

Forslag til bli kjend-leikar for bruk i Ung lærar

Leikane kan brukast saman med dei unge lærarane på dag 1.

Dei passar òg godt for yngre elevar på dag 2 – då er det dei unge lærarane som gjennomfører leikane, med støtte og rettleiing frå mentorane.



Henteleik med kort

Kor: Gymsal eller eit stort område med fire hjørne.

Slik gjer de:

1. Del deltakarane inn i fire grupper – gjerne blanda med mentorar og unge lærarar.
2. Gi kvar gruppe eit symbol frå kortstokken: hjarte, kløver, spar eller ruter.
3. Legg ein kortstokk med baksida opp i midten av rommet.
4. Éin eller to (arm i arm) frå kvar gruppe spring til midten for å snu eit kort.
5. Dersom kortet har gruppa sitt symbol, tek dei det med tilbake. Viss ikkje, legg dei det ned igjen og spring tilbake til hjørnet.
6. Resten av laget ventar og heiar.
7. Gruppene held fram med å hente kort og alle gruppene spring samtidig.
8. Den gruppa som først får tak i alle sine kort, vinn!

Tips:

Start gjerne roleg – mange kan vere litt nervøse. Leiken fungerer best med samarbeid og heiarop!

Framover–stopp!

Kor: Eit ope område utan for mange hinder

Slik gjer de:

1. Alle står på eit stort golv, og éin person har ansvar for å seie «framover» og «stopp». Når vedkomande seier «framover», beveger alle seg framover. Når det blir sagt «stopp», må alle stoppe.
2. Når de har prøvd eit par rundar, kan de gjere leiken litt vanskelegare. No kan kven som helst få seie «framover» og «stopp».
3. Deretter kan de utfordre dykk på ulike typar rørsle: baklengs, sidelengs eller ei anna form for rørsle som heile gruppa kan vere med på.

Fruktsalat

Utstyr: Stolar

Slik gjer de:

1. Set stolar i ein ring – det skal vere éin stol mindre enn talet på deltakarar.
2. Del deltakarane inn i fruktgrupper, til dømes: appelsin, banan og kiwi.
3. Alle set seg på ein stol, bortsett frå éin person som blir ståande i midten.
4. Den som står, ropar namnet på ei av fruktgruppene – til dømes «banan».
5. Alle som tilhøyrer denne fruktgruppa, må då reise seg og finne ein ny stol å setje seg på.
6. Den som stod i midten, prøver òg å finne ein ledig stol å setje seg på.
7. Det er ikkje lov å setje seg tilbake på stolen ein nett har reist seg frå.
8. Den som ikkje finn ein stol å setje seg på, blir den nye som står i midten.
9. Personen som står, kan òg rope «Fruktsalat!». Då må alle deltakarane reise seg og finne ein ny stol.

KONGE, RIDDAR, HEST OG DRAKAR

Utstyr: Ingen – berre plass

Slik gjer de:

1. Del gruppa inn i lag på tre personar. Det kan vere så mange lag som det trengst, berre det går opp med tre i kvart lag.
2. Lær deltakarane dei fire figurane laget kan spele:
 - Konge: Éin person sit på ein stol (eller latar som), dei to andre står på kvar side og held ei krone over hovudet hans/henne.
 - Riddar: Éin person står med eit "sverd" (peikefingeren), dei to andre kneler på kne og held hendene saman som om dei ber fram eit skjold.
 - Hest: Éin person står på alle fire, dei to andre står bak og held i "taumane".
 - Drakar: Alle tre lagkameratane stiller seg bak kvarandre med armane ut som venger, og lagar brøl!
3. Ein leiar står framme og ropar ein av dei fire figurane – til dømes «Hest!»
4. Alle laga må då raskt forme den figuren dei høyrde. Det laget som gjer det sist, eller gjer feil, får eitt poeng (her er målet å ha minst mogleg poeng).
5. Leiken held fram så lenge de ønskjer. Dei med færrest poeng til slutt har vunne – eller de kan berre leike for moro skuld utan å kare vinnarar.

Lag bilete i grupper

Formål: Fantasi, samarbeid og kreativ kroppsøving

Utstyr: Ingen – berre god plass

Slik gjer de:

1. Del deltakarane inn i grupper på fire eller fleire.

2. Éin person er leiar og bestemmer kva bilete gruppene skal lage. Denne personen kårar òg vinnaren i kvar runde.
3. Leiar seier eit bilete, til dømes: «ein buss», «ein fotballkamp», «ein regnvêrs dag», «ein blomsterbukett» eller noko anna fantasifullt.
4. Gruppene bruker kroppane og fantasien sin til å forme bilete saman – utan rekvisittar.
5. Alle ser på kvarandre sine bilete, og leiaren vel det mest kreative eller morosame biletet som vinnar.

Namneleikar

Me har også nokre namneleikar som kan vera lurt å starte med saman med barneskoleelevane.

1. Namneball

Slik gjer ein: Deltakarane står i ein ring og kastar ein ball til kvarandre. Den som kastar, seier namnet på den dei kastar til. Vri: Etter ei runde må alle hugse kven dei kasta til, og i kva rekkefølge – dette gjer dei om att utan å seie namnet høgt.

2. Namnerekka

Slik gjer ein: Første person seier namnet sitt. Neste seier sitt namn + det førre. Tredje seier sitt namn + dei to førre – og så vidare. Utfordring: Siste person må hugse og seie alle namna i riktig rekkefølge. Gruppa kan hjelpe til.

3. Namnebanken

Slik gjer ein: Alle sit i ein ring. Ein står i midten og seier eit namn. Den som blir nemnd, må raskt seie eit nytt namn før den i midten tek plassen deira. Mål: Den som står i midten prøver å kome inn i ringen fordi nokon nøler.

4. Namnebingo

Slik gjer ein: Lag bingoark med ruter som «Har same forbokstav som deg», «Har eit namn med fem bokstavar», osv. Elevane må finne nokon som passar i kvar rute og skrive namnet deira.

