

Hópeflisleikur kennarans

Markmið:

Þessi leikur hentar vel fyrir stjóra hópa (tuttugu eða fleiri) og er hann bæði sniðugur til hópstyrkingar eða bara til skemmtunar. Leikurinn hentar afar vel til þess að brjóta upp kennslustund eftir langa setu og einhæfa vinnu en einnig fyrir nemendur til að læra meira hvert um annað.

Leiklýsing:

Skiptið þátttakendum hópa (gjarnan átta eða fleiri í hverjum hóp). Segið þátttakendum að í leiknum eigi þau möguleika á því að læra eitthvað um hvert annað sem þeim dytti ekki í hug að spyrja um. Gefið þessar leiðbeiningar og segið þátttakendum að þetta sé keppni milli hópa og að stjórnandi muni gefa þeim fyrirmæli um að raða sér upp á ákveðinn hátt. Hver hópur á að raða sér upp eins hratt og hann getur og sá hópur sem er fyrstur sigrar.

Þegar hópurinn er búinn að raða sér upp samkvæmt fyrirmælunum eiga allir hópmeðlimir að klappa til þess að gefa til kynna að röðin (línan) sé tilbúin. Fyrsta umferðin er æfing svo byrjar keppnin.

Eftir hverja lotu ákveður stjórnandi hvaða hópur var fyrstur til þess að raða sér upp og klappar og lýsir þar með sigurvegara lotunnar. Til tilbreytingar er hægt að láta þátttakendur vita að þeir hafi klárað að raða sér upp með öðrum hætti en að klappa, t.d. öskra, hoppa, syngja lag eða setja hendur upp í loft. Þetta getur aukið skemmtanagildi leiksins. Leikurinn á að vera á léttu nótunum.

Útfærsla:

Dæmi um verkefni sem kennari getur lagt fyrir hópinn:

Raðið ykkur upp eftir skónúmerum (minni númer fremst og stærri númer aftast), lengd handar, hversu mörg systkini þátttakendur eiga, aldri (yngstur fremst og elstur aftast), hárlit (dökkt fremst og ljósast aftast), hversu mörg gæludýr þeir eiga, hárlengd (sítt fremst, stutt aftast), hversu mörg bein hver og einn hefur brotið, afmælisdögum, nafni (stafrófsröð) eða föðurnafni.
