

MATHS

“MULTIPLINÁRIS INTELLIGENCIA KIHÍVÁSA”

Ref. 20005



FOR EDUCATIONAL PURPOSES









MULTIPLINÁRIS INTELLIGENCIA KIHÍVÁSA

Ref. 20005

1. TARTOZÉKOK
2. AJÁNLOTT ÉLETKOR
3. DIDAKTIKUS CÉLOK
4. AZ EGYES INTELLIGENCIA KIHÍVÁSOK JELLEMZŐI
5. JÁTÉKSZABÁLY
6. A KIHÍVÁSOK MEGOLDÁSA

1. TARTOZÉKOK

A játék 64 nyolcszögletű kártyából (9,2 x 9,2 cm) és 64 kirakódarabkából áll, amelyek 8 nyolcszöget alkotnak (9,2 x 9,2 cm). A 64 nyolcszögletű kártya különböző kihívásokat tartalmaz a következő 8 intelligencia mindegyikéhez:

	Verbális-nyelvi intelligencia		Testi-kinesztetikus intelligencia
	Logikai-matematikai intelligencia		Intrapersonális intelligencia
	Vizuális-térbeli intelligencia		Interperszonális intelligencia
	Zenei intelligencia		Természeti intelligencia

2. AJÁNLOTT ÉLETKOR

5-től 10 éves korig.

3. DIDAKTIKUS CÉLOK

- Felfedezni, hogy nem egyetlen intelligencia létezik.
- Megismerni az összetett intelligencia elmélet 8 intelligenciáját (Howard Gardner).
- Felkelteni a különböző intelligenciák iránti érdeklődést.
- Azonosítani az intelligenciákat, amelyek dominálnak az egyes emberekben és az önismeret fejlesztése.
- Az együttműködés, a segítőkészség és a csapatmunka ösztönzése.
- Az interdiszciplináris csapatok előnyeinek megismerése.
- A kreativitás és a képzelőerő fejlesztése.

4. AZ EGYES INTELLIGENCIA-KIHÍVÁSOK JELLEMZŐI

Mielőtt elkezdené a játékot, javasoljuk, hogy röviden ismertesse a 8 intelligenciát és az egyes intelligenciákhoz tartozó kihívásokat.

ABC

Verbális-nyelvi intelligencia

- **Tartalma:** Képes hatékonyan kifejezni és megértetni az ötleteit a nyelv segítségével. Képes a szavakat szóban és írásban egyaránt használni.
- **1. kihívástípus (1-4. kártya):** Ki kell találni egy eredeti történetet a kártyán megjelenő képek segítségével.
- **2. kihívástípus (5-8. kártya):** Meg kell figyelni a képeket és jelezni, hogy melyik tér el a többitől. Meg kell indokolni a választ. (Pl. sárgarépa, mert a föld alatt terem.)



Pl.

1. kihívástípus



2. kihívástípus

123

Logikai-matematikai intelligencia

- **Tartalma:** Képes gyors szellemi számítások végzésére, matematikai problémák megoldására, tudományos módszerek használatára, induktív és deduktív érvelésre, valamint numerikus vagy logikai minták meghatározására.
- **1. kihívástípus (9-12. kártya):** Ki kell jönnie a kártya alján lévő számnak vagy mennyiségnek a kártya felső részén szereplő számokból vagy mennyiségekből. A megfelelő műveleteket kell használni.
- **2. kihívástípus (13-16. kártya):** Ki kell választania egy lehetőséget a sorozat folytatásához és elmagyarázni a választ.



Pl.

1. kihívástípus



2. kihívástípus

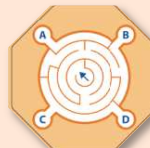


Vizuális-térbeli intelligencia

- **Tartalma:** Képes a térbeli problémák megoldására, az egyforma képek különböző perspektíváinak felismerésére és képes fejben forgatni az objektumokat. Képes az ötletek vizualizálására, és meg tudja tudja azokat tervezni vagy rajzolni három dimenzióban.
- **1. kihívástípus (17-20. kártya):** Melyik forma illeszkedik a lyukba? Meg kell indokolnia a választ. (Például C. ábra, balra fordítva)
- **2. kihívástípus (21-14. kártya):** Induljon ki a nyílból és derítse ki, melyik betűhöz vezet el a labirintus. (Például B-hez vezet el).



Pl. 1. kihívástípus



2. t kihívástípus



Zenei intelligencia

- **Tartalma:** Képes a zene, az éneklés, a hangszerek megértésére, megkülönböztetésére és kifejezésre a segítségükkel, könnyedén képes zenei darabok olvasására és komponálására.
- **1. kihívástípus (25-28. kártya):** Reprodukálja a bemutatott ritmust. Mindegyik pontnál a tenyerével és mindegyik oszlopnál két ujjával kell az asztalon ütnie ritmust.
- **2. kihívástípus (29-32. kártya):** Elénekel egy dalt, ami a képhez kapcsolódik (Pl. Boldog születésnapot)



Pl. 1. kihívástípus



2. kihívástípus



Testi-kinesztetikus intelligencia

- **Tartalma:** Képes a testét precíz mozgások és tevékenységek végzésére használni a kitűzött cél elérése érdekében. Használja a testi képességeket, mint az erőt, a sebességet, a hajlékonyságot, a koordinációt és az egyensúlyt.
- **1. kihívástípus (33-36. kártya):** Elvégzi a kártyán szereplő mozdulatokat, és megismétli a jelzés szerint (Pl. "x3" = háromszor kell megismételni).
- **2. kihívástípus (37-40. kártya):** Felveszi a karakter pozícióját és megpróbál 5 másodpercig ebben a helyzetben maradni.



Pl. 1. kihívástípus



2. kihívástípus



Intrapersonális intelligencia

- **Tartalma:** Képes megismerni mindazokat az aspektusokat, amelyek önmagunkhoz és a gondolkodásmódunkhoz, az érzéseinkhez és a cselekedeteinkhez tartoznak. Ez az önismeret, amit magunkról tudunk.
- **Kihívás (41-48. kártya):** A két kép közül melyikkel tud jobban azonosulni? Próbálja meg elmagyarázni, hogy mi tetszik, vagy mit szeret a választott lehetőségben. Kezdheti például azzal, hogy „jobban azonosulok...” vagy „jobban tetszik...”. Például jobban azonosulok a kutyához, mert szeretem, ha körülvesznek az emberek, mindig szeretek játszani és szófogadó vagyok.



Példa kihívásra



Interperszonális intelligencia

- **Tartalma:** Képes optimális módon interakciót folytatni másokkal, figyelembe véve, hogyan érzik magukat, képes vezetni egy csapatot és odafigyelni az igényekre.
- **Kihívás (49-56. kártya):** Több játékos segítségével (2-8) bemutatja a kártyán megjelenő betűt, számot vagy jelet. Képesnek kell lennie arra, hogy koordinálja az összes játékost a cél érdekében



Példa kihívásra



Természeti intelligencia

- **Tartalma:** Képes arra, hogy érzékelje, megkülönböztesse és kategorizálja a különböző élőlények, természeti jelenségek vagy különböző környezetek vagy élőhelyek közötti kapcsolatokat. Ismeretet szerez a természetről és a környezetről.
- **Kihívás (57-64. kártya):** Felismeri, milyen közös elemei vannak a kártyákon látható képeknek (pl. hideg éghajlaton élő állatok)



Példa kihívásra

5. JÁTÉKSZABÁLY

1. játékforma – Interdiszciplináris módszer

A cél a nyolcszögletű intelligencia kirakó megfejtése egy-egy darabkával minden színből (egy darabka minden intelligenciához). Egyénileg vagy 2-5 játékosból álló csapattal is játszható.

1. Elmagyarázzuk a különböző intelligenciákat és az egyes intelligenciákhoz kapcsolódó ikonokat és színeket a kártyákon.
2. Előlappal lefelé fordítjuk a kártyákat 8 különálló pakliba, intelligenciák alapján.
3. Eldöntjük, hogyan következzenek egymás után a játékosok vagy a csapatok.
4. Az első játékosnak vagy csapatnak vennie kell egy kártyát a kiválasztott pakliból, és hangosan ki kell mondania, melyik intelligenciához tartozik a kihívás, amit végre kell hajtania. Azután megfordítja a kártyát és megpróbálja megoldani a kihívást. Ha csapatban játszanak, eldönthetik, hogy közösen oldják meg vagy csak az egyikük.
5. Ha teljesítik a kihívást, kapnak egy kirakódarabkát azzal az intelligenciával, amivel dolgoztak, ellenkező esetben a következő körben újra megpróbálhatják.
6. A következő játékosra vagy csapatra kerül sor.
7. Az a játékos vagy csapat nyer, aki először rakja ki a teljes kirakóst az összes intelligencia egy-egy darabjával.

2. játékforma – Egy intelligencia szakértője

Az egyes játékosok vagy csapatok célja az, hogy egyetlen intelligencián dolgozzanak az egyes játékok során.

1. Előlappal lefelé fordítjuk a kártyákat 8 különálló pakliba, intelligenciák alapján.
2. Körönként minden csapat húz egy kártyát a saját intelligenciája paklijából és megpróbálja megoldani a kihívást. Ha sikerül nekik, kapnak egy kirakódarabkát az intelligencia színével.
3. Ezután a következő csapatra kerül sor, és így tovább.
4. Az a csapat nyer, akik először szerzik meg a saját intelligenciájuk mind a 8 darabját, és kirakják a nyolcszögletű kirakóst.

*Megjegyzések: Az egyes csapatokhoz rendelt intelligencia szabadon választható vagy a is kiválaszthatja, aki vezeti a játékot. A cél az, hogy lecserélje az intelligenciát minden játék után, hogy különböző intelligenciákon dolgozhassanak.

Egyénileg is lehet játszani, hogy megismerjük az egyes emberek erősségeit és domináns intelligenciáit valamint javítsuk és fejlesszük a kevésbé kiemelkedőket.

6. A KIHÍVÁSOK MEGOLDÁSA

A legtöbb kihívásra nyílt válaszok adhatók, ami kifejezetten azért jó, mert fejleszti a gyerekek kreativitását és érvelését. Valahányszor következetesen érvelnek egy válasz mellett, az helyes lesz. Vannak olyan kihívások, amelyekre annyi válasz adható, amennyit csak ki tudunk találni és megindokolni. A játékosok dönthetik el, hogy teljesült-e a kihívás. Egyet nem értés esetén demokratikus szavazással döntenek a játékosok.

Másrészt vannak olyan kihívások, amelyekre egy válasz adható.

Íme a lehetséges válaszok:

1-4. kihívás: a történetek akkor helyesek, ha tartalmazzák az összes elemet.

5. kihívás: **bicikli**, mert ez az egyetlen jármű, aminek nincs motorja, vagy **helikopter**, mert ez az egyetlen, ami levegőben megy, vagy **autó**, mert ez az egyetlen, aminek négy kereke van, stb.

6. kihívás: **csirke**, mert tojásrakó és tojást tojik, vagy, mert csak annak van két lába, vagy, mert tollas. Vagy **birka**, mert gyapjút ad, stb.

7. kihívás: **répa**, mert a föld alatt nő, vagy **dió**, mert az az egyetlen csonthéjas gyümölcs, stb.

8. kihívás: **kajak**, mert az az egyetlen vízi sport, vagy azért, mert ez az egyetlen olyan sport, amihez nincs szükség labdára, vagy **baseball**, mert ez az egyetlen olyan sport, amit ütővel játszanak. stb.

9. kihívás: $5+3$, 2×4 , $5+6-3$, stb. (műveletek, amelyek eredménye 8)

10. kihívás: $2+1$, $5-2$, stb. (műveletek, amelyek eredménye 3)

11. kihívás: $4+1$, $6-2+1$, stb. (műveletek, amelyek eredménye 5)

12. kihívás: $5-1$, 2×3 , stb. (műveletek, amelyek eredménye 6)

* A 9-12. kihívásokra adott válaszok csak példák, sokkal több művelet van, amivel elérhető a kártyán megadott szám.

13. kihívás: A, 14. kihívás: B, 15. kihívás: B, 16. kihívás: C

* A 13-16. kihívásokra adott válaszok nem az egyedüli lehetőségek, bár ezek a leggyakoribbak. Mindaddig, amíg a válasz indokolt és következetes, érvényes lesz. A játékosok közötti nézeteltérés esetén demokratikus szavazásra kerül sor.

17. kihívás: C, 18. kihívás: B, 19. kihívás: C, 20. kihívás: B

* A 17-20. kihívásokra adott válaszok nem az egyedüli lehetőségek, bár ezek a leggyakoribbak. Mindaddig, amíg a válasz indokolt és következetes, érvényes lesz. A játékosok közötti nézeteltérés esetén demokratikus szavazásra kerül sor.

21. kihívás: D, 22. kihívás: B, 23. kihívás: C, 24. kihívás: B

* A 21-24. kihívásokra adott válaszok az egyedüli lehetséges válaszok.

25-32. kihívás: A játékosok döntenek el, hogy sikerült-e teljesíteni a kihívást. A játékosok közötti nézeteltérés esetén demokratikus szavazásra kerül sor.

33-40. kihívás: A játékosok döntenek el, hogy sikerült-e teljesíteni a kihívást. A játékosok közötti nézeteltérés esetén demokratikus szavazásra kerül sor.

41-48. kihívás: Minden olyan válasz érvényes, aminél megmagyarázzák, miért választották azt.

49-56. kihívás: A játékosok döntenek el, hogy sikerült-e teljesíteni a kihívást. A játékosok közötti nézeteltérés esetén demokratikus szavazásra kerül sor.

57. kihívás: mind kerek, **58. kihívás:** hideg éghajlaton élnek, **59. kihívás:** megeszik más élőlények, **60. kihívás:** pirosak, **61. kihívás:** természetes erőforrások, **62. kihívás:** élőlények, **63. kihívás:** van védelmi rendszerük, **64. kihívás:** képesek hangot kiadni.

* Az 57-64. kihívásokra adott válaszok nem az egyedüli lehetőségek, bár ezek a leggyakoribbak. Mindaddig, amíg a válasz indokolt és következetes, érvényes lesz. A játékosok közötti nézeteltérés esetén demokratikus szavazásra kerül sor.