

TJUUV & POLISKULL

En person utses till polis. En annan utses till tjuv. Alla andra är stenar.

Stenarna lägger sig ihoprullade på golvet. Viktigt att de ligger en bit ifrån varandra så att det finns utrymme att springa runt dem.

Polisen ska nu vara så bestämd den bara kan, i kroppsspråk och ljud. Tjuven ska smyga omkring så mycket som möjligt. Polisen ska jaga tjuven. Tjuven räddar sig genom att hoppa över en sten och lägga sig bredvid den, ihoprullad som en ny sten. Den sten som blev överhoppad reser sig upp och tar över rollen som tjuv.

Om tjuven blir kullad så byts rollerna; polisen blir tjuv och tjuven blir polis. Det kan bli en intressant vändning!

Tips!

Börja gärna med att gemensamt bestämma hur de olika rollerna ser ut och hur de låter. Den här leken kallas för Tjuv och polis. Det går naturligtvis att byta ut de två rollerna mot någonting annat. Välj precis vad ni själva vill. Kanske passar det er bättre med lärare och elev, barn och jultomte eller någonting helt annat. Tänk på att de två rollerna ska kunna utmana varandra på något sätt så att de får inspiration till att improvisera en dialog.

Det går också bra att lägga till tal i denna lek. Båda rollerna kan komplettera sina ljud med det tal de vill. Det kan bli spännande dialoger de två emellan!

Kull

Kull finns i flera olika varianter. Även namnen varierar. Några kallar det till exempel för tagen medan andra säger lacken. Oftast pratar vi om samma sak, det vill säga den typ av lek där en av deltagarna jagar de andra. När den som jagar hinner i kapp en av de andra så blir den kullad, tagen, lackad eller vad man nu väljer att kalla det.

Lekar av det här slaget kan hjälpa gruppen att värma upp på ett lustfyllt sätt. Eftersom en av deltagarna jagar de andra så blir det fartfyllt och lite spännande vilket oftast bidrar till ett avslappnat klimat i gruppen. Alla rör sig runt om i rummet i syfte att inte bli upphunnen av den som jagar.

Tips!

Du bör ingå i leken. På så sätt får du en avspänd roll i gruppen och kan genom leken skapa kontakt med deltagarna. Du kan också se till att ingen av deltagarna tvingas vara den som är hela tiden. Detta kan du styra genom att själv bli kullad och sedan ta någon av de andra. Här kan du se till så att alla får chansen att vara lika ofta.

Om det är en grupp där det är svårt att hinna ta någon kan du utse två eller till och med tre kullare. På så sätt går leken snabbare och flera får vara.