

Samarbetslekar

1. MUMIELEKEN

Material

WC-papper

Beskrivning

Man delar upp barnen två och två och ger varje lag en toalettrulle. En i varje lag snurrar in den andra i toalettpappret så att han/hon liknar en mumie. Det lag vinner som först täckt in hela kompisen med papper och använt hela rullen.

Ålder: från 9 år

Vad som är bra: Det är en rolig lek

2. RITA/GISSA LEKEN

Material

Stort papper och pennor

Beskrivning

Deltagarna delas upp i lag. Lekledaren ska skriva ner lätt ritade ord på papperslappar. Ett lag får skicka fram en tecknare som läser tyst ett ord och sedan ritar det på pappret. Laget ska försöka gissa vad som ritas och om de lyckas komma på vad det är så får laget 1 poäng. Sen är det nästa lags tur att skicka fram en tecknare. Ledaren kan ge lagen hjälp genom att säga om ordet t.ex. om det är en filmtitel eller ett yrke om det blir för svårt. Den som ritar måste vara helt tyst! Om laget inte kan komma på vad som ritas är det fritt fram för de övriga lagen att gissa.

Ålder: från 9 år

Vad som är bra: Samarbete och koncentration

3. VEM ÄR MIN VÄN?

Material

Inget

Beskrivning

En av deltagarna får gå ut ur rummet och sen får de övriga utse någon som får vara "vännen". Deltagaren som gick ut kallas in igen och får fråga någon "Vem är min vän" och den som svarar säger något som beskriver "vännen", t.ex "Din vän har en grön tröja" eller "Din vän tycker om bilar". Sedan fortsätter personen att fråga deltagarna samma fråga tills han/hon har fått tillräckligt många ledtrådar och kan avslöja "vännen". Då får "vännen" gå ut och en ny vän blir vald.

Ålder: från 7 år

Vad som är bra: En rolig lek

4. BYTA NAMN

Material

Inget

Beskrivning

Deltagarna skall gå fritt i rummet och skaka hand med varandra och presentera sig själva. Varje gång man har skakat hand med någon så byter man namn med varandra, d.v.s. om Matilda och Pelle skakar hand så skall Pelle presentera sig som Matilda för nästa person han skakar hand med och Matilda presenterar sig som Pelle. De som får sitt eget namn får gå bort från "spelplanen"

Ålder: från 7 år

Vad som är bra: Kräver koncentration och det händer lätt att man glömmer bort vilket namn man fick

5. SPINDELNÄTET:

Man binder fast ett rep mellan t.ex. två träd så det börjar se ut som ett spindel nät. Och med hjälp av sitt team skall man ta sig igenom hålen och man får bara fara genom ett hål en gång. Man skall undvika att röra repett.

6. PLANKAN/FILTEN

Ta dig över en terräng med två stycken plankor eller en filt. lista ut de bästa sättet att göra detta på. ditt team skall ta sig från punkt A till punkt B utan att röra marken.

7. FILTEN

Dela in gruppen i två lag. det finns en filt i niten som delar upp lagena och täcker dem. Sen skall man skicka fram en från båda lagena framför filten och sen släpps filten och den som ropar ut motståndarens namn först vinner den omgången och den som förlorade byter lag. Leken slutar när alla är på ett lag och det finns ingen kvar på de andra.

8. BALLONGEN

Man har en ballong man kastar upp i luften och ropar ett namn sedan skall den som heter det som ropades ut springa och slå upp den och ropa ett namn repetera.

9. BOLLEN

kasta bollen medan du ropar ett namn och den som heter det fångar bollen. och fortsatt men det är alldeles för lätt så man ropar ett namn och en sak t.ex. frukt, stad, kändis o.s.v så den som fångar bollen måste säga sitt namn och t.ex. en stad

10. NAMN KISSA

det är helt vanlig kissa men då man blir fast skall man sätta handen mellan benen och för att fria den som är fast skall man skaka hand och båda skall säga sitt namn åt varandra.

11. JAG HAR ALDRIG

Sätt er i en ring en frivillig startar i mitten och säger något man aldrig ha gjort och de som har gjort saken måste stiga upp och byta plats i ringen.

12. FÖRSTA INTRYCKET

Två personer som inte känner varandra skall presentera varandra baserad på första intrycket. Sedan skall den som blivit presenterad presentera sig själv.

13. ALLA ÖVER REPET

samarbetes lek, alla ska lyckas kom över ett rep som knyts upp mellan två träd.

14. PLANKLEKEN

samarbetes lek, alla står på en smal plankå å ska försök ordna sej i en ordning som ledaren säger tex ålder, utan att rör marken.

15. TYSTA ORDNINGSLEKEN

samarbetes lek, ledaren säger en ordning som dom ska ställ sej i tex ålder å så ska dom ställ sej i ordning utan att säg nånting.

16. FLUGOSMÄTTON

namnlek, alla står i en cirkel en står i mitten me en ihop rullad tidning och en ropar ett namn, den personen skall hinna ropa ett annat namn på en annan i cirkeln fören personen i mitten smättar en annars måst man fara in i mitten.

17. E JAG DEN ENDA SOM

lära känna lek, man ställer sej i en cirkel med tex en sko som markering för sin plats, e ska finnas en plats mindre en folk som e me, å en ska stå i mitten å säga e ja den enda som å nånting di ha gjort, å då måst alla som ha gjort de flytt på sig ti en annan plats å då har den i mitten möjlighet att slip ur mitten å den som lämnar i mitten måst fortsätt.

18. BYTA NAMN

För ca 10 personer eller fler. Ju fler, desto större utmaning. Alla går runt och skakar hand med varandra, och säger sitt namn. T.ex. "Jag heter Helena" - "Jag heter Karl". Från det ögonblicket man skakat hand, byter man också namn.

Alltså heter Helena numera Karl och säga sitt nya namn till den nästa person hon skakar hand med. Så om Helena (som numera heter Karl för ett kort ögonblick) skakar hand med Johan så heter hon Johan, och Johan heter Karl.

Det går det ut på att alla ska få tillbaka sitt eget namn, och då sätter sig den personen ner. Om ingen fjantar sig, eller glömmer sitt tillfälliga

namn, så ska det sluta med att alla sitter ner. Så detta är mer som en utmaning, fast en jätterolig sådan!

19. SIFFERLEKEN

Alla deltagare sitter på stolar i en ring utom en person som står i mitten. Alla i leken får ett nummer, även den som står i mitten.

Vi säger att det är tolv deltagare som då alltså numreras från 1-12.

Leken börjar med att personen i mitten säger två nummer, t.ex 4 och 7.

Då ska personerna 4 och 7 ställa sig upp, gå in mot mitten och skaka hand. Sedan ska de sätta sig på en stol igen. Men det är inte så lätt! För medan de skakar hand kan personen som stod i mitten sätta sig på en av de nu lediga stolarna.

Samtidigt får den som sitter och har en ledig stol till höger om sig hoppa över till den! Så får de sittande fortsätta att byta till en ledig stol på höger sida runt, runt som en karusell i full fart. Det gör det extra svårt för de i mitten som inte har någon stol att sätta sig ner.

När någon av dem tillslut lyckas sätta sig på en ledig stol får den som är utan stol säga två nya nummer!
Helfestlig, fartig lek där alla är aktiva.

20. KÖRA BIL

Deltagarna delas upp i par. En är bil och den andra är föraren. Den som är bil står framför föraren och blundar. Föraren styr sin bil genom att lägga båda sina händer på bilens axlar för att köra framåt, en hand i ryggen för att backa. Vill man svänga höger eller vänster håller man en hand på respektive axel. Måste man stanna släpper man taget helt om bilen. Det gäller att hålla tungan rätt i mun för att styra sig fram genom trafik och hinder! En bra och rolig samarbetsövning där man verkligen får lita på sin partner! Givetvis byter man roller efter en stund.

21. I ORDNING

Här gäller det att ordna sitt lags deltagare på led efter givna uppgifter tex bokstavsordning (för-eternamn), längd, ålder eller liknande.
För ökad svårighet ska man göra det under tystnad!

22. FLYGANDE MATTAN

En matta

Alle placerar sig på en matta eller något liknande. Mattan skall vara så stor att det blir lite tomt utrymme när alla placerat sig ganska tätt på mattan. Uppgiften är nu att vända på mattan, så att alla efter vändningen står på den undre sidan. Under vändningen får man inte falla bort från mattan. I så fall får man börja om från början!

23. KONTAKTANNONS

Var och en skriver ner en kortfattad beskrivning av sig själv i form av en kontaktannons.

Lapparna samlas ihop och ledaren alternativt gruppdeltagarna läser högt upp en lapp i taget. Gruppen kan få gissa vem som skrivit annonsen innan den som skrivit ger sig till känna. Sedan kan deltagarna få fråga lite mer om de vill.

24. AUTOGRAFJAKTEN

Kan användas i grupper från 12-15 personer. I exemplet nedan finns 12 rutor. Antalet rutor kan anpassas till gruppens storlek. De ämnen som man väljer att använda sej av beror på vad man vill ha ut av övningen. Det kan vara en rent känna varandra övning, men även en övning som kan används för att få deltagarna att fundera på sina egna värderingar. Man kan tänka sej teman utifrån t ex tolerans, "alla flyktingar som finns i Sverige skall få stanna", "homosexuella skall få gifta sej i kyrkan" "det är okej om svenska poliser bär slöja" etc. Deltagarna skall gå runt i rummet med var sitt blad. Övningen går ut på att man skall få "autografer" i rutorna från personer som "ställer upp" på påståendet eller som varit med om det som t ex efterfrågas. Varje deltagare kan endast sätta en signatur på en annan deltagares blad. Övningen avslutas när en person har "bingo" antingen lod- eller vågrätt. När alla satt sej, börjar du som ledare att fråga någon person (det kan ju t ex vara den som först var klar) om vilken autograf som den personen fått i den första rutan. Personen berättar vem det är som signerat i den rutan. Du som ledare hör sedan med den signerande personen vad det var som fick honom/henne att skriva sitt namn i rutan.

exempel på ett autografjaksblad:

Leta upp någon som.....

kan spela ett, instrument, idrottar, sysslar/har sysslat med rollspel/teater,
tycker om hösten, har flygt flygplan, äger ett djur, tycker om fredagar,
har minst ett syskon, har varit utanför Europa, har åkt slalom/snowboard,
har rest till ett annat nordiskt land, tycker om kramar...