



# “ÄLYKKYYKSIEN- HAASTAJAPELI”

Ref. 20005



# ÄLYKKYYKSIENHAASTAJAPELI

Ref. 20005

1. SISÄLTÖ
2. SUOSITUSIKÄ
3. OPETUKSELLISET TAVOITTEET
4. KUVAUS ERI ÄLYKKYYSTYYPPIEN HAASTEISTA
5. PELIN KULKU
6. HAASTEIDEN RATKAISUT

## 1. SISÄLTÖ

Peli sisältää 64 kahdeksankulmaista korttia (9.2 x 9.2 cm) ja 64 palapelin palaa, jotka muodostavat 8 kahdeksankulmiota (9.2 x 9.2 cm). 64 kahdeksankulmaista korttia sisältää erilaisia haasteita kullekin kahdeksalle älykkyyssajille:

	<b>Verbaali-lingvistinen älykkyys</b>		<b>Kehollis-kinesteettinen älykkyys</b>
	<b>Loogis-matemaattinen älykkyys</b>		<b>Intrapersonaalinen älykkyys</b>
	<b>Visuaalis-spatiaalinen älykkyys</b>		<b>Interpersonaalinen älykkyys</b>
	<b>Musikaalinen älykkyys</b>		<b>Naturalistinen älykkyys</b>

## 2. SUOSITUSIKÄ

5–10-vuotiaille.

## 3. OPETUKSELLISET TAVOITTEET

- Selvittää, että älykkyyttä on enemmän kuin yhtä tyyppiä.
- Oppia kahdeksasta eri älykkyystyypistä Howard Garnerin Multiple Intelligences -teorian avulla.
- Lisää kiinnostusta oppia eri älykkyyksistä.
- Tunnistaa jokaisessa ihmisessä vallitsevat älykkyiden tyypit ja kehittää itsetuntemusta.
- Edistää yhteistyötä, yhteistoimintaa ja ryhmätyötä.
- Oppia monialaisten tiimien edut.
- Stimuloida luovuutta ja mielikuvitusta.

## 4. KUVAUS ERI ÄLYKKYYSTYYPPIEN HAASTEISTA

Ennen pelin aloittamista suosittelemme antamaan lyhyen selityksen kahdeksasta eri älykkyyslajista ja niiden haasteista.

ABC

### Verbaali-lingvistinen älykkyyys

- **Muodostuu:** Kyvystä ilmaista ja ymmärtää ajatuksia tehokkaasti kielen avulla ja kyvystä käyttää sanoja sekä suullisessa että kirjallisessa kielessä.
- **Haastetyyppi 1 (kortit 1–4):** Keksi alkuperäinen tarina kortissa näkyvistä asioista.
- **Haastetyyppi 2 (kortit 5–8):** Katso kuvia ja päätele mikä asioista ei kuulu joukkoon. Perustele valintasi (esim. porkkana, koska se kasvaa maan alla).



Haastetyyppi 1



Haastetyyppi 2

123

### Loogis-matemaattinen älykkyyys

- **Muodostuu:** Kyvystä tekemään päässä laskuja nopeasti, ratkaisemaan matemaattisia ongelmia, käyttämään tieteellisiä menetelmiä, käyttämään induktiivista ja deduktiivista päättelyä sekä tunnistamaan numeerisia tai loogisia kuvioita.
- **Haastetyyppi 1 (kortit 9–12):** Päätele miten saat kortin alareunassa olevan numeron tai summan. Käytä ylempänä olevia numeroita hyväksesi. Voit käyttää haluamaasi tapaa.
- **Haastetyyppi 2 (kortit 13–16):** Päätele mikä alhaalla olevista muodoista tulee seuraavaksi. Perustele vastauksesi.



Haastetyyppi 1



Haastetyyppi 2



### Visuaalis-spatiaalinen älykkyyys

- **Muodostuu:** Kyvystä ratkaista tilaongelmia, tunnistaa saman kuvan tai asian näkökulmia ja kyvystä pyörittää esineitä päässä. Lisäksi kyvystä visualisoida ideoita ja suunnitella tai piirtää ne kolmiulotteisesti.
- **Haastetyyppi 1 (kortit 17–20):** Mikä alareunassa olevista muodoista sopii tyhjään kohtaan? Perustele vastauksesi (esim. muoto C, pyörittämällä sitä vasemmalle).
- **Haastetyyppi 2 (kortit 21–24):** Seuraa nuolta ja löydä mikä kirjaimista johdattaa sinut labyrinttiin (esim. B).



Haastetyyppi 1



Haastetyyppi 2



### Musikaalinen älykkyyys

- **Muodostuu:** Kyvystä havaita, erottaa ja ilmaista itseään musiikin, laulamisen, soitinten soittamisen, musiikkikappaleiden lukemisen ja säveltämisen avulla. Kyky erotella eri nuotit ja sävelet, oppia lauluja ja seurata rytmiä.
- **Haastetyyppi 1 (kortit 25–28):** Toista kortissa esitetty rytmi. Jokainen piste kuvaa taputusta ja jokainen viiva kuvaa pöytään läpsäystä molemmilla käsillä.
- **Haastetyyppi 2 (kortit 29–32):** Laula laulu, joka liittyy kuvaan (esim. Paljon onnea vaan).



Haastetyyppi 1



Haastetyyppi 2



### Kehollis-kinesteettinen älykkyyys

- **Muodostuu:** Kyvystä käyttää kehoa liikkeiden suorittamiseen ja tarkkojen toimintojen tekemiseen, jotta voidaan saavuttaa tietty tavoite. Tämä pitää sisällään kehon kykyjä, kuten voima, nopeus, venyvyys, koordinaatio ja tasapaino.
- **Haastetyyppi 1 (kortit 33–36):** Suorita kortissa näkyvä liike ja toista se ilmoitettu määrä (esim. "x3" = toista liike 3 kertaa).
- **Haastetyyppi 2 (kortit 37–40):** Jäljittele hahmon asentoa ja yritä pysyä asennossa 5 sekuntia.



Haastetyyppi 1



Haastetyyppi 2



### Intrapersonaalinen älykkyys

- **Muodostuu:** Kyvystä pystyä tuntemaan kaikki puolet itsestämme ja miten ajattelemme, tunnemme ja toimimme. Tämä on tieto, joka meillä on itsestämme.
- **Haaste (kortit 41–48):** Kumpaan kahdesta kuvasta samaistut eniten? Yritä selittää miltä samaa tai mistä pidät valitussa vaihtoehdossa. Voit aloittaa sanomalla ”Samaistun enemmän...” tai ”minä pidän...” (esim. Samaistun enemmän koiraan, koska pidän myös olla ihmisten ympäröimänä ja haluan aina leikkiä sekä olen melko tottelevainen).



Esimerkki haastekortista



### Interpersonaalinen älykkyys

- **Muodostuu:** Kyvystä olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa parhaalla tavalla, ottaen huomioon heidän tunteensa, sekä johtaa tiimiä ja huolehtia heidän tarpeistaan.
- **Haaste (kortit 49–56):** Useamman pelaajan avulla (2–8 henkilöä): Esittäkää kuvassa näkyvää kirjainta, numeroa tai merkkiä. Teidän on pystyttävä koordinoimaan kaikkia mukana olevia pelaajia.



Esimerkki haastekortista



### Naturalistinen älykkyys

- **Muodostuu:** Kyvystä havaita, erottaa ja luokitella elävien olentojen, luonnon-ilmioiden tai eri ympäristöjen välisiä suhteita. Muodostuu myös luonnon ja ympäristön tuntemuksesta.
- **Haaste (kortit 57–64):** Selvitä mitä yhteistä kortin eri asioilla on (esim. kaikki ovat eläimiä, jotka elävät kylmissä ympäristöissä).



Esimerkki haastekortista

## 5. PELIN KULKU

### Tapa 1 – Tieteidenvälinen tapa

Tavoitteena on täydentää kahdeksanosainen palapeli palalla jokaista väriä (yksi pala jokaista älykkyyttä). Voit pelata itsenäisesti tai 2–5 henkilön tiimeissä.

1. Selitetään eri älykkyydet ja mikä väri kuuluu mihinkin älykkyyteen.
2. Asettakaa kortit kahdeksaan eri pinoon (eri älykkyydet eri pinoihin) ja käännä kuvapuoli alaspäin.
3. Päätäkää pelaajien tai tiimien pelausjärjestys.
4. Ensimmäinen pelaaja tai tiimi ottaa kortin pinosta ja sanoo ääneen minkä älykkyyden haastekortti on kyseessä. Seuraavaksi yritetään ratkaista haaste. Jos pelaatte tiiminä, teidän on päätettävä, teettekö haasteen yhdessä vai valitsetteko vain yhden jäsenen.
5. Jos haaste suoritetaan hyväksytysti, saat/saatte kyseisen älykkyyden värisen palapelin palan. Mikäli ei, niin yrittäkää uudestaan seuraavalla pelivuorolla.
6. Seuraavaksi vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle tai tiimille.
7. Pelaaja tai tiimi, joka saa ensimmäisenä kasattua palapelin jokaisesta eri älykkyydestä, voittaa pelin.

### Tapa 2 – Älykkyyden asiantuntija

Tavoitteena on, että jokainen pelaaja tai tiimi työskentelee yksi älykkyysslaji kerrallaan.

1. Asettakaa kortit kahdeksaan eri pinoon (eri älykkyydet eri pinoihin) ja käännä kuvapuoli alaspäin.
2. Aloittajatiimi ottaa kortin heidän älykkyysslajinsa pinosta ja yrittää ratkaista haasteen. Jos haaste suoritetaan hyväksytysti, he saavat älykkyysslajinsa värisen palapelin palan.
3. Seuraavaksi vuoro siirtyy seuraavalle tiimille.
4. Tiimi, joka suorittaa ensimmäisenä 8 älykkyysskorttia onnistuneesti ja saa palapelin kasattua, voittaa pelin.

\*Huomioita: Älykkyys, joka määrätään kullekin tiimille voi olla vapaavalintainen tai esimerkiksi pelin vetäjän, kuten opettajan, määräämä. Tavoitteena on vaihtaa älykkyyttä joka pelissä ja käydä kaikki älykkyydet vuorotellen läpi.

Voit myös työskennellä yksin oppiaksesi omista vahvuuksistasi tai älykkyyksistäsi sekä parantaa tai harjoitella heikompia vahvuuksiasi.

## 6. HAASTEIDEN RATKAISUT

Monilla haasteilla on avoimia vastauksia, jonka tarkoituksena on auttaa lapsia kehittämään heidän luovuuttaan ja päättelykykyään. Johdonmukaisesti perusteltu vastaus katsotaan aina oikeaksi. On haasteita, joihin on niin monta vastausta kuin vain pystymme luomaan ja perustelevaan. Pelaajat päättävät, mikäli haaste suoritetaan onnistuneesti. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.

Toisaalta joillain haasteilla on vain yksi oikea vastaus.

Alla on mahdollisia vastauksia:

**Haaste 1–3:** Tarinat ovat oikein, jos siihen on otettu mukaan kaikki asiat.

**Haaste 5:** **Pyörä**, koska se on ainoa kulkuväline ilman moottoria / **helikopteri**, koska se on ainoa, joka lentää ilmassa / **auto**, koska se on ainoa, jolla on neljä pyörää jne.

**Haaste 6:** **Kana**, koska se on ainoa, joka munii/on kaksijalkainen/omistaa höyhenet / **lammas**, koska se on ainoa, josta saa villaa jne.

**Haaste 7:** **Porkkana**, koska se kasvaa maan alla / **pähkinät**, koska ne ovat ainoita kuorellisia hedelmiä jne.

**Haaste 8:** **Melonta**, koska se on ainoa vesiurheilu tai koska se on ainoa, jossa ei käytetä palloa / **pesäpallo**, koska se on ainoa urheilu, jota pelataan pesäpallomailalla jne.

**Haaste 9:** Esim.  $5+3$  /  $2 \times 4$  /  $5+6-3$  (loppusumma on 8)

**Haaste 10:** Esim.  $2+1$  /  $5-2$  (loppusumma on 3)

**Haaste 11:** Esim.  $4+1$  /  $6-2+1$  (loppusumma on 5)

**Haaste 12:** Esim.  $5-1$  /  $2 \times 3$  (loppusumma on 6)

\*Haasteiden 9–12 vastaukset ovat vain esimerkkejä. On myös olemassa monia muita vaihtoehtoja, joilla päästään kortissa näkyvään numeroon.

**Haaste 13: A, Haaste 14: B, Haaste 15: B, Haaste 16: C**

\*Haasteiden 13–16 vastaukset eivät ole ainoita mahdollisia, vain yleisimpiä. Vastaus, joka on johdonmukainen ja hyvin perusteltu, katsotaan oikeaksi. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.

**Haaste 17: C, Haaste 18: B, Haaste 19: C, Haaste 20: B**

\*Haasteiden 17–20 vastaukset eivät ole ainoita mahdollisia, vain yleisimpiä. Vastaus, joka on johdonmukainen ja hyvin perusteltu, katsotaan oikeaksi. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.

**Haaste 21: D, Haaste 22: B, Haaste 23: C, Haaste 24: B**

\*Haasteilla 21–24 on vain yksi oikea vastaus.

**Haaste 25–32:** Pelaajat päättävät, mikäli haaste suoritetaan hyväksytysti. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.

**Haaste 33–40:** Pelaajat päättävät, mikäli haaste suoritetaan hyväksytysti. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.

**Haaste 41–48:** Kaikki vastaukset hyväksytään, kunhan valinta perustellaan.

**Haaste 49–56:** Pelaajat päättävät, mikäli haaste suoritetaan hyväksytysti. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.

**Haaste 57:** ne ovat pyöreitä, **Haaste 58:** ne elävät kylmissä ympäristöissä, **Haaste 59:** ne tarjoavat ruokaa muille eläville olennoille, **Haaste 60:** ne ovat punaisia, **Haaste 61:** ne ovat luonnollisia energioita, **Haaste 62:** ne ovat eläviä olentoja, **Haaste 63:** niillä on puolustusjärjestelmä, **Haaste 64:** ne voivat tuottaa ääntä.

\*Haasteiden 57–64 vastaukset eivät ole ainoita mahdollisia, vain yleisimpiä. Vastaus, joka on johdonmukainen ja hyvin perusteltu, katsotaan oikeaksi. Erimielisyydet päätetään äänestämällä demokraattisesti pelaajien kesken.