

Gyermekeknek készült IQ-játék...

IQ-játék gyermekeknek

Növeljük játékosan az intelligenciahányadosunkat...



JÁTÉKLEÍRÁS

noris 

Gyermekeknek készült IQ-játék...

IQ-játék gyermekeknek

Növeljük játékosan az intelligenciahányadosunkat...



JÁTÉKLEÍRÁS

noris 

**Kedves gyerekek, mielőtt elkezdenétek a játékot, előtte
legyetek szívesek olvassátok el ezt a füzetecskét!**

Ne fosszátok meg magatokat a játék örömétől azzal,
hogy előre (titokban) megnézitek a feladatok megoldásait!

A megoldások mindig a kártyák hátoldalán találhatók,
így nagyon nagy a kísértés...



Előszó szülők és nevelők részére!

Mi is az intelligencia?

Az egyszerű válasz így szól: „Az intelligencia az, amit IQ-teszttel tudunk mérni.”
Ez a játék **nem** intelligenciateszt, bár a benne szereplő feladatok bármelyik
IQ-tesztben szerepelhetnének. Ezzel a játékkal a gyermekek **játékosan**
fejleszthetik intelligenciájukat, anélkül, hogy zavarba jönnének, vagy azt
éreznék, hogy vizsgáztatjuk őket.

Fontos, hogy a gyermekek ne vegyék túlságosan komolyan a **humoros** IQ-létrán
való feljutást, illetve lecsúszást! Már az illusztrációkon is látszik, hogy ez
csak vicc!

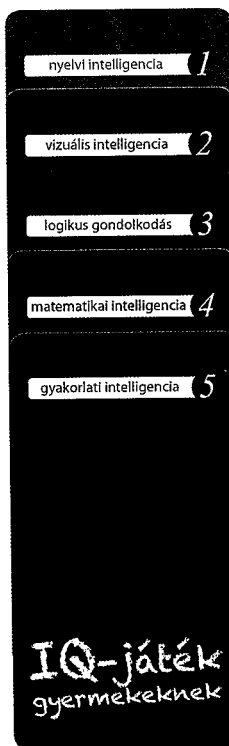
Szerkesztőségünk tudatában van annak, hogy a szakirodalom az emberi
intelligenciát különbözőképpen sorolja be, és ezekre különböző elnevezéseket
használ. Mivel azonban ez csak egy játék, és nem egy szabványosított IQ-teszt,
ezért nem tartalmaz olyan kérdéseket, amelyek azokat az IQ-területeket
vizsgálják, amik a játékba csak nehezen lennének beilleszthetők. pl. az érzelmi
intelligencia. A zöld fejléces, „gyakorlati intelligencia” feliratú kártyák között
kirakós feladatok is találhatók, ezek a tangramhoz, egy ősi kínai kirakós
játékhoz hasonlítanak. Az is előfordulhat, hogy néhány feladatot más terület
alá is be lehetett volna sorolni. Ilyen feladatokat pl. a „logikus gondolkodás”
alatt összegyűjtött feladványok között is találhatunk.

Sok vidám percet kívánunk a fejtöréshez és az IQ-feladatok megoldásához!

A játék előkészítése

Először is válogassuk szét a **165 db IQ-kártyát**.

A színes fejlécek alapján történő szétválogatás után **5 kártyapaklit** kapunk, a játékban felhasznált öt IQ-területnek megfelelően:



A fenti ábrán az egyes IQ-területek egy-egy kártyájának **első oldalát** látod. A kártya fejlécén található **(F)** (Feladat) is erre utal.

A kártyák **hátdoldalán** az előlapon található feladatok **megoldása** van. Gyakran el is magyarázzuk az adott feladat megoldását.

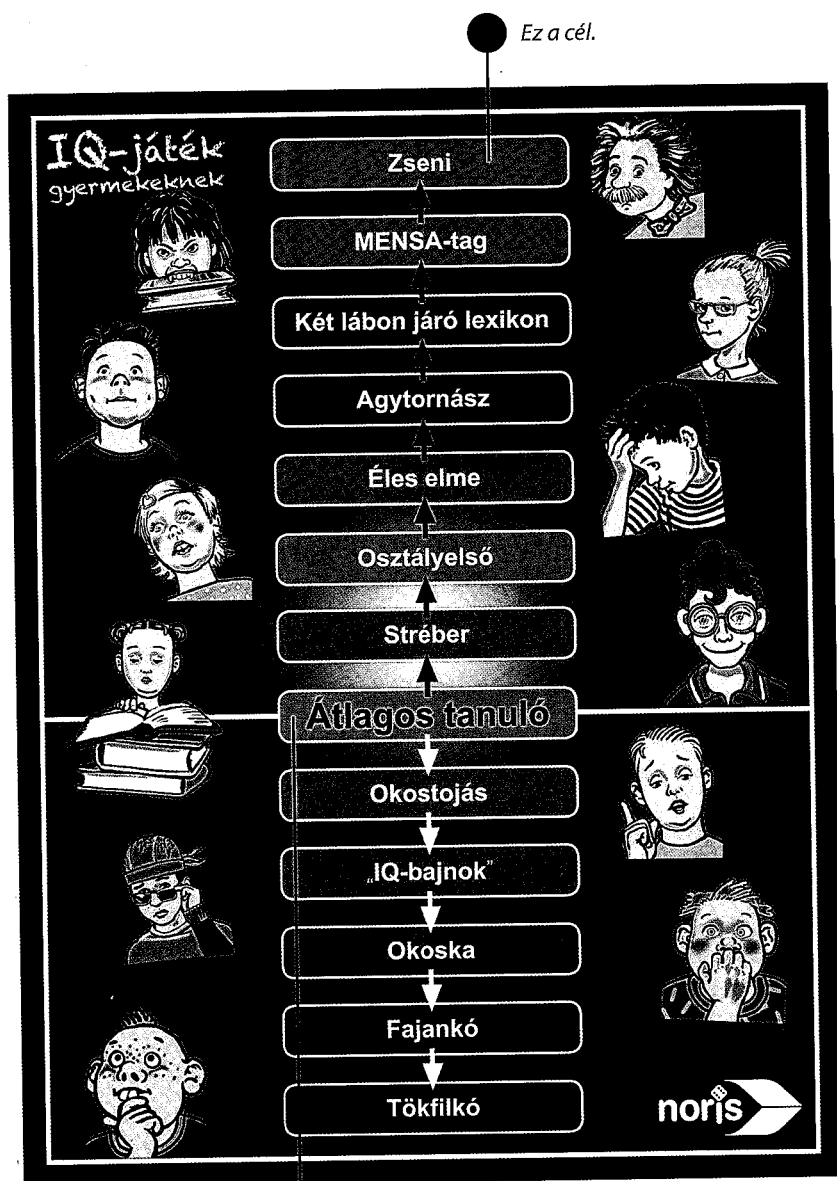
A hátdoldalakat a megoldást jelölő **(M)** betű alapján ismerheted fel.

*Fontos: Természetesen az egyes feladatokhoz esetenként **más megoldások** vagy **logikus magyarázatok** is tartozhatnak. Ha valamelyik játékos egy feladatot más logika alapján is meg tud oldani és azt meggyőzően el is tudja magyarázni, akkor természetesen az is helyesnek számít!*

A különböző IQ-területenként szétválogatott kártyákat úgy kell a **kártyatartó dobozba** helyezni, hogy a kártyák eleje legyen **fel felé**. Az egyes IQ-területek paklijait a megfelelő **regiszterkártyákkal** válasszuk el egymástól.

Rakjuk a **játéktáblát** az asztal közepére. Minden játékos kapjon egy **játékbábút**, amit az IQ-létrán az „**átlagos tanuló**” szintjére kell raknia. Ezenkívül minden játékos kap még **6 db IQ-zsetont** is. A **7 db kartonfigurát** és a **jegyzetömböt** helyezzük a kezünk ügyébe. A játékhoz szükségünk lesz egy ceruzára is, ugyanis ebben a játékban a feladatok megoldásához jegyzeteket vagy vázlatokat is szabad készíteni. Kerítsünk még egy **órát** másodpercmutatóval, majd a **dobókocka** segítségével döntsük el, hogy ki kezdheti a játékot.

A lenti ábra a **játéktábla** kezdés előtti állapotát mutatja:



A játék célja

Az IQ-játék **célja** az, hogy a bábunkkal minél hamarabb **eljussunk** a játéktábla **IQ-létrájának legfelső fokára**, vagyis a **célba**. Minden helyesen megoldott feladattal egy fokot haladhatunk felfelé a létrán.

Az a játékos, aki elsőként éri el a legfelső, „**Zseni**” fokot, megnyeri a játékot.

A játék menete

Az IQ-terület meghatározása

A soron lévő játékosnak dobni kell egyet a dobókockával, hogy meghatározza azt az IQ-területet, amelynek egyik feladatát meg kell oldania. A regisztrarktyák 1-től 5-ig vannak megszámozva.

Aki **1-est, 2-est, 3-ast, 4-est** vagy **5-öst dob**, annak az **adott terület legelső kártyáját** kell kihúznia.

Aki **6-ost** dob, **maga választhatja ki** azt az **IQ-területet**, melynek feladatát meg szeretné oldani.



A feladat megoldása

A játékos, miután kihúzta a kártyát, vagy leteszi azt az asztalra, vagy maga előtt tartja a lapot, a lényeg mindkét esetben az, hogy a kártya első, feladat oldala legyen felfelé.

A kártya hátoldalán található megoldást semmiképp sem nézheti meg!

Ezután a játékos **hangosan** felolvassa a feladatot, hogy a többi játékos is törhesse rajta a fejét. (Annak a játékosnak, aki még nem tud olvasni, valaki olvassa fel a feladatot!)

A játékos bal oldali szomszédja kezébe veszi az órát, és elkezd mélni az időt:

A játékosnak (a feladat felolvasása után) **általában egy perc** áll a rendelkezésére arra, hogy megoldja az adott feladatot – amennyiben a kártyán nincs más időkorlát meghatározva.

A játékosok a feladat megoldásához jegyzeteket, vázlatokat készíthetnek a jegyzettömbön (vagy akár egy darab papíron). Vannak olyan feladatok is amelyeket kifejezetten **írásban kell** megoldani.

Az idő lejártá után a játékos **megmondja a megoldást** – gyakran a felkínált választási lehetőségek közül kell kiválasztania a helyes megfejtést.

Vannak olyan feladatok, amelyek megoldásának elmagyarázásához vagy bemutatásához szintén időre van szükség. A megoldás **magyarázatának** ideje, természetesen nem számít bele az „alapidőbe”, ami kizárólag a feladat **megoldására** van fenntartva.

Annak a játékosnak, aki a „**gyakorlati intelligencia**” területéből kap feladatot, szüksége lesz a **7 db kartonfigurára**, melyek 1-től 7-ig vannak megszámozva. A feladatok megoldásához nem minden esetben kell felhasználni mind a 7 db figurát.

Fontos: Gyakran több helyes megoldás is létezik!

Előrehaladás és lecsúszás az IQ-létrán

Ha a játékos a megadott időn belül **helyesen** oldja meg a feladatát, akkor **egy fokot** előreléphet a cél irányába.

Ha nem tudja megoldani a feladatot (túllépte az időt vagy hibás választ adott), akkor egy fokot **vissza** kell lépnie a bábujával. A kártyát ezután **vissza** kell rakni az adott terület utolsó helyére, majd a következő játékos jöhet.

IQ-zsetonok

Minden IQ-zseton **egy percet** ér. Az a játékos, aki egy feladat megoldása közben kifut az időből, egy vagy több zsetont is felhasználhat gondolkodási idejének meghosszabbítására.

Minden leadott zsetonért a játékos bal oldali szomszédja (aki az időt méri) **plusz egy perc** gondolkodási időt biztosít. Vagyis könnyen előfordulhat, hogy egy játékos a feladat megoldásához **az alap 1 percen** kívül további egy vagy akár két percet is felhasználhat, ami 1 vagy 2 zsetonjába kerül.

Akinek már nem maradt több zsetonja, annak az alap 1 percen belül kell megoldania a feladatait.

Fontos: Ha egy feladtnál meg van határozva a megoldáshoz felhasználható idő, akkor azt a zsetonok segítségével sem lehet meghosszabbítani.

Az IQ-létra legalsó foka...

Aki a játék során a rossz válaszok stb. miatt az IQ-létra legalsó, „**Tökfilkó**” fokára csúszik le (...természetesen egyikőtök sem tökfilkó!), az nem is jár olyan rosszul, hiszen ennél lejjebb már nem csúszhat, még akkor sem, ha nem tudja megoldani a következő feladatát. Ellenben, ha helyesen oldja meg az adott feladatot, akkor természetesen eggyel feljebb kapaszkodhat az IQ-létrán.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos elsőként éri el a játék célját, vagyis a „**Zseni**” szintet. Ez a játékos nagy tapsot érdemel, és akár jelentkezhet is a „tehetséggondozási programba”...

Játékvariációk

1. Időkorlát nélküli játék. Ennél a játékvariációnál nincs konkrétan meghatározva a feladatok megoldásához felhasználható idő. Minden játékosnak ésszerű határok közötti idő áll a rendelkezésére, hogy megoldja a feladatát. Ebben az esetben nincs szükség IQ-zsetonokra.

2. A játékosok a játék elején nem 6, hanem 8 vagy akár 10 db IQ-zsetont kapnak. Így minden gyermeknek több idő áll a rendelkezésére a feladatok megoldásához.

És még valami...

Kérjük, ne vegyétek túl komolyan az egyes létrafokok elnevezéseit.

A humorérzék arról ismerszik meg, hogy saját magunkon is nevetni tudunk...

Ha a játék során nincs egyetértés abban, hogy valamelyik játékos helyesen vagy hibásan, időhatáron belül vagy azon túl oldotta meg a feladatát, akkor a **játékban résztvevőknek** szavazniuk kell erről. Szükség esetén pedig új feladatot kell húzni.

Most már nem maradt más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjunk az „IQ-játék gyermekeknek” című játékhoz!