

Afríkan okkar



Kennsluhugmyndir með samnefndri mynd

Hugmyndir að spurningum fyrir einn og einn nemanda eða smærri hópa

- Hvað vissir þú um Sambíu áður en þú horfðir á myndina?
- Hvað lærðir þú um Sambíu af því að horfa á myndina?
- Hvað myndir þú vilja vita meira?
- Hvað er líkt með lífi krakkanna í Sambíu og á Íslandi?
- Hvað er ólíkt?
- Hvað fannst þér áhugaverðast af því sem fram kom í myndinni?
- Hvað kom þér á óvart?
- Ef þú ættir þess kost að fara til Sambíu, eins og Erna og Auður, hvað myndir þú vilja gera?
- Hvernig heldur þú að Ernu og Auði hafi liðið á leiðinni til Sambíu?

Einnig mætti hugsa sér að nemendur svöruðu spurningunni: Hvað vitið þið um Sambíu? áður en þeir horfa á myndina og leggja síðan fyrir þá hinar spurningarnar sem á eftir koma.

Verkefni fyrir litla hópa

Hafið landakort af Afríku við höndina.

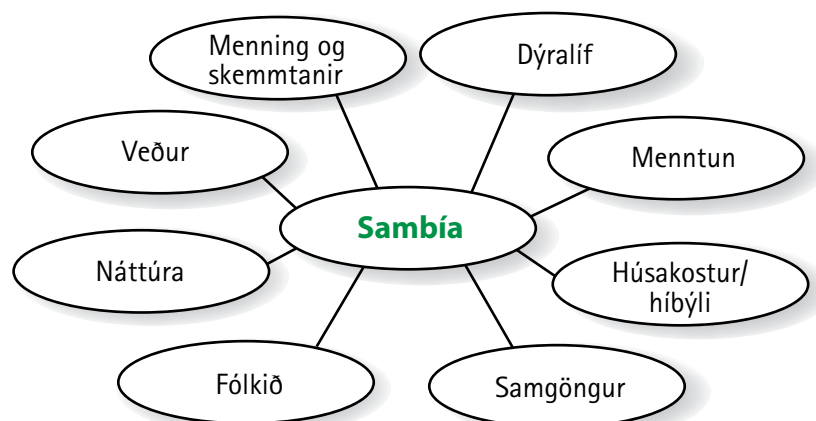
- Finnið Sambíu og þá staði sem Erna og Auður fóru til.
- Hvar í Afríku er Sambía?
- Finnið hvaða lönd liggja að Sambíu.
- Hvað heitir höfuðborgin í Sambíu?
- Hvaða höf liggja að Afríku?

Bekkjarverkefni

Hægt er að varpa meðfylgjandi korti af Sambíu á stórt blað eða maskínupappír og láta síðan nemendur teikna, lita og klippa út ýmislegt tengt Afríku, s.s. dýr, fólk, föt, hús, farartæki, gróður o.fl. og líma inn á kortið sem þeir lita að sjálfsögðu líka.

Hópverkefni

Tveir eða þrír eru saman í hóp og taka einn hluta af hugarkortinu hér á eftir. Þeir safna upplýsingum um þennan þátt úr myndinni, af Netinu eða úr bókum og kynna fyrir hinum í hópnum með þeirri aðferð sem þeir kjósa; skrifa, teikna, leika, dansa, syngja, búa til glærusýningu o.s.frv.



Banyoka–Leikur frá Sambíu

Uppruna leiksins má rekja til Bemba ættbálksins sem bjó þar sem nú er Sambía og suðurhluti Saíre. Banyoka þýðir „snákurinn“ og hefur leikurinn sennilega orðið til við að horfa á þessi dýr í náttúrunni.

Hvernig á að leika?

1. Veljið leiksvæði sem býður upp á hindrunarbrautir, t.d. stóra steina, snjóskafli eða annað ef verið er utan dyra og veður leyfir. Einnig má búa til hindrunarbrautir innan dyra með kössum, stólum, púðum, dýnum eða öðru.
2. Bekknum er skipt í hópa. Í hverjum hópi verða að vera a.m.k. sex leikmenn.
3. Hver hópur myndar „snák“ með því að leikmenn setjast hver fyrir aftan annan með fætur sundur og hendur á herðum þess sem er fyrir framan eða þá að haldið er utan um mittið.
4. Hver snákur hreyfir sig úr stað og leikmenn mjaka sér áfram með því að halla sér fram og aftur eða til hliðanna. Snákurinn má syngja.
5. Markmið hvers snáks er að komast fyrst í mark. En mesta fjörið í leiknum er að komast yfir hindranirnar sem verða á veginum – að mjaka sér yfir þær eða fram hjá þeim án þess að snákurinn liðist í sundur.
6. Einnig má fara í leikinn bara með einn snák og þá hverfur keppnisþátturinn. Í staðinn snýst leikurinn um að fylgja þeim sem er fremstur eða leiðtoganum. Hann eða hún er höfuð snáksins og ákveður för, hvaða hindranir á að fara yfir og þess háttar. Ef hópurinn er stór getur snákurinn orðið býsna langur og þá er gaman fyrir leikmenn að glíma við nýja hindrun eða breytta stefnu á meðan leikmenn aftar í röðinni eru enn að glíma við fyrri hindranir.

Heimild

Hopson, D.P., Hopson, D.S., and Clavin, T. (1996). Juba This and Juba That. Simmon and Schuster, bls. 20.

Benda má á annað efni Námsgagnastofnunar sem tengist myndinni.

Er til lím í Afríku? Fallega myndskreytt nemendabók. Kennsluleiðbeiningar á vef fylgja. Bókin er gerð af sænsku Þróunarsamvinnustofnuninni. Dagmar Vala Hjörleifsdóttir þýddi.

Komdu og hlustaðu á framandi tónlist eftir Soffíu Vagnsdóttur. Um er að ræða nemendahefti ásamt kennsluleiðbeiningum og geisladiski.

Lönd heimsins. Vefur með upplýsingum um flest lönd heimsins. Höfundur er Árni Daníel Júlíusson. Sóðin er <http://www1.nams.is/loend/index.php>