

# Navneleker og oppstartsleker

## NAVNEIDANSEN

Alle står i en ring. Én starter med å si navnet sitt og gjøre en bevegelse. For eksempel: “Jeg heter Marte og jeg gjør sånn!” – og hinker. De andre svarer: “Hei Marte – og hinker». Den neste i rekken sier så Martes navn og gjør hennes bevegelse, deretter sitt eget navn sammen med en ny bevegelse. Slik fortsetter det hele veien rundt. Alle sier navnet sitt og lager en bevegelse, men må repetere alle tidligere navn/bevegelser først. **Alle som blir nevnt hjelper til underveis, så det blir lettere å huske. Del gjerne ringen i to og repeter hver halvdel for seg dersom dere er mange.** Signaturbevegelsene blir til sammen en navnedans med klassens unike bevegelser. *Å stå slik i ring sammen en liten stund, se hverandre, og si hverandres navn flere ganger, kombinert med signaturbevegelser, er en fin måte å oppleve fellesskap på.*

## BLUNKELEKEN – MED OG UTEN NAVN

Sett stoler i en ring. Dere trenger (nesten) halvparten så mange stoler som dere er antall deltagere. Merk at antall deltakere må være et oddetall (for eksempel, dersom det er 9 deltagere trengs 5 stoler). Det skal stå en elev bak ryggen til alle de som sitter på stolene. Det må være en stol som er tom – men som det står en elev bak. Eleven som står bak den ledige stolen starter leken med å blunke til en av de som sitter. Denne personen skal prøve å komme seg vekk fra sin stol uten at eleven som står bak klarer å holde han/hun igjen. «Vokterne» som står bak stolene må alltid være på vakt og passe godt på den som sitter, og de som sitter må være raske til å sprette opp av stolen når de ser at noen blunker til dem. Når en elev klarer å komme seg vekk fra sin stol, for så å gå bort til den ledige stolen, er det eleven som står bak den ledige stolen som skal blunke til noen. Det kan ofte være lurt å skifte på hvem som sitter og står, for eksempel hvert tiende minutt.

**Variasjon 1:** Elevene som sitter kan i tillegg blunke til hverandre og bytte plass. Vokterne må passe ekstra godt på og får mye å følge med på.

**Variasjon 2:** Øk tempoet ved *i tillegg* å utnevne TO blunkere og ha to ledige stoler. Jo mer kaos, jo morsommere.

**Variasjon 3:** Blunkeleken kan også brukes som navnelek. I stedet for å blunke, sier du navnet til personen du vil lokke til deg. Du kan se en annen vei, og på den måten lure «vokterne».



## BALLONGLEK, NAVNELEK MED HELE KLASSEN: 2-3 BALLONGER

Lærer demonstrerer leken: Lærer sier ett navn og slår ballongen opp i luften. Personen med navnet må skyndte seg å slå ballongen og si et nytt navn før ballongen faller for langt ned, og treffer bakken. Det er om å gjøre å holde ballongen i luften. **For å få fart på leken kan flere ballonger være i luften samtidig, og/eller klassen kan deles i mindre grupper.** Navnene må ropes høyt. Det er ikke lov å gjenta samme navn hele tiden eller si et navn som nettopp er blitt sagt. **Alle skal ta ansvar for at alle i klassen blir nevnt regelmessig.** Rydd unna pulter og stoler som kan komme i veien. **Tips: Bytt ut navn med land i verden, eller engelske gloser.**

## AVISLEKEN

Dette er en navnelek. **Alle sitter på gulvet i en ring, gjerne litt tett, da blir leken morsomst.** Én står i midten med en sammenrullet avis i hånda. Lærer starter med å si et tilfeldig navn. Avispersonen skal rekke å slå borti personen, før personen har rukket å si et nytt navn. Det gjelder å være rask til å si nye navn, så man ikke rekker å bli slått. Det er ikke lov til å si det samme navnet to ganger etter hverandre, eller sende tilbake, eller de samme navnene om og om igjen. Alle i klassen må ta ansvar for at alle i klassen blir nevnt. Stopp leken og minn alle om det ved behov. Kommer du ikke på et nytt navn i tide, og blir slått, er det din tur til å stå i midten. **Den som har stått i midten, må ikke sette seg uten å si et nytt navn; ellers kan vedkommende bli slått, og må stå i midten igjen.**

## JEG VIL BLI KJENT MED ALLE SOM...

Alle sitter i en ring på stoler, med unntak av en som står i midten, som sier: "Hei, jeg heter... og vil bli kjent med noen som liker å game". De det gjelder må reise seg og løpe rundt inne i sirkelen for å finne ny stol, også den som stilte spørsmålet. Den som ikke fikk stol skal stå i midten og stille neste spørsmål. Eksempler på spørsmål: "Jeg vil bli kjent med personer som liker dyr, har blå bukse, rød genser, liker sjokolade bedre enn is..." Det kan være lurt at alle tenker seg litt om før leken starter, slik at alle har tenkt ut spørsmål de kan stille.

## LIKER DU NABOEN DIN?

Dette er en videreutvikling av forrige lek. Sett stoler i en ring. Alle setter seg ned utenom én som står i midten. Han/hun skal stille spørsmålet "Liker du naboen din?"



til en av de som sitter. Hvis eleven svarer "Ja", skal naboene til vedkommende bytte plass. Den som står i midten skal da prøve å sette seg på en av de tomme stolene. Dersom eleven svarer "Nei, men jeg liker alle med...(svarte sko)", skal alle som har det, reise seg og bytte plass. Den i midten skal selv prøve å kapre en plass, slik at det blir en ny elev som skal stå i midten og stille spørsmål.

## PÅ LINJE

Alle stiller seg på en linje. Øvelsen handler om å ta stilling. Eksempel: "De som vil ha iskrem går til høyre, de som vil ha sjokolade går til venstre". Så spør leder: "Dere som valgte iskrem, hvorfor valgte dere det?" Bruk god tid på å høre ulike argumenter fra begge sider. På denne måten får man høre hva andre tenker. Det er lov å endre valg etter å ha hørt andres innspill. Vis med hele deg, også kroppsspråket ditt, hva du mener. Bruk for eksempel følgende: Sort eller hvitt? Fredag eller lørdag? Morgenmenneske eller nattmenneske? Italia eller Tyskland? USA eller Japan? Skitur eller shopping? Vegetarmat eller kjøtt? Snapchat eller Instagram? Vondt i magen eller hodepine? Dansing eller kickboksing? Strand eller fjell? Søtt eller salt? Vinter eller sommer? Kino eller teater? Jul eller påske? Elektriker eller skipper? Militær eller politiker?

## GAMMEL MANN

Alle har hver sin stol. Stolene står spreidd rundt i klasserommet. Pultene ryddes vekk. Én står i midten, og én stol står tom. Den som er i midten skal prøve å sette seg på den ledige stolen, MEN MÅ GÅ MED MUSESKRITT. Det er lov til å gå fort, men med museskritt. De som allerede sitter på en stol skal prøve å forhindre dette, ved å sette seg på den ledige stolen. Det betyr at alle til enhver til må være i bevegelse for å passe på at den gamle mannen ikke får satt seg på en ledig stol. I starten kan alle gå fort, unntatt den gamle mannen. Etter hvert skal alle prøve å gå med museskritt.

*Anne-Kristin Imenes, 2021*

