

MATHS

“Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ”

Ref. 20005

Παιχνιδούπολη

www.playcity.gr



Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ

Αναφ. 20005

1. ΠΕΡΙΕΧΌΜΕΝΟ
2. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΗΛΙΚΊΑ
3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΊ ΣΤΌΧΟΙ
4. ΠΕΡΙΓΡΑΦΉ ΤΩΝ ΠΡΟΚΛΉΣΕΩΝ ΤΗΣ ΚΆΘΕ ΝΟΗΜΟΣΉΝΗΣ
5. ΣΎΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
6. ΛΎΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΉΣΕΙΣ

1. ΠΕΡΙΕΧΌΜΕΝΟ

Το παιχνίδι αποτελείται από 64 οκταγωνικές κάρτες (9,2 x 9,2 cm) και 64 κομμάτια παζλ που σχηματίζουν 8 οκτάγωνες (9,2 x 9,2 cm). Οι 64 οκταγωνικές κάρτες περιέχουν διαφορετικές προκλήσεις για καθεμία από τις 8 είδη της νοημοσύνης:

	Λεκτική-Γλωσσική Νοημοσύνη		Σωματική - Κινηστική Νοημοσύνη
	Λογική - Μαθηματική Νοημοσύνη		Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη
	Οπτική-Χωρική Νοημοσύνη		Διαπροσωπική Νοημοσύνη
	Μουσική Νοημοσύνη		Φυσιοκρατική Νοημοσύνη

2. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΗΛΙΚΊΑ

Από 5 έως 10 Ετών

3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΊ ΣΤΌΧΟΙ

- ο Ανακαλύψτε ότι δεν υπάρχει μόνο μία ευφυΐα.
- ο Γνωρίστε τις 8 είδη της νοημοσύνης της Θεωρίας της πολλαπλής νοημοσύνης (Howard Gardner).
- ο Το παιχνίδι αυτό ξυπνάει το ενδιαφέρον για την εκμάθηση για τα διαφορετικά είδη της νοημοσύνης.
- ο Προσδιορίστε τις νοημοσύνες που υπερисχύουν σε κάθε άτομο και αναπτύξτε την αυτογνωσία του εαυτού σας.
- ο Ενθαρύνει τη συνεργασία και την ομαδική εργασία.
- ο Μάθετε τα πλεονεκτήματα των διεπιστημονικών ομάδων.
- ο Διεγείρει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία.

4. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΠΡΟΚΛΗΣΕΩΝ ΤΗΣ Κ'ΑΘΕ ΝΟΗΜΟΣ'ΗΝΗΣ

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού συνιστάται να κάνετε μια σύντομη εξήγηση για τις 8 είδη της νοημοσύνης και τον τύπο της πρόκλησης που προτείνεται για κάθε νοημοσύνη:

ABC

Λεκτική-Γλωσσική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά στο να είναι σε θέση να εκφράζουν και να κατανοούν τις ιδέες αποτελεσματικά μέσω της γλώσσας. Να έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν λέξεις τόσο σε προφορική όσο και σε γραπτή μορφή.
- **Πρόκληση τύπου 1 (κάρτες 1 έως 4):** Ανακαλύψτε μια πρωτότυπη ιστορία με τα στοιχεία που εμφανίζονται στην κάρτα.
- **Πρόκληση τύπου 2 (κάρτες 5 έως 8):** Δείτε τις εικόνες και υποδείξτε ποιες από τις επιλογές είναι διαφορετικές από τις άλλες. Αιτιολογήστε την απάντησή σας. (Π.χ. καρότα, επειδή αναπτύσσονται υπόγεια).



παρ. πρόκληση τύπου 1



πρόκληση τύπου 1

123

Λογική - Μαθηματική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά στο να είναι σε θέση να κάνουν τους διανοητικούς υπολογισμούς γρήγορα, να λύσουν μαθηματικά προβλήματα, να χρησιμοποιούν την επιστημονική μέθοδο, να χρησιμοποιούν την επαγωγική και παραδοτική λογική και να προσδιορίσουν αριθμητικά ή λογικά πρότυπα.
- **Τύπος πρόκλησης 1 (κάρτες 9 έως 12):** Αποκτήστε τον αριθμό ή την ποσότητα που εμφανίζεται στη βάση της κάρτας από τους αριθμούς ή τις ποσότητες που εμφανίζονται στην κορυφή της κάρτας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλες τις φορές που θέλετε.
- **Πρόκληση τύπου 2 (κάρτες 13 έως 16):** Επιλέξτε μια επιλογή για να συνεχίσετε τη σειρά και να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.



παρ. πρόκληση τύπου 1



πρόκληση τύπου 2



Οπτική-Χωρική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά στο να είναι σε θέση να λύσουν χωρικά προβλήματα, να αναγνωρίσουν διαφορετικές προοπτικές της ίδιας εικόνας ή αντικειμένου και να είναι σε θέση να περιστρέψουν αντικείμενα διανοητικά. Τους δίνεται η δυνατότητα να απεικονίζουν ιδέες, να σχεδιάζουν ή να τις σχεδιάζουν σε τρεις διαστάσεις
- **Πρόκληση τύπου 1 (κάρτες 17 έως 20):** Ποιο κομμάτι ταιριάζει στο κενό της εικόνας; Αιτιολογήστε την απάντησή σας. (Παράδειγμα Σχήμα Γ, γυρνώντας την προς τα αριστερά)
- **Πρόκληση τύπου 2 (21 έως 14 κάρτες):** Πηγαίνετε στη κάρτα και ανακαλύψτε σε ποιο γράμμα θα σας οδηγήσει ο λαβύρινθος. (Παρ. οδηγεί στο Β).



παρ. πρόκληση τύπου



πρόκληση τύπου 2



Μουσική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά στο να είναι σε θέση να αντιλαμβάνονται, να διακρίνουν και να εκφράζουν τον εαυτό τους μέσα από τη μουσική, το τραγούδι, παίζοντας όργανα, διαβάζοντας και συνθέτοντας μουσικά κομμάτια με ευκολία. Αποκτούν την ικανότητα να διακρίνουν διαφορετικές νότες, ήχους και να ακολουθούν το ρυθμό ενός τραγουδιού.
- **Πρόκληση τύπου 1 (25 έως 28 κάρτες):** Αναπαραγωγή του ρυθμού που αναπαριστάτε. Κάθε σημείο αντιπροσωπεύει ένα χτύπημα χεριών και κάθε γραμμή αντιπροσωπεύει ένα χτύπημα στο τραπέζι με τα δύο χέρια
- **Πρόκληση τύπου 2 (29 έως 32 κάρτες):** Τραγουδήστε ένα τραγούδι που σχετίζεται με την εικόνα (π.χ. τραγούδι γενεθλίων).



παρ. πρόκληση τύπου 1



πρόκληση τύπου 2



Σωματική - Κινησθητική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά να χρησιμοποιούν το σώμα για να κάνουν ακριβείς κινήσεις και δραστηριότητες για να επιτύχουν ένα στόχο. Περιλαμβάνονται σωματικές ικανότητες όπως δύναμη, ταχύτητα, ευελιξία, συντονισμός και ισορροπία.
- **Τύπος πρόκλησης 1 (33 έως 36 κάρτες):** Κάντε την κίνηση που αναπαρίσταται στην κάρτα και επαναλάβετε όπως υποδεικνύεται (π.χ. "x3" = πρέπει να επαναληφθεί 3 φορές).
- **Πρόκληση τύπου 2 (37 έως 40 κάρτες):** Μιμηθείτε τη στάση του χαρακτήρα και προσπαθήστε να παραμείνετε στη θέση αυτή για 5 δευτερόλεπτα.



παρ. πρόκληση τύπου 1

πρόκληση τύπου 2



Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά να χρησιμοποιούν το σώμα για να κάνουν ακριβείς κινήσεις και δραστηριότητες για να επιτύχουν ένα στόχο. Περιλαμβάνονται σωματικές ικανότητες όπως δύναμη, ταχύτητα, ευελιξία, συντονισμός και ισορροπία.
- **Τύπος πρόκλησης 1 (33 έως 36 κάρτες):** Κάντε την κίνηση που αναπαρίσταται στην κάρτα και επαναλάβετε όπως υποδεικνύεται (π.χ. "x3" = πρέπει να επαναληφθεί 3 φορές).
- **Πρόκληση τύπου 2 (37 έως 40 κάρτες):** Μιμηθείτε τη στάση του χαρακτήρα και προσπαθήστε να παραμείνετε στη θέση αυτή για 5 δευτερόλεπτα.



παρ. πρόκλησης



Διαπροσωπική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν με τους άλλους με βέλτιστο τρόπο, λαμβάνοντας υπόψη το πώς νιώθουν και να ηγηθούν μια ομάδα και να καλύψουν τις ανάγκες τους.
- **Πρόκληση (49 έως 56 κάρτες):** Αντιπροσωπεύει με τη βοήθεια διαφόρων παικτών (από 2 έως 8): γράμμα, αριθμό ή σύμβολο που δείχνει η κάρτα. Πρέπει να είστε σε θέση να συντονίσετε όλους τους επιλεγμένους παίκτες που αντιπροσωπεύουν το στόχο.



παρ. πρόκλησης

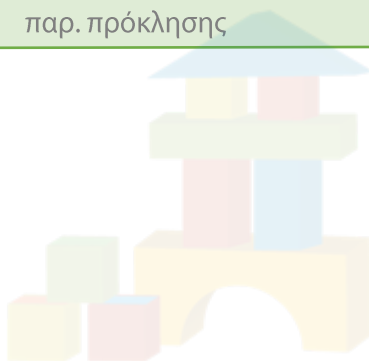


Φυσιοκρατική Νοημοσύνη

- **Βοηθάει:** Τα παιδιά να είναι σε θέση να αντιλαμβάνονται, να διαφοροποιούν και να κατηγοριοποιούν τις σχέσεις που υπάρχουν μεταξύ διαφορετικών ζωντανών όντων, φαινόμενα της φύσης ή χαρακτηριστικά διαφορετικών περιβαλλόντων ή οικοτόπων. Έχουν γνώση του φυσικού περιβάλλοντος και του περιβάλλοντος.
- **Πρόκληση (57 έως 64 κάρτες):** Βρείτε τι κοινό έχουν τα διάφορα στοιχεία της κάρτας (π.χ. είναι ζώα που ζουν σε ψυχρά κλίματα).



παρ. πρόκλησης



Παιχνιδούπολη

www.playcity.gr

5. ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μορφή παιχνιδιού 1 - Διεπιστημονική λειτουργία

Ο στόχος είναι να συμπληρώσετε το οκταγωνικό παζλ νοημοσύνης με ένα κομμάτι από κάθε χρώμα (μία κάρτα για τη κάθε νοημοσύνη). Μπορείτε να παίξετε μεμονωμένα ή με ομάδες από 2 έως 5 παίκτες.

1. Εξηγήστε τις διαφορετικές νοημοσύνη και τα εικονίδια ή τα χρώματα των καρτών που σχετίζονται με κάθε νοημοσύνη.
2. Τοποθετήστε τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω σε 8 διαφορετικές στοίβες, το ένα για κάθε νοημοσύνη.
3. Αποφασίζεται τη σειρά των παικτών ή των ομάδων.
4. Ο πρώτος παίκτης ή η πρώτη ομάδα πρέπει να πάρει μια κάρτα από τη στοίβα που θέλει και να πει δυνατά ποια νοημοσύνη αντιστοιχεί στην πρόκληση που πρόκειται να εκτελέσει. Στη συνέχεια, θα γυρίσει τη κάρτα και θα προσπαθήσει να λύσει την πρόκληση. Εάν παίζετε ως ομάδα, θα αποφασίσετε αν θα το επιλύσετε μεταξύ όλων ή μόνος σας.
5. Αν ξεπεράσετε την πρόκληση θα πάρετε ένα κομμάτι του παζλ με την νοημοσύνη στην οποία εργαστήκατε, αλλιώς θα προσπαθήσουν να κερδίσουν την πρόκληση στην επόμενη σειρά.
6. Η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη ή ομάδα.
7. Ο παίκτης ή η ομάδα που καταφέρνει να ολοκληρώσει το παζλ με μια κάρτα κάθε νοημοσύνης θα είναι ο νικητής.

Μορφή παιχνιδιού 2 - Εμπειρογνώμονας σε μια νοημοσύνη

Ο στόχος θα είναι για κάθε παίκτη ή ομάδα να δουλεύει μια μόνο νοημοσύνη σε κάθε παιχνίδι.

1. Τοποθετήστε τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω σε 8 διαφορετικές στοίβες, το ένα για κάθε νοημοσύνη.
2. Με τη σειρά, κάθε ομάδα θα πάρει μια κάρτα από τη στοίβα της νοημοσύνης τους, και θα προσπαθήσει να ξεπεράσει την πρόκληση. Εάν πετύχει, θα πάρει μια κάρτα του παζλ με το χρώμα της νοημοσύνης του.
3. Στη συνέχεια, θα περάσει η σειρά στην επόμενη ομάδα και ούτω καθεξής.
4. Θα κερδίσει η ομάδα που προηγουμένως κατάφερε να συγκεντρώσει τις 8 κάρτες της νοημοσύνης και θα ολοκληρώσει το οκταγωνικό παζλ.

* Παρατηρήσεις: Η νοημοσύνη που έχει ανατεθεί σε κάθε ομάδα μπορεί να ελεγχθεί ελεύθερα ή να είναι η να το αποφασίζει αυτός που καθοδηγεί το παιχνίδι. Ο στόχος είναι να αλλάξετε τη νοημοσύνη σε κάθε παιχνίδι και να περάσετε από διάφορα είδη νοημοσύνης.

Μπορείτε επίσης να εργαστείτε ξεχωριστά για να μάθετε τα πλεονεκτήματα ή τα δυνατά σημεία κάθε προσώπου, καθώς και να προωθήσετε και να εξασκηθείτε στα λιγότερο προεξέχοντα.

6. ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Πολλές προκλήσεις έχουν ανοιχτές απαντήσεις, που δηλώνουν ρητά ότι επιτρέπουν στα παιδιά να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και τη συλλογιστική τους. Κάθε φορά που μια απάντηση είναι συνεκτικά αιτιολογημένη, θα είναι σωστή. Υπάρχουν προκλήσεις που έχουν τόσες απαντήσεις, καθώς είμαστε σε θέση να δημιουργήσουμε και να συλλογιστούμε. Θα είναι οι παίκτες που θα αποφασίσουν εάν η πρόκληση έχει ξεπεραστεί. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.

Από την άλλη πλευρά, ορισμένες προκλήσεις έχουν μόνο μία πιθανή απάντηση.

Ακολουθούν οι πιθανές απαντήσεις:

Πρόκληση 1 έως 4: οι ιστορίες θα είναι σωστές εάν περιλαμβάνουν όλα τα αντικείμενα.

Πρόκληση 5: ποδήλατο, διότι είναι το μόνο μέσο μεταφοράς που δεν έχει κινητήρα ή ελικόπτερο, επειδή είναι το μόνο που διέρχεται από τον αέρα ή το αυτοκίνητο γιατί είναι το μόνο που έχει τέσσερις τροχούς, κλπ.

Πρόκληση 6: κότα επειδή είναι ωτότοκα και κάνει αυγά, ή επειδή είναι η μόνη που έχει δύο πόδια, ή επειδή έχει φτερά. Ή, τα πρόβατα επειδή μας δίνουν μαλλί, κλπ.

Πρόκληση 7: καρότο γιατί αναπτύσσεται υπόγεια ή καρύδια επειδή είναι ο μόνος καρπός με φλούδα κλπ.

Πρόκληση 8: καγιάκ κανό επειδή είναι το μόνο άθλημα που εκτελείται στο νερό ή επειδή είναι το μόνο άθλημα που δεν χρειάζεται μπάλα ή μπέιζμπολ επειδή είναι το μόνο άθλημα που παίζεται με ένα ρόπαλο κλπ.

Πρόκληση 9: $5 + 3$, 2×4 , $5 + 6 - 3$, κλπ. (πράξεις των οποίων το αποτέλεσμα είναι 8)

Πρόκληση 10: $2 + 1$, $5 - 2$, κλπ. (πράξεις των οποίων το αποτέλεσμα είναι 3)

Πρόκληση 11: $4 + 1$, $6 - 2 + 1$, κλπ. (πράξεις των οποίων το αποτέλεσμα είναι 5)

Πρόκληση 12: $5 - 1$, 2×3 , κλπ. (πράξεις των οποίων το αποτέλεσμα είναι 6)

* Οι απαντήσεις των προκλήσεων 9 έως 12 είναι μόνο ένα παράδειγμα, υπάρχουν πολλές περισσότερες πράξεις με τις οποίες επιτυγχάνεται ο αριθμός που δίνεται στη κάρτα.

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

* Οι απαντήσεις στις προκλήσεις 13 έως 16 δεν είναι οι μόνες δυνατές, αν και είναι οι συχνότερες. Όσο η απάντηση είναι αιτιολογημένη και συνεπής, θα είναι έγκυρη. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.

Πρόκληση 17: Γ, Πρόκληση 18: Β, Πρόκληση 19: Γ, Πρόκληση 20: Β

* Οι απαντήσεις στις προκλήσεις 17 έως 20 δεν είναι οι μόνες δυνατές, αν και είναι οι συχνότερες. Όσο η απάντηση είναι αιτιολογημένη και συνεπής, θα είναι έγκυρη. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.

Πρόκληση 21: Δ, Πρόκληση 22: Β, Πρόκληση 23: Γ, Πρόκληση 24: Β

* Οι απαντήσεις από τις προκλήσεις 21 έως 24 είναι οι μόνες πιθανές απαντήσεις.

Πρόκληση 25 έως 32: Θα είναι οι παίκτες που θα αποφασίσουν αν η πρόκληση έχει ξεπεραστεί. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.

Πρόκληση 33 έως 40: Οι παίκτες θα αποφασίσουν εάν η πρόκληση έχει ξεπεραστεί. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.

Πρόκληση 41 έως 48: Όλες οι απαντήσεις θα ισχύουν εφόσον εξηγηθεί η επιλογή που επιλέξατε.

Πρόκληση 49 έως 56: Θα είναι οι παίκτες που θα αποφασίσουν αν η πρόκληση έχει ξεπεραστεί. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.

Πρόκληση 57: είναι στρογγυλά, **Πρόκληση 58:** ζουν σε ψυχρό κλίμα, **Πρόκληση 59:** χρησιμεύουν ως τρόφιμα για άλλα ζωντανά όντα, **Πρόκληση 60:** είναι κόκκινα, **Πρόκληση 61:** είναι φυσικές ενέργειες, **Πρόκληση 62:** Είναι ζωντανά όντα, **Πρόκληση 63:** άμυνα, **Πρόκληση 64:** μπορεί να προκαλέσει ήχο.

* Οι απαντήσεις στις προκλήσεις 57 έως 64 δεν είναι οι μόνες δυνατές, αν και είναι οι συχνότερες. Όσο η απάντηση είναι αιτιολογημένη και συνεπής, θα είναι έγκυρη. Οι διαφωνίες θα υποβληθούν σε δημοκρατική ψηφοφορία μεταξύ των παικτών.