

Första mötet: Bekantningsmöte.

Mötet är planerat att ta 60 min. Under mötet bekantar sig vargungarna med flocken.

10 min – Samling: Spelregler

Gå igenom flockens spelregler och hur möten börjas och avslutas, oavsett om gruppen är ny eller bekant sedan tidigare.

5 min – Lek: Spegel

"Spegeln" ställer sig mot en vägg med ansiktet mot väggen. Då "spegeln" har ansiktet mot väggen kan de övriga deltagarna röra sig från startstrecken mot "spegeln". Då "spegeln" vänder sig om, ska de övriga deltagarna stelna och stå stilla som statyer tills "spegeln" vänder sig med ansiktet mot väggen. Om någon av deltagarna hinner vidröra "spegelns" rygg innan hen vänder sig, tar leken slut. Om någon av deltagarna rör på sig då "spegeln" ser dem, måste hen återvända till startstrecket. Som alternativ kan den som "spegeln" sett röra på sig, stanna på stället som en staty och vänta på att leken tar slut.

20 min – Pyssel: Närvarotabell

Gruppen skapar en närvarotabell där varje medlem får göra en egen kolumn åt sig. Ni kan klistra klistermärken eller rita smileys i tabellen i början av varje möte. Varje medlem får sin kolumn att ta med hem i slutet av året eller terminen. Ni kan göra en ny tabell för varje år eller termin.

15 min – Avslutningslek: Namnlek med garnnystan eller parpantomim

Namnlek med garnnystan passar för en ny grupp eller en grupp där många nya medlemmar är med. Alla sitter i ring. En tar tag i ändan på garnnystanet, berättar sitt namn och kastar nystanet vidare till nästa person som också berättar sitt namn och så vidare. Då nystanet är hos den sista personen i ringen går garnet i kors och tvärs i ringen. Garnet nystas tillbaka genom att nystanet kastas tillbaka till den person som kastade det åt en. Samtidigt som gruppen kastar

nystanet tillbaka, ska deltagarna säga namnet på den person som hen kastar till.

Samma övning kan göras som minnesövning med en boll. Leken kan göras mer utmanande genom att deltagarna ska upprepa alla namn från början av rundan.

ELLER

Parpantomim fungerar i en grupp där deltagarna känner varandra sedan tidigare. Det bör finnas ett jämnt antal deltagare. Lekledaren delar ut en lapp till varje deltagare. På lappen står vilken roll deltagaren har. Rollerna hör ihop parvis, t.e.c. läkare-patient, fiskare-fisk osv. En deltagare visar sin roll genom en pantomim. Den som känner igen vad hen föreställer och kanske är paret till rollen visar sin egen roll genom att gå fram till den som började. De övriga deltagarna gissar vad det är fråga om. Alla får visa sina pantomimer. Ingen får prata medan pantomimerna görs.

Tips på par:

- ko-mjolkare
- häst-ryttare
- liftare-bilförare
- en som lägger nät-roddare

5 min – Avslutning

Mötet avslutas med gruppens traditionella avslut (information om följande möten och kårens/lagets evenemang), syskonring.

Förberedelser och material

Material som behövs: kartong, papper, pennor, klistermärken, saxar, garnnystan/boll/lappar med roller för parpantomim