

## Bli kjent/ samarbeidsøvelser

### Klyngen

Hensikt: bli bedre kjent med hverandre.

Slik gjør du: lederen roper ut et tall, og elevene skal raskt danne klyngegrupper med like mange deltakere. Eks. 6 – da dannes grupper på 6. Disse får så i oppgave å fortelle hva de heter og hva som er livretten deres. Eks: Jeg heter Asbjørn og livretten min er smalahove. Alle svarer på denne oppgaven før ny oppgave gis. Så kan de få i oppgave å fortelle om hva de likte best med ferien, hva de liker å drive med. Lederen roper så ut et nytt tall og nye grupper dannes som får nye oppgaver: Lage en stol, et fly, et hus, en ku, en skulptur.

### Telle sammen

Alle deltakerne står i ring. Hver deltaker skal si et tall hver. Hvis det for eksempel er 27 deltakere, er oppgaven å telle oppover fra 1 til 27. Hvis to deltakere sier et tall samtidig, må gruppen begynne på nytt fra 1. Varer til man har klart å telle fra 1 til 27 uten feil. Variant: gjøres med øynene lukket.

### Å krysse rommet med stoler

Tid: 10 minutter

Mål: Få fram både konkurranse- og samarbeidsinstinktet i deltakerne. Eventuelt diskutere ulike samarbeidsformer etterpå. Beskrivelse av øvelsen: En lagkonkurranse der deltakerne deles i lag på fem-åtte personer. Hvert lag får et antall stoler som skal flytte tvers over rommet uten at noen av deltakerne berører gulvet. Det er to færre stoler enn deltakere, for eksempel tre stoler til fem deltakere. Lagene plasserer stolene sine i den ene enden av rommet bak en startstrek (krittstrek på gulvet). Leder sier klar ferdig gå og lagene konkurrerer om å komme samlet med alle stolene sine over målstreken (ny krittstrek) på andre siden av rommet. Lederen legger merke til teknikken lagene velger, hva som blir sagt og hvem som høres best. Det kan brukes til en diskusjon om samarbeid etter øvelsen.

### Picasso

Del klassen i 2-4 grupper (maks 10 på hver gruppe). Hver gruppe setter seg rundt et stort bord. Alle deltakere får like mange ark som deltakere i gruppen og en penn. En om gangen setter seg ved kortenden av bordet og er modell. De andre deltakerne tar fatt i pennen, plasserer den på arket, og skal fra nå av bare se på modellen. Uten å se ned på papiret – skal alle nå raskt tegne et portrett av medeleven. Deltakerne skjønner fort hvorfor denne øvelsen heter Picasso! Når man er ferdig, skriver man navnet på modellen og legger det i en haug. Deretter tar neste modell plass, og man fortsetter til alle er tegnet.

Deltakerne får deretter i oppdrag å se gjennom alle portrettene av seg selv, og velge ut ett man synes sier noe om seg som person, og forklare for gruppen hvorfor man har valgt akkurat det portrettet. Når alle har valgt hvert sitt portrett og forklart for de andre, sendes portrettene rundt i ringen. Alle skriver noe hvert portrett som uttrykker noe positivt den personen er for andre. Hver setning skal begynne med "Takk for..." For eksempel "Takk for at du alltid smiler til meg", "Takk for din ærlighet", "Takk for ditt gode humør", "takk for humoren din". Når alle har fått tilbake sitt eget portrett, kan man lese opp for hverandre (eller bare lese det selv, og hjemme det i sitt hjerte...). Man kan også henge opp portrettene på veggen i klasserommet.

### **Sant eller usant**

Hensikt: løse opp stemningen, skape latter, bli bedre kjent

Utstyr: 1 grønn og 1 rød lapp til hver deltaker. Evt. tommel opp/ned.

Alle deltakerne sitter i ring og holder en grønn lapp (sant) og

en rød lapp (usant). Etter tur forteller hver deltaker en sannhet eller usannhet om seg selv, og det opp til de andre deltakerne å avgjøre om det er sant eller usant ved å holde den røde eller

grønne lappen i været. (Poenget er å prøve å lure de andre ved å fortelle noe usannsynlig som er sant, eller noe sannsynlig som er usant). Alle må rekke lappene i været samtidig. Den som fortalte avslører deretter om det er sant eller ikke.

### **Gjett hvem jeg er?**

Hver deltaker skriver to sannheter og en løgn om seg selv på et papir.

For eksempel:

1. Jeg har spist middag med kongen

2. Jeg har vært i Hong Kong

3. Jeg har blitt jaget av en elg.

En av disse påstandene er usann. Hvilken?

## **Kom deg inn i ringen!**

Mål: Elevene skal gjennom lek få muligheten til å oppleve hvordan det er å bli ekskludert fra en gruppe og hvordan verbale løsninger kan være beste måte å henvende seg til noen på

Tid: ca.15 min.

Innhold:

En eller flere elever går frivillig ut av rommet, mens resten av elevene danner en sirkel der de holder rundt hverandre. Læreren forteller hva leken går ut på. Den eller de frivillige som er gått ut skal bli en del av sirkelen, men den eneste måten den eller de kan bli det på, er ved å spørre høflig. •De frivillige kommer inn en og en. De får beskjed om at målet er at de skal komme inni sirkelen, men det forklares ikke hvordan det skal skje. Vanligvis vil elevene tro at de må bryte seg inn. Elevene i sirkelen vil dermed ikke la personen komme inn fordi han/hun ikke har spurt. Om eleven gir opp og ikke finner noen måte å komme seg inn i sirkelen på, må læreren eller elevene i sirkelen gjenta at målet er å komme inn i sirkelen, ikke å bryte seg inn. Denne øvelsen kan godt brukes som en introduksjonsøvelse da elevene får rørt litt på seg, og om elevgruppen ikke kjenner hverandre kan den fungere som en øvelse for å løse opp stemningen. Øvelsen handler om at vi ofte har en tendens til å ty til voldelige, fysiske angrep og kommunikasjonsformer framfor samtaleformer.

## **Status i pannen**

Utstyr: klistrelapper, like mange som deltakere, med tallene 1-4 på.

Alle får en klistrelapp i pannen men enten tallet, 1,2 3 eller 4. Det er viktig at de lukker øynene når ens egen lapp blir festet, slik at de ikke vet hva slags tall de har selv. Det gjør ingenting om de ser de andres lapper. Forklar før dere begynner hva tallene står for skolegården: 1: Høyest på rangstigen, den alle drømmer om å være venner med, "filmstjernene" på skolen. 2: De populære3: De vanlige, som har venner, men ingen legger merke til4: De upopulære, som folk prøver å unngå Si at de nå skal ha et rollespill der de går rundt og prøver å få kontakt med hverandre og snakke med hverandre. De må behandle de andre etter hvilket tall de har i pannen. Etter en stund avblåses rollespillet og man ber deltakerne gjette på hvilket tall de selv hadde i pannen ved å gå til ett av fire hjørner. ("Alle som tror de er 1-enere gå til det hjørnet, 2-erne til det, 3-erne til det, 4-erne til det"). Når de har valgt hjørne, kan de ta av sin egen lapp for å se om det stemte. Felles refleksjon etterpå: -Hvordan var det å være 1-er, 2-er 3-er, 4-er-Hva kan denne øvelsen fortelle oss?