



Arktisk Sport – ren overlevelse



Inuit games eller arctic sport har altid været en vigtig del af inuiternes liv. I skrifter fra gamle dage kan man læse beskrivelser af de traditionelle lege, lege, der stadig leges præcis på samme måde i dag som for mange hundrede år siden.

De blev leget af de oprindelige folk i det arktiske område lige fra befolkningerne i de arktiske kystområder i Sibirien til her i Grønland og i de arktiske områder i Nordamerika, - fra øst til vest et område, der strækker sig næsten 5.000 km. rundt om Nordpolen.

På tværs hen over dette store område boede der mange forskellige grupper af inuit og nomadefolk.

De talte ikke helt samme sprog, men så alligevel forskellige dialekter af det samme sprog. Nogle dialekter var lidt svære at forstå, så ikke alle kunne tale sammen. Men en ting, som de alle havde tilfælles, var den måde man levede af landet og vandet på, skaffede sig føde, og en anden ting, nemlig at de skulle overleve under meget svære betingelser i de arktiske områder.

Selvom man ikke mødtes med de andre befolkningsgrupper, så udviklede man alligevel lignende måder at organisere livet på med hensyn til hverdag og fangst. Og legene var en stor del af dette.

Hensigten med legene var ikke kun at have det sjovt. Når man mødtes til forskellige samlinger rundt omkring i landet, dystede man måske nok for sjov, men legene havde en livsvigtig uddannelsesmæssig funktion. Legene afspejlede livets alvorlige side og skulle forberede børn og unge til at vokse op og blive dygtige fangere senere i livet, dygtige nok til at de kunne skaffe mad til deres familie. Mange af legene testede deltagernes styrke, smidighed, udholdenhed og evne til at kunne modstå smerte af forskellige slags. Evner som var nødvendige, hvis man skulle overleve i Arktis.

Hvis man skulle overleve i Arktis, krævede det et godt helbred.

Hvis man skulle fange rensdyr, ulve, isbjørne eller hvad man nu var på jagt efter, skulle man kunne bevæge sig rundt i et meget varieret og måske hårdt eller farligt terræn. Nogle gange kunne jagten tage flere dage. Det krævede, at man var smidig og havde en rigtig god kondition.

Hvis man skulle jage sæler, hvalrosser eller endda hvaler, så krævede det meget stor styrke og udholdenhed. Man skulle kunne fastholde disse stærke dyr måske fra en iskant et sted ved en flod eller ved havet længe nok til at de blev trætte.



Til jagten brugte man sin harpun, et våben som det kan være rigtig svært at holde en genstridig hvalros fast med.

Når man havde fanget sit bytte, skulle man bagefter kunne bære det tunge dyr, måske mange kilometer tilbage til sin lejr og familie.

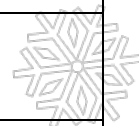
I gamle dage skabtes legene for at forberede inuit til overlevelse i den barske arktiske natur. I dag er mange af de gamle fangstredskaber erstattet af moderne våben. Kajakken og hundeslæden er erstattet af snescooteren og højteknologiske fiskekuttere. Ved Arctic Winter Games fastholdes de gamle traditioner, - man mødes og dyster i bedste sportsmandsånd og hvem ved, måske er man heldig at vinde en medalje med hjem, nu hvor det ikke er føde og overlevelse det gælder om mere.



Inuit Games kaldes også Arctic Sport.

Man kan deltage i disse i forskellige aldersklasser og kønsopdelte klasser. Der er også discipliner, hvor drenge og piger kæmper mod hinanden.

Disciplin	Hvem deltager:	Hvem deltager:	Hvem deltager:
One-Foot High Kick	Alle deltagerne dyster		
Two-Foot High Kick	Alle deltagerne dyster		
Alaskan High Kick	Alle deltagerne dyster		
Kneel Jump	Alle deltagerne dyster		
Sledge Jump	Alle deltagerne dyster		
Triple Jump	Alle deltagerne dyster		
Arm Pull		Junior mænd og kvinder	
Airplane			Mænd
One Hand Reach			Mænd
Head Pull			Mænd



Knuckle Hop			Mænd
-------------	--	--	------

Der er i alt 11 forskellige konkurrencer i kategorien Arctic Sport eller Inuit Games, og der kæmpes om i alt 35 guld uluer.

One-Foot High Kick:

Denne disciplin tilhører gruppen af indendørslege, som man traditionelt legede i de mørke og korte dage i vintermånederne, specielt når flere grupper mødtes. For at udføre legen, skal du have en god portion (eksplosiv) styrke og kunne kontrollere din krop og dertil have en vis portion balanceevne. Og så gælder det ellers om at kunne ramme en sælskindsbold med din ene fod. Bolden er ophængt i en snor i en vis højde, og du har tre minutter til at løbe mod bolden, tage afsæt, hoppe op og ramme bolden med din ene fod. Du skal lande på den samme fod som du sparker med.

<https://www.youtube.com/watch?v=BVu3loLIAZ8>

One-Foot-High-Kick anses for at være den sværeste og mest spændende af de traditionsrige Inuit Games (lege).

Two-Foot High Kick

Man mener, at denne disciplin oprindeligt kommer fra folket i Alaska. Den anses af atleterne for at være den mest krævende Arctic sport, da man skal sørge for at have en korrekt balance, medens man er i luften, hvilket er særdeles svært. Ligesom med One-Foot-High-Kick, skal man i Two-Foot-High-Kick lave et opløb mod det ophængte mål, fx en sælskindsbold, og så hoppe op i luften og nu ramme med begge fødder på samme tid. Atleten skal så lande på begge fødder og samtidigt forsøge at holde balancen. Denne disciplin kræver fænomenal timing og hurtige reflekser i sparkeøjeblikket.

Alaskan High Kick

The Alaskan high kick stammer oprindeligt fra folket i Alaska, som derefter spredte legen rundt til resten af det arktiske område. Da man ikke skal bruge ret meget plads til at udføre øvelsen, var den super som indendørsaktivitet.

Atleten sidder på hug med en fod og en hånd på jorden. Den anden hånd bruges til at holde den anden fod. Med foden og hånden fra jorden sættes af, og det gælder nu om at kunne ramme en sælskindsbold, der er hængt op, med den fod der sættes af med. Den hånd der holder fast i den anden fod, må ikke slippes før øvelsen er færdig, ellers diskvalificeres man. Her gælder det om at have en god balance og kropskontrol for at udføre øvelsen.

Kneel Jump

Denne øvelse er endnu en øvelse, der viser, hvordan Inuit trænede deres kroppe til det hårde fangst- og jagtliv. Denne øvelse skulle forberede jægere på de forhold, der kunne opstå i forbindelse med for eksempel tilfrosne søer. Øvelsen skulle træne jægeren til at bevæge sig hurtigt, når isen pludselig begyndte at sprække. Fra en knælende position ville jægeren være nødt til at bevæge sig hurtigt og hoppe over en våge eller hul i isen for at komme i sikkerhed. Den atlet, der hopper længst og er bedst i balance, vinder kampen.



Sledge Jump

Ti slæder eller bukke er placeret på en række med 50 cm's mellemrum og dækket af rensdyrskind eller tæppe. Atleten skal så hoppe over hver slæde på begge fødder. Efter sidste slædehop skal atleten i et to-fods hop vende 180 grader og indenfor 5 sekunder påbegynde hop tilbage over alle 10 slæder. Atleten fortsætter med at hoppe rundt, indtil træthed, fald eller skub af en slæde tvinger ham til at stoppe. Det gælder om at hoppe over så mange slæder som muligt.

Triple Jump



Denne øvelse kommer traditionelt fra befolkningsgruppen i den russiske region Magadan og tester atleternes eksplosive styrke, kraft og balanceevne. Atleten skal tage tilløb, og fra en startlinje hoppe med begge fødder samlet så langt som muligt. Den atlet, der hopper længst, vinder.

Arm Pull

Arm Pull er en traditionel "Tug-O-War" leg for eksempel lige som tovtrækkeri. To atleter sidder overfor hinanden, og så gælder det om at trække modstanderen over en linje mod sig selv. I denne øvelse sker det med albuerne viklet omkring sin modstander og en hånd på modstanderens ankel. Kampen vindes af den atlet, der først får trukket modstanderen over eller modstanderens hånd til sit bryst. Det gælder om at være max stærk her.



Airplane

Oprindeligt var denne leg kendt som "Ørnen". Det er en øvelse, der kræver styrke og udholdenhed og en evne til at holde sig i luften med begge arme strakt ud til siden og benene lige og bagud. I denne stilling løftes man af tre bærere - een ved hver arm, og een der holder atletens fødder. Bærere skal så løfte atleten over en vis distance. Øvelsen slutter, når atletens bryst falder ned og rammer jorden.

One Hand Reach

Her skal atleten strække sin krop og række så langt op som muligt mod det ophængte mål fx sælskindsbolden og ramme den.

Øvelse kræver stor forberedelse i form af intens koncentration og fokus fra atletens side samt fysisk styrke, udholdenhed og balance. Den mindste forstyrrelse kan få atleten ud af balance og dermed tabe kampen.



Head Pull

De fleste af de traditionelle inuit lege kræver meget lidt plads eller udstyr for at blive gennemført og kan gennemføres både udendørs og indendørs. Head Pull er endnu en Tug-o-War leg, og her gælder det igen om at trække modstanderen henover en mållinje.

Modstanderne placerer sig på maven ansigt til ansigt - kun hænder og tæer rører jorden. Et læderbånd placeres så det rækker rundt om nakken på begge modstandere. På signal begynder modstanderne at forsøge at trække hinanden hen over linjen. Vinderen er den, der får modstanderen trukket over eller får trukket båndet af den anden. Det er ikke nødvendigvis den stærkeste atlet der vinder, men den person der har den største udholdenhed.

Knuckle Hop

Traditionelt blev denne øvelse brugt til at teste en persons evner til at udholde smerte samt fysiske og tekniske færdigheder. Knuckle Hop eller "kno-hop" er en "Pain Game" - en smerteøvelse, - det gælder om at kunne udholde smerte i længst tid. Atleten skal forestille at være en sæl og hoppe så langt som muligt på fødder og knoer. Den atlet, der når længst, har vundet. Ofte i denne øvelse sker det, at atleterne bliver skadet og ligefrem bløder på knoerne, alt efter hvor stædige og udholdende de er.

Her kan du se forskellige videoer af forskellige discipliner

<https://www.youtube.com/watch?v=qm87FbW5u98>

<https://www.youtube.com/watch?v=qm87FbW5u98>



Referencer:

<http://www.yasc.ca/DeneGames.aspx>

<http://awg2012.org/en/Sports/DeneGames/DeneHandGames.aspx>

Udlån fra Atorniartarfik, Informationssamlingen:

Til elever:

Games of Survival. Traditional Inuit Games for Elementary Students. Johnny Issaluk. Forlaget Inhabit media Inc. Nunavut. 2012. F 38.a.

Til lærere:

Aboriginal Peoples & Sport in Canada. Historical Foundations and contemporary issues. Janice Forsyth and Audrey R. Giles (red). UBC Press. Vancouver. Toronto. 2013. F 38.a

