# Logo Sammen i kirka11’ern

Utviklet i Elverum kirke

**Harry Hamburger**

Alle sitter i en sirkel. Hver person sier navnet sitt og noe man kan spise som begynner på samme forbokstav. Man gjentar først navn og mat til alle som har vært før deg i ringen.

Eks.:

Den første sier Lene linsesuppe, den neste sier Lene linsesuppe, Sigrid stangselleri, den tredje sier Lene linsesuppe, Sigrid stangselleri og Morten mango osv.

Alle sitter i en ring, og en står i midten med en sammenrullet avis i hånden.

**Avis-leken**

En person reiser seg opp og sier navnet på en annen i ringen og setter seg ned. Den navngitte personen må så reise seg opp og si navnet på en tredje person før personen i midten bokstavelig talt slår til med avisen. Hvis han/hun ikke greier det, må han/hun overta avisen og være i midten.

Ex-avismannen må så si et nytt navn før han setter seg ned (merk: hvis han setter seg ned før han har sagt et nytt navn, kan den i midten dælje løs og de må bytte igjen).

**Fellesdans**

En låt settes på, og så er det om å gjøre for laget å danse en dans sammen. Like bevegelser, uttrykk og følelse er noen eksempler på hva som kan gis poeng for. Ingen skal få tid til å lage dansen. Dere kan kutte sangen hvis den blir for lang

**Danseleken**

En styrer musikken. Det er om å gjøre og danse når det er musikk. Når musikken stopper, skal alle sette seg ned med rompa på gulvet. Den som ikke gjør det, har tapt.

**Stole på hverandre**

Hele gruppen står i en ring. Så tett sammen som men greier. En person får bind for øynene, og stiller seg i midten av gruppen. Personen i midten skal nå la seg falle fra side til side. Han eller hun står med strake bein, og må stole på at de som står i ringen ikke lar han/ hun falle. Personene i ringen dytter personen inni ringen seg i mellom, og målet er å gjøre det så trygt som mulig for de som står i ringen. Det går på rundgang å være hovedperson til alle har fått prøve.

**Telle til 20**

Alle deltakerne legger seg ned på ryggen på gulvet. Målet er at gruppa i fellesskap skal kunne telle fra 1 til 20 og tilbake igjen, uten å avtale på forhånd hvem som skal si hvilket tall.

Alle må ligge og se i taket, og alle må si minst ett tall i løpet av tellingen.

Dersom noen sier et tall i munnen på hverandre eller dersom et tall blir sagt to ganger, må gruppa begynne på nytt igjen fra 1.

**Dyreleken**

To og to står ved siden av hverandre i en ring.

En står i midten. Så peker han på et par og gir en kommando før har begynner å telle fort til ti. Hvis paret ikke er ferdig innen den i midten har telt til ti, så skal en fra paret bytte plass med den i midten.

Slik fortsetter det i det uendelige (eller til man blir lei).

Kommandoer:

**Giraff!**

Den ene skal strekke hende i været og snu ryggen til den andre (hals og hodet på giraffen). Den andre skal legge hendene på hofta til den som strekker hendene i været og bøye seg (kroppen til giraffen).

**Elefant!**

Den ene lager ører mens den andre lager snabel.

**Apekatt!**

Den ene klør seg under armene, mens den andre hopper opp og ned og lager apelyder.

**And!**

Den ene rister på rompa mens den andre lager nebb med hendene og kvekker.

**Cowboy!**

Den ene kaster lasso med den ene armen og den andre lager gallopplyder på knærne.

**Utviklingsleken**

Alle går rundt å knakker på et egg.

Møtes to som knakker på ett egg,

spiller de stein-papir-saks.

Den som vinner kommer ut av egget

og lager nebb med hendene.

Møtes to som har nebb, spiller de stein-saks-papir.

Den som vinner blir voksen

og får høne/hanevinger med armene.

Møtes to som har vinger, spiller de stein-saks-papir.

Den som vinner, er gammel høne/hane

og setter seg og hviler til de andre er ferdig.

**Hender og føtter i golvet**

Deltakerne står i grupper på tre og tre. Dette er en konkurranse hvor gruppa skal løse oppgave sin så raskt som mulig. Oppgavene går ut på hvor mange hender og føtter gruppa totalt skal ha i golvet når de har organisert seg.

(tilsammen har gruppa seks hender og seks føtter!)

Eksempel på kommando:

”fem hender og tre føtter”.

Den av gruppene som først klarer å organisere seg, får ett poeng.