.

I skal bruge:

- Et viskestykke, en blød bold, en ærtepose eller en anden blød ting.
- Et gulv eller stykke skolegård med plads til en cirkel af alle deltagerne – og plads til at løbe rundt om den.

Sådan gør I:

1. Se sammen filmen af samme leg fra Burkina Faso, 'Fadila leger Passe-passe'. Den ligger i Filmbanken i lærer-universet på hjemmesiden.
2. Sæt jer i en cirkel på gulvet/jorden.
3. En elev starter med at være Løber og have tøjstykket/bolden i hånden.
4. Løberen begynder nu at gå rundt på ydersiden af cirklen med tøjstykket/bolden i hånden.
5. Løberen lægger pludselig tøjstykket/bolden bag ryggen på én elev i cirklen.
6. Nu gælder det om, at Løberen skal løbe hele vejen rundt om cirklen og hen til den tomme plads og sætte sig ned – mens den elev, der fik tøjstykket/bolden, skal springe op, tage viskestykket i hånden og jage Løberen. Det er hendes plads, der bliver tom, og som Løberen skal nå frem til.
7. Hvis Løberen når hele vejen tilbage til den tomme plads og når at sætte sig ned uden at blive fanget, overtager den nye elev med tøjstykket/bolden rollen som ny Løber. Nu skal hun gå rundt om cirklen og udvælge en ny elev at lægge tøjstykket/bolden bagved – og så videre.
8. Fanger eleven med tøjstykket/bolden derimod Løberen, skal han være Løber en gang til og gå en ny rundtur med tøjstykket/bolden.

Variation 1:

Man kan variere legen ved, at den jagende elev med tøjstykket/bolden skal berøre Løberen med viskestykket for at 'fange' ham. Men den jagende elev må også kaste tøjstykket/bolden – og rammer hun Løberen, er han også 'fandet'.

Variation 2:

Både i Kenya og i Burkina Faso råber eller synger børnene en remse, mens Løberen går rundt om cirklen. Det foregår således: Løberen siger remsen først – alle i cirklen gentager den – alle i cirklen klapper i takt hele tiden.

På dansk kan I f.eks. prøve med denne remse:

- Rundt om cirklen – pas pas (Alle gentager: Rundt om cirklen – pas pas).
- Bolden lægges – løb løb (Alle gentager: Bolden lægges – løb løb)

- Ikke vælge – mig mig (Alle gentager: Ikke vælge – mig mig)
- Disse tre remser gentages, så længe løberen går rundt.
- Jo, jeg vælger – dig dig! (Gentages ikke – viskestykket/bolden lægges, og der løbes...)

Find evt. selv på flere remser, der passer til legen.

Dæk-ræs

Denne enkle leg leges i mange afrikanske lande – og den kan varieres på mange måder. Man kan lege den alene eller flere sammen.

I skal bruge:

- Et dæk til hver deltager eller hold. Helst et bredt cykeldæk eller et knallertdæk. Få evt. gamle dæk hos en cykelhandler.
- En pind til hver deltager eller hold – evt. runde boldtræer til rundbold.

Sådan gør I:

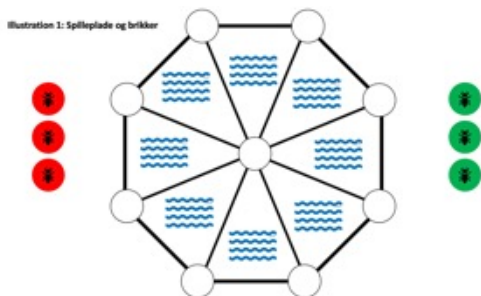
1. Det gælder helt enkelt om at holde dækket oppe på højkant og drive det fremad ved at skubbe og slå med pinden. Det er nemmest med et knallertdæk.
2. Ræset kan handle om at nå fra en startstreg til en målstreg – eller et slalom, hvis eleverne er skrappe.
3. Man kan lege det alene eller to mod hinanden – eller en hel klasse. I kan også lave det som en stafet, så klassen er delt op i grupper – så behøver I kun få dæk.



Shisima - vandlopper på søen

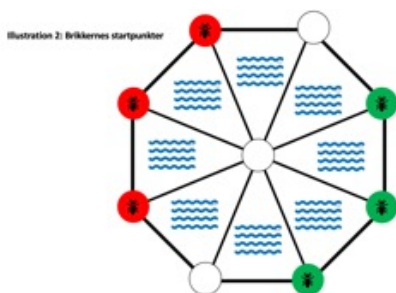
- et enkelt brætspil

Vandlopper på søen er et tre-på-stribe-spil, som spilles af børn i Kenya, hvor det går under navnet Shisima. Spillebrættet er en "sø" og spillebrikkerne er vandlopper. Søen/brættet består af en ottekant og fire linjer, der forbinder hvert hjørne af ottekanten med det modsatte hjørne. Her i opgavearket finder du en skabelon med spil og brikker til udprint. I kan også lave jeres egne opfindsomme spilleplader og brikker.



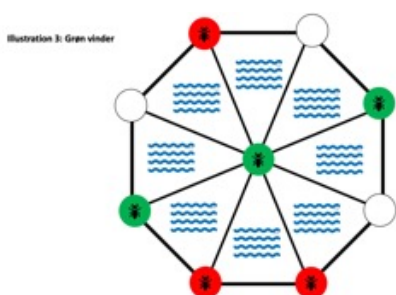
Start

- To deltagere spiller mod hinanden.
- Hver spiller har tre brikker.
- Brikkerne placeres over for hinanden på brættet. Det efterlader to tomme felter i omkredsen og feltet i midten.
- Find ud af hvem, der skal starte. Brug en terning eller leg sten-saks-papir.



Regler

- Spillerne skiftes til at rykke én brik til et tomt felt langs en linje. Feltet i midten kan også bruges. Der vil altså hele tiden være tre tomme felter på brættet.
- En brik kan ikke "hoppe over" en anden brik.
- Hvis spillet er fastlåst ender det uafgjort.
- Vinderen er den spiller, der kan få tre brikker på striben, hvor én af brikkerne står på feltet i midten.



Brikicho – krukkeskjul

Legen ligner dåseskjul – men det er sjovt at prøve udråbene på swahili. Og Brikicho er også meget populær blandt børn i Kenya!

I skal bruge:

- En dåse – eller en anden mindre ting.
- En skolegård, aula eller gymnastiksal med ting at gemme sig bag.

Sådan gør I:

1. En elev vælges til Søger.
2. Søgeren stiller sig ved dåsen, holder sig for øjnene og råber **'Brikicho!'**.
3. Søgeren tæller højt til f.eks. 50, så alle kan høre det – og råber så **'Brikicho!'** igen.
4. Imens Søgeren tæller, leder alle andre efter et godt gemmested. Hver elev råber **'Banture!'**, når de har gemt sig.
5. Nu går Søgeren rundt og leder efter de andre. Hver gang hun finder en, skal hun løbe tilbage til dåsen og ramme den først og råbe navnet på den fundne.
6. Hvis den fundne kammerat kommer først til dåsen, bliver han fritaget for at blive den næste Søger.
7. Søgeren fortsætter, indtil alle er fundet.
8. Den først fundne, som ikke nåede dåsen før Søgeren, bliver Søger i næste omgang.
9. Hvis alle andre når dåsen før Søgeren, må Søgeren være Søger en omgang til.
10. Hvis Søgeren kommer til at råbe et forkert navn op, springer alle deltagerne frem fra skjulestederne og råber **'Umevunja nyungu!'** ('du har smadret krukken'). Så skal Søgeren også tage en omgang mere. Derfor prøver børnene i Kenya at bytte tøj eller smykker for at narre Søgeren.

Hvad betyder udråbene?

De to udråb i brikicho (udtales 'brikitjo') er bare blevet de lyde, som alle forbinder med legen. De stammer fra den engelske kolonitid i Kenya.

Brikicho skulle oprindeligt betyde 'britisk krig!' og Banture 'krigen er slut!'.

Ordliste til 'Nyama-Nyama-Nyama!'

Reglerne:

Alt, der er **kød**: Klassen skal hoppe og råbe 'Nyama'.

Alt, der ikke er **kød**: Klassen skal stå stille og ikke sige noget.

- | | |
|---------------|------------------|
| • Okse | • Bolle |
| • Banan | • Chips |
| • Smør | • Flæskesvær |
| • Spagetti | • Flæsketeg |
| • Hakkebøf | • Lamme-kølle |
| • Kotelet | • Torsk |
| • Salat | • Pølse-tang |
| • Laks | • Bacon-skive |
| • Svin | • Burger-bolle |
| • Gris | • Bacon |
| • Pita | • Bøf |
| • Makrelsalat | • Bønne |
| • Lammesteg | • Kebab |
| • Pølsevogn | • Shawarma |
| • Agurk | • Cykel |
| • Fiskefilet | • Falafel |
| • Torskerogn | • Skinke |
| • Spegepølse | • Kødbolle |
| • Kylling | • Sushi |
| • Nuggets | • Syltetøj |
| • Pomfritter | • Sylte |
| • Kagemand | • Reje |
| • Havregryn | • Flødekartoffel |
| • Hundelort | • Tomatsalat |

Spilleplade og brikker til Shisima - vandlopper på søen

