

# Likadislike



De spelers trekken een kaart die een situatie beschrijft. Vervolgens laat elk kind met een emoji-kaart zien of het de beschreven situatie leuk of niet leuk vindt, en of het ervan houdt. Alle spelers draaien tegelijkertijd de emoji-kaarten om en reageren zonder oordeel op elkaars gevoelens.

**Printbaar materiaal in bijlage:** situatiekaarten x 45, reactiekaarten x 12, groepskaarten (meerderheidkaart x 1, minderheidkaart x 1, mediaankaart x 1)

**Benodigd extra materiaal:** schaar

Onboarding - Welkom in het Unplugged Universum



Totale duur: 30 min.

Aantal spelers : 2 - 8+

## Leerdoelen



Onder woorden  
brengen en bespreken  
van emoties en  
gevoelens



Communiceren



Een gevoel krijgen  
voor de regels van  
het samenleven



Mezelf  
begrijpen en  
mondeling  
uitdrukken



De vaardigheden  
verwerven om  
morele keuzes te  
bespreken en in  
twijfel te trekken

## Gekoppelde SDG's



## Spelmodaliteiten

8 - 12 jaar

Werken in groep

Binnen

Buiten

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

**Elkaar en zichzelf leren kennen zonder oordeel:** Het spel is een middel om kinderen met elkaar te verbinden door ze in verschillende situaties uit hun dagelijks leven te plaatsen, of die nu grappig, vermakelijk of gênant zijn. Het stelt kinderen in staat om openlijk feiten over zichzelf te delen, gelijken te ontdekken en andere standpunten te begrijpen. Het bereidt jongeren voor om met vertrouwen hun mening te kunnen delen, en denken na hoe ze dit op een respectvolle manier kunnen doen. Er is geen kaart met "geen voorkeur" omdat het spel erop gericht is dat kinderen echt een standpunt innemen.

**Zelfvertrouwen en onafhankelijkheid opbouwen door zich minder aan te trekken van wat anderen over ons denken:** Zodas bij elke andere maatschappelijke groep kennen leerlingen elkaar niet altijd even goed. Ze kunnen vooroordelen hebben, waardoor ze bang zijn voor anderen en wat zij denken. Daardoor kunnen ze soms ook intimideren of mensen afwijzen. "Likadislike" helpt kinderen hun sociale relaties te ontwikkelen en bevordert inclusie.

**Uitspreken:** Redenen geven om met woorden hun emoties en gevoelens uit te spreken. "Likadislike" bevordert het uiten van gedachten en gevoelens en lokt discussie uit over gewoontes en emoties die vaak buiten de comfortzone van kinderen blijven. Het ontwikkelt gezonde communicatieve vaardigheden bij de jongsten.

**Je gevoeligheid ontwikkelen:** Vergroot je emotionele gevoeligheid, begrijp de regels van het gewone leven en respecteer wat anderen denken of voelen.

**Zichzelf in vraag stellen:** Voedt de nieuwsgierigheid en helpt ethisch en verantwoordelijk gedrag aan te nemen.





## Spelregels

**Spelverhaal:** Met Likadislike breekt je het ijs door over realistische en grappige situaties na te denken en te voorspellen tot welke opiniegroep je behoort.

**Rol van de leraar en organisatie van het spel:** We noemen de kinderen, spelers, en de volwassene die verantwoordelijk is voor de kinderen, een scheidsrechter. Terwijl de spelers om de beurt spelen, bepaalt de scheidsrechter de volgorde.

**Installatie:** Schud het pakket situatiekaarten en leg het in het midden van de spelers.

Geef elke speler een reactiekaart van elke soort:      **Ik vind het niet leuk**      **Ik vind het leuk**      **Ik hou ervan**



Leg alle groepskaarten in het midden van de spelers:

**meerderheid**



**mediaan**



**minderheid**



**Elke spelbeurt bestaat uit drie opeenvolgende fasen:**

- Actieve spelersfase
- Reactiefase
- Onthullingsfase

Een spelsessie stopt wanneer alle spelers evenveel keer actief zijn geweest. Wie de meeste overwinningspunten (situatiekaarten) heeft, wint!





## Spelrondes

### Ronde 1 - Actieve spelersfase

Bij elke beurt wisselt de actieve speler. Alle spelers zijn om beurten actief.

De actieve speler voert de volgende stappen uit zonder zijn kaart te tonen:

- 1.Trek een situatie kaart en lees deze alleen
- 2.Kies een reactiekaart die je echte gevoelens ten aanzien van de situatie beschrijft, of een kaart waarin de situatie overeenstemt met hoe je in dezelfde omstandigheden zou reageren.
- 3.Kies de groepskaart die bij de positie past. Je kan denken(\*) dat je tot de meerderheid, de minderheid of geen van beide [mediaan] van de spelers behoort die zo denken/handelen.
- 4.Beslis of de stemming zal gaan over "voelen voor" of "handelen als in" de situatie.

(\*)Om correct in te zetten, moet je rekening houden met de situatie en de andere spelers.

### Ronde 2 - Reactiefase

Aan het begin van de reactiefase toont de actieve speler de situatiekaart die hij getrokken heeft.

Alle andere spelers lezen de situatie en kiezen hun reactiekaart die past bij hun gevoel voor de situatie, en leggen die open voor zich neer.

### Ronde 3 - Onthullingsfase

Tijdens de onthullingsfase leveren alle spelers tegelijkertijd hun gekozen reactiekaarten in.

De spelers mogen rustig, respectvol en zonder te oordelen, de reacties van elkaar bespreken.

De scheidsrechter helpt dan de spelers om de reacties van elke soort te tellen om te bepalen of de actieve speler zijn weddenschap / gok wint (als hij juist heeft geraden of hij tot de minderheid, meerderheid, enz. zal behoren van het leuk, afkerig of liefdevol vinden van de situatie). Als de speler het geraden heeft, houdt hij de situatiekaart als overwinningspunt.



# Verder gaan



## Onderwerp 1 - Meningsuiting

Om gezonde communicatie en het uiten van meningen verder te ontwikkelen, kunt u andere Unplugged-spellen raadplegen, waaronder: **Brainstormen, De Perfecte Stad, In Harmonie leven, etc.**

Voor meer informatie over logisch redeneren, zie <https://www.rolemodels.me/news/express-opinions-confidently>.



## Onderwerp 2 - Uitdrukken van gevoelens

Om het uiten van gevoelens verder te bevorderen kun je misschien verwijzen naar andere Unplugged spellen, waaronder: **Klei en Beeldhouwkunst, Armoedevrije Spelcollectie, In Harmonie leven, etc.**

Om meer te lezen over het ontwikkelen van emotionele intelligentie, zie <https://ideas.ted.com/how-to-raise-emotionally-intelligent-kids/> of <https://www.understood.org/en/articles/the-importance-of-emotional-intelligence-for-kids-with-learning-and-thinking-differences>



## Onderwerp 3 - Inclusiviteit

Om kinderen verder te stimuleren hun gevoel te ontwikkelen kun je verwijzen naar andere Unplugged-spellen, waaronder: **Armoedevrije Spelcollectie, In Harmonie leven, Koekjes en Vrede, Gelijkheidsspel, etc**

Voor een algemene blik op inclusiviteit kunt u terecht bij <https://www.twinkl.bg/teaching-wiki/inclusion>



# Verklaringen afdrukken



Kauwen op pennen die ik geleend heb	Altijd op de eerste rij zitten	Dingen lenen en vergeten terug te brengen
Altijd op de achterste rij zitten, bij de verwarming	Snacks meenemen voor de pauzes	Sociale netwerken controleren tijdens de pauzes
Altijd in de mode zijn	Zeggen dat ik niet gestudeerd heb terwijl ik goede cijfers heb	Vaak naar het toilet gaan
Altijd slaperig zijn	Altijd honger hebben	Een nieuwe rugzak kopen voor elke start van het schooljaar
Nieuwe spelideeën hebben voor elke pauze	Altijd controleren wat anderen doen	Alleen in de bus zitten

# Verklaringen afdrukken



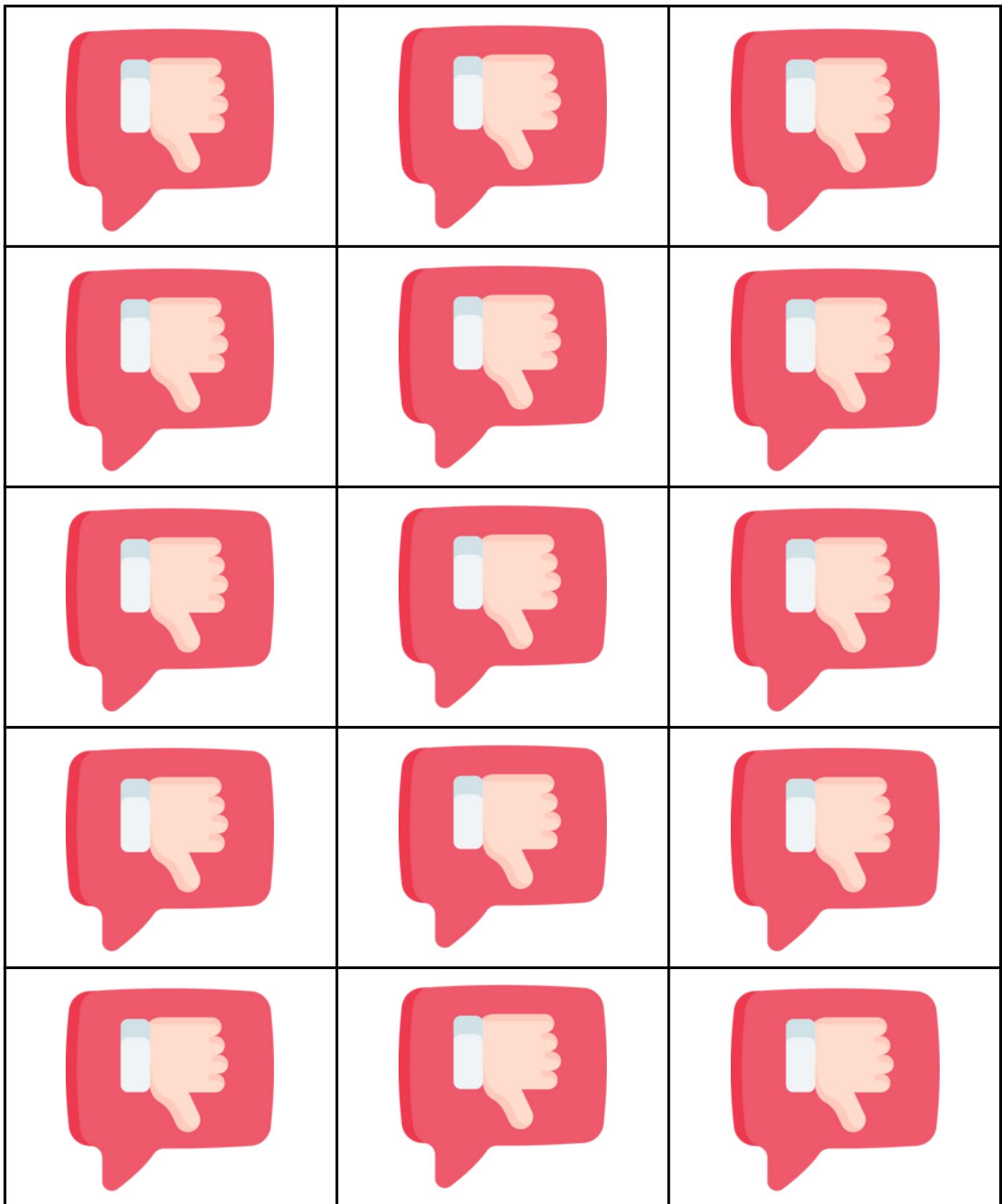
Bijten op potloden	Alle vreselijke avonturen vertellen die me misschien zijn overkomen	Iedereen laten genieten van mijn mooie stem
Gerustgesteld zijn dat ik al mijn spullen in mijn schooltas heb	Acrobatiek doen met mijn vingers	Altijd goedemorgen zeggen
Mijn eerste poging altijd vergeten	Beeldhouwen	Mensen corrigeren die taalfouten maken
Thuiskomen met kleren van iemand anders	Altijd anderen willen helpen	Straffen proberen over te slaan
Dezelfde vraag stellen die net gesteld is	Sniffen in plaats van mijn neus te snuiten	Naar het bord komen

# Verklaringen afdrukken

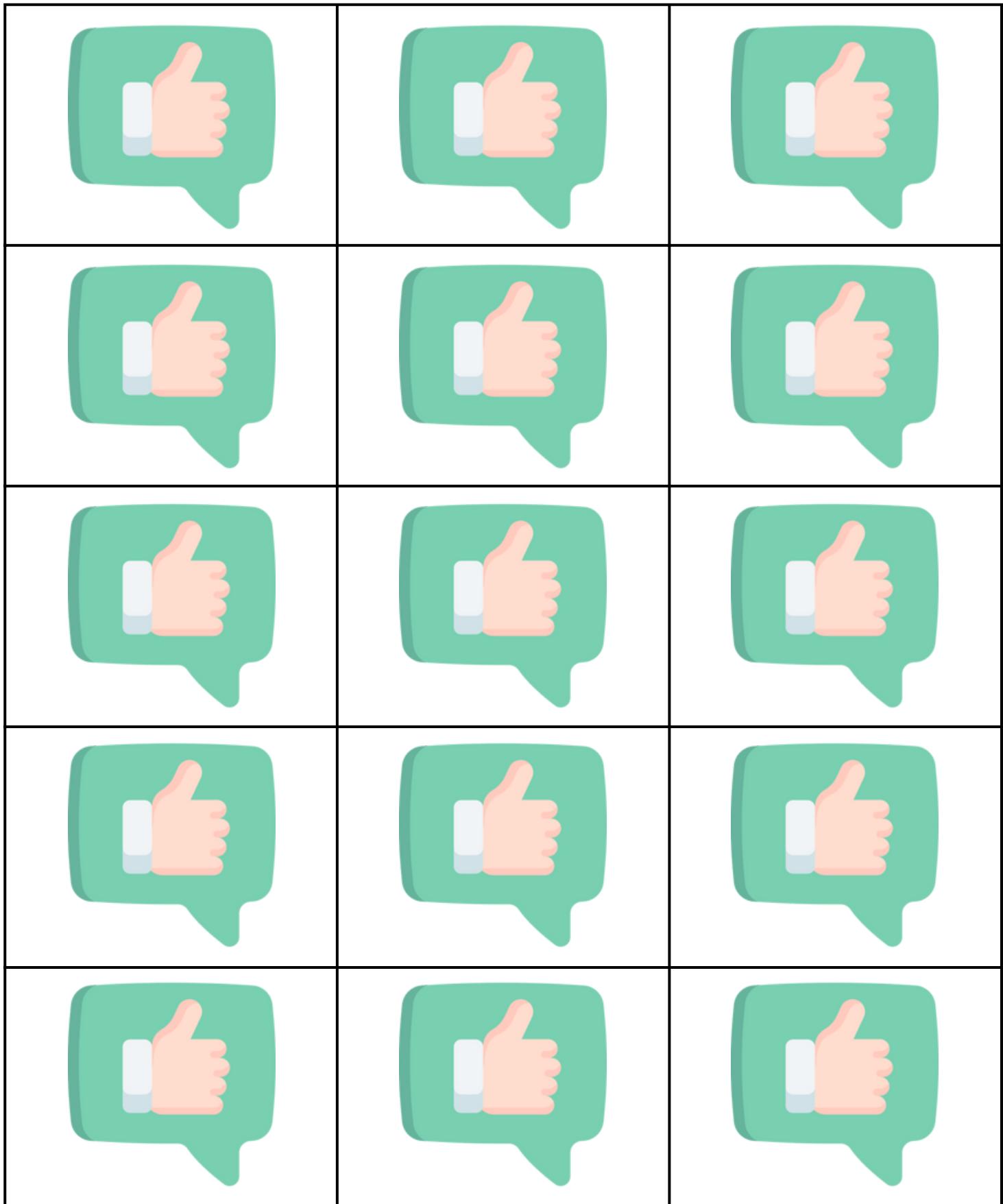


Films kijken tijdens de les	Niet gevraagd worden om mee te spelen	Uitstapjes naar het zwembad
Verkiezingen voor klasvertegenwoordigers	Middageten in de klas	Tijdschema's kennen
Commentaar geven op alles	Begin van het schooljaar	Huiswerk
Wiskundige problemen oplossen	Instructies uitvoeren	Vrije schooldagen
Competities tussen de klassen	Geen leerkracht hebben	School

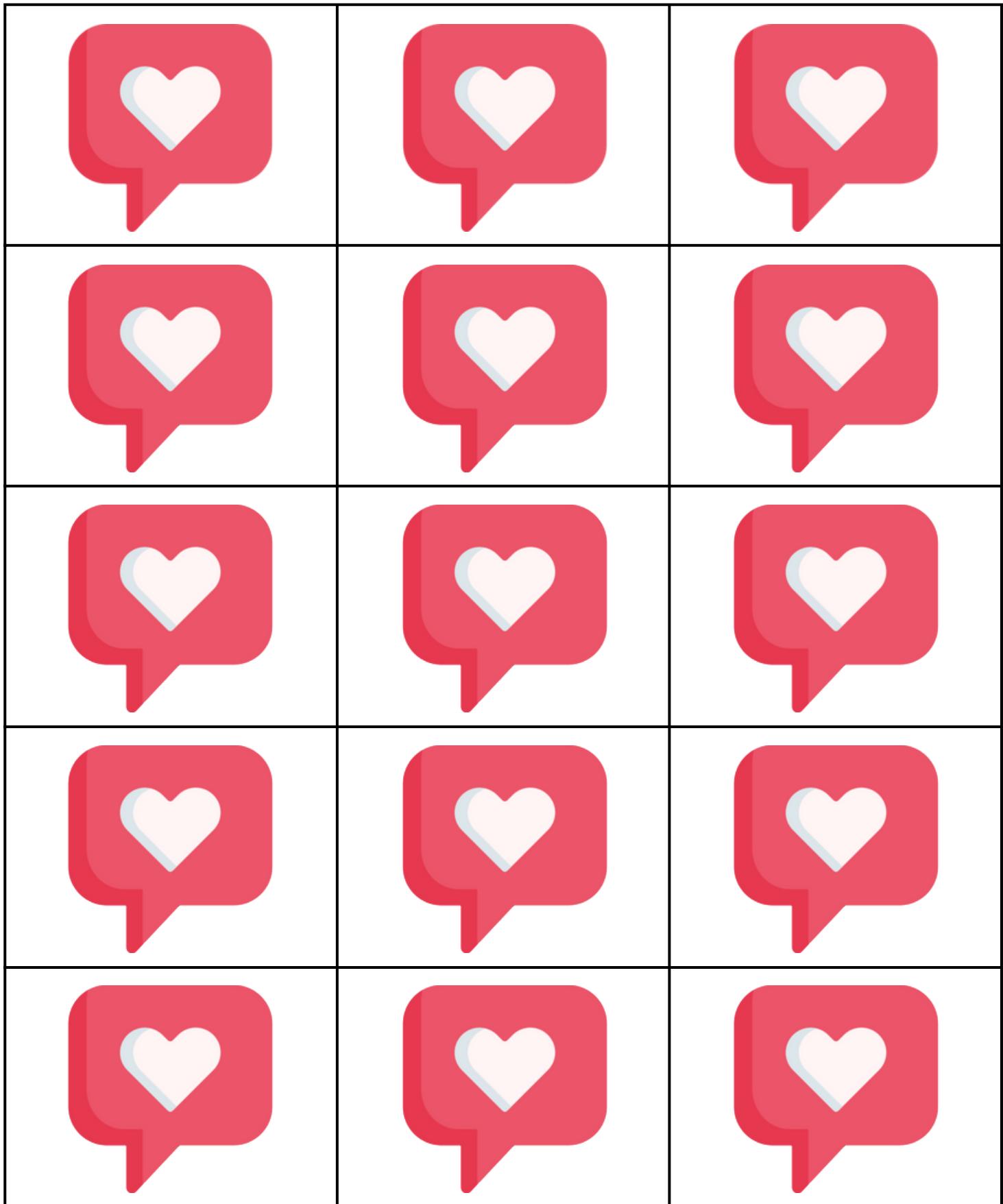
# Emoji's afdrukken



# Emoji's afdrukken



# Emoji's afdrukken



# Groepskaart



**Ik denk niet dat een meerderheid of een minderheid van de spelers zou reageren zoals ik...**



**Ik denk dat een minderheid van de spelers zou reageren zoals ik...**



# Groepskaart



Ik denk dat een meerderheid van de spelers zou reageren zoals ik...

