Hrósleikur - 10 sekúndur

Markmiðið er að auka sjálfstraust nemenda og færni þeirra í að sjá það jákvæða hjá öðrum.

Framkvæmd:

Nemendur sitja í hring og sá sem hefur leikinn á að segja eitthvað jákvætt eða gefa einhverjum hrós í hópnum (Kennarinn getur valið nemandann sem á að hrósa). Eftir að nemandinn hefur hrósað viðkomandi í 10 sekúndur á næsti í hringnum að taka við.

Hægt er að gera leik úr þessu ef hópurinn er mjög náinn t.d. láta nemanda vera úr leik ef hann nær ekki að hrósa stanslaust í 10 sekúndur eða láta nemanda vera úr leik ef hann notar sama hrós og einhver annar í hópnum.

Önnur útfærsla er kölluðu Drottningaleikur eða kóngaleikur. Sá sem verið er að hrósa á að standa upp á borði eða stól og vera drottning eða kóngur í 10 sek meðan hinir nemendur hrósar viðkomandi.

Gaman er síðan að skrá öll hrós á blað og gefa viðkomandi til minningar um þau fallegu orð sem bekkjarsystkinin höfðu um hann að segja.