



MATHS

“UTMANINGEN MED MULTIPLA INTELLIGENSER”

Ref. 20005



UTMANINGEN MED MULTIPLA INTELLIGENSER

Ref. 20005

1. INNEHÅLLER
2. REKOMMENDERAD ÅLDER
3. LÄRANDEMÅL
4. BESKRIVNING AV UTMANINGARNA FÖR VARJE INTELLIGENSTYP
5. SPELSYSTEM
6. LÖSNING FÖR UTMANINGARNA

1. INNEHÅLLER

Spelet består av 64 oktagondelar (9.2 x 9.2 cm) och 64 pusselbitar som skapar 8 oktagoner (9.2 x 9.2 cm). De 64 oktagondelarna innehåller olika utmaningar för de 8 intelligenserna:

	Verbal-Språklig intelligens		Kroppslig-Kinestesi intelligens
	Logisk-Matematisk intelligens		Intrapersonell intelligens
	Visuell-Fysisk intelligens		Interpersonell intelligens
	Musikalisk intelligens		Naturalist intelligens

2. REKOMMENDERA ÅLDER

5 till 10 år.

3. LÄRANDEMÅL

- Lista ut att det finns mer än en typ av intelligens.
- Lär dig om de 8 intelligenserna med Theory of Multiple Intelligences (Howard Gardner).
- Utveckla intresse i att lära om de olika intelligenserna.
- Identifiera de olika typerna av intelligenser som dominerar hos varje person och utveckla självmedvetande.
- Främja samarbete och lagarbete.
- Lär dig om fördelarna med tvärvetenskapliga lag.
- Stimulera kreativitet och fantasi.

4. BESKRIVNING AV UTMANINGAR FÖR VARJE INTELLIGENSTYP

Innan ni startar spelet rekommenderar vi att ge en ytlig förklaring av de 8 intelligenserna och typen av utmaning för var och en.

ABC

Verbal-Språklig intelligens

- **Består av:** Att kunna uttrycka och förstå idéer effektivt genom språk. Ha förmågan att använda ord i både muntligt och skriftligt språk.
- **Utmaningstyp 1 (kort 1 till 4)** Hitta på en ursprungsberättelse med element som visas på kortet.
- **Utmaningstyp 2 (kort 5 till 8)** Titta på bilderna och indikerar vilket av dem som är olik de andra. Ge dina svar en förklaring. (T. ex. morötterna, eftersom de växer under jorden).



T. ex. Utmaningstyp 1



Utmaningstyp 2

123

Logisk-Matematisk intelligens

- **Består av:** Att kunna huvudräkning snabbt, lösa matematiska problem genom att använda forskningsmetoder och använda härledande och slutledande resonemang och identifiera numeriska och logiska mönster.
- **Utmaningstyp 1 (kort 9 till 12):** Samla nummer eller mängd som indikeras på botten av kortet från numren eller antal som visas på toppen av kortet. Du kan använda vilka metoder du vill.
- **Utmaningstyp 2 (kort 13 till 16):** Välj ett alternativ för att fortsätta serien och förklara ditt svar.



T. ex. Utmaningstyp 1



Utmaningstyp 2



Visuell-Fysisk intelligens

- **Består av:** Att kunna lösa fysiska problem, känna igen olika perspektiv av samma bild eller föremål och ha förmågan att mentalt rotera föremål. Ha förmågan att visualisera idéer och forma eller rita dem i tre dimensioner.
- **Utmaningstyp 1 (kort 17 till 20):** Vilken del passar i formens hål? Ge dina svar en förklaring. (T. ex. Figur C, genom att vrida den åt vänster)
- **Utmaningstyp 2 (kort 21 till 14):** Följ pilarna och hitta bokstaven som tar dig in i labyrinten. (T. ex. leder till B).



T. ex. Utmaningstyp 1



Utmaningstyp 2



Musikalisk intelligens

- **Består av:** Att kunna uppfatta, skilja och uttrycka sig genom musik, sång, spela instrument, läsa och komponera musikaliska stycken med lätthet. Förmåga att skilja olika noter, toner, lära sig sånger och följa en rytm.
- **Utmaningstyp 1 (kort 25 till 28):** Återskapa representerad rytm. Varje punkt representerar en klapp, och varje linje representerar ett slag på bordet med båda händerna.
- **Utmaningstyp 2 (kort 29 till 32):** Sjung en sång som är relaterad till bilden (T. ex. födelsedagssången)



T. ex. Utmaningstyp 1



Utmaningstyp 2



Kroppslig-Kinestesi intelligens

- **Består av:** Att kunna använda och utföra rörelser och utföra aktiviteter för att uppnå ett mål. Detta inkluderar kroppsliga förmågor som styrka, snabbhet, flexibilitet, koordination och balans.
- **Utmaningstyp 1 (brickor 33 till 36):** Utför rörelsen som visas på kortet och upprepa det så många gånger som indikeras (T.ex. "x3" = måste upprepas tre gånger).
- **Utmaningstyp 2 (brickor 37 till 40):** Imitera karaktärens pose och försök stanna i den positionen i 5 sekunder.



T. ex. Utmaningstyp 1



Utmaningstyp 2



Intrapersonell intelligens

- **Består av:** Att kunna veta alla aspekter av oss själva och hur vi tänker, känner och agerar. Detta är kunskapen som vi har om oss själva.
- **Utmaning (kort 41 till 48):** Vilka av de två bilderna identifierar du dig med mest? Försök förklara hur du ser ut, eller vad som är du med valt alternativ. Du kan börja med att säga: "Jag identifierar mig mer med...", eller "Jag gillar..." T. ex. identifiera mer med en hund eftersom, liksom honom, gillar jag att vara omringad av människor och jag vill alltid leka och jag är ganska följsam.



Exempel på utmaning



Interpersonell intelligens

- **Består av:** Att kunna interagera med andra och på ett optimalt sätt prata om hur de känner, leda ett lag och serva med deras behov.
- **Utmaning (kort 49 till 56):** Med hjälp av flera spelare (2 till 8 st.) representera en bokstav, ett nummer eller signal som isas på kortet. Du måste kunna koordinera alla valda spelare att representera symbolen.



Exempel på utmaning



Naturalist Intelligens

- **Består av:** Att kunna förstå perspektiv, skilja och kategorisera relationerna som existerar mellan olika levande varelser, naturliga fenomen eller funktioner av olika miljöer eller hemvister. Ha kunskap av naturlig miljö och omgivning.
- **Utmaning (kort 57 till 64):** Hitta vad de olika elementen från kortet har gemensamt (T. ex de är djur som lever i kalla klimat)



Exempel på utmaning

5. SPELSYSTEM

Spelmetod 1 - Tvärvetenskapligt läge

Målet är att slutföra det oktagoniska intelligenspusslet med en del av varje färg (en del för varje intelligens). Du kan spela ensam eller med lag om 2 till 5 spelare.

1. De olika intelligenserna är förklarade och ikonerna eller färgerna för korten associeras med varje intelligens.
2. Placera delarna upp-och-ner i 8 olika högar, en för varje intelligens.
3. Spelarnas eller lagens turordning bestäms.
4. Den första spelaren eller laget tar en del från högen och säger högt vilken intelligens som relateras till utmaningen de ska göra. Därefter går man tillbaka till kortet och försöker slutföra utmaningen. Om ni spelar i lag, bestäm om ni ska göra utmaningen tillsammans eller om bara en person i laget ska göra den.
5. Om utmaningen slutförs får du en del av pusslet relaterat till den intelligens du jobbade med. Om inte, försök nästa runda.
6. Nu ska nästa spelare eller lag göra sin runda.
7. Spelaren eller laget som först slutför pusslet med en del från varje intelligens, vinner.

Spelmetod 2 - Expert på en intelligens

Objektivet är att varje spelare eller lag ska arbeta med en intelligens i varje spel.

1. Placera delarna upp-och-ner i 8 olika högar, en för varje intelligens.
2. Varje lag tar ett kort för varje intelligens från högen och försöker utföra utmaningen. Om utmaningen lyckas ska man ta en del av pusslet i den färgen som gäller intelligensen.
3. Nästa lag gör sin runda, och så vidare.
4. Laget som först slutför de 8 intelligensdelarna och oktagonpusslet, vinner.

*Observera: Intelligensen som tilldelas varje lag kan vara fritt eller bestämmas av den som sköter aktiviteten. Målet är att ändra intelligensen i varje spel och gå igenom olika intelligenserna.

Du kan också arbeta ensam för att känna dina styrkor eller intelligenser, liksom för att förbättra och öva på dina svagheter.

6. LÖSNING FÖR UTMANINGARNA

Många utmaningar har öppna slut responser, vilket är menat att hjälpa barnen utveckla deras kreativitet och resonemang. En respons som förklaras koherent kommer alltid ses som korrekt. Det finns utmaningar som har lika många svar som förklaringar. Spelarna beslutar om utmaningen är slutförd. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.

Å andra sida, har vissa utmaningar bara ett möjligt svar.

Nedan är de möjliga svaren:

Utmaning 1 till 4: berättelserna är korrekt om den inkluderar alla element.

Utmaning 5: En cykel, eftersom den är det enda transportmedlet som inte har någon motor, eller en helikopter, eftersom den är den enda som flyger, eller en bil, eftersom den är den enda som har fyra däck o.s.v.

Utmaning 6: En höna, eftersom den är äggläggande, eller för att det är den enda som har två ben, eller eftersom den har fjädrar. Eller ett får, eftersom den ger ull o.s.v.

Utmaning 7: En morot, eftersom den växer under jorden, eller nötter eftersom de är den enda frukten med skal, o.s.v.

Utmaning 8: Kajakpaddling och kanotpaddling eftersom det är de enda vattensporterna, eller eftersom det är de enda sporterna som inte behöver en boll, eller **baseboll**. Eftersom det är den enda sporten som spelas med ett slagträ o.s.v.

Utmaning 9: $5+3$, 2×4 , $5+6-3$, o.s.v. (summan blir 8)

Utmaning 10: $2+1$, $5-2$, o.s.v. (summan blir 3)

Utmaning 11: $4+1$, $6-2+1$, o.s.v. (summan blir 5)

Utmaning 12: $5-1$, 2×3 , o.s.v. (summan blir 6)

* Utmaning 9 till 12 är bara ett exempel. Det finns många fler summor som kan bli resultatet av de siffror som visas på kortet.

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

* Svaren på utmaningarna 13 till 16 är inte de enda möjliga, bara mest vanlig. Ett svar som är väl förklarat och koherent kommer alltid övervägas som giltigt. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.

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

* Svaren på utmaningarna 17 till 20 är inte de enda möjliga, bara mest vanlig. Ett svar som är väl förklarat och koherent kommer alltid övervägas som giltigt. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.

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

* Svaren på utmaningarna 21 till 24 är de enda möjliga.

Utmaning 25 till 32: Spelarna beslutar om utmaningen är slutförd. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.

Utmaning 33 till 40: Spelarna beslutar om utmaningen är slutförd. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.

Utmaning 41 till 48: All respons är giltig så länge de förklarar det valda alternativet.

Utmaning 49 till 56: Spelarna beslutar om utmaningen är slutförd. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.

Utmaning 57: De är runda, **Utmaning 58:** de lever i kalla klimat, **Utmaning 59:** de försör andra varelser med mat, **Utmaning 60:** de är röda, **Utmaning 61:** de är naturliga energier, **Utmaning 62:** De är levande varelser, **Utmaning 63:** De har ett immunförsvar, **Challenge 64:** De kan producera ljud.

* Svaren på utmaningarna 57 till 64 är inte de enda möjliga, bara mest vanlig. Ett svar som är väl förklarat och koherent kommer alltid övervägas som giltigt. Oenigheter kan vara ett föremål för en demokratisk röstning mellan spelarna.