

Likadislike



Les joueurs piochent une carte décrivant une situation. Ensuite, chaque enfant exprime face cachée avec une carte emoji s'il aime, n'aime pas ou aime la situation décrite. Tous les joueurs retournent les cartes emoji en même temps et peuvent réagir sans jugement aux sentiments des autres.

Ressources imprimables fournies : cartes de situation x 45, cartes de réaction x 12, cartes de groupe (majority card x 1, minority card x 1, median card x 1)

Matériel additionnel nécessaire : paire de ciseaux

Bienvenue dans l'Univers Unplugged



Durée totale : 30 min.

Nombre de joueurs : 2 - 8+

Objectifs d'apprentissage



Mettre en mots des émotions et des sentiments



Communiquer



Apprendre à vivre en communauté



Comprendre et s'exprimer à l'oral



Discuter et remettre en question des choix moraux

ODDs liés



5 GENDER EQUALITY

4 QUALITY EDUCATION



10 REDUCED INEQUALITIES

16 PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS

Modalités de jeu

8 - 12 ans

En groupe

intérieur

Extérieur

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Apprendre à se connaître et à mieux se connaître : offre un dispositif brise-glace favorisant le rapprochement des élèves en les confrontant à des situations de toutes sortes, amusantes, cocasses ou ennuyeuses, de leur quotidien. Le jeu permet aux enfants de partager librement des expériences personnelles, de découvrir que certains pensent comme eux et de comprendre d'autres points de vue. Il prépare les jeunes à partager leurs opinions en toute confiance et à savoir le faire de manière respectueuse. Il n'y a pas de carte "ni j'aime, ni je n'aime pas" car le jeu vise à ce que les enfants prennent réellement position.

Avoir moins peur des autres et de ce que pensent les autres : comme pour tout autre groupe sociétal, les élèves ne se connaissent pas toujours très bien. Ils peuvent avoir des idées préconçues, ce qui peut les amener à avoir peur des autres et de ce qu'ils pensent, et donc parfois aussi à les intimider ou à les rejeter. Les relations sociales peuvent permettre d'éviter cela et favoriser l'inclusion.

S'exprimer : donner des prétextes pour exprimer par des mots, à l'oral, ses émotions et ses sensations. Likadislike favorise l'expression des pensées et des sentiments et provoque des discussions sur les habitudes et les émotions qui peuvent souvent rester en dehors de la zone de confort des enfants. Il développe des compétences de communication saines chez les plus jeunes.

Développer sa sensibilité : étendre sa sensibilité par l'émotionnel et comprendre les règles de vie communes ainsi que respecter ce que pensent les autres.

Se poser des questions : encourage la curiosité et aide à adopter un comportement éthique et responsable.





Règles du jeu

But du jeu : Avec Likadislike, brisez la glace en pariant sur le groupe d'opinion auquel vous appartenez lors de mises en situations criantes de vérité ou drôle.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu : Nous appellerons les écoliers, **joueurs**, et l'adulte en charge des écoliers, **arbitre**.

Lorsque les joueurs jouent à tour de rôle, c'est l'arbitre qui décide de l'ordre.

Installation : Mélangez le paquet de **cartes situations** et placez-le au centre des joueurs. Donnez à chaque joueur une **carte de réaction** de chaque type :  je n'aime pas,  j'aime et  j'adore.

Disposez les cartes de groupes :
des joueurs.



au centre

Chaque tour de jeu est constitué de trois phases consécutives :

- phase du joueur **actif**
- phase de **réaction**
- phase de **révélation**

Une séance de jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont été joueur actif le même nombre de fois. **Ceux qui ont le plus de points de victoire (cartes situations) l'emportent !**





Phases de jeu

Phase 1 - Phase du joueur actif

À chaque nouvelle phase de situation, le joueur actif change. Tous les joueurs seront, à tour de rôle, joueur actif.

Le joueur actif effectue les actions suivantes en ne dévoilant aucune des cartes :

1. piocher **une carte situation** et en prend connaissance seul
2. choisir **sa carte réaction** décrivant au mieux son ressenti réel face à la situation décrite
3. choisir **la carte de groupe** correspondante, s'il pense (*) qu'il fera partie de la majorité des joueurs à réagir ainsi (carte majorité), de la minorité (carte minorité), ou aucune des deux (carte médiane)
4. Décidez si le vote portera sur le "sentiment à l'égard" ou sur le "comportement à adopter dans" la situation.

*Pour tenter de parier juste, il est conseillé, notamment, de prendre en compte la situation décrite et les autres joueurs.

Phase 2 - Phase de réaction

Au début de la phase de réactions, le joueur actif révèle, uniquement, la **carte situation** piochée à la phase précédente.

Tous les autres joueurs prennent connaissance de la situation, et, à leur tour, choisissent, et réservent face cachée, leur carte réaction décrivant au mieux leur ressenti réel face à la situation décrite.

Phase 3 - Phase de révélation

Durant la phase de comptabilisation, tous les joueurs retournent ensuite leurs cartes de réaction en même temps.

Les joueurs sont alors libres de débattre calmement, respectueusement et sans jugement, des réactions de chacun.

L'arbitre aide ensuite les joueurs à comptabiliser le nombre de réactions de chaque type pour déterminer si le joueur actif remporte son pari. Si oui, il récupère la carte situation en tant que point de victoire.





Sujet 1 - Exprimer une opinion

Pour développer davantage une communication saine et l'expression d'opinions, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : ***Brainstorming, The Perfect City, Live in Harmony, etc.***

Pour en savoir plus sur le raisonnement logique, vous pouvez consulter le site suivant (en) : <https://www.rolemodels.me/news/express-opinions-confidently>



Sujet 2 - Exprimer ses sentiments

Pour favoriser l'expression des sentiments, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : ***Clay and Sculpture, Poverty-free game collection, Live in Harmony, etc.***

Pour en savoir plus sur la manière de développer l'intelligence émotionnelle, vous pouvez consulter les sites suivants (en) <https://ideas.ted.com/how-to-raise-emotionally-intelligent-kids/> ou <https://www.understood.org/en/articles/the-importance-of-emotional-intelligence-for-kids-with-learning-and-thinking-differences>



Sujet 3 - Inclusivité

Pour aider les enfants à développer leurs sentiments envers vous, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : ***Poverty-free game collection, Live in Harmony, Cookies and Peace, Equal, etc.***

Pour avoir un regard global sur l'inclusion, vous pouvez vous référer à (en) <https://www.twinkl.bg/teaching-wiki/inclusion>



Imprimer les déclarations



Mâcher les stylos qu'on me prête	Me mettre toujours au premier rang	Emprunter les affaires des autres mais oublier de les rendre
Se mettre toujours au fond de la classe près du radiateur	Amener toujours des goûters à la récréation	Être tout le temps sur les réseaux sociaux à la récréation
Être toujours à jour de la dernière tendance	Dire que je n'ai pas révisé quand j'ai une bonne note	Aller souvent aux toilettes
Avoir tout le temps envie de faire la sieste	Avoir toujours faim	Avoir un nouveau cartable à chaque rentrée
Avoir toujours une nouvelle idée d'activité à faire à la récréation	Regarder toujours ce que font les autres	Se mettre toujours seul dans le bus

Imprimer les déclarations



Raconter tout le temps ma vie	Raconter toujours les aventures extraordinaires qui me seraient arrivées	Faire profiter de notre belle voix tout le monde
Être rassuré d'avoir toutes mes affaires dans mon cartable	Faire des acrobaties avec mes doigts	Faire des bonjours qui n'en finissent pas
Ne rien retenir du premier coup	Sculpter des gommes	Reprendre ceux qui font des fautes de langue
Rentrer à la maison avec des vêtements qui ne m'appartiennent pas	Toujours envie d'aider les autres	Tenter tout le temps d'esquiver les punitions
Reprendre la question ou la réponse qui vient d'être donnée	Renifler au lieu de se moucher	Passer au tableau

Imprimer les déclarations

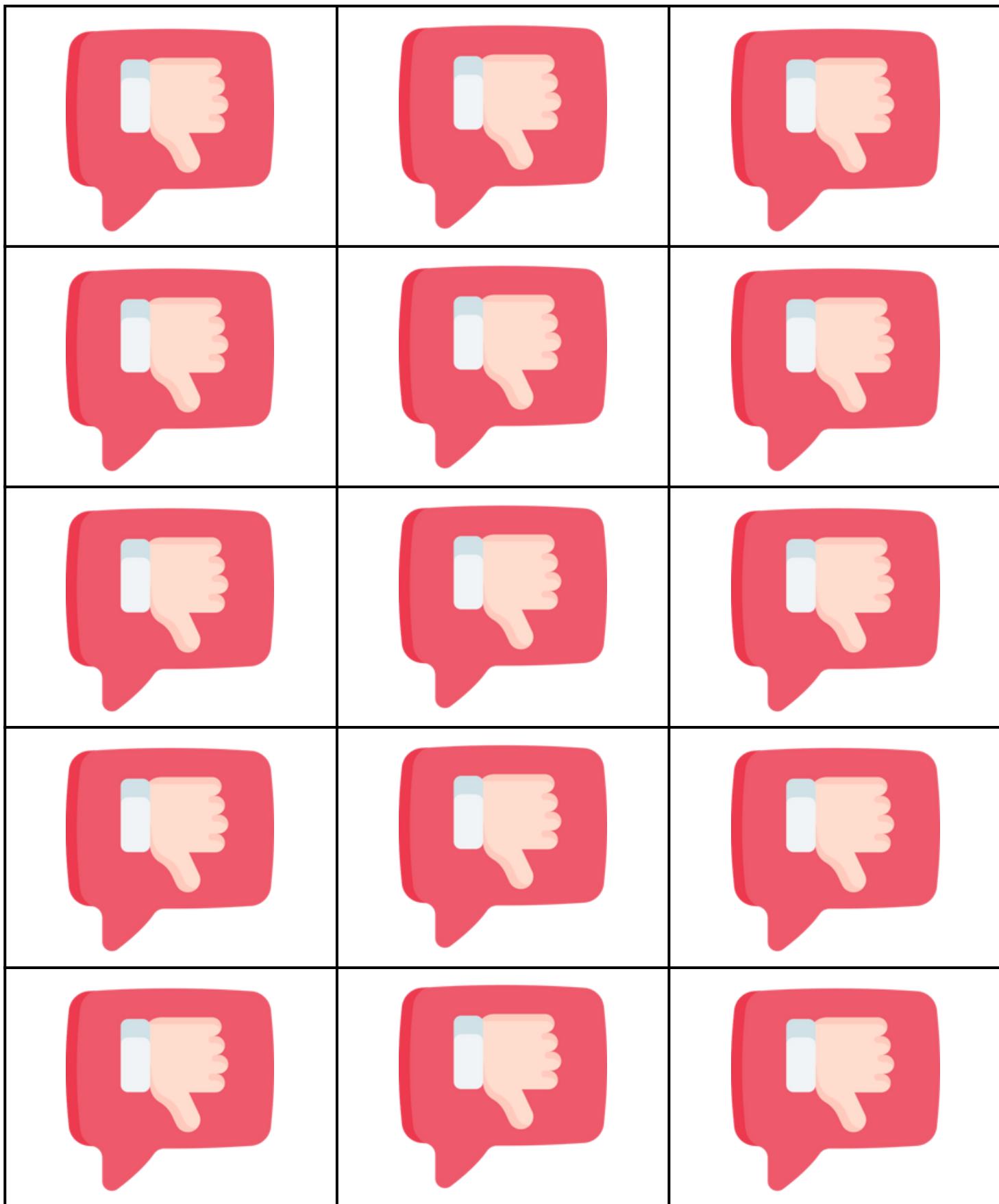


Regarder des films en classe	Ne pas être invité à jouer à la récréation	Les sorties à la piscine
Les élections de délégués	La nourriture de la cantine	Connaître les tables de multiplication
Avoir toujours un commentaire à faire	La rentrée des classes	Faire ses devoirs
Les problèmes de maths	Les dictées	Les jours où il n'y a pas école
Les problèmes de maths	Les dictées	Les jours où il n'y a pas école

Imprimer les emojis



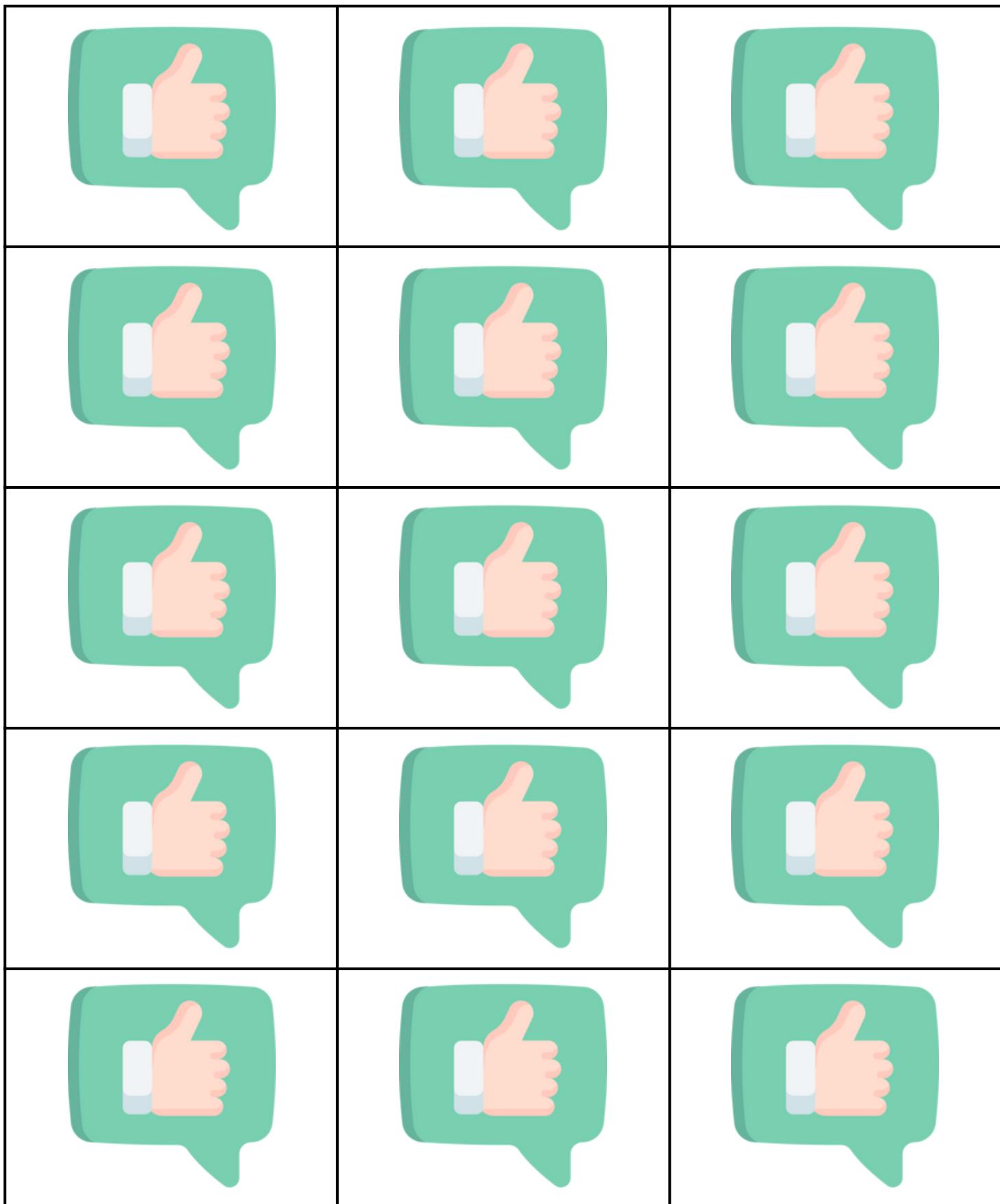
Reproduire autant que nécessaire en fonction du nombre d'élèves.



Imprimer les emojis



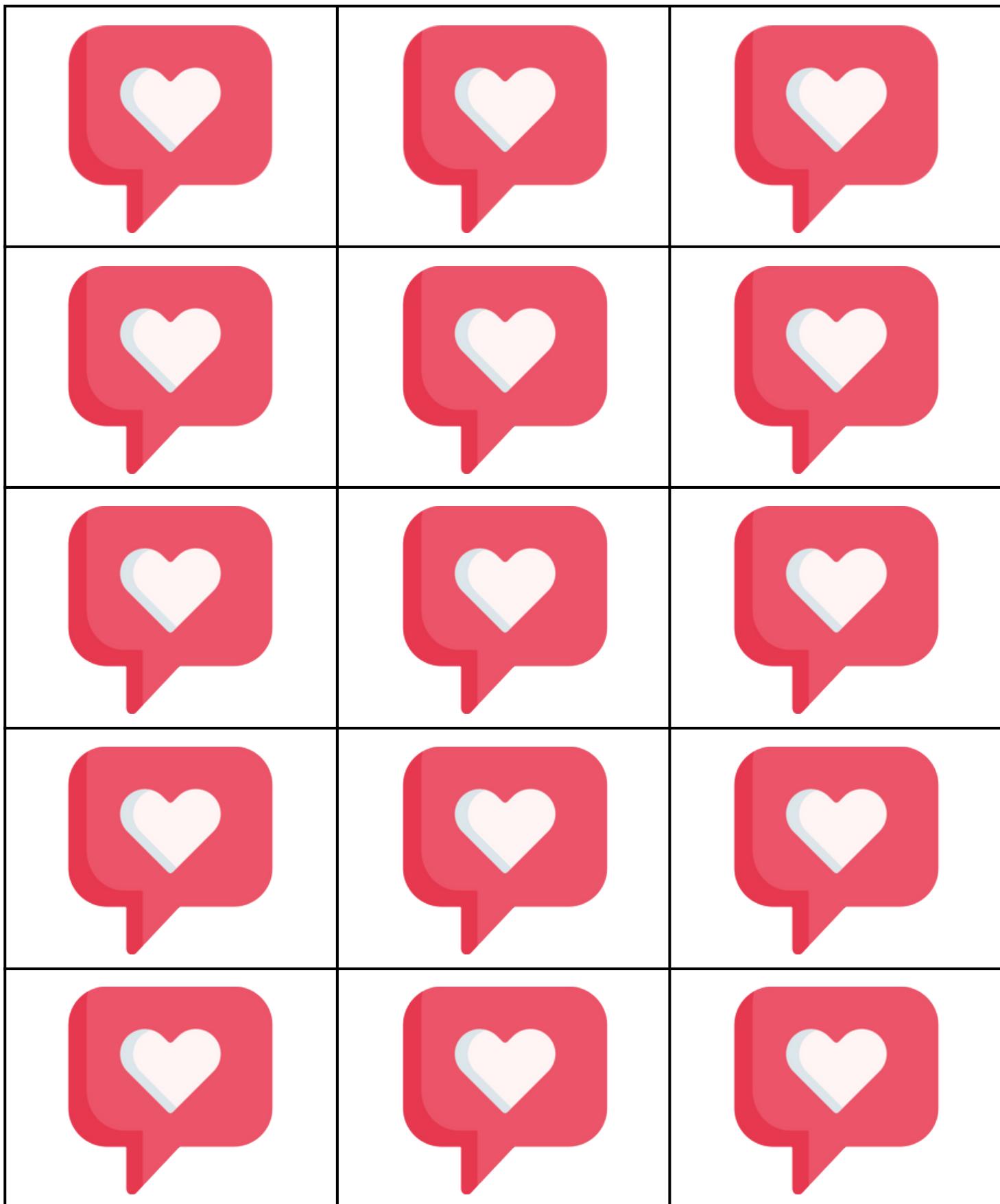
Reproduire autant que nécessaire en fonction du nombre d'élèves.



Imprimer les emojis



Reproduire autant que nécessaire en fonction du nombre d'élèves.



Cartes groupe



je pense que ni une majorité ni une minorité de joueurs réagirait comme moi



je pense qu'une minorité de joueurs réagirait comme moi



Cartes groupe



je pense qu'une majorité de joueurs réagirait comme moi

