

# Gelijkheidsspel



Het Gelijkheidsspel biedt de mogelijkheid om na te denken en te leren over gelijkheid, en het overwinnen van genderstereotypen. In de huidige maatschappij komen nieuwe generaties voortdurend voor nieuwe uitdagingen te staan. Daarom is het van cruciaal belang onderscheid te kunnen maken tussen genderstereotypen en de werkelijke verschillen, mogelijkheden en eigenheid van elk individu. Bewustmaking van Gelijke Kansen helpt toekomstige generaties op weg naar een inclusieve samenleving die geen enkele kans op groei, keuze en besluitvorming in de weg staat.

**Bijgevoegd printbaar materiaal:** Een spel van 30 kaarten met banen en beroepen; 1 draaitol; 1 scorebord; 1 QR code kaart om het "Boek met wist-jedatjes" te downloaden; 1 Bord Sjabloon om het antwoord op te schrijven.

**Extra benodigdheden:** 1 timer (smartphones of andere apparaten); blanco vellen en pennen.

**Totale duur:** 50 min.



## Gebied 1 - Het vredige eiland



## Gekoppelde SDG's



## Leerdoelen



Inzicht in de voorstellingen van de wereld en menselijke activiteit



Een gevoel krijgen voor de regels van het samenleven



Verzamelen van geografische, historische en culturele referenties



Ethisch en verantwoordelijk gedrag



Een document begrijpen

## Spelmodaliteiten

8 - 12 jaar

In de klas

Perfect lezen

Thuis

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidievereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



## Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

### Algemeen pedagogisch belang

Door in de spelrondes verschillende soorten beroepen te ontdekken, ontdekken de spelers merkwaardige feiten over gebeurtenissen die bijdragen tot het afbreken van cultureel bepaalde stereotypen over mannen en vrouwen. Kinderen krijgen zo de kans om nieuwe standpunten te ontwikkelen over rollen en mogelijkheden.

### Onderwerp 1 - Geschiedenis

Personages en hun werk onthullen vroegere en huidige tijden. Kinderen kunnen oude culturen ontdekken. De vragen zijn bedoeld om de nieuwsgierigheid van de leerlingen te stimuleren. Ze ontdekken merkwaardige feiten en gebeurtenissen over de rol die sommige vrouwen en mannen hadden in onze geschiedenis, politiek, wetenschap en sport. Ze krijgen zo een standpunt op gelijke kansen voor meisjes en jongens.

### Onderwerp 2 - Aardrijkskunde

Elk vak kan een gelegenheid zijn om nieuwe discussies en inzichten te openen over verschillende geografische kenmerken. Van natuurlijke en door de mens gemaakte elementen, flora en fauna van de zee, rivieren, meren en bergen tot Europa en de verdeling van de natiestaat.

### Onderwerp 3 - Wetenschap

Kinderen kunnen de verschillen ontdekken tussen wetenschappelijke gebieden zoals biologie, scheikunde en geneeskunde. De kaarten van de voorgestelde beroepen zijn zorgvuldig geselecteerd om zo de leerlingen de verschillen tussen wetenschappelijke disciplines te doen begrijpen.

### Onderwerp 4 - Sport

Zijn er sommige sporten alleen voor mannen of voor vrouwen? Aan de hand van merkwaardige feiten over sportberoepen komen kinderen er tot hun verbazing achter dat turnen niet alleen voor meisjes is, en dat voetbal niet alleen voor jongens is. Integendeel, ze zullen begrijpen dat de wereld van de sport genuanceerd is en vol mogelijkheden zit voor iedereen!

### Snijdende onderwerpen - Algemene cultuur en gendergelijkheid

Over het algemeen ontdekken de leerlingen na het afnemen van de tests merkwaardige feiten over beroepen, hedendaagse gebruiken en tradities, alsook relevante gebeurtenissen en episodes die cultureel bepaalde stereotypen over meisjes en jongens kunnen doorbreken. Zo krijgen ze de kans om nieuwe gezichtspunten te vormen over rollen en kansen.





## Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

### De transdisciplinaire inzet

- Kennis genereren door te luisteren: door te vergelijken met andere teams worden leerlingen gemotiveerd om steeds meer te leren;
- Nieuwe kennis en vaardigheden verwerven: een praktische activiteit die de leerlingen in staat stelt nieuwe vaardigheden te verwerven door herhalingsoefeningen;
- De samenwerking versterken: de activiteit vindt plaats in kleine groepen. De leerlingen denken na en nemen een gezamenlijke beslissing alvorens te antwoorden;
- Socialisatie stimuleren: de vragen verwijzen naar een vertrouwde realiteit voor de leerlingen. Ze kunnen de geleerde thema's in verschillende contexten, buiten het spel, aan de orde stellen;
- Het verschil omarmen als een waarde en het beste uit zijn vaardigheden halen terwijl hij plezier heeft: zelfs als slechts één speler het antwoord weet, heeft het hele team er baat bij;
- Het belang van regels waarderen: een regel is een instrument voor co-existentie dat iedereen in staat stelt gelijkwaardig te spelen;
- Nieuwe kennis verwerven over verschillende onderwerpen en thema's (van geschiedenis tot kunst, literatuur en nieuws);
- Genderstereotypen aanpakken: toont voorbeelden van vrouwelijke succesverhalen;





## Spelregels

### Het universum van het spel

"Gelijkheid" is een bordspel geïnspireerd op het bekendere "Time's Up" ([https://www.asmodee.it/linea\\_timesup.php](https://www.asmodee.it/linea_timesup.php)). Je wint het spel door met succes beroepen te raden in een reeks tests. Het spel maakt het mogelijk verschillende beroepen, hun definitie en hun vakgebied te ontdekken, waardoor de spelers merkwaardige feiten en gebeurtenissen over hen ontdekken die bijdragen tot het overwinnen van genderstereotypen. Het spel omvat: competitie, gezelligheid, ontdekken, punten winnen.

### Wat doet de speler vooruitgaan en winnen?

Het spel bestaat uit 3 fasen + 1 laatste bonus draaitol fase.

De spelers worden verdeeld in teams.

Teams die de beroepen raden (afhankelijk van de fase van het spel) krijgen 10 punten.

Teams die de bonus draaitol fase halen krijgen 20 punten.

Aan het einde van het spel is het team met de meeste punten de winnaar van het toernooi.

### De opstelling

Voordat het spel begint, heeft de leerkracht enkele opdrachten:

- Hij verdeelt de klas in kleine teams (4 / 5 kinderen);
- Hij maakt de 30 opdrachtkaarten klaar en organiseert de stapel op basis van het aantal teams;
- Hij deelt aan elk team een scorebord uit (zie het sjabloon in de rubriek "Printbaar materiaal");
- Hij drukt de draaitol af en bereidt deze voor (zie het sjabloon in de rubriek "Printbaar materiaal");
- Hij zorgt voor een stopwatch.
- Hij bepaalt het startteam en beheert de rotatie met de klok mee.

Doel: Behaal de hoogste score door de verschillende fasen te doorlopen.

### De draaiploeg (spreker):

- Pakt een "banan" kaart;
- Voert afhankelijk van de ronde die gespeeld wordt een van de 3 stappen/fasen uit die op de kaart staan aangegeven:
  1. leest de functiedefinitie voor;
  2. doet het beroep na, of
  3. trekt het gereedschap van het beroep;
- Aan het einde van elke beurt legt hij de kaart terug op de stapel om te schudden;

Tijdens de laatste (bonus)fase heeft elk team 30 seconden om de op de kaart aangegeven functie te associëren met de naam van een personage uit de geschiedenis, videospelletjes, tekenfilms, films of boeken.





## Spelregels

### Wat is de rol van de leraar?

De rol van de leerkracht is cruciaal om het spel te leiden tot open discussies of uitwisselingen. Door de dynamiek in de klas te observeren en te modereren, kan de leerkracht een omvattende benadering ontwikkelen van het spel en van de introductie van het thema gelijkheid (d.w.z. het proces tussen de leerlingen vergemakkelijken, de volgorde van de gewonnen punten uitleggen en controleren, ervoor zorgen dat de regels worden nageleefd, de dialoog aangaan, enz.) Leerkrachten maken verder ruimte voor het uitdiepen van specifieke onderwerpen die tijdens het spel aan bod komen en deel uitmaken van het curriculum.

De leraar:

- Stimuleert de klas door interactie met het spel;
- Houdt de tijd bij voor de antwoorden van elke fase om de deelname van alle leerlingen te garanderen;
- Draait de draaitol tijdens de bonusfase;
- Noteert de score;
- Beslist wanneer de inzichten uit het "Boek met wist-je-datjes" worden voorgelezen.

### Open discussie

Bespreek aan het einde met de leerlingen wie deze functies uitoefent, gebaseerd op hun verbeelding (mannen of vrouwen) en waarom ze zich dat zo voorstellen. Bewijs dat we stereotypen gebruiken om collectieve ideeën weer te geven, maar dat die stereotypen meestal oneerlijk zijn.





## Spelrondes

### Ronde 1

Aan het begin van ronde 1 pakt elk team een kaart van de stapel (NOTA BENE: het aantal kaarten in de stapel = het aantal spelende teams).

Het eerste team dat een kaart pakt, leest de functiebeschrijving voor die onder het label "Ronde 1: Beschrijving" staat. De andere teams hebben 10 seconden om te raden en op hun scorebord het veronderstelde beroep te noteren dat overeenkomt met de gegeven beschrijving (zie het scorebord van het spel in de rubriek "Printbaar materiaal").

Het eerste team leest bijvoorbeeld voor: "Ronde 1: een beroep dat antieke holtes en artefacten bestudeert door middel van opgravingen". De andere teams schrijven hun veronderstelde antwoord op het scorebord van het spel en vervolgens onthult het eerste team het juiste antwoord: "Archeoloog".

10 punten per correct antwoord van een team.

Het spel gaat verder met dezelfde dynamiek tegen de tijd dat alle teams aan de beurt zijn geweest.

Aan het einde van ronde 1 legt elk team de kaarten terug op de stapel en worden ze geschud. Het winnende team is het team dat de hoogste score haalt.

### Ronde 2

Aan het begin van ronde 2 pakt elk team een tweede kaart van de stapel (NOTA BENE: de kans bestaat dat het team dezelfde kaart pakt als in ronde 1) en imiteert om beurten het beroep dat door de kaart wordt voorgesteld.

Het eerste team dat de kaart pakt, imiteert het beroep dat bovenaan de kaart staat. De andere teams hebben 30 seconden om te raden en op hun scorebord het beroep te noteren dat volgens hen overeenstemt met wat werd nagebootst (zie het scorebordsjabloon van het spel in de rubriek "Printbaar materiaal").

Het eerste team heeft bijvoorbeeld het beroep "Archeoloog" gekozen. Een lid van het team gebruikt zijn lichaam en gezichtsuitdrukkingen om het beroep na te bootsen zonder geluid te maken. De andere teams schrijven hun voorgestelde antwoord op het scorebord van het spel en het eerste team onthult het juiste antwoord: "Archeoloog".

10 punten per correct antwoord van een team.

Het spel gaat verder met dezelfde dynamiek tegen de tijd dat alle teams aan de beurt zijn geweest.

Aan het einde van ronde 2 legt elk team de kaarten terug op de stapel en worden ze geschud. Het winnende team is het team dat de hoogste score haalt.





## Ronde 3

Aan het begin van ronde 3 pakt elk team een derde kaart van de stapel (NOTA BENE: de kans bestaat dat het team dezelfde kaart pakt als in ronde 1 en 2) en trekt om beurten een voorwerp/gereedschap dat verband houdt met het beroep dat op de kaart staat beschreven onder het label "Ronde 3: het trekken van het voorwerp". De andere teams hebben 10 seconden om te raden en op hun scorebord te noteren welk beroep bij de tekening hoort.

Het eerste team heeft bijvoorbeeld het beroep "Archeoloog". De leden van het team kiezen een te tekenen voorwerp uit de lijst van drie mogelijkheden gegeven onder "Ronde 3: tekenen van het voorwerp: houweel, bezem, troffel, lens". De andere teams schrijven op hun scorebord het veronderstelde beroep dat bij het getekende voorwerp hoort. Aan het eind onthult het eerste team het juiste antwoord.

10 punten per correct antwoord van een team.

Het spel gaat verder met dezelfde dynamiek tegen de tijd dat alle teams aan de beurt zijn geweest.

Aan het einde van ronde 3 houden ALLE TEAMS DE KAART.

De leraar kan besluiten het spel te beëindigen. In dat geval wint het team dat de hoogste score van de drie rondes heeft behaald het spel.

De leraar kan ook beslissen om door te gaan naar de laatste (bonus)ronde.

## Laatste ronde

De leerkracht draait aan de tol.

Elk team heeft 30 seconden om het beroep dat op zijn kaart staat te associëren met de naam van een personage uit de geschiedenis, videospelletjes, tekenfilms, films of boeken, afhankelijk van wat de tol aangeeft.

Als een team bijvoorbeeld de kaart van het beroep "Archeoloog" heeft en de spinner wijst op "hoofdpersoon in een film of een stripverhaal", dan mag het team "Indiana Jones" antwoorden.

20 punten per juist antwoord van een team.

Het team dat uiteindelijk het spel wint is het team dat de hoogste score heeft behaald uit alle rondes (ronde 1,2,3 en de optionele finaleronde).



# Verder gaan



## Onderwerp 1 - Het "Boek met wist-je-datjes" over banen en beroepen

Spelers kunnen meer informatie over de banen vinden in het "Boek met wist-je-datjes over banen en beroepen", te downloaden via een speciale "QR"-kaart. Hier is een voorbeeld van de informatie die beschikbaar wordt gesteld:

- Wist je dat de eerste vrouwelijke scheidsrechter in de geschiedenis in een Champions League-wedstrijd op 2 december 2020 Juve-Dinamo Kyiv scheidsrechter was?
- Wist u dat Marie Curie de eerste vrouw was die een Nobelprijs voor natuurkunde won?
- Wist je dat Alain Ducasse de chef-kok is met de meeste sterren ter wereld?



## Onderwerp 2 - Inclusiviteit en gelijkheid

Om te weten te komen hoe je inclusiviteit en gelijkheid in de klas kunt onderwijzen, kun je het volgende raadplegen:

- Andere Unplugged zoektochten, bijv.. *Vormfactor, Leven in Harmonie, Koekjes en Vrede, Klei en Beeldhouwkunst*
- <https://minds-in-bloom.com/how-to-teach-equality-and-diversity-in/>
- Kijk eens naar het gelijke spel van het Unplugged universum.
- <https://www.youtube.com/watch?v=-hc0kZh6CnM>
- [https://kids.kiddle.co/Social\\_equality](https://kids.kiddle.co/Social_equality).



# Printbaar materiaal



unplugged  
**ED**  
QUEST

## Gelijkheidsdoos

Wat is de samenstelling van de Gelijkheidsdoos:

- Een spel van 30 kaarten over banen en beroepen;
- 1 draaitol;
- 1 scorebord;
- het "Boek met wist-je-datjes".

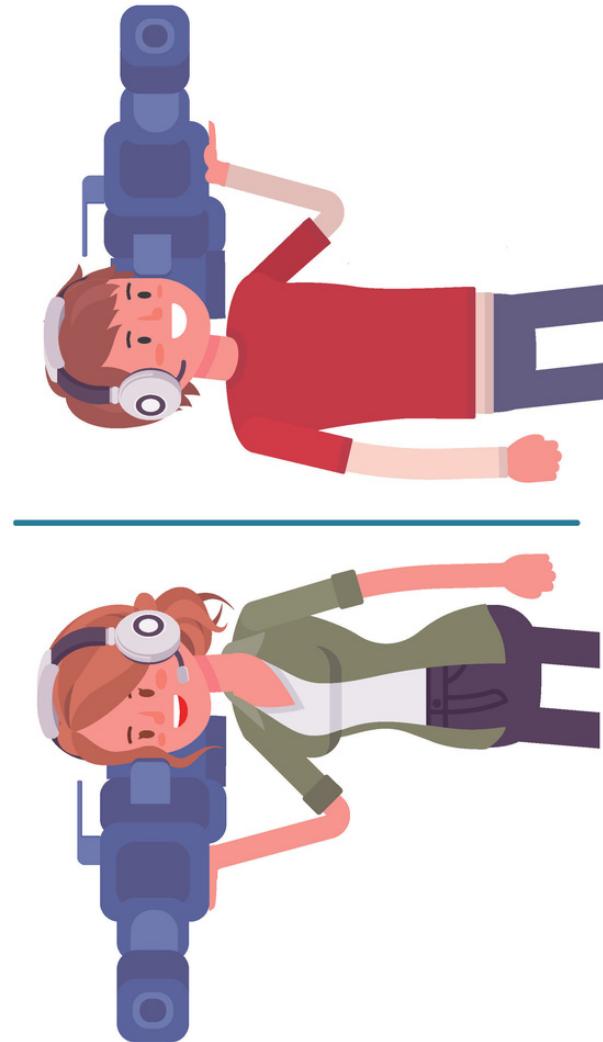
Alle materialen zijn DIY; de sjablonen zullen worden gedeeld met de leerkrachten.

Extra materiaal nodig:

- timer (smartphones of andere apparaten);
- blanco bladen en pennen.



# VIDEOMAKER



## ROUND 1: DESCRIPTION

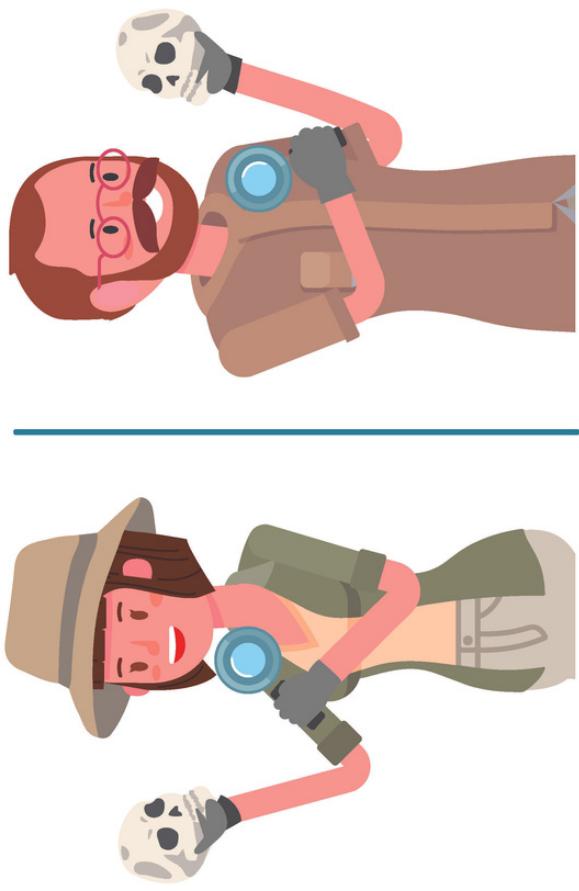
Professional figure who personally takes care of the shooting and editing of his work, which will later be disseminated through TV channels, web, or film festivals and / or short films.

## ROUND 2: MIME

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Movie camera, clapperboard, camera.



# ARCHAEOLOGIST



## ROUND 1: DESCRIPTION

Expert who studies ancient civilizations through the analysis of monuments and the collection of artifacts, such as biological and human remains, obtained by means of excavations.

## ROUND 2: MIME

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Pickaxe, broom, trowel, lens.





**EQUAL**



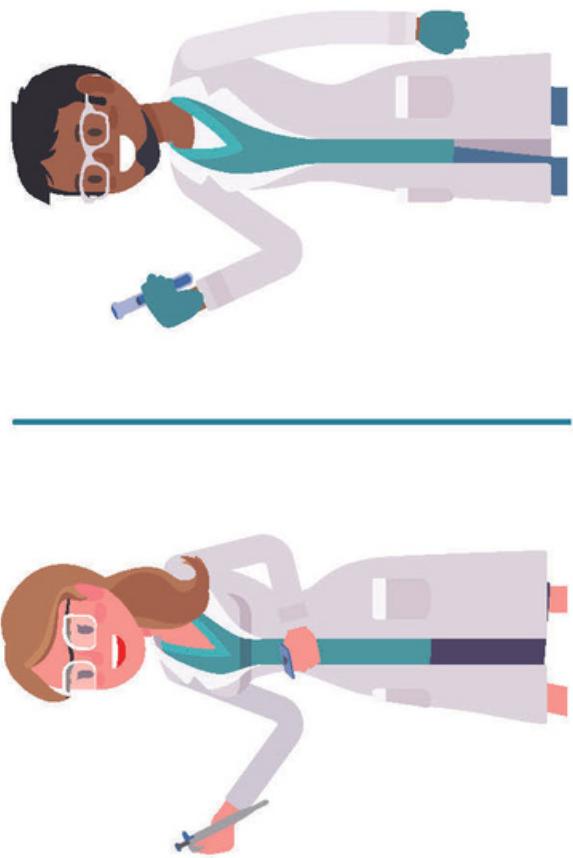
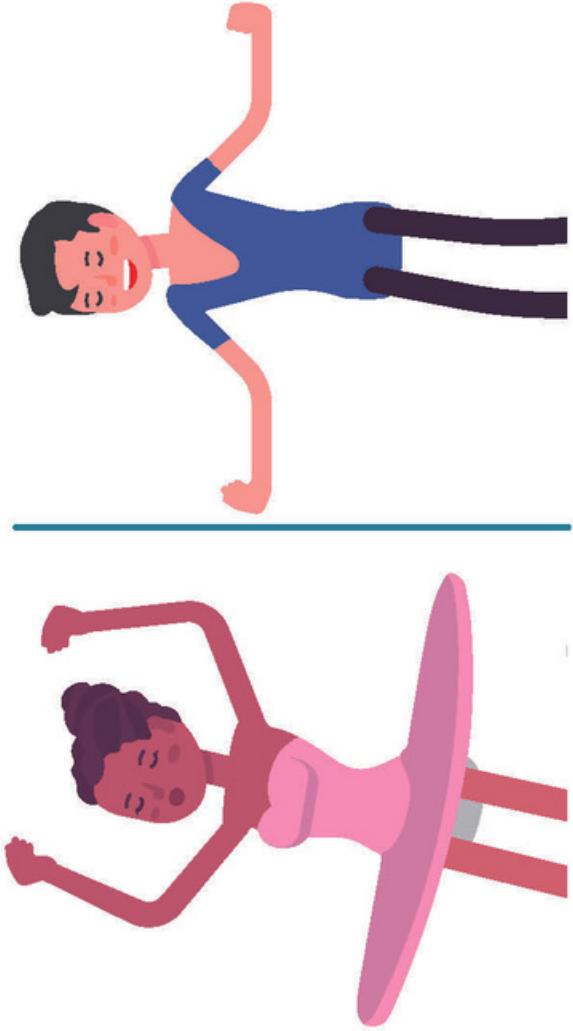
**EQUAL**



## BALLERINA

## DANCER

## BIOLOGIST



### ROUND 1: DESCRIPTION

Professional who performs her work moving in time to the music, performing choreography, and specializing in different styles such as modern, jazz, classical, contemporary.

### ROUND 1: DESCRIPTION

Person who study animal's and plant's life.

### ROUND 2: MIME



### ROUND 2: MIME



### ROUND 3: DRAWING THE OBJECT

Pointe, tutu, stage.





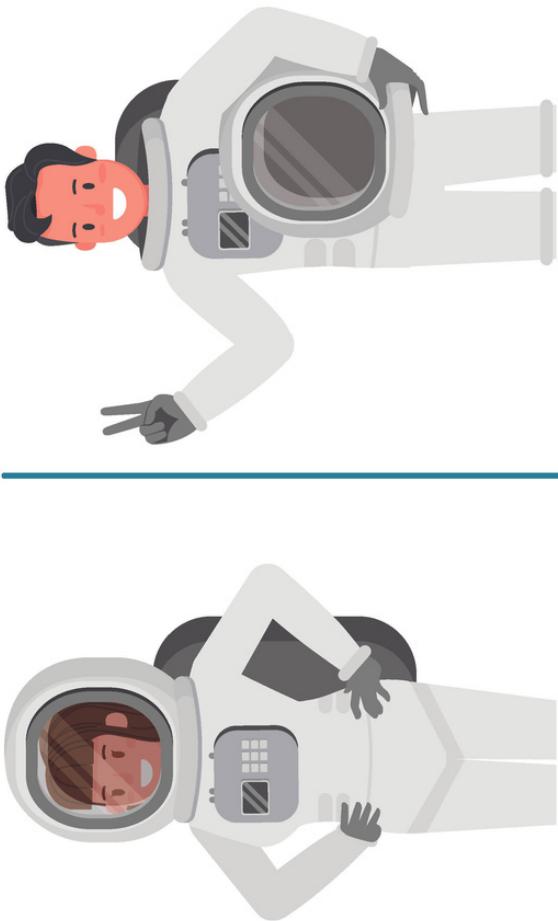
**EQUAL**



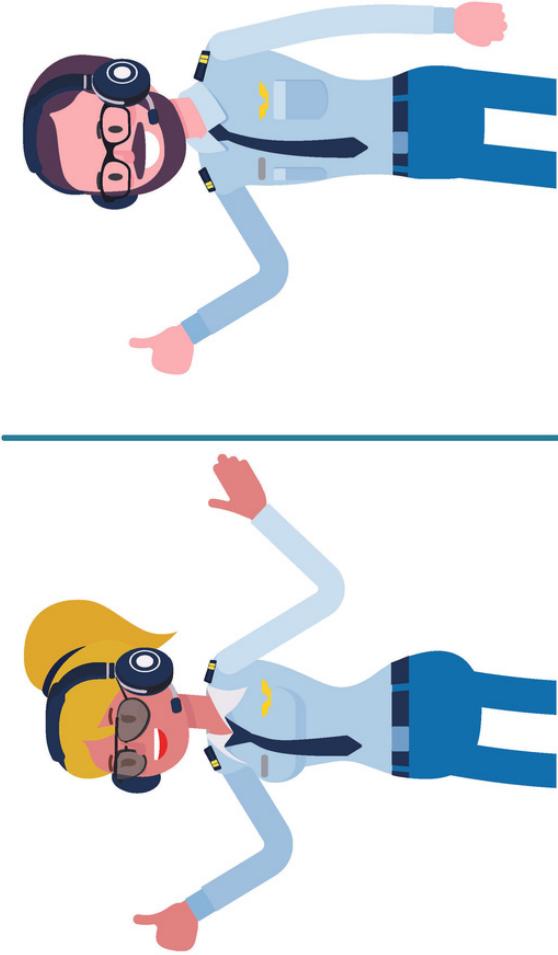
**EQUAL**



# ASTRONAUT



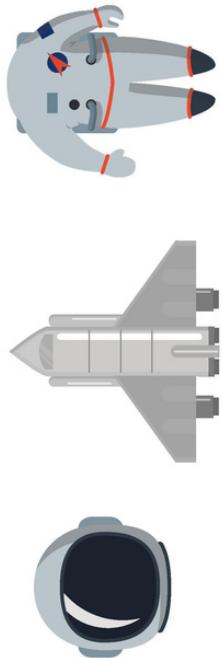
# AIRCRAFT PILOT



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who travels in space by special means such as Shuttles.

**ROUND 2: MIME**

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Helmet, Shuttle, spacesuit.



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who holds an aeronautical license that allows him/her to drive civil vehicles according to type and level of qualifications he or she holds, ( i.e., the ratings obtained during his or her career.

**ROUND 2: MIME**

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Aircraft, cap, control tower.





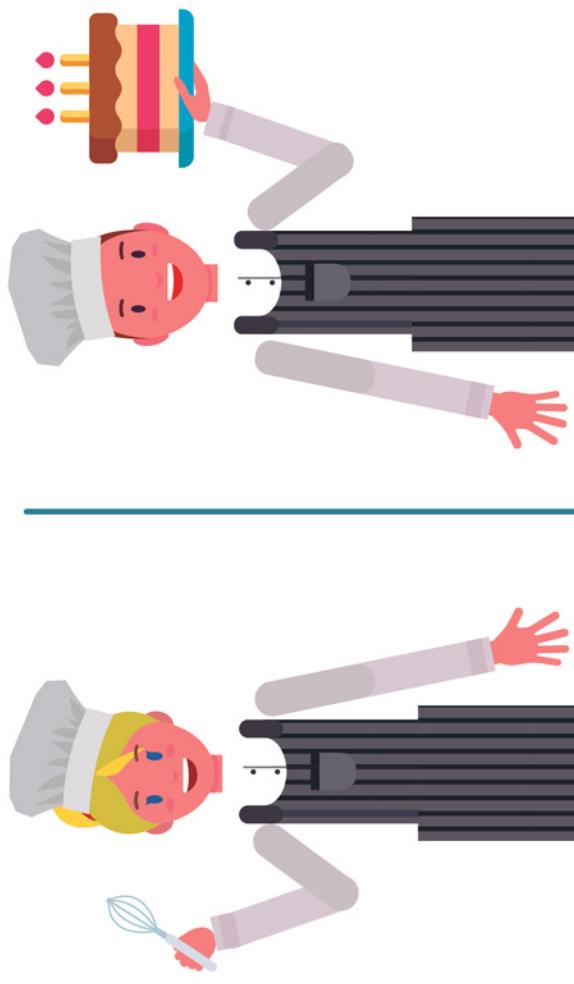
**EQUAL**



**EQUAL**



## PASTRY CHEF

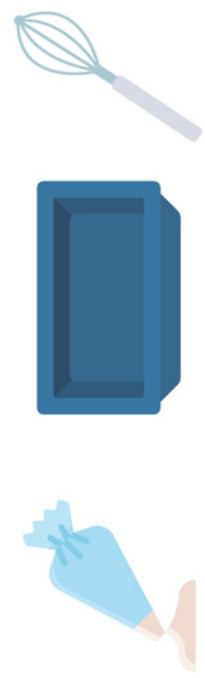


### ROUND 1: DESCRIPTION

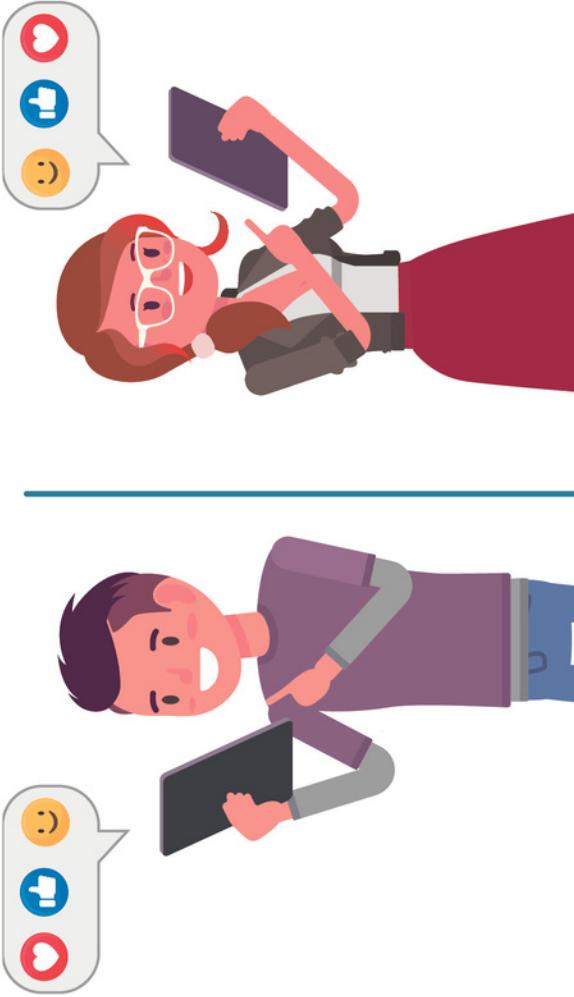
Person who makes desserts, either on their own or for a craft workshop.

### ROUND 2: MIMO

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Sac à poche, pan, whisk.



## SOCIAL MEDIA MANAGER



### ROUND 1: DESCRIPTION

Figure of the company in charge of managing marketing and advertising on social channels. It deals with planning, strategy and definition of objectives.

### ROUND 2: MIMO

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Computer, smartphone, emoticons.





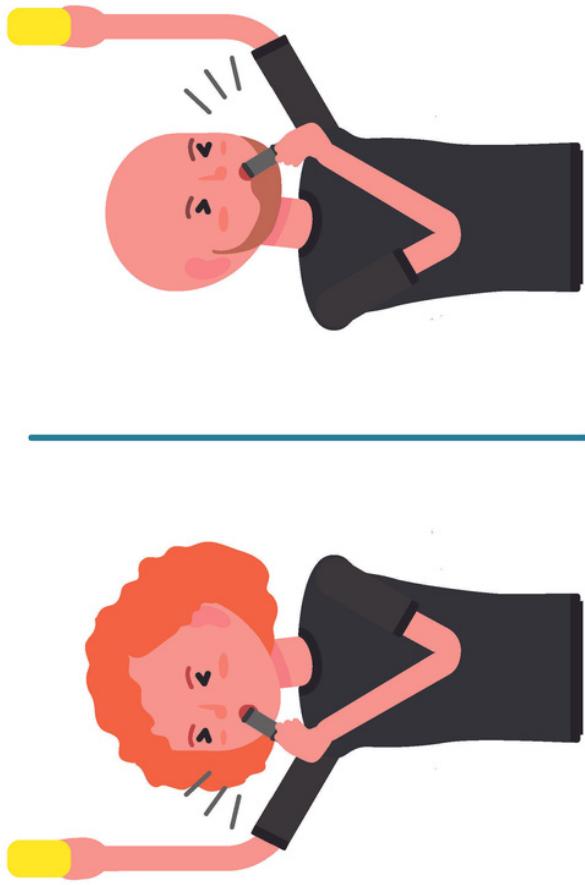
**EQUAL**



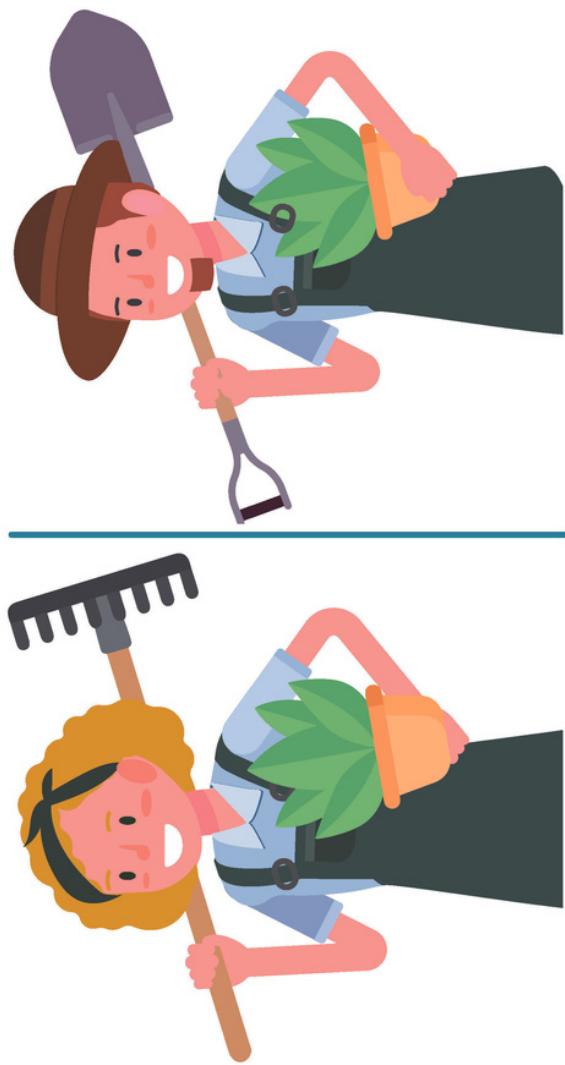
**EQUAL**



## REFEREE



## GARDENER



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Sports figure who is responsible - in almost all disciplines - for the official direction of the match.

### ROUND 2: MIME

### ROUND 3: DRAWING THE OBJECT

Whistle, soccer ball, card.

**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who designs, builds, cares for and maintains green areas of various types, (public parks, gardens, residential green spaces, greenhouses, nurseries and hydroponic crops).

### ROUND 2: MIME

### ROUND 3: DRAWING THE OBJECT

Pot, rake, watering can.





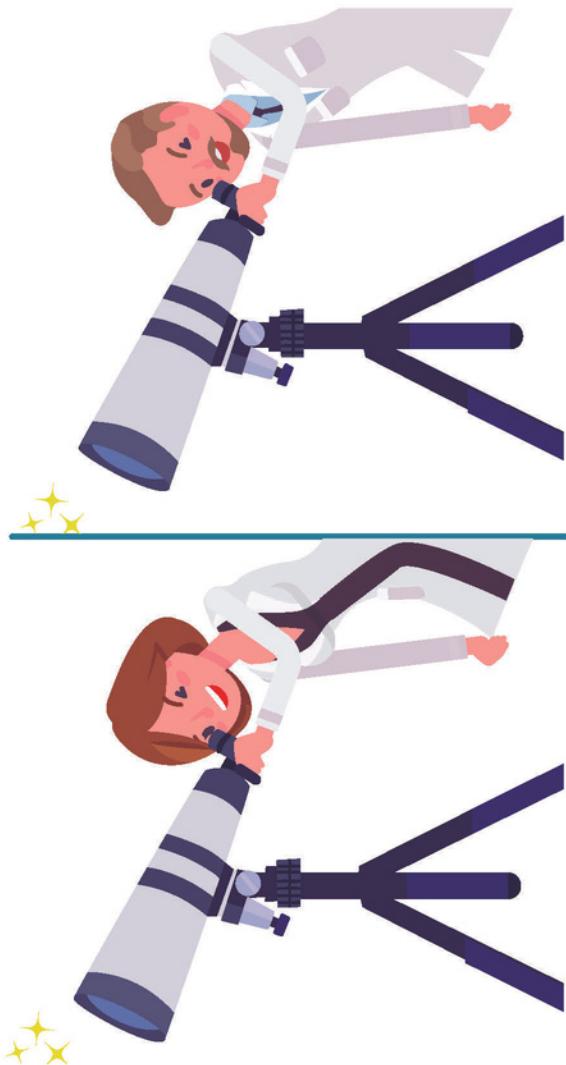
**EQUAL**



**EQUAL**



## ASTRONOMER



### ROUND 1: DESCRIPTION

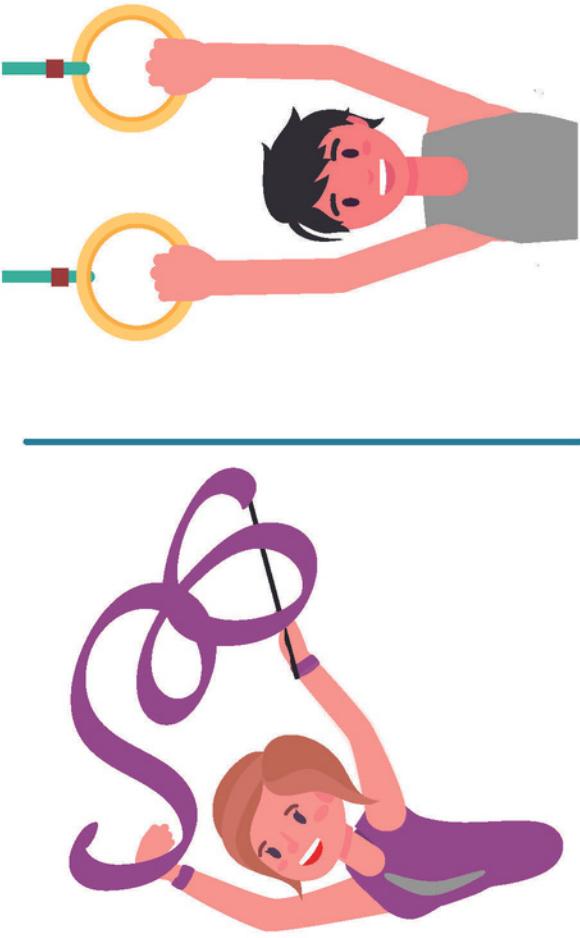
Professional who investigates and interprets the physical phenomena affecting planets, stars, galaxies, all systems and structures of the Universe.

### ROUND 2: MIME

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Constellation, planet, telescope, observatory.



## RHYTHMIC GYMNASTICS

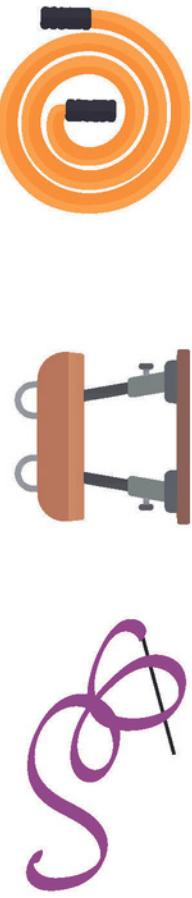


### ROUND 1: DESCRIPTION

Sports figure that performs exercises such as free body, vault, asymmetrical parallel bars and beam thanks to physical coordination, joint mobility, strength, speed, rhythm, agility, dynamism.

### ROUND 2: MIME

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Tape, vault, rope.





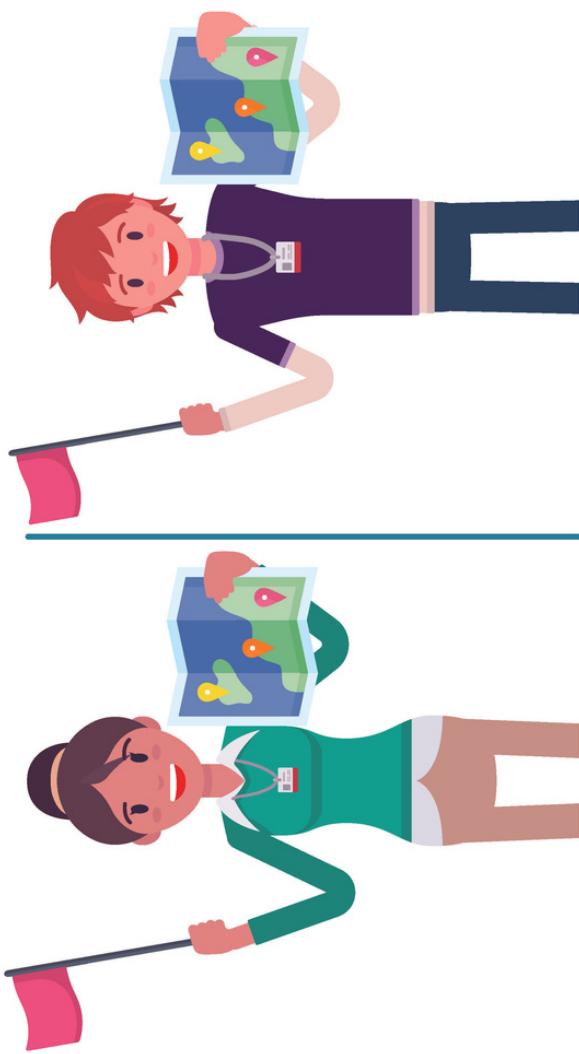
**EQUAL**



**EQUAL**



## TOURIST GUIDE



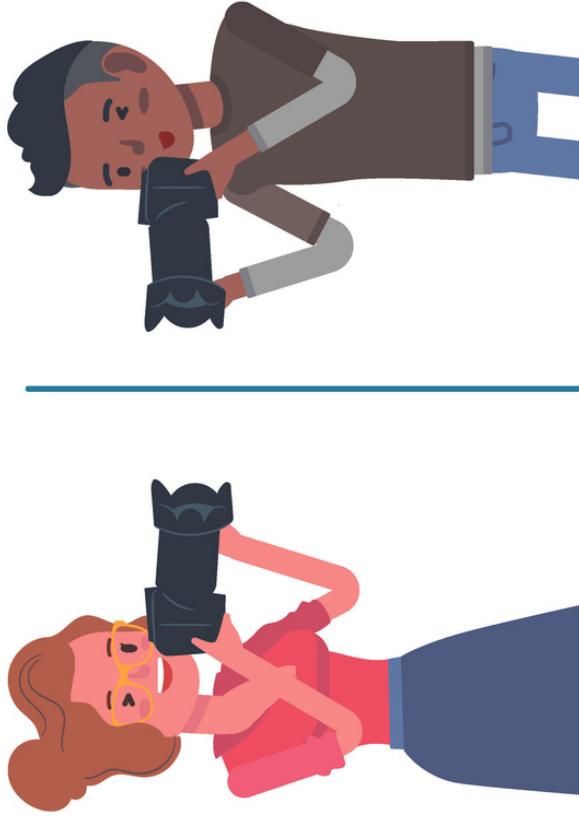
### ROUND 1: DESCRIPTION

Professional who takes individuals or groups of tourists to visit museums, galleries, archaeological excavations, works of art and sites of tourist interest. Illustrates landscape, artistic, historical and cultural features and attractions.

### ROUND 2: MIME



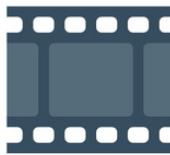
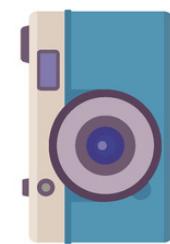
## PHOTOGRAPHER



### ROUND 1: DESCRIPTION

Professional expert in the creation of photographs to document events and stories or represent emotions through images of people, places, events, objects. The purpose of his/her work is to create high quality images.

### ROUND 2: MIME



### ROUND 3: DRAWING THE OBJECT

Camera, photographic film, photos.



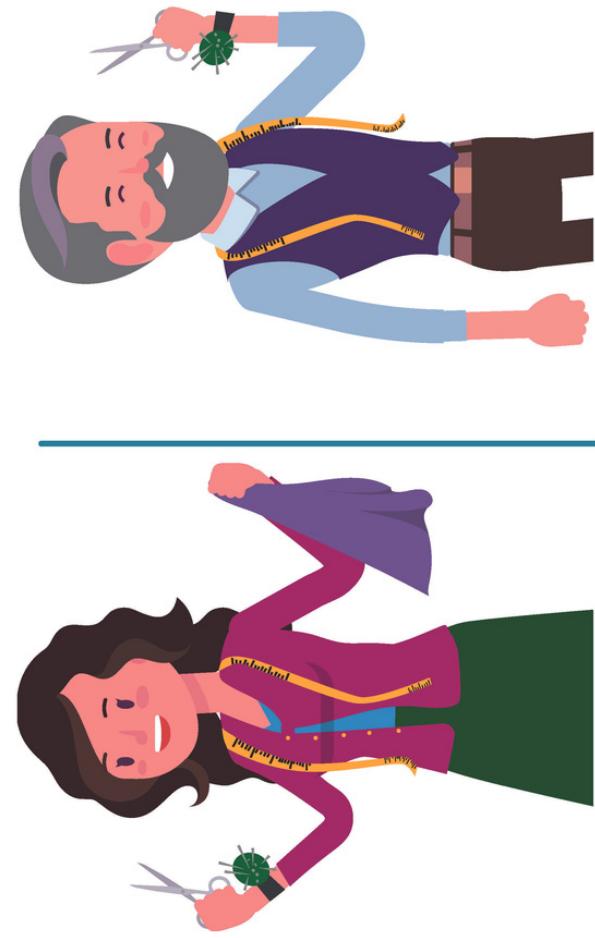
**EQUAL**



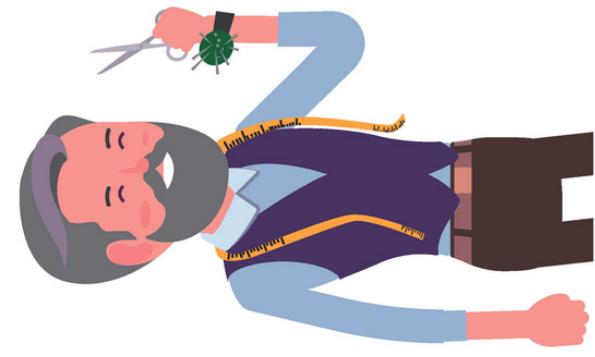
**EQUAL**



## SEAMSTRESS



## TAILOR



## JOURNALIST



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who cuts and sews clothes using fabrics of all kinds (light fabrics, jeans, knitwear, technical fabrics...), and modifies, adapts and repairs clothing and garments.

### ROUND 2: MIME



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who is responsible of discovering, analyzing, describing and selecting news and then disseminating it through the mass media.

### ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Notebook, newspaper, computer.



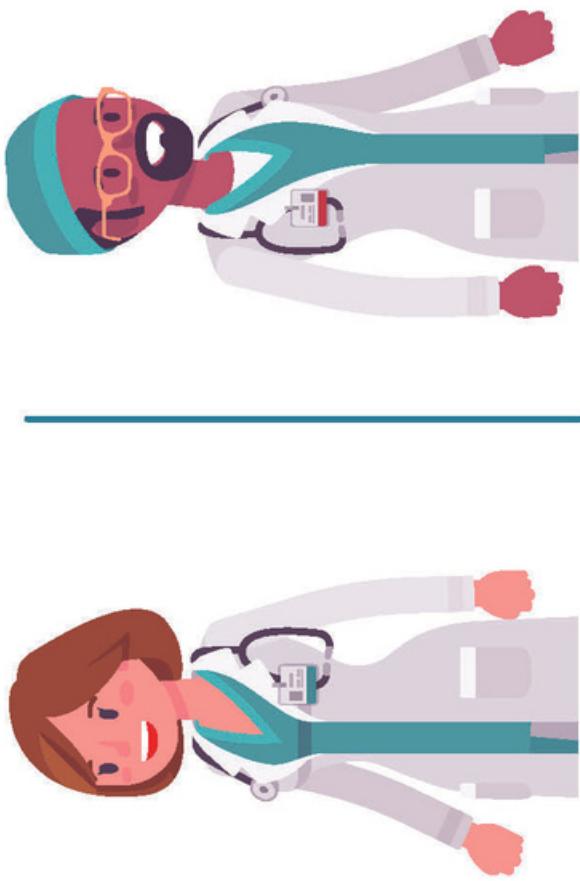
**EQUAL**



**EQUAL**



# PHYSICIAN



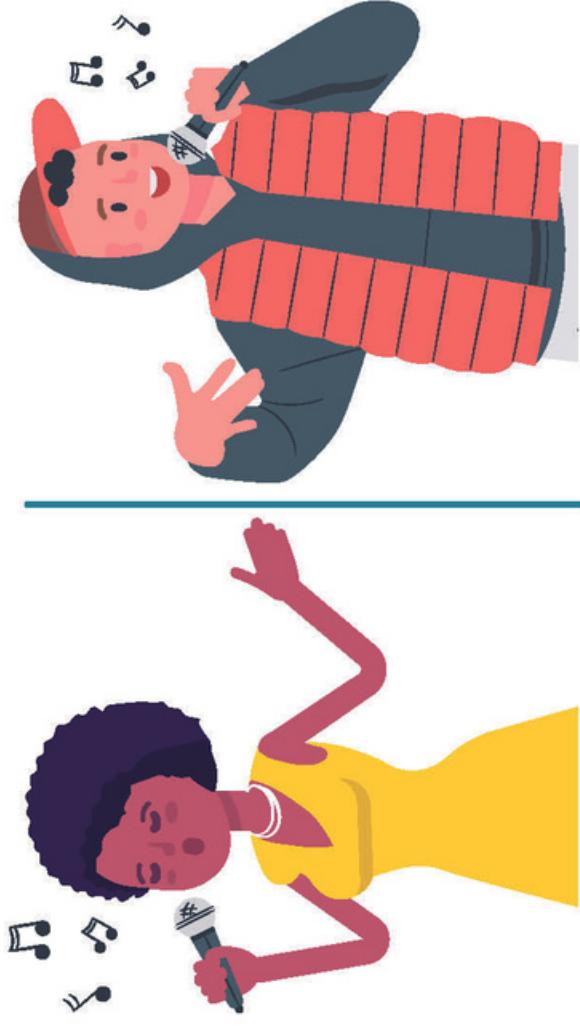
**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Medical professional concerned with human health, preventing, diagnosing, and treating disease.

## ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Phonendoscope, tongue depressor, medicine.

# SINGER



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
A person who works in music through the use of the voice producing a succession of ordered sounds.

## ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Microphone, musical notes, headphones.





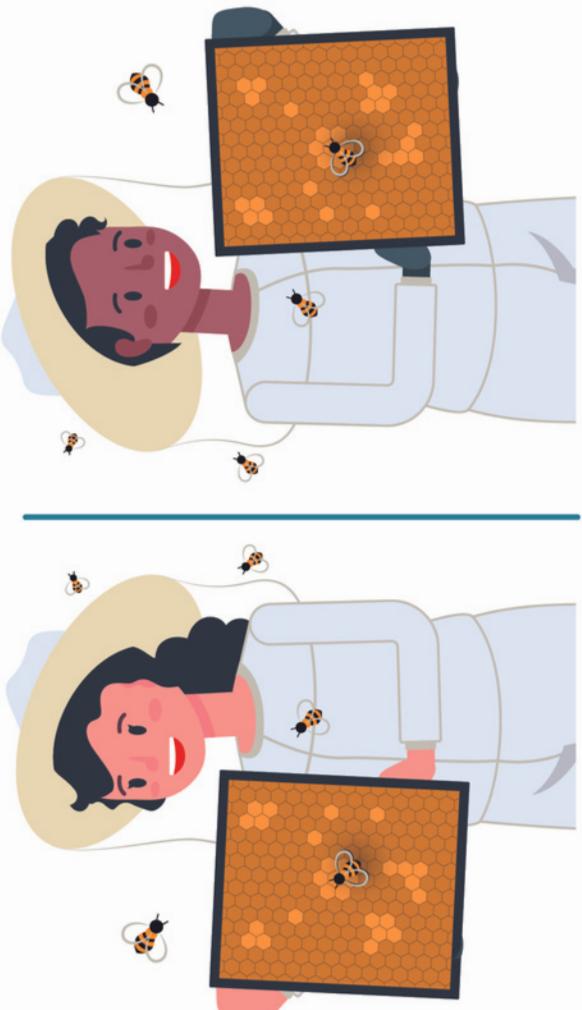
**EQUAL**



**EQUAL**

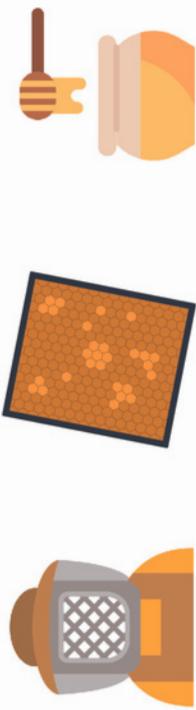


## BEEKEEPER

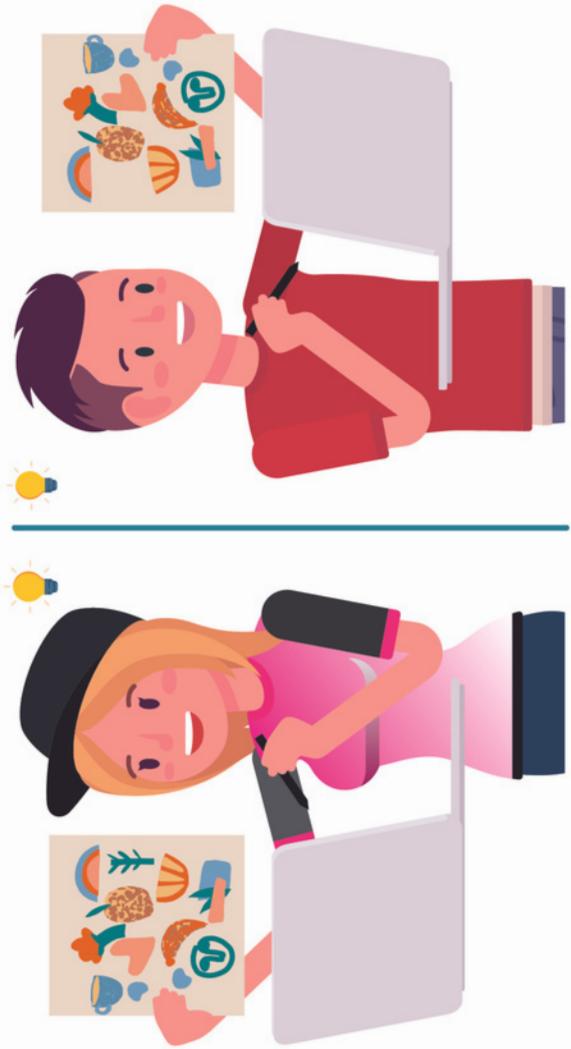


**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional whose purpose is the production and trade of honey and wax.

## ROUND 2: MIMO



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Bee suit, hive, honey.



## ILLUSTRATOR

**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who, with his manual and artistic skills, performs illustrations on digital, paper or other media.

## ROUND 2: MIMO



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Paper, watercolors, computer.



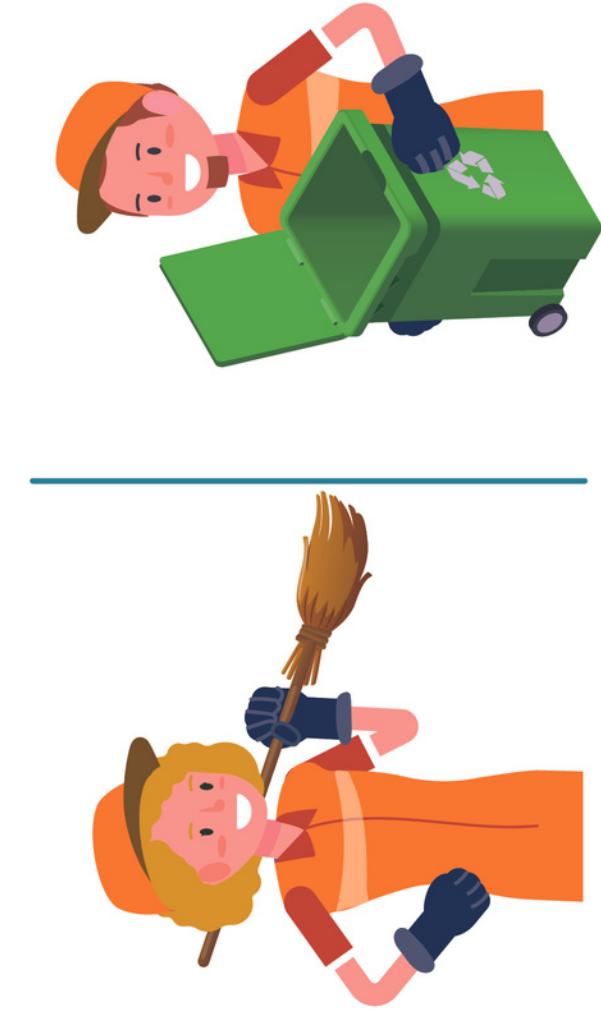
**EQUAL**



**EQUAL**



# DUSTMAN

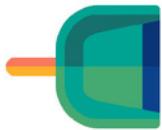


## ROUND 1: DESCRIPTION

Professional whose job is to clean out the rubbish and use manual and mechanical systems to maintain the urban spaces clean.

## ROUND 2: MIMO

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Broom, dustpan, dustbin.



# CHEMIST

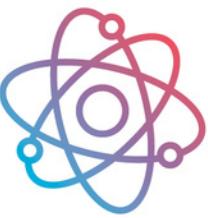


## ROUND 1: DESCRIPTION

Professional who studies elements at the atomic and molecular level and analyse the ways in which elements interact with each other.

## ROUND 2: MIMO

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Atom, beaker, pipette.





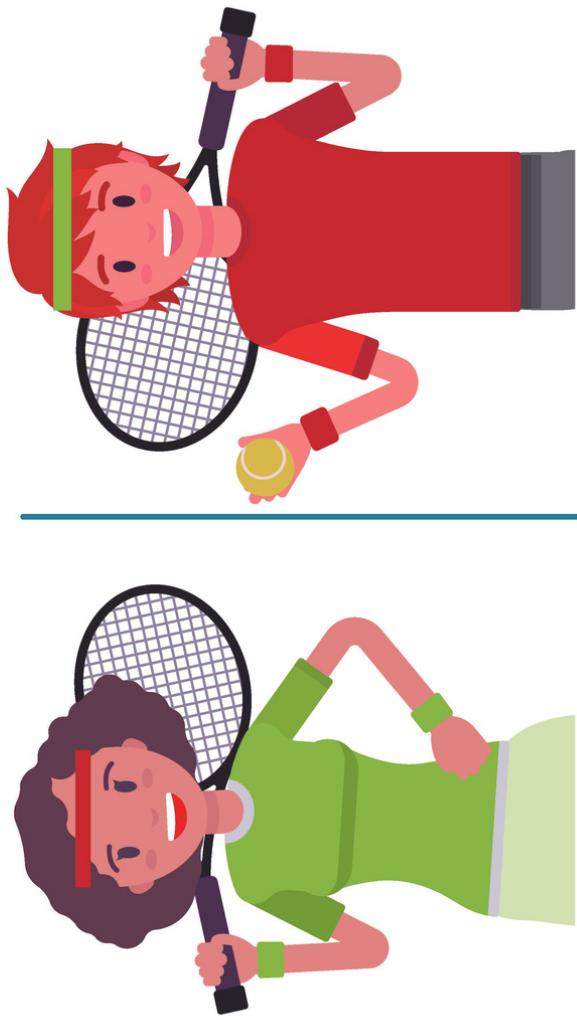
**EQUAL**



**EQUAL**

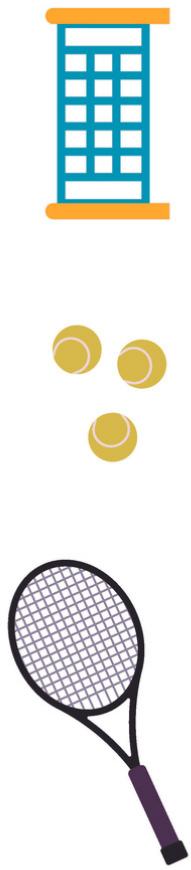


## TENNIS PLAYER



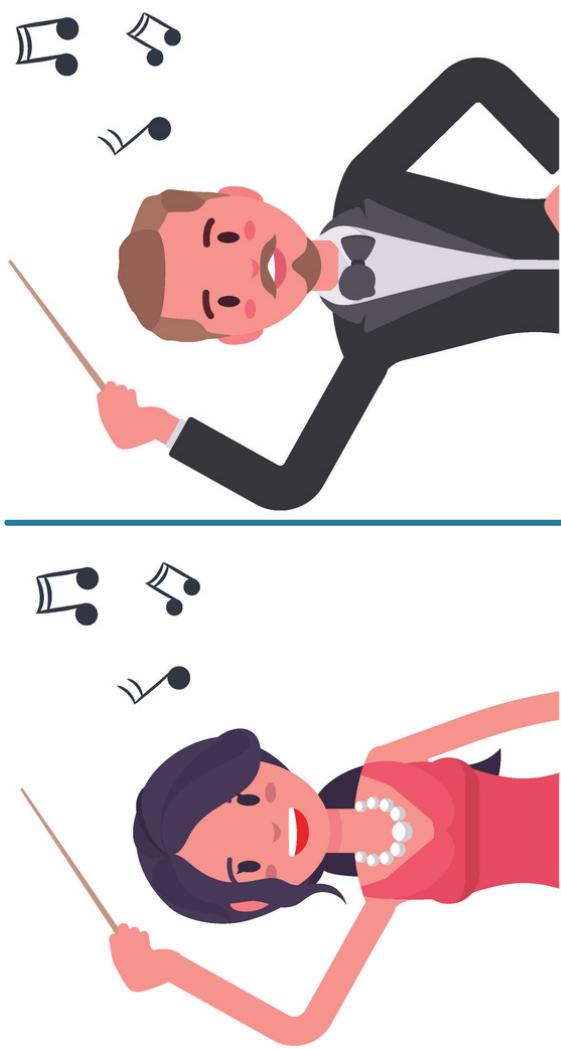
**ROUND 1: DESCRIPTION**  
The person who plays a sport and kick a ball with the purpose of blocking the opponent's game.

## ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Racket, balls, net.

## CONDUCTOR



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Professional who directs a group of instrumentalist through codified. He/She can also directed choristers or solo singers in order to improve the harmony of the execution of a piece of music as a whole.

## ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Chopstick, staff, musical instrument.



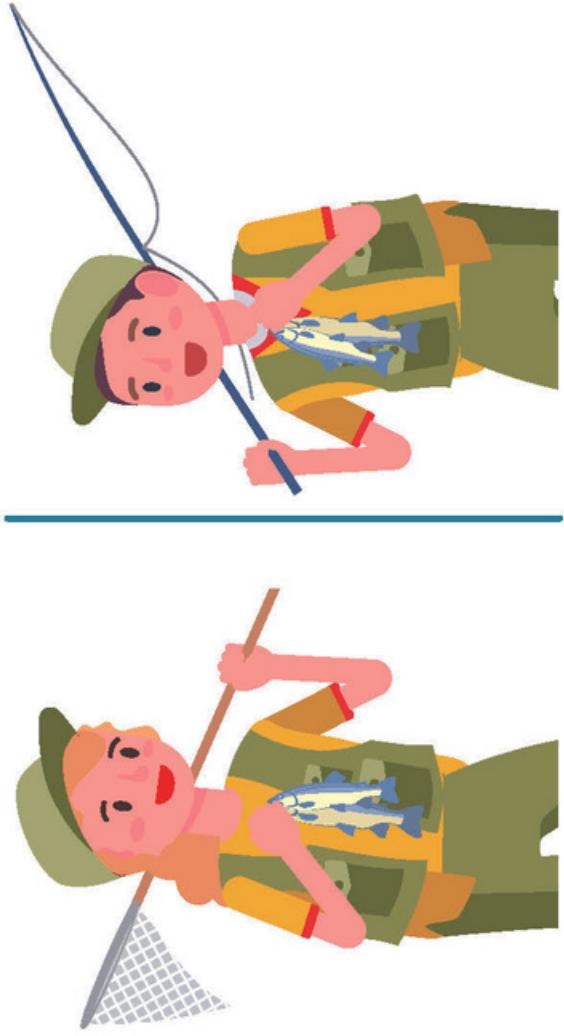
**EQUAL**



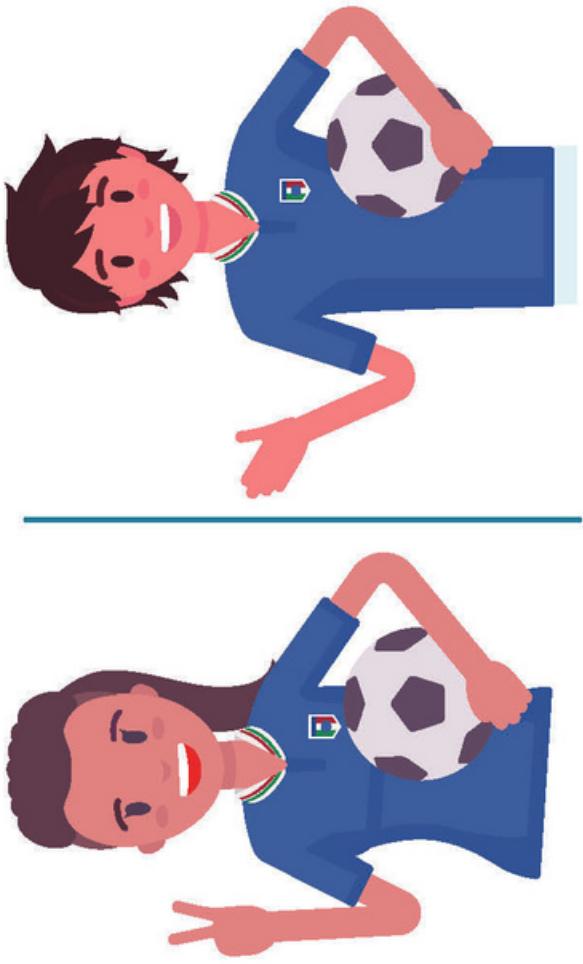
**EQUAL**



## FISHERMAN



## SOCCER PLAYER



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Person who hunt and catch water animals for food and pleasure.

**ROUND 2: MIME**

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Fishing rod, bait, sea.



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Sports figure who plays the sport of soccer. Most soccer players are specialized in playing one position, such as goalkeeper, striker, defender, or midfielder.

**ROUND 2: MIME**

**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Ball, goal, boot.





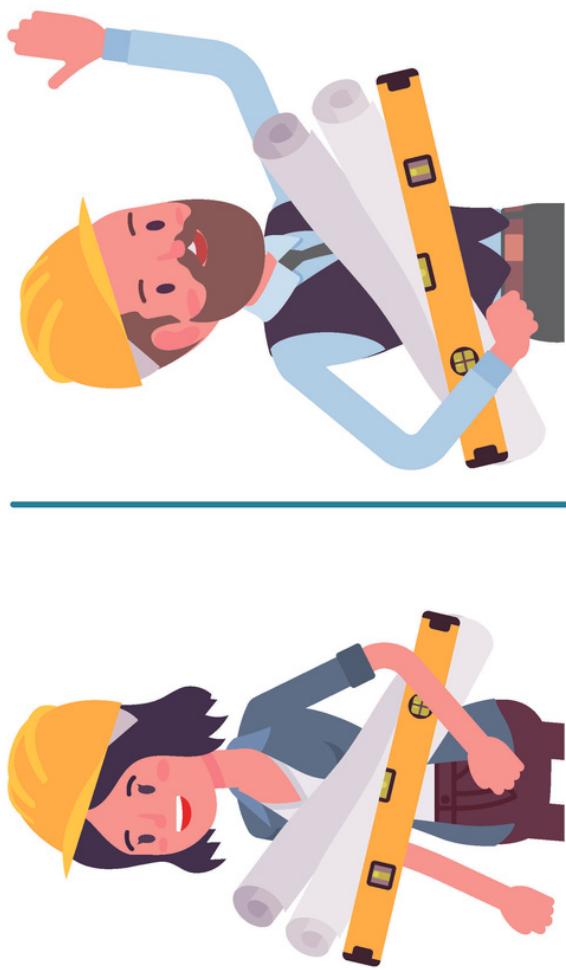
**EQUAL**



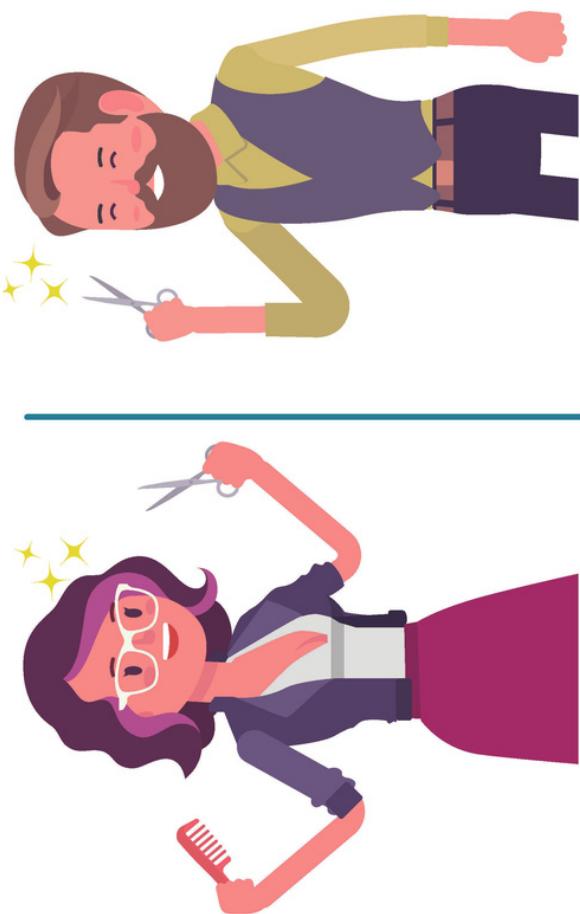
**EQUAL**



## ARCHITECT



## HAIR STYLIST



**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Expert experienced in urban planning, building and architectural design, monument restoration, landscape design, staging, real estate appraisal and drawing.

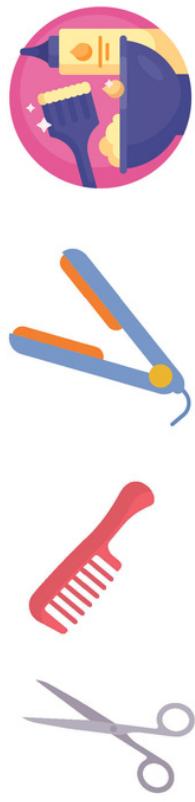
### ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Computer, tape measure, paper boards.

**ROUND 1: DESCRIPTION**  
Fashionable styling professional specializing in cutting and coloring hair.

### ROUND 2: MIME



**ROUND 3: DRAWING THE OBJECT**  
Scissors, comb, straightener, hair dye.



**EQUAL**

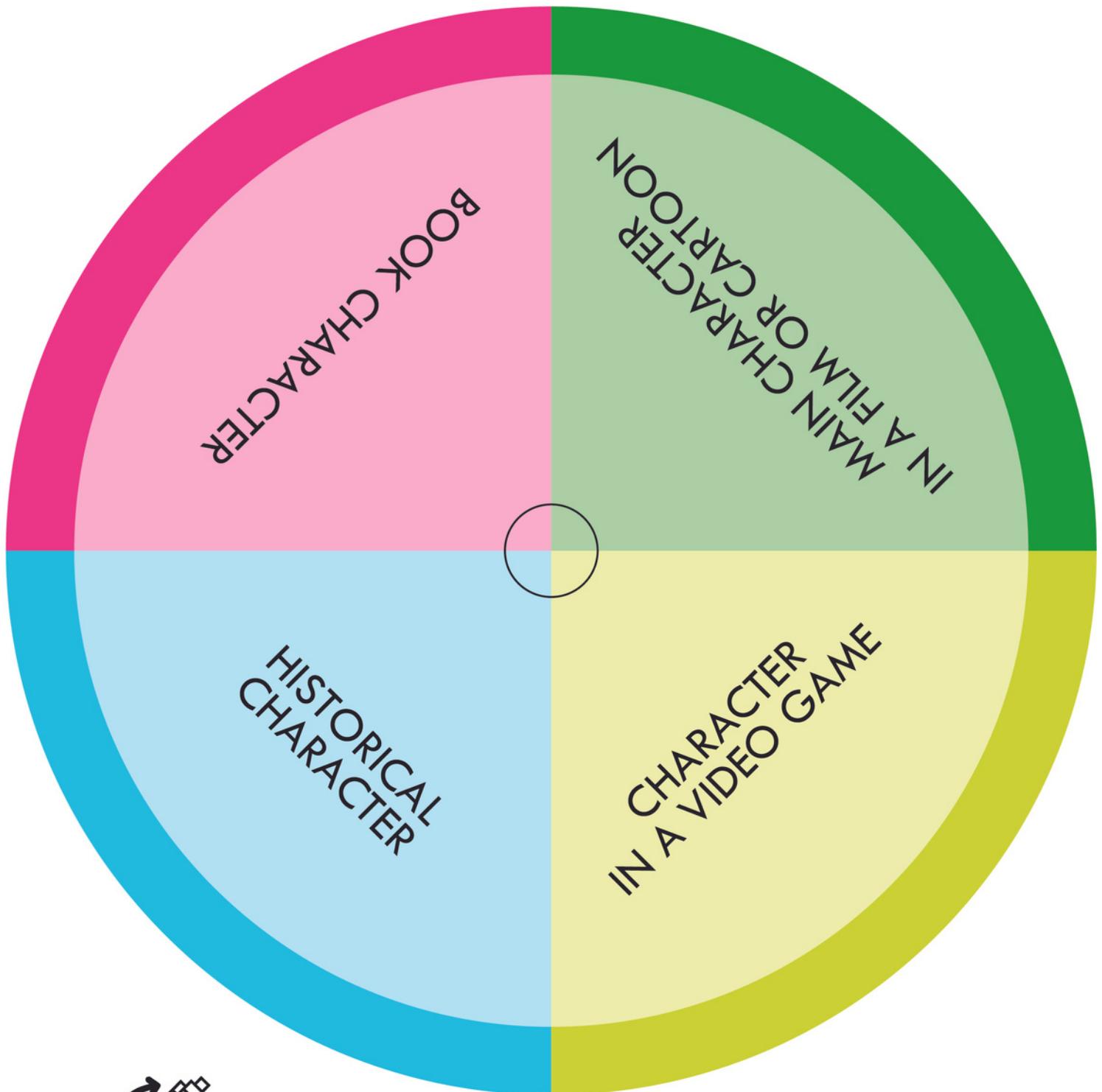


**EQUAL**





unplugged



USE A PEN  
AS AN ARROW.  
PLACE IT IN THE CENTER  
OF THE CIRCLE

# unplugged



TEAM NAME

ANSWER  
ROUND 1

ANSWER  
ROUND 2

Score

Score

BASE  
BONUSES

TOTAL

My team:

ANSWER  
ROUND 3



# Gelijkheidsspel

## wist je dat...?

### Het "Boek met wist-je-datjes"



Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidievereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## WIST JE DAT...

### ACTEUR - ACTRICE



- De eerste vorm van acteren gaat terug tot in de zesde eeuw v.C., in het theater van Athene.
- In 1895 vonden de gebroeders Lumière de eerste cinematograaf uit, een machine om films te filmen en te projecteren.
- Katharine Hepburn is de actrice die de meeste Oscars heeft gewonnen.

### PILOOT



- De Antonov An-225 is momenteel het grootste vrachtvliegtuig in dienst. Het heeft 6 vliegtuigmotoren en een spanwijdte van ongeveer 88 meter.
- De kortste landingsbaan ter wereld is 400 meter en ligt in de Caraïben.
- Maude Rose "Lores" Bonney, een Australische vliegster, was de eerste vrouw die solo vloog, in 1933, van Australië naar Engeland.

### ARCHEOLOOG



- De eerste vrouw die archeologie en antropologie studeerde aan het Neunham College in Cambridge, dateert van begin 1900.
- Een van de grootste archeologische ontdekkingen dateert van 1799 toen de Steen van Rosetta werd gevonden. De Steen van Rosetta is het enige document met hiërogliefen vertaald in het Demotisch en het Grieks.
- In Italië vormen vrouwelijke archeologen 70% van het totale aantal professionals.



## WIST JE DAT...

### ARCHITECT



- Middeleeuwse huizen hadden geen ramen maar kleine spleten.
- Natuurkunde, een wetenschap die gebruik maakt van wiskundige berekeningen en mechanica, maakte de bouw van architectonische constructies mogelijk.
- Het Colosseum werd gebouwd met travertijn, een bouwmateriaal dat lijkt op tufsteen, maar donkerder van kleur is.



### ASTRONAUT

- Het is onmogelijk om de was te doen in een ruimtestation omdat er een gebrek is aan stromend water en geschikte ruimtes.
- De eerste man die in de ruimte reisde was Yuri Gagarin. Hij vertrok op 12 april 1961.
- De NASA-wetenschapper Katherine Johnson berekende de ruimtebanen waarmee de Apollo 11-missie de maanbodem kon bereiken.



### STERRENKUNDIGE

- De grootste en helderste ster in ons melkwegstelsel is VY Canis Majoris (40 keer groter en 350.000 keer helderder dan de zon).
- Annie Jump Cannon (1863 – 1941) was een Amerikaanse astronoom die bekend staat voor het opsommen en ontwikkelen van de huidige sterrenclassificatie.
- De krachtigste telescoop ter wereld gaat in 2025 online in de Chileense Atacama-woestijn.



## WIST JE DAT...

### IMKER



- Koningin, darren en werkbijen: ieder heeft zijn eigen taak binnen de bijenkorf en voert die met toewijding en passie uit.
- De Verenigde Naties hebben in 2017 Werelbijendag ingesteld. Deze wordt gevierd op 20 mei.
- Er zijn meer dan 45.000 imkers in Italië.

### BIOLOOG



- Een bioloog kan werken in laboratoria van universiteiten, onderzoekscentra, gezondheids- of ecologische bureaus, bureaus voor natuurbehoud, natuurparken, ...
- Het meest gebruikte instrument door biologen is de microscoop, omdat hij objecten vergroot die onzichtbaar zijn voor het blote oog.
- Het kleinste levende organisme is het mycoplasma, een bacterie zonder celwand.

### SCHEIKUNDIGE



- Er zijn 118 elementen in het periodiek systeem.
- Waterstof is het lichtste en meest voorkomende element in het hele waarneembare heelal.
- De eerste vrouw die een Nobelprijs voor natuurkunde won was Marie Curie in 1903.



## WIST JE DAT...

### DIRIGENT



- Het instrument dat door orkestleiders wordt gebruikt heet de dirigeerstok. Dit is een stok waarmee de dirigent het tempo bepaalt en de ingang van verschillende instrumenten aanwijst tijdens de uitvoering van het stuk.
- Antonia Louise Brico was een van de eerste vrouwelijke dirigenten. In 1930 dirigeerde zij het orkest van Berlijn.
- Om dirigent te worden moet je afstuderen in het Conservatorium.



### DANSERES - BALLERINA

- Vaslav Nijinsky was een van de eerste dansers ter wereld. Hij leefde tussen de 19de en de 20ste en werkte tijdens zijn loopbaan zowel als danser, en als choreograaf.
- "Een Pas de deux" is een choreografie die in paren wordt gedanst.
- De eerste tutu werd in 1832 gedragen door de ballerina Maria Taglioni. Bij deze gelegenheid droeg zij voor het eerst een paar spitzen.



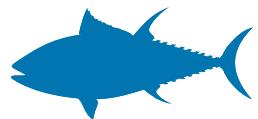
### ECOLOGISCHE OPERATOR

- Er zijn vele soorten van gerecycleerd materiaal, zoals plastic, papier, glas, metaal, enz.
- De transformatie van lineaire economie naar circulaire economie is een prioriteit voor een duurzame planeet.
- Een afvalinzamelaar wordt ook wel een vuilnisman genoemd.



## WIST JE DAT...

### VISSE



- Een visser moet een officieel document hebben voordat hij op een vissersboot stapt.
- De zwaarste vis om met de hengel te vangen is de tonijn.
- De snelste vis als roofdier in zoet water is de snoek.

### TUINMAN



- Er zijn 60.065 soorten bomen op aarde.
- Elke bloempot moet drainage en gaten in de bodem hebben om te voorkomen dat het water stagneert.
- Degenen die tuinieren voor grote villa's en parken zijn vaak ontwerpers of architecten.

### HAARSTYLIST



- Sinds de veertiende eeuw gebruikt men clips en andere accessoires om het haar te stylen.
- De haardroger werkt via een elektrische motor die de stroom van warme of koude lucht opwekt.
- In de oudheid verfden de mensen hun haar afwisselend met een mengsel van tarwe, ossengal, wortels en saffraan, of met calciumoxide en bessen.



## WIST JE DAT...

### ILLUSTRATOR



- Illustratoren gebruiken papier, gerecycleerd papier, maar ook muren en vloeren als ondergrond.
- Modernere illustratoren gebruiken grafische tabletten die tekeningen uit de vrije hand kunnen omzetten in bestanden.
- Het eerste geïllustreerde kinderboek dateert uit de eerste helft van de 17e eeuw en heette Orbis sensualium pictus (Geïllustreerde wereld).



### JOURNALIST

- De redactie is de groep journalisten die voor een krant werken.
- In journalistieke taal is het pre-obit een vooraf opgesteld artikel over het leven van een bekend persoon, dat na zijn dood wordt gepubliceerd.
- De eerste krant ontstond in Leipzig op 1 juli 1650 en heette Leipziger Zeitung.



### BAKKER

- Voor de ontwikkeling van echte bakkerijen, werden zoetigheden in kloosters gemaakt door kloosterzusters.
- Suiker - afkomstig van bieten - werd ingevoerd uit Amerika na de ontdekking ervan (eind 1400).
- Het eerste banketbakkersboek dateert van 1400 en bevatte recepten zoals donuts, roomsoesjes en pannenkoeken.



## WIST JE DAT...

### ARTS



- De eerste hartransplantatie ter wereld werd op 3 december 1967 uitgevoerd door de Zuid-Afrikaanse chirurg Christiaan Barnard.
- De eed van Hippocrates is een ethische eed die historisch gezien door artsen is afgelegd.
- De arts gebruikt een hamer: het is een neurologische hamer die wordt gebruikt om reflexen te meten.



### FOTOGRAAF

- In 1986 introduceerde Kodak het eerste fotosysteem op basis van megapixels.
- 19 augustus is het Wereldfotografiedag.
- De eerste foto van de maan werd genomen in 1851 en de eerste foto van de donkere kant van de maan in 1959.



### LOODGIETER

- Bij de uitvoering van zijn/haar werk houdt de loodgieter zich ook bezig met de energetische her kwalificatie van gebouwen.
- De douchekop richt de waterstraal die uit de kraan van de douche komt.
- Hydraulica is de wetenschap die de stroming van vloeistoffen en vooral van water bestudeert.



## WIST JE DAT...

### RITMISCHE GYMNAST



- Ritmische gymnastiek maakt gebruik van toestellen zoals touwen, hoepels, ballen, knotsen en linten.
- Onder de term gymnastiek vallen verschillende disciplines: artistieke gymnastiek, ritmische gymnastiek, trampoline, aerobische gymnastiek, acrobatische gymnastiek en turnen voor iedereen.
- Een van de elementen van artistieke gymnastiek is de kattensprong.



### SCHEIDSRECHTER

- Voor de eerste keer, op 2 december 2019, was er een vrouw scheidsrechter tijdens een UEFA Champions League wedstrijd, tussen Juventus en Dynamo Kyiv.
- De scheidsrechter droeg een zwarte jas en een wit shirt.
- De scheidsrechter wordt ook wel regisseur of wedstrijdrechter genoemd.



### ZANGER

- De microfoon is een instrument dat geluidsenergie kan omzetten in elektriciteit.
- De muzieknoten in de diatonische toonladder zijn 7.
- In de klassieke zang wordt het stembereik, dat loopt van de hoogste tot de laagste toon, verdeeld in sopraan, mezzosopraan, alt, tenor, bariton en bas.



### MANAGER SOCIALE MEDIA



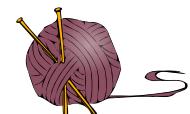
- Een post is een op sociale media gepubliceerd tekstbericht dat een discussie genereert.
- Een van de meest gebruikte sociale media ter wereld is Youtube, met meer dan 39 miljoen gebruikers.
- De social media manager houdt zich bezig met engagement, dat is het aangaan van een relatie met het publiek (gebruikers).

### VOETBALLER



- De voetbalteams van de Serie A bestaan uit 12 voor de vrouwenteams en 20 voor de mannenteams.
- Een voetbal weegt 450 gram en heeft een omtrek van 68 tot 70 centimeter.
- Bayern München en Real Madrid hebben shirts van gerecycleerd plastic gebruikt.

### KLEERMAKER - NAAISTER



- De term "haute couture" verwijst naar de luxe kledingindustrie.
- Charles Frederick Worth (1825) was de eerste ambachtsman die de figuur van de kleermaker veranderde in die van de ontwerper.
- Het gebruik van de naald (een soort prototype) dateert van ongeveer 50.000 jaar geleden, toen deze werd gebruikt om dierenhuiden samen te voegen. De stalen naald werd uitgevonden in de 14e eeuw.



## WIST JE DAT...



### TENNISSPELER

- De Grand Slam in het tennis is de prestatie van het winnen van alle vier de grote kampioenschappen in één discipline in hetzelfde kalenderjaar: de Australian Open, Roland Garros, Wimbledon Tournament (The Championships) en de US Open.
- Het tennisspel werd in 1884 in Londen gepatenteerd.
- Een tennisracket weegt gemiddeld 340 gram, de bal ongeveer 60 gram.



### TOERISTENGIDS

- Om reisleider te worden heb je een vergunning en een beroepsopleiding nodig.
- In Europa zijn er meer dan 60.000 gediplomeerde toeristengidsen.
- Toeristische gidsen zijn van fundamenteel belang voor de verspreiding van informatie, verhalen, anekdotes van de plaats die u bezoekt.



### VIDEO MAKER

- In de cinematografie is montage een van de fasen van het maken van films.
- Filmmontage is de fase waarin het videomateriaal wordt gesneden en samengevoegd.
- Het beroep van videomaker is veel gevraagd voor muziekvideo's.