

Likadislike



I giocatori pescano una carta che descrive una situazione. Quindi, ogni bambino sceglie con una carta emoji se la situazione descritta gli piace, non gli piace o la ama. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto una carta e l'hanno posizionata a faccia in giù, girano le carte emoji contemporaneamente e osservano le emozioni degli altri.

Risorse stampabili indicate: carte situazione x 45, carte reazione x 12, carte gruppo (carta maggioranza x 1, carta minoranza x 1, carta mediana x 1).

Materiale aggiuntivo necessario: forbici

Durata totale: 30 min.

Numero di giocatori: da 2 a più di 8

Obiettivi di apprendimento



Esprimere e discutere emozioni e sentimenti



Comunicare



Acquisire il senso delle regole di convivenza



Comprendere ed esprimersi oralmente



Acquisire le competenze per discutere e mettere in discussione le scelte morali.

Onboarding - Benvenuti nell'universo Unplugged



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



5 GENDER EQUALITY

4 QUALITY EDUCATION



10 REDUCED INEQUALITIES

16 PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS

Modalità di gioco

8 - 12 anni

Lavoro di gruppo

Interno

All'aperto

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea





Argomenti pedagogici

Impara a conoscere e a conoscerti senza giudizio: il gioco offre un'attività per rompere il ghiaccio, finalizzata a far confrontare i bambini su diverse situazioni della loro vita quotidiana. Il gioco consente ai bambini di condividere liberamente sensazioni personali, scoprire somiglianze e comprendere altri punti di vista. Prepara i giovani a condividere le loro opinioni in sicurezza, scoprendo come rispettare l'altro. Nel gioco non si trovano inoltre carte che esprimono disgusto o antipatia, poiché mirano al rispetto.

Costruire fiducia e indipendenza preoccupandosi meno di ciò che gli altri pensano di noi: come con qualsiasi altro gruppo sociale, gli studenti non si conoscono sempre bene. Possono avere preconcetti che possono portare ad avere paura degli altri e di ciò che pensano, e quindi a volte anche intimidirli o rifiutarli. Likadislike aiuta i bambini a sviluppare le loro relazioni sociali e promuove l'inclusione.

Esprimersi: imparare ad esprimersi e a comunicare verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Likadislike favorisce l'espressione di pensieri e sentimenti e stimola discussioni su abitudini ed emozioni che spesso possono rimanere fuori dalla zona di comfort dei bambini. Sviluppa sane capacità di comunicazione nei più giovani.

Sviluppare la propria sensibilità: sviluppare la propria sensibilità emotiva, comprendere le regole della vita comune e rispettare ciò che pensano o sentono gli altri.

Interrogarsi: alimenta la curiosità e aiuta ad adottare comportamenti etici e responsabili.





Regole del gioco

Narrativa del gioco: con Likadislike, scopri situazioni realistiche e divertenti.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco: I bambini giocano mentre l'adulto/insegnante ha il ruolo di arbitro. Mentre i giocatori giocano a turno, l'arbitro decide l'ordine.

Installazione: Mescola il mazzo di carte e mettilo al centro dei giocatori.

Dai a ogni giocatore una carta reazione di ogni tipo: **Non mi piace**, **mi piace**, **amo**.



Metti tutte le carte di gruppo al centro dei giocatori:

maggioranza

mediana

minoranza



Ogni turno di gioco è composto da tre fasi successive:

- Fase del gioco attivo
- Fase di reazione
- Fase di rivelazione

Una sessione di gioco termina quando tutti i giocatori sono stati attivi lo stesso numero di volte. Chi ha più punti vittoria [carte situazione] vince!





Turni di gioco

Turno 1 - Gioco attivo

Ad ogni turno, il giocatore attivo cambia. Tutti i giocatori si alterneranno per essere attivi.

Il giocatore attivo effettua i seguenti passi senza mai mostrare la propria carta:

- Pesca una **carta situazione** e la legge a mente
- Scegli la **carta di reazione** che o descrive meglio i tuoi sentimenti nei confronti della circostanza/azione oppure che corrisponde alla tua reazione di fronte a quella circostanza/azione
- Scegli la **carta del gruppo** che pensi corrisponda al sentimento collettivo su quella circostanza/azione. Quindi esprimi se secondo te quella circostanza/azione corrisponde alla maggioranza, minoranza o alla media dei giocatori
- Decide se la votazione riguarderà il "sentirsi verso" o il "comportarsi come in" una situazione

(*) Per cercare di scommettere correttamente, si consiglia di prendere in considerazione la situazione e gli altri giocatori.

Turno 2 - Fase di reazione

All'inizio della fase di reazione, il giocatore attivo mostra la **carta situazione** che ha pescato.

Tutti gli altri giocatori leggono la situazione e scelgono la loro **carta di reazione** che corrisponde ai loro sentimenti per la situazione, e la piazzano a faccia in giù davanti a loro.

Turno 3 - Fase di rivelazione

Durante la fase di rivelazione, tutti i giocatori consegnano contemporaneamente le loro **carte di reazione**.

I giocatori sono liberi di parlare serenamente, rispettosamente senza giudicare le reciproche reazioni.

L'arbitro poi aiuta i giocatori a contare il numero di reazioni espresse da i partecipanti per capire se il giocatore attivo vince la scommessa/indovina (se ha indovinato correttamente, se sarà tra minoranza, maggioranza, ecc., di gradimento, antipatia o amare la situazione) . Se il giocatore ha indovinato, tiene la **carta situazione** come punto vittoria.





Argomento 1 - Espressione di opinione

Per sviluppare ulteriormente una sana comunicazione ed espressione di opinione potresti fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Brainstorming, The Perfect City, Live in Harmony, ecc.

Per saperne di più sul ragionamento logico potresti vedere <https://www.rolemodels.me/news/express-opinions-confidently>.



Argomento 2 - Esprimere sentimenti

Per favorire ulteriormente l'espressione dei sentimenti potresti fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Clay and Sculpture, Collezione di giochi Poverty-free, Live in Harmony, ecc.

Per saperne di più su come sviluppare l'intelligenza emotiva potresti vedere <https://ideas.ted.com/how-to-raise-emotionally-intelligent-kids/> o <https://www.understood.org/en/articles/the-importance-of-emotional-intelligence-for-kids-with-learning-and-thinking-differences>



Argomento 3 - Inclusività

Per incoraggiare ulteriormente i bambini a sviluppare i loro sentimenti nei tuoi confronti, potresti fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Raccolta di giochi senza povertà, Live in Harmony, Cookies and Peace, Equal, ecc.

Per avere uno sguardo generale all'inclusività puoi fare riferimento <https://www.twinkl.bg/teaching-wiki/inclusion>



Stampa delle dichiarazioni



| | | |
|---|---|---|
| Masticare le penne che mi vengono prestate | Sedersi sempre in prima fila | Prendere in prestito le cose e dimenticare di restituirle |
| Sedersi sempre in ultima fila, vicino al riscaldamento | Portare sempre degli spuntini per le pause | Controllare sempre i social network durante le pause |
| Essere sempre alla moda | Dire che non ho ripassato mentre ho buoni voti | Andare spesso in bagno |
| Essere sempre assonnati | Essere sempre affamati | Acquistare un nuovo zaino per ogni inizio di anno scolastico |
| Avere nuove idee di gioco per ogni pausa | Controllare sempre quello che fanno gli altri | Sedersi da soli in autobus |

Stampa delle dichiarazioni



| | | |
|--|--|---|
| Masticare le penne che mi vengono prestate | Raccontare tutte le avventure più divertenti che mi possono essere capitare | Far ascoltare a tutti la mia bella voce |
| Essere rassicurato di avere tutte le mie cose nello zaino di scuola | Fare trucchi di magia con le dita | Non smettere mai di salutare |
| Non ricordare mai nulla al primo tentativo | Disegnare sulle gomme da cancellare | Correggere chi commette errori linguistici |
| Tornare a casa con vestiti appartenenti a qualcun altro | Voglia di aiutare sempre gli altri | Cercare sempre di evitare le punizioni |
| Porre la stessa domanda appena fatta | Annusare gli oggetti | Andare alla lavagna |

Stampa delle dichiarazioni

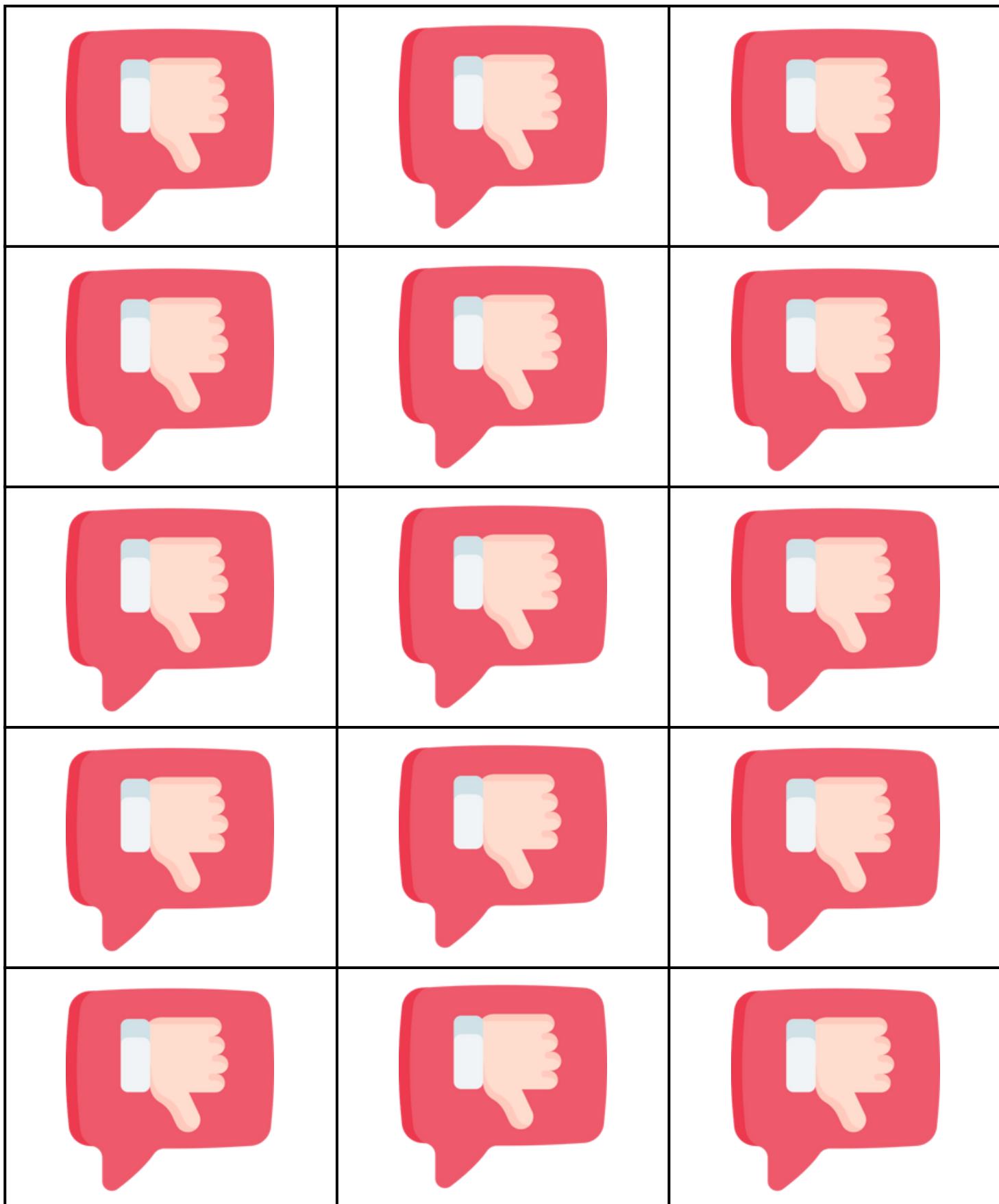


| | | |
|---------------------------------------|--|--------------------------|
| Guardare film durante le lezioni | Non si deve chiedere di giocare durante le pause | Uscite in piscina |
| Elezioni dei rappresentanti di classe | Cibo da mensa | Conoscere le scadenze |
| Commentare sempre tutto | Inizio dell'anno scolastico | Compiti a casa |
| Problemi matematici | Dettati | Giorni scolastici liberi |
| Rivalità tra classi | Quando l'insegnante è assente | Scuola |

Stampa emoji



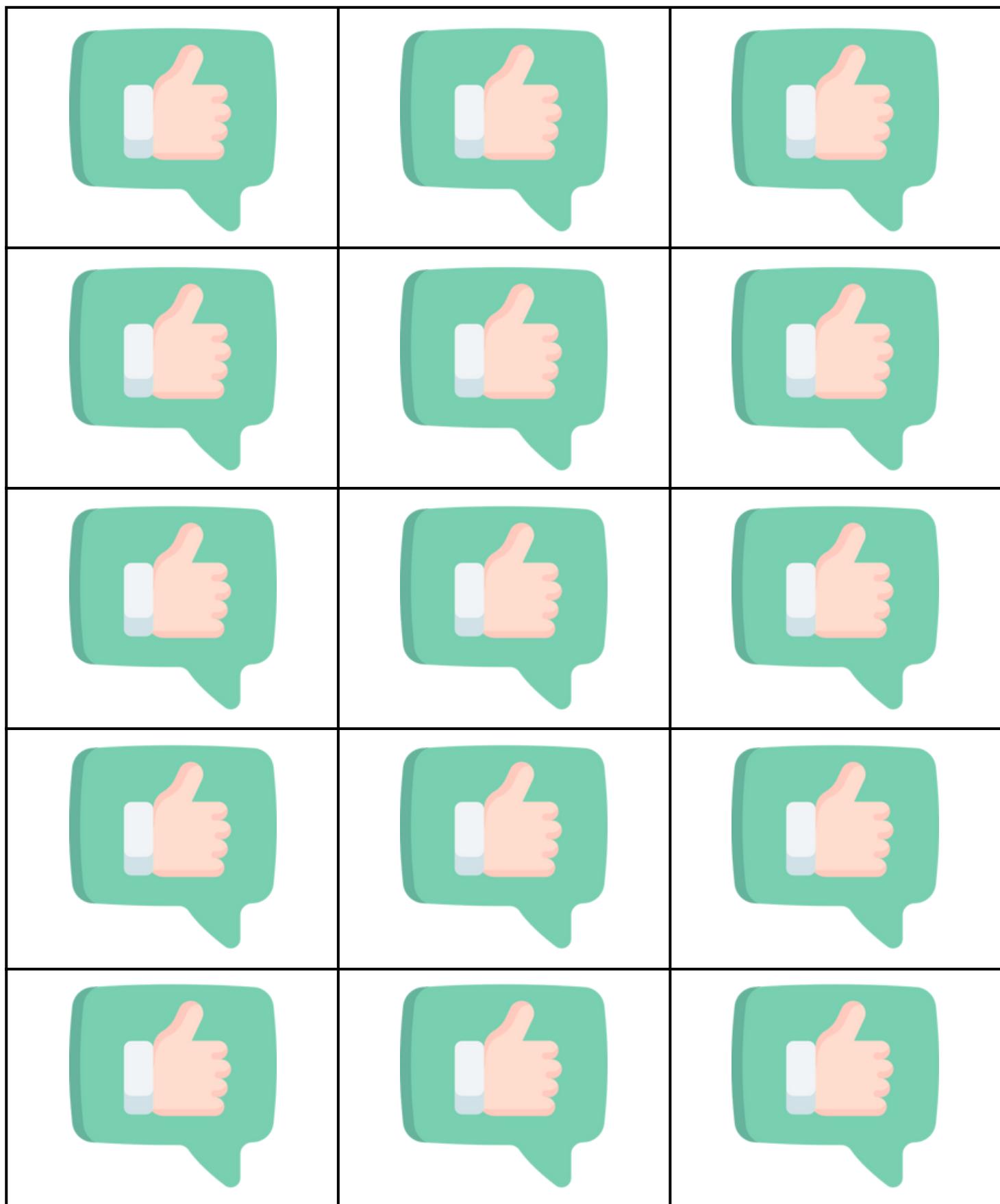
Riprodurre la quantità necessaria in base al numero di alunni.



Stampa emoji



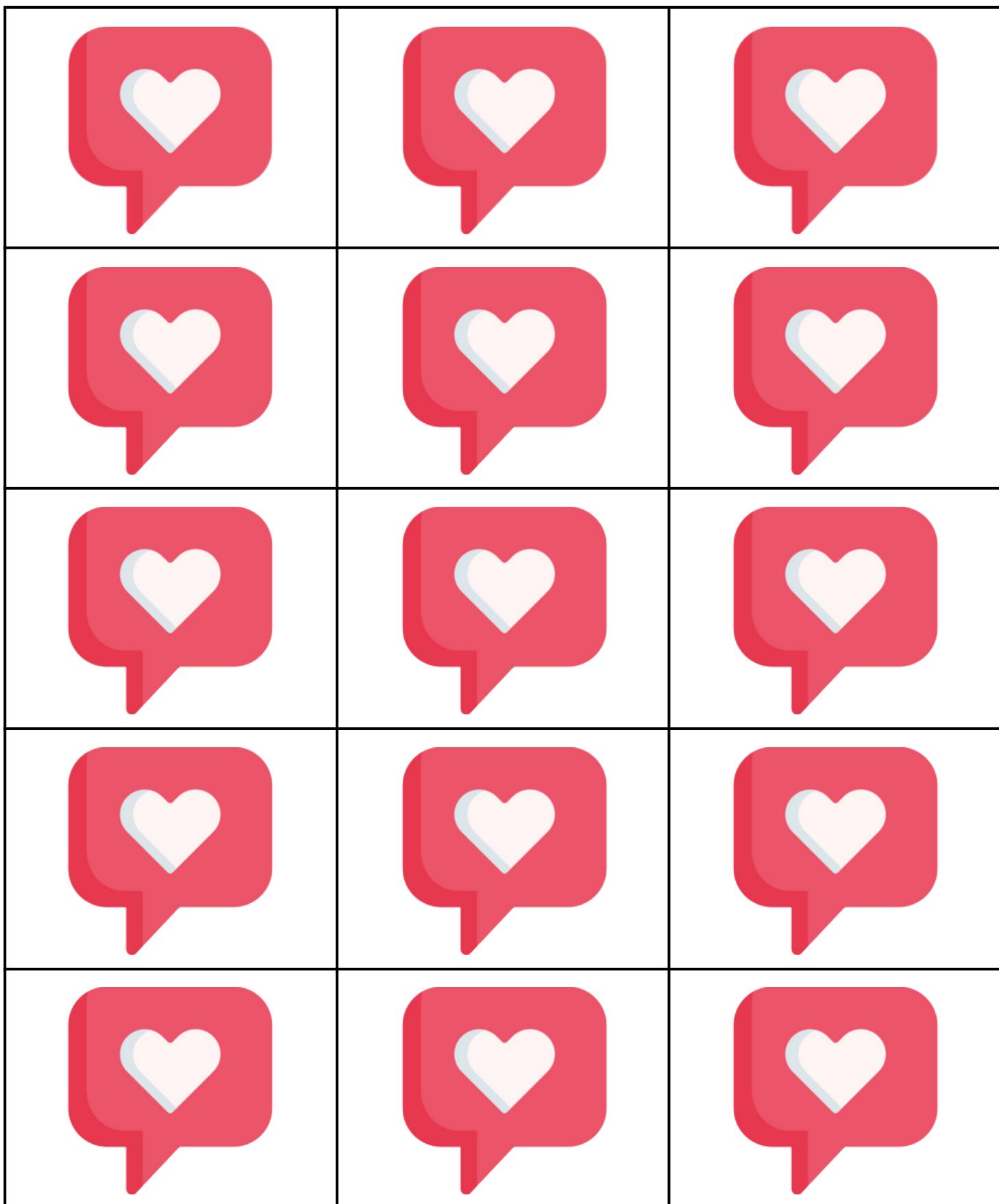
Riprodurre la quantità necessaria in base al numero di alunni.



Stampa emoji



Riprodurre la quantità necessaria in base al numero di alunni.



Stampa gruppo



Riprodurre la quantità necessaria in base al numero di alunni.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |