



Thema GELIJKENISSEN EN VERSCHILLEN

2. LEEF JE IN! In groep

2.1. Inleef-werkvorm IK OOK



Duur: 30'

Werkwijze	klassikaal, spel
Doelen	<ol style="list-style-type: none"> Studenten leren elkaar kennen in de groep. Studenten ontdekken verschillen en overeenkomsten tussen mensen. Studenten worden bewust van het feit dat er in een groep tussen individuen zowel verschillen als gelijkenissen bestaan. Studenten ervaren een versterkend gevoel van 'uniek zijn' en een verbindend groepsgevoel door de verschillen en de gelijkenissen. Studenten staan stil bij gelijkenissen en verschillen, en de impact hiervan op ons gedrag, onze gedachten en gevoelens. Studenten leggen de link tussen het thema gelijkenissen & verschillen en het kinderrechtenverdrag.
Samenvatting	Kennismakingsspel waar studenten verschillen zoeken en gelijkenissen ontdekken.
Benodigheden	Voorzie voor elke student een stoel
Verloop	<ol style="list-style-type: none"> Eerste ronde <ul style="list-style-type: none"> Vorm een cirkel, waarbij iedereen op een stoel zit. Vraag iedereen om aan een eigenschap te denken, die ze uniek wanen, en die ze niet delen met iemand anders uit de groep. Kies één student om te beginnen (of begin zelf). Hij of zij vertelt wat haar unieke eigenschap is, bijvoorbeeld: "Ik ben al drie keer naar Turkije geweest", "Ik ben allergisch voor plastic", "Ik heb 11 tenen",... Als niemand anders de eigenschap deelt, dan is het aan de volgende student om zijn of haar karakteristiek mee te delen. Als de eigenschap wel op iemand anders van toepassing is dan moet deze rechtspringen, "ik ook" roepen (en eventueel bij de student die de eigenschap aankondigde op schoot gaan zitten of ervoor gaan staan). Als meerdere studenten dit kenmerk gemeen hebben gaan ze allemaal op elkaars schoot zitten, bovenop de eerste student of gaan ze ervoor staan. Daarna gaan ze allemaal terug op hun plaats zitten en moet de student opnieuw proberen een kenmerk te verzinnen dat alleen op hem of haar slaat. Als hij/ zij hierin slaagt, gaat het spel verder met de volgende student uit de cirkel. De eerste ronde eindigt als iedereen iets kon verzinnen dat hem of haar van de anderen onderscheidt. Dan begint de tweede ronde.

<p>Verloop</p>	<p>2. Tweede ronde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leg uit dat deze ronde bedoeld is om eigenschappen te zoeken die de groep gemeenschappelijk heeft. • Neem één stoel weg uit de kring en vraag iemand om in het midden van de cirkel te gaan staan. Die student moet iets verzinnen dat hij of zij gemeen heeft met de rest van de groep. Vraag hem om het lidop te zeggen, bijvoorbeeld "Ik hou van muziek". • Al diegenen voor wie dit ook geldt moeten rechtstaan en naar een andere stoel lopen, terwijl ze roepen "Ik ook". De student die in het midden stond moet ook een stoel proberen te vinden. Iemand anders zal nu in het midden van de cirkel staan. • Om het spel op een makkelijke manier te laten eindigen zet je tijdens de laatste ronde de ontbrekende stoel terug. Hierdoor keert automatisch de rust in de groep terug. <p><i>Nabespreking en evaluatie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Praat over het spel en over hoe de studenten zich voelden: Wat was het gemakkelijkst om vinden, eigenschappen die iedereen deelt, of unieke eigenschappen? • Wanneer vinden we het in het echte leven fijn om uniek en verschillend te zijn, en wanneer is het fijn om ons hetzelfde te weten als anderen? • Denk na over de eigenschappen die je gekozen hebt: de dingen waardoor je je van de groep onderscheidde, heb je die misschien gemeenschappelijk met mensen uit andere groepen? • De dingen die iedereen in deze groep gemeen had, gaan die op voor alle mensen in de wereld? • We zijn in de eerste plaats allemaal mensen en zouden dus allemaal op dezelfde manier behandeld moeten worden. We hebben in feite allemaal dezelfde rechten en plichten. Heeft men daar altijd zo over gedacht in het verleden?
<p>Tips</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Deze activiteit moet snel gespeeld worden. Je kan als regel stellen dat de studenten slechts 10 seconden krijgen om na te denken. Om het spel vlot te laten verlopen is het belangrijk dat er niet meer dan 10 tot 12 studenten zijn. Een grotere groep zal je allicht moeten opdelen in subgroepjes. • Laat zoveel mogelijk uit de groep komen in de eerste ronde, maar hou enkele voorbeelden achter de hand zodat de groep niet te lang stilvalt. Begin sowieso zelf. • Probeer in de tweede ronde ervoor te zorgen dat degene die in het midden staat niet telkens eenzelfde "soort" eigenschappen neemt (vb.: ik heb 2 handen, ik heb 2 voeten, ik heb 10 tenen,...), door vragen m.b.t. een andere categorie te stellen (vb.: Is er een activiteit die anderen hier waarschijnlijk ook graag doen?).
<p>Bron methodiek</p>	<p>Vormen vzw Uit: Allemaal anders, allemaal gelijk Uit: Mensenrechteneducatie in Niet-confessionele zedenleer</p>