

SIMILO

Martino Chiacchiera, Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi - 999 Games

10 minuten

1 - 8 spelers

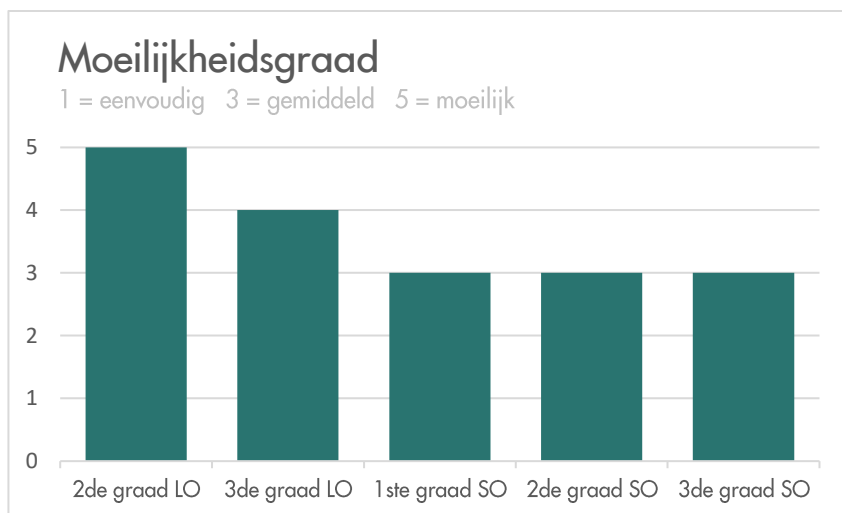
Vanaf 2de graad LO

Coöperatief

SPELPITCH

Een van deze figuren is de juiste. De tipgever toont een andere figuur die heel gelijkaardig of net heel verschillend is... Maar zijn het de kleuren die gelijkaardig zijn? Of lijken de personages op elkaar? Of behoren ze tot hetzelfde verhaal? Of wie weet wat er in hun hoofd omgaat...

WAAROM SPELEN IN DE KLAS?



Talonaafhankelijk

Verkrijgbaar in drie thema's: dieren, Griekse mythen en sprookjes.

De moeilijkheidsgraad is sterk afhankelijk van de manier waarop je Similo speelt. Links tonen we de moeilijkheidsgraad wanneer je speelt op basis van inhoudelijke kennis. Speel je echter op uiterlijke kenmerken dan ligt de moeilijkheidsgraad een stukje lager. De grootste uitdaging/het meeste fun krijg je natuurlijk als je beide combineert.

ONDERWIJSDOELEN

LO - Leren leren	Ik en de ander	De leerlingen kunnen op systematische wijze samenhangende informatie (ook andere dan teksten) verwerven en gebruiken.
LO - Nederlands	Luisteren	De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in: een gesprek met bekende leeftijdgenoten.
SO - Burgerschap	Geïnformeerd en beargumenteerd met elkaar in dialoog gaan	De leerlingen zijn bereid om in dialoog hun mening te ontwikkelen en bij te sturen. (attitudinaal)

SPELREGELS IN 'T KORT

Similo is een coöperatief spel met een spelleider/tipgever. We starten met twaalf kaarten open op tafel waarvan er één geraden moet worden. Elke ronde geeft de tipgever een hint door een kaart uit hun hand recht of dwars te leggen. Hiermee weten we of deze kaart iets of niets met de te raden kaart te maken heeft. Het team discussieert over welke kaarten ze verwijderen. Iedereen wint tezamen wanneer ze in de vijfde ronde overblijven met de correcte kaart.



Aanpassingsmogelijkheden

Eenvoudiger:

Speel het spel enkel op uiterlijke kenmerken.

Moeilijker:

Speel het spel enkel op basis van kennis. Op de kaarten staan er steeds behulpzame weetjes over het personage om je te helpen. Bijvoorbeeld: "Apollo: God van de zon, muziek, voorspelling en poëzie; zijn hoofdsymbolen zijn de lier en de lauwerkrans." of "Hagedis: Reptiel, vooral vleeseter. Kan zijn staart opofferen om aan roofdieren te ontsnappen. Die groeit dan weer aan."

Tips voor begeleiders

Spoor de leerlingen aan hun verbeelding te gebruiken bij het spelen: je kan spelen volgens je kennis van dieren/mythen/sprookjes of fysieke kenmerken, maar hebben ze al ontdekt dat alle kaarten ook verschillende emoties hebben? Beroepen, ideologieën, vormen, kleuren... alles kan en alles mag.

Dankzij de uitgebreide personages en de emoties waarmee ze zijn afgebeeld, kan je de kaarten ook gebruiken om te reflecteren na het spelen. Laat de leerlingen een kaart uitkiezen die hun emoties tijdens het spelen verwoord om het gesprek gemakkelijker op gang te brengen.

ONZE MENING

Met z'n verschillende thema's is Similo een ideaal spel om in verschillende lessen in te zetten. Je test je kennis van thema's zoals dieren en geschiedenis niet door 'vraag en antwoord' maar door speels te associëren.

De spelregels zijn eenvoudig en snel uitgelegd. Ligt je focus op kennis en leren, creativiteit of samenwerking? Jij hebt als begeleider in de hand hoe je het spel inzet in je klas. De kunstzinnige kaarten zijn van goede kwaliteit en de speldoos is zeer compact. Bovendien duurt een spel maar tien minuten. Hierdoor kunnen de leerlingen het ook zelfstandig spelen op korte, vrije momenten.

Kortom: de charmante wereld van Similo is een waardevolle toevoeging voor je klas.



Leer meer op onze website!