**Lek jeg har lyst til at vi skal gjøre sammen i neste SAMM-økt (sett en stjerne ved de du liker, og 2 stjerner ved den du helst vil ha):**

* 1. **Pennalhusleken** (to og to står med ansiktet mot hverandre med et pennalhus mellom seg. En er leder. Lederen kan for eksempel si «hode» eller «head», så skal alle ta seg til hodet. «Ankel», «skulder» osv. Idét lederen sier «pennalhus», er det om å gjøre å være først til å ta pennalhuset. Den ene rekka går et skritt til siden for å få ny motstander ved neste runde)
	2. **Blunkeleken** (sittende i en ring på hver sin stol, alle har en person bak seg, men én stol er tom. Den som står bak den ledige stolen skal blunke til en som sitter, som skal skynde seg til den ledige stolen uten at den som står bak holder igjen).
	3. **Hvem er lederen** (En går på gangen, klassen står i ring og velger en leder som de følger bevegelsene til. Eleven på gangen skal prøve å avsløre hvem som er leder)
	4. **Stolleken** (Stoler på linje, rygg mot rygg. Én færre enn antall elever. Barna går rundt stolene, når musikken stopper skal de sette seg på en ledig stol. Den som ikke får sitte er ute av leken)
	5. **Sola skinner på …** (for eksempel «den som har blå genser». Alle sitter på stol i ring, en i midten. De som har det som sies, skal bytte stol. Den som ikke får stol må si hvem sola skinner på neste gang)
	6. **James Bond** (alle i ring, enige om hvilke karakterer som skal gjøre hvilke bevegelser. Når den i midten peker på en og sier en av disse skal den utføre en bevegelse som passer karakteren. De to ved siden av gjør følgende:
	\* James Bond (poserer med pistol), to later som de er James sine damer
	\* Dronningen (vinker), to soldater står rake
	\* Apen (klør seg under armene), de ved siden av lager en banan over apen
	\* Rockestjerna (synger i mikrofon), to på hver side spiller luftgitar.
	\* Elevene komme med et forslag
	Får du jernteppe eller ikke klarer bevegelsen, må du i midten.
	7. **Hi-ha-ho**. (Reaksjonslek, står i ring. Må gjøre riktig bevegelse til riktig ord)
	8. **Morder i mørket** (Alle i ring sittende på gulvet, lukker øynene. En prikker to deltakere på ryggen. En prikk er detektiv, den som får 2 er morderen. Detektiven stiller seg i midten, mens morderen skal blunke til de andre uten at detektiven ser det. Dersom morderen blunker til en, skal man «falle død om». Detektiven får gjette to ganger på hvem morderen er. Om han gjetter riktig, får detektiven prikke neste runde. Om han ikke klarer det, får morderen prikke neste runde.
	9. **Speilbilde** (2 og to står mot hverandre, den ene kopierer den andre)
	10. **Knutemor** (alle står i ring, holder hender. Lager en knute uten å slippe, en på gangen skal knyte opp)
	11. **Skosalat** (Alle legger skoene i midten. På klarsignal finne to tilfeldige sko. Deretter finne partner og stå så riktige sko er sammen. Er det mulig å få til?)
	12. **Tå mot tå** (alle går rundt, lederen sier for eksempel «tå mot tå». Da skal alle finne en å stille seg tå mot tå. Den som ikke har partner skal si neste ting «Rygg mot rygg», «kne mot kne» osv.)
	13. **Ballonglek** (3lag, 1 ballong hver. Holde i hender og ikke la ballongen gå i gulvet)
	14. **Telle til ti** (alle sitter i ring, kun en har lov til å si et tall, hvis flere sier noe samtidig, startes det på 1 igjen. Klarer vi det?)
	15. **Cola, Fanta, sprite** (Alle elevene står på rekke med et bein på hver side av en strek. En leder leken, og sier et brusmerke.
	Cola= hoppe med begge beina til venstre for streken.
	fanta= Hoppe med begge beina til høyre for streken
	sprite= hoppe slik at man får et bein på hver side av streken.
	Start rolig, og øk tempoet etter hvert. Dersom noen hopper feil, går de videre til neste strek (Ha tre streker)
	For å gjøre det vanskeligere, kan man legge til villa farris, hvor man skal hoppe 180 grader (slik at man står med ansiktet motsatt vei). Husk å bli enige om man da må tenke speilvent, eller om cola er til venstre for den retningen man står i).
	16. **Blind kunstner** (En elev får bind for øynene, og trekker en lapp hvor det står hva som skal tegnes på tavla. Elevene får gjette etter tur, den som gjetter riktig, skal tegne neste tegning. (Eks en ku, slange, hus, bil, fly osv)
	La gjerne elevene foreslå tema, eller at den som gjetter tegninger gir den neste en tegneoppgave.
	17. **Memolek** (Bli enige om 5 øvelser som nummereres fra 1-5. Når nummeret sies, er det om å gjøre å gjøre øvelsen kjapt. Eks 1=legge seg ned, 2=hoppe, 3=klappe
	4=sitte, 5=stå på ett bein. Hvis man gjør feil øvelse, kan man fortsette leken, men da i en annen ende av rommet.
	18. **Kjappen** (En i midten sikter på en i ringen og sier «dukk». Denne må raskt dukke, de to på hver side peker mot hverandre, den som er sist, er ute. (Må sitte på huk til runden er ferdig). Dersom den som blir pekt på ikke er rask nok til å dukke, er det denne som er ute. Dersom noen peker på feil person, er den som pekte feil ute.
	Når det er kun to elever igjen, er det duell: Deltakerne skal stå tett med ansiktet mot hverandre. Den som først begynner på le, har tapt duellen.
	19. **Stille skattejakt** (Læreren gjemmer en gjenstand før elevene kommer inn i klasserommet. Når man har funnet/sett gjenstanden, skal man forte seg til læreren og hviske hvor gjenstanden ligger uten at de andre hører det.
	20. **Amøbe** (Stein, saks, papir- dueller. Alle starter som krypende amøbe, den som vinner stein-saks-papir blir frosk, deretter menneske, superhelt, og vinner. Dersom man taper en duell, starter man på nytt som amøbe. Man kan kun ha duell med en som er det samme som deg selv.
	21. **Smiley** (En annen tegneversjon av Hangman. Tegn en smilefjes-modell på tavla, gjerne med hatt med blomster i. Den som leder leken skriver en strek for hver bokstav i ordet som gjelder på tavla. Elevene bytter på å foreslå en bokstav. For hver riktige, skrives bokstaven på rett plass, og det tegnes en strek i smilefjeset for hver riktige. Det lages to smilefjes, ett for den som står, og et for klassen. Når klassen svarer feil bokstav, blir det streker i smilefjeset til klassen. Den som gjetter riktig ord, får lage det neste som skal løses på samme måte.
	22. Annet:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
	23. Annet:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Kommentar til skjemaet:

Skjemaet er laget som en idébank, velg ut noen som du tenker kan passe til elevgruppen, og la i tillegg elevene selv komme med forslag (Forklaringene kan med fordel utelates, det er bedre om læreren forklarer lekene før elevene velger. Evt kan det lages illustrasjoner til hver lek).

4. Stolleken: Ofte kan elevene krangle om hvem som er først, beskylde hverandre for å dytte, klage over at noen går for tett på stolene, eller stopper opp foran hver stol. Prøv en ny variant av stolleken: I stedet for at noen er ute av leken for hver runde når musikken stopper, skal de prøve å gjøre plass til alle, selv om det tas ut en stol for hver runde. Hvor mange runder klarer de før det blir umulig? Etter at begge variantene er prøvd, spør elevene hvilken de likte best: Den hvor alle kjempet mot alle, eller den hvor de samarbeidet?

Det kan skje at leken ikke fungerer som den skal. Det kan det også være mye læring i; Dersom en lek blir kaotisk eller ikke fungerer, stopp og spør elevene hva det er som skjer akkurat nå. De vil sannsynligvis si noe om hvorfor det ikke fungerer, hvis ikke kan læreren lede de på sporet ved å spørre mer direkte spørsmål som «er det en god stemning her nå?» eller «Er det noe vi kan gjøre for at leken skal bli morsommere». Prøv de gode forslagene elevene kommer med, og juster underveis til det fungerer for alle.