



MATHS

# “LA SFIDA DELLE INTELLIGENZE MULTIPLE”

Ref. 20005



# LA SFIDA DELLE INTELLIGENZE MULTIPLE

Ref. 20005

1. CONTENUTO
2. ETÀ CONSIGLIATA
3. OBIETTIVI DIDATTICI
4. DESCRIZIONE DELLE SFIDE DI CIASCUNA INTELLIGENZA
5. SISTEMA DI GIOCO
6. SOLUZIONE DELLE SFIDE

## 1. CONTENUTO

Il gioco è composto da 64 carte ottagonali (9,2 x 9,2 cm) e 64 pezzi da puzzle che formano 8 ottagoni (9,2 x 9,2 cm). Le 64 carte ottagonali contengono sfide diverse per ognuna delle 8 intelligenze:

	<b>Intelligenza Linguistico-Verbale</b>		<b>Intelligenza Cinestesica</b>
	<b>Intelligenza Logico-Matematica</b>		<b>Intelligenza Intrapersonale</b>
	<b>Intelligenza Visivo-Spaziale</b>		<b>Intelligenza Interpersonale</b>
	<b>Intelligenza Musicale</b>		<b>Intelligenza Naturalistica</b>

## 2. ETÀ CONSIGLIATA

Da 5 a 10 anni.

## 3. OBIETTIVI DIDATTICI

- Scoprire che non c'è una sola intelligenza.
- Conoscere le 8 intelligenze della Teoria delle Intelligenze Multiple (Howard Gardner).
- Suscitare interesse per l'apprendimento delle diverse intelligenze.
- Individuare le intelligenze predominanti in ogni persona e sviluppare l'autoconoscenza di sé stessi.
- Fomentare la collaborazione, la cooperazione e il lavoro di squadra.
- Imparare i vantaggi dei gruppi interdisciplinari.
- Stimolare la creatività e l'immaginazione.



## 4. DESCRIZIONE DELLE SFIDE DI OGNI INTELLIGENZA

Prima di iniziare il gioco si consiglia di realizzare una breve spiegazione delle 8 intelligenze e del tipo di sfida proposto per ogni intelligenza.

ABC

### Intelligenza Linguistico-Verbale

- **Consiste nel:** Essere capaci di esprimere e capire idee in modo efficiente attraverso il linguaggio. Avere l'abilità di usare le parole sia in linguaggio orale che scritto.
- **Sfida tipo 1 (carte da 1 a 4):** Inventare una storia originale con gli elementi che compaiono sulla carta.
- **Sfida tipo 2 (carte da 5 a 8):** Osserva le immagini e indica quale delle opzioni è diversa dalle altre. Motiva la tua risposta. (Es. le carote, perché crescono sotto terra).



Es. sfida tipo 1



sfida tipo 2

123

### Intelligenza Logico- Matematica

- **Consiste nel:** Essere capaci di fare calcoli mentali velocemente, risolvere problemi matematici, utilizzare il metodo scientifico, fare ragionamenti induttivi e deduttivi e identificare modelli numerici o logici.
- **Sfida tipo 1 (carte da 9 a 12):** Ottieni il numero o quantità che compare sulla base della carta partendo dai numeri o quantità che si mostrano sulla parte superiore della carta. Puoi usare le operazioni che vuoi.
- **Sfida tipo 2 (carte da 13 a 16):** Scegli un'opzione per continuare la serie e motiva la tua risposta.



Es. sfida tipo 1



sfida tipo 2



### Intelligenza Visivo-Spaziale

- **Consiste nel:** Essere capaci di risolvere problemi spaziali, riconoscere diverse prospettive di una stessa immagine o oggetto ed essere in grado di ruotare gli oggetti mentalmente. Avere l'abilità di visualizzare le idee, progettarle o disegnarle in tre dimensioni.
- **Sfida tipo 1 (carte da 17 a 20):** Quale pezzo si adatta al foro dell'immagine? Motiva la tua risposta. (Es. Immagine C, girandola verso sinistra).
- **Sfida tipo 2 (carte da 21 a 14):** Posizionati sulla freccia e scopri quale lettera ti porta al labirinto. (Es. porta alla B).



Es. sfida tipo 1



sfida tipo 2



### Intelligenza Musicale

- **Consiste nel:** Essere capaci di percepire, differenziare ed esprimersi attraverso la musica, cantare, suonare strumenti, leggere e comporre brani musicali con facilità. Abilità di distinguere diverse note, tonalità; imparare le canzoni e seguire il ritmo di una canzone.
- **Sfida tipo 1 (carte da 25 a 28):** Riproduci il ritmo rappresentato. Ogni punto rappresenta un battito di mani e ogni linea rappresenta un colpo sul tavolo con entrambe le mani.
- **Sfida tipo 2 (carte da 29 a 32):** Canta una canzone collegata all'immagine (Es. canzone di compleanno).



Es. sfida tipo 1



sfida tipo 2



### Intelligenza Cinestetica

- **Consiste nel:** Essere capaci di usare il corpo per realizzare movimenti e attività precise con il fine di raggiungere un obiettivo. Sono coinvolte le abilità corporali come la forza, la velocità, la flessibilità, la coordinazione e l'equilibrio.
- **Sfida tipo 1 (carte da 33 a 36):** Realizza il movimento rappresentato sulla carta e ripetilo le volte indicate (Es. "x3" = bisogna ripeterlo 3 volte).
- **Sfida tipo 2 (carte da 37 a 40):** Imita la posizione del personaggio e cerca di mantenere la posizione per 5 secondi.



Es. sfida tipo 1



sfida tipo 2



### Intelligenza Intrapersonale

- **Consiste nel:** Essere capace di conoscere tutti quegli aspetti collegati a noi stessi e con il nostro modo di pensare, sentire e agire. È l'autoconoscenza che abbiamo di noi stessi.
- **Sfida (carte da 41 a 48):** Con quale delle immagini ti identifichi di più? Cerca di spiegare in cosa somigli o cosa ti piace della scelta fatta. Puoi iniziare dicendo: "mi identifico di più con...", o "mi piace di più..." Es. Mi identifico di più con il cane perché, con lui, mi piace essere circondato di gente, ho sempre voglia di giocare e sono abbastanza ubbidiente.



Esempio di sfida



### Intelligenza Interpersonale

- **Consiste nel:** Essere capaci di interagire con gli altri in modo ottimale, considerando come si sentono e di guidare un gruppo e rispondere alle loro esigenze.
- **Sfide (carte da 49 a 56):** Rappresenta, con l'aiuto di vari giocatori (da 2 a 8): la lettera, il numero o il segno mostrato sulla carta. Dovrai essere capace di coordinare tutti i giocatori scelti per rappresentare l'obiettivo.



Esempio di sfida



### Intelligenza Naturalistica

- **Consiste nel:** Essere capaci di percepire, distinguere e categorizzare i rapporti che ci sono tra diversi esseri viventi, fenomeni naturali o caratteristiche dei diversi contesti o habitat. Avere conoscenze dell'ambiente naturale e dintorni.
- **Sfida (carte da 57 a 64):** Scopri cosa hanno in comune i diversi elementi della carta (Es. sono animali che vivono in climi freddi)



Esempio di sfida

## 5. SISTEMA DI GIOCO

### Modalità di gioco 1 - Modo Interdisciplinare

L'obiettivo è riuscire a completare il puzzle ottagonale di intelligenze con un pezzo di ogni colore (un pezzo per ogni intelligenza). Si può giocare da soli o in squadre da 2 a 5 giocatori.

1. Si spiegano le diverse intelligenze e le icone o colori delle carte associate ad ogni intelligenza.
2. Si posizionano le carte all'ingiù in 8 pile diverse, una per ogni intelligenza.
3. Si decide il turno dei giocatori o squadre.
4. Il primo giocatore o squadra, deve prendere una carta dalla pila che vuole e decidere, ad alta voce, a che tipo di intelligenza corrisponde la sfida che realizzerà. Successivamente, girerà la carta e cercherà di risolvere la sfida. Se si gioca in squadra, bisognerà decidere se risolverla insieme o se la risolve solo un membro del gruppo.
5. Se si supera la sfida, si guadagna un pezzo di puzzle con l'intelligenza con la quale si è lavorato, altrimenti si cercherà di superare la sfida al prossimo turno.
6. Il turno passa al giocatore o squadra successivi.
7. Il giocatore o squadra che per primo riesce a completare il puzzle con un pezzo di ogni tipo di intelligenza, sarà il vincitore.

### Modalità di gioco 2 – Esperto in un'Intelligenza

L'obiettivo è fare in modo che ogni giocatore o squadra lavori un'unica intelligenza ad ogni partita.

1. Si posizionano le carte all'ingiù in 8 pile diverse, una per ogni intelligenza.
2. A turno, ogni squadra prenderà una carta dalla pila della propria intelligenza e cercherà di superare la sfida. Se ci riesce, guadagna un pezzo di puzzle del colore della propria intelligenza.
3. Successivamente, il turno passa alla squadra successiva e via dicendo.
4. Vincerà quella squadra che per prima riesce a mettere insieme gli 8 pezzi della propria intelligenza e completare il puzzle ottagonale.

\*Osservazioni: L'intelligenza assegnata ad ogni squadra, può essere scelta a piacere o deciderla chi dirige il gioco. L'obiettivo è cambiare tipo di intelligenza ad ogni partita e passare da diverse intelligenze.

Si può anche lavorare singolarmente per conoscere i punti forti o intelligenze predominanti di ogni persona, o anche per potenziare e praticare quelle più importanti.

## 6. SOLUZIONI DELLE SFIDE

Molte sfide sono a risposta aperta, chiaramente indicato per permettere di sviluppare la creatività e il ragionamento dei bambini. Quando si motiva una risposta con coerenza è sempre corretta. Ci sono sfide che hanno tante risposte in base a quanto siamo capaci di creare e ragionare. Saranno i giocatori che decideranno se la sfida è stata superata. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.

Invece, ci sono alcune sfide che hanno un'unica risposta possibile.

Di seguito, si spiegano le possibili risposte:

**Sfida da 1 al 4:** le storie saranno corrette se comprendono tutti gli elementi.

**Sfida 5:** **bicicletta** perché è l'unico mezzo di trasporto che non ha il motore, o **elicottero** perché è l'unico che si muove per aria, o **automobile** perché è l'unica che ha quattro ruote, ecc.

**Sfida 6:** **gallina** perché è un oviparo e depone le uova, o perché è l'unico animale che ha due zampe, o perché ha le piume. O anche, la **pecora** perché ha la lana, ecc.

**Sfida 7:** **carota** perché cresce sotto terra, o **noci** perché è l'unico frutto con il guscio, ecc.

**Sfida 8:** **kayak da canottaggio** perché è l'unico sport che si realizza in acqua, o perché è l'unico sport che non ha bisogno di una palla, **baseball** perché è l'unico sport che si realizza con una mazza, ecc.

**Sfida 9:**  $5+3$ ,  $2 \times 4$ ,  $5+6-3$ , ecc. (operazioni il cui risultato sia 8)

**Sfida 10:**  $2+1$ ,  $5-2$ , ecc. (operazioni il cui risultato sia 3)

**Sfida 11:**  $4+1$ ,  $6-2+1$ , ecc. (operazioni il cui risultato sia 5)

**Sfida 12:**  $5-1$ ,  $2 \times 3$ , ecc. (operazioni il cui risultato sia 6)

\* Le risposte delle sfide da 9 a 12 sono solo un esempio, si possono realizzare molte più operazioni per ottenere il numero dato dalla carta.

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

\* Le risposte delle sfide da 13 a 16 non sono le uniche possibili, anche se sono le più frequenti. Quando la risposta viene motivata ed è coerente è sempre valida. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.

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

\* Le risposte delle sfide da 17 a 20 non sono le uniche possibili, anche se sono le più frequenti. Quando la risposta viene motivata ed è coerente è sempre valida. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.

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

\* Le risposte delle sfide da 21 a 24 sono le uniche risposte possibili

**Sfida da 25 a 32:** Saranno i giocatori che decideranno se la sfida è stata superata. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.

**Sfida da 33 a 40:** Saranno i giocatori che decideranno se la sfida è stata superata. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.

**Sfida da 41 a 48:** Tutte le risposte saranno valide quando viene spiegata la scelta fatta.

**Sfida da 49 a 56:** Saranno i giocatori che decideranno se la sfida è stata superata. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.

**Sfida 57:** sono rotondi, **Sfida 58:** vivono in climi freddi, **Sfida 59:** fungono da cibo per altri esseri viventi, **Sfida 60:** sono rossi, **Sfida 61:** sono energie naturali, **Sfida 62:** sono esseri viventi, **Sfida 63:** hanno un sistema di difesa, **Sfida 64:** possono produrre suoni.

\* Le risposte delle sfide da 57 a 64 non sono le uniche possibili, anche se sono le più frequenti. Quando la risposta viene motivata ed è coerente è sempre valida. I disaccordi si sottoporranno a voto democratico tra i giocatori.