



MATHS

“UTFORDRINGEN MED FLERE INTELLIGENSER”

Ref. 20005



UTFORDRINGEN MED FLERE INTELLIGENSER

Ref. 20005

1. INNHOLD
2. ANBEFALT ALDER
3. LÆRINGSML
4. BESKRIVELSE AV VÆR UTFORDRING FOR HVER INTELLIGENSTYPER
5. SPILLETYPE
6. LØSNING FOR UTFORDRINGER

1. INNHOLD

Spillet består av 64 åttekantede stykker (9,2 x 9,2 cm) og 64 puslestykker som utgjør 8 åttekanter (9,2 x 9,2 cm). De 64 åttekantede stykkene inneholder forskjellige utfordringer for hver av de 8 intelligensene:

	Verbalspråklig intelligens		Kroppsligkinestetisk Intelligens
	Logisk Matematisk Intelligens		Intrapersonal Intelligens
	Visuell-Romlig intelligens		Mellommenneskelig Intelligens
	Musikalsk Intelligens		Naturlig Intelligens

2. ANBEFALT ALDER

5 - 10 år.

3. LÆRINGSMÅL

- Finne ut at det er mer enn én type intelligens.
- Lær om de 8 typer intelligens med Theory of Multiple Intelligences (Howard Gardner).
- Utvikle interessen for å lære om de forskjellige intelligensene.
- Identifiser hvilke typer intelligens som dominerer i hver person og utvikle selvkunnskap.
- Fremme samhandling, samarbeid og lagarbeid.
- Lær fordelene ved tverrfaglige lag.
- Stimulere kreativitet og fantasi.



4. BESKRIVELSE AV UTFORDRINGER FOR HVER INTELLIGENSTYPE

Før du starter spillet, anbefaler vi å gi en kort forklaring av de 8 intelligensene og typen utfordring for hver enkelt.

ABC

Verbalspråklig intelligens

- **Inneholder:** Å kunne uttrykke og forstå ideer effektivt gjennom språk. Å ha muligheten til å bruke ord på både muntlig og skriftlig språk.
- **Utfordringstype 1 (kort 1 til 4):** Dikt en originalhistorie med elementer som vises på kortet.
- **Utfordringstype 2 (kort 5 til 8):** Se på bildene, og angi hvilken av de som er forskjellig fra de andre. Gi grunner til svaret ditt. (F.eks gulrøtter, fordi de vokser under bakken).



F.eks. utfordringstype 1



utfordringstype 2

123

Logisk Matematisk Intelligens

- **Inneholder:** Å kunne gjøre mentale beregninger raskt, løse matematiske problemer, bruke vitenskapelige metoder, bruke induktiv og deduktiv resonnement og identifisere numeriske eller logiske mønstre.
- **Utfordringstype 1 (kort 9 til 12):** Få nummeret eller mengden angitt nederst på kortet fra tallene eller mengdene som vises øverst på kortet. Du kan bruke operasjonene du vil ha.
- **Utfordringstype 2 (kort 13 til 16):** Velg et alternativ for å fortsette serien og gi grunner til svaret ditt.



F.eks. utfordringstype 1



utfordringstype 2



Visuell-Romlig intelligens

- **Inneholder:** Å kunne løse romlige problemer, gjenkjenne forskjellige perspektiver av det samme bildet eller objektet og ha evnen til å rotere objekter mentalt. Å ha evnen til å visualisere ideer og design eller tegne dem i tre dimensjoner.
- **Utfordringstype 1 (kort 17 til 20):** Hvilket stykke passer inn i rommet i form? Gi grunner til svaret ditt. (F.eks. Figur C, ved å skru den til venstre)
 - **Utfordringstype 2 (kort 21 til 24):** Følg pilen og finn brevet det tar du til i labyrinten. (F.eks. fører til B).



F.eks. utfordringstype 1



utfordringstype 2



Musikalsk Intelligens

- **Inneholder:** Å kunne oppleve, skille og uttrykke seg gjennom musikk, synge, spille instrumenter, lese og komponere musikkstykker med letthet. Evne til å skille forskjellige noter, toner; lære sanger og følg en rytme.
- **Utfordringstype 1 (kort 25 til 28):** Reproduksjon av rytmen representert. Hvert punkt representerer en klapp, og hver linje representerer et trykk på bordet med begge hender.
- **Utfordringstype 2 (kort 29 til 32):** Syng en sang relatert til bildet (f. Eks. bursdagssang)



F.eks. utfordringstype 1



utfordringstype 2



Kroppsligkinestetisk Intelligens

- **Inneholder:** Å kunne bruke kroppen til å utføre bevegelser og presise aktiviteter for å oppnå et mål. Dette innebærer kroppslige evner som styrke, fart, fleksibilitet, koordinasjon og balanse.
- **Utfordringstype 1 (kort 33 to 36):** Utfør bevegelsen som vises på kortet, og gjenta antall ganger angitt (For eks "x3" = må gjentas 3 ganger).
- **Utfordringstype 2 (fanene 37 til 40):** Imitere karakterens holdning og prøv å holde seg i den posisjonen i 5 sekunder.



F.eks. Utfordringstype



utfordringstype 2



Mellommenneskelig Intelligens

- **Inneholder:** Å kunne kjenne alle aspekter av oss selv og hvordan vi tenker, føler og handler. Dette er kunnskapen vi har om oss selv.
- **Utfordring (kort 41 til 48):** Hvilke av de to bildene identifiserer du mest? Prøv å forklare hva du ser ut, eller hva du liker om det valgte alternativet. Du kan starte med å si: "Jeg identifiserer mer med...", eller "Jeg liker..." F.eks, jeg identifiserer meg med hunden fordi jeg liker og omgås folk og jeg har alltid lyst til å leke og jeg er ganske lydig.



Eksempel på en utfordring



Mellommenneskelig Intelligens

- **Inneholder:** Å kunne samhandle med andre på en optimal måte, med tanke på hvordan de føler seg, leder et team og betjene til deres behov.
- **Utfordring (kort 49 til 56):** Ved hjelp av flere spillere (fra 2 til 8): representer bokstav, nummer eller tegn på kortet. Du må kunne koordinere alle spillerne som er valgt for å representere symbolet.



Eksempel på en utfordring



Naturlig Intelligens

- **Inneholder:** Å kunne oppleve, differensiere og kategorisere forhold som eksisterer mellom forskjellige levende vesener, naturfenomener eller egenskaper i ulike miljøer eller habitater. Å ha kunnskap om det naturlige miljøet og omgivelsene.
- **Utfordring (kort 57 til 64):** Finn ut hva de forskjellige elementene i kortet har til felles (F.eks. det er dyr som lever i kaldt klima)



Eksempel på en utfordring

5. SPILLESYSTEM

Spillemetode 1 - Tverrfaglig modus

Målet er å fullføre åttekantedeintelligens puslespillet med et stykke av hver farge (ett stykke for hver intelligens). Du kan spille individuelt eller i lag med 2 til 5 spillere.

1. De forskjellige intelligensene forklares, og ikonene eller farger for kortene som er knyttet til hver intelligens.
2. Legg stykkene opp og ned i 8 forskjellige stabler, en for hver intelligens.
3. Turneringene for spillerne eller lagene er avgjort.
4. Den første spilleren eller laget tar et stykke fra haugen og sier høyt hva intelligens angår utfordringen de skal gjøre. Vi går tilbake til kortet og forsøker å fullføre utfordringen. Hvis du spiller som et lag, bestem deg om du skal utfordre sammen eller bare ett medlem av laget.
5. Hvis utfordringen er fullført, får du et stykke av puslespillet knyttet til intelligensen du jobbet med. Hvis ikke, prøv å gjøre det neste turnering.
6. Neste spiller eller lag tar sin tur.
7. Spilleren eller laget som først fullfører puslespillet med et stykke for hver intelligens, er vinneren.

Spillmetode 2 - Ekspert i en intelligens

Målet er at hver spiller eller lag skal jobbe med en enkelt intelligens i hvert spill.

1. Legg stykkene opp og ned i 8 forskjellige stabler, en for hver intelligens.
2. Hvert lag tar et kort for hver intelligens fra haugen og prøver å fullføre utfordringen. Hvis utfordringen er vellykket, er et stykke av puslespillet tatt i fargen for den intelligensen.
3. Det neste laget tar deretter sin tur, og så videre.
4. Laget som først fullfører de 8 intelligensdelene og åttekantede puslespillet, vinner.

* Observasjoner: Intelligensen tildelt hvert lag kan være valgfritt eller være avgjørelse av den som driver aktiviteten. Målet er å forandre intelligens i hvert spill og gå gjennom ulike intelligenser.

Du kan også jobbe alene for å bli kjent med dine egne styrker eller intelligenser, samt å forbedre og øve de svakere.

6. LØSNING FOR UTFORDRINGENE

Mange utfordringer har åpne svar, som er ment å hjelpe barna med å utvikle sin kreativitet og resonnement. Et svar som er sammenhengende begrunnet, vil alltid bli vurdert som riktig. Det er utfordringer som har så mange svar som vi er i stand til å skape og begrunnelse. Spillerne bestemmer om utfordringen er fullført. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.

På den annen side har enkelte utfordringer bare et enkelt mulig svar.

Nedenfor er de mulige svarene:

Utfordring 1 til 4:historiene er riktige hvis du inkluderer alle elementene.

Utfordring 5: A **sykkel** fordi det er det eneste transportmiddelet som ikke har motor eller a **helikopter** fordi det er den eneste som flyr gjennom luften, eller a **bil** fordi det er den eneste som har fire hjul osv

Utfordring 6: En **høne** fordi den er oviparøs og legger egg, eller fordi den er den eneste som har to ben, eller fordi den har fjær. Eller, a **sau** fordi det gir ull, osv

Utfordring 7:En **gulrot**fordi det vokser under bakken, eller **nøtter** fordi de er den eneste frukten med et skall, og så videre.

Utfordring 8:**Kajakkpadling og kanopadling**fordi de er den eneste vannsporten, eller fordi det er den eneste sporten som ikke trenger en ball, eller **baseball** fordi det er den eneste sporten som spilles med et balltre osv

Utfordring 9:5 +3, 2x4, 5 +6-3, osv- (summer resulterer i 8)

Utfordring 10:2 +1, 5-2, osv. (summer resulterer i 3)

Utfordring 11:4 +1, 6-2 +1, osv. (summer resulterer i 5)

Utfordring 12:5-1, 2x3, osv. (resulterende i 6)

* Svar på utfordringer 9 til 12 er bare et eksempel. Det er mange flere summer som resulterer i nummeret på kortet.

Challenge 13: A, Challenge 14: B, Challenge 15: B, Challenge 16: C

* Svarene på utfordringene 13 til 16 er ikke de eneste som er mulige, bare de vanligste. Et svar som er godt begrunnet og sammenhengende vil alltid bli vurdert som gyldig. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.

Challenge 17: C, Challenge 18: B, Challenge, 19: C, Challenge 20: B

* Svarene på utfordringene 17 til 20 er ikke de eneste som er mulige, bare de vanligste. Et svar som er godt begrunnet og sammenhengende vil alltid bli vurdert som gyldig. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.

Utfordring 21:D, Utfordring 22:B, Utfordring 23:C, Utfordring 24:B

* The answers to challenges 21 to 24 are the only possible answers

Utfordring 25 til 32:Spillerne bestemmer om utfordringen er fullført. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.

Utfordring 33 til 40:Spillerne bestemmer om utfordringen er fullført. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.

Utfordring 41 til 48: Alle svar er gyldige så lenge de forklarer det valgte alternativet.

Utfordring 49 til 56: Spillerne bestemmer om utfordringen er fullført. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.

Utfordring 57: de er runde, **Utfordring 58:** de lever i et kaldt klima, **Utfordring 59:** De gir mat til andre levende vesener, **Utfordring 60:** de er røde, **Utfordring 61:** de er naturlige energier, **Utfordring 62:** de er levende vesener, **Utfordring 63:** de har et forsvarssystem, **Utfordring 64:** de kan produsere lyd.

* Svarene på utfordringene 57 til 64 er ikke de eneste som er mulige, bare de vanligste. Et svar som er godt begrunnet og sammenhengende vil alltid bli vurdert som gyldig. Uenigheter vil bli gjenstand for en demokratisk stemme mellom spillerne.