

## MI-Kaartenspel

Door met een leerling het MI-kaartenspel te spelen, krijgt u een indruk van zijn intelligenties. Het is een eenvoudig, individueel spel waarbij de leerling kan kiezen of hij een activiteit leuk of niet leuk vindt en/of goed kan of minder goed kan. Als de leerling de activiteiten heeft verdeeld, kan de leraar de kaarten eenvoudig verdelen over de acht intelligenties.

De intelligenties met de meeste kaarten zijn het sterkst ontwikkeld. In het boek [Meervoudige Intelligentie](#) is beschreven hoe u deze informatie kunt gebruiken voor een optimale ontwikkeling van alle intelligenties van de leerling. Er staan veertig activiteiten in kleurrijke illustraties afgebeeld op de kaarten.

Ga naar:

- [Handleiding](#)
- [Instructies](#)
- [Spelsuggesties](#)
- [Uitleg afbeeldingen](#)



## Handleiding

We gaan er van uit dat kinderen activiteiten leuk vinden die direct te maken hebben met hun sterkst ontwikkelde intelligentie. Op de kaarten van het spel zijn personen afgebeeld die bezig zijn met een activiteit.

Kinderen mogen aangeven of zij die dingen leuk of niet leuk vinden. De kaartjes die bij leuk komen te liggen worden vervolgens door de leerkracht gesorteerd naar intelligentie. Om dit mogelijk te maken is een "schoenenkaart" bijgevoegd. Elke intelligentie is te herkennen aan een bepaald type schoen, die de personen op de kaarten dragen.

Het kaartenspel biedt de mogelijkheid om op een speelse manier snel zicht te krijgen op de sterkst ontwikkelde intelligenties van kinderen. Voorwaarde is dat het kind inderdaad ziet wat door de tekenaar bedoeld is. Het is daarom aan te bevelen kinderen steeds te laten vertellen wat ze op het betreffende plaatje zien.

Er zijn meerdere mogelijkheden om de kaarten te ordenen. De hierboven genoemde manier van leuk, niet leuk, maar ook kan ik goed, niet goed. Kinderen kunnen gevraagd worden eerst de kaarten te ordenen naar leuk, niet leuk en vervolgens de kaarten onder leuk weer te ordenen naar kan ik goed, kan ik niet goed. Tenslotte kan voor oudere kinderen nog gekozen worden voor een combinatievorm door er een matrix van te maken:

	Leuk	Niet leuk
Kan ik goed		
Kan ik niet goed		

## Instructies

We gaan er van uit dat kinderen activiteiten leuk vinden die direct te maken hebben met hun sterkst ontwikkelde intelligentie. Op de kaarten van het spel zijn personen afgebeeld die bezig zijn met een activiteit.

Kinderen mogen aangeven of zij die dingen leuk of niet leuk vinden. De kaartjes die bij leuk komen te liggen worden vervolgens door de leerkracht gesorteerd naar intelligentie. Om dit mogelijk te maken is een "schoenenkaart" bijgevoegd. Elke intelligentie is te herkennen aan een bepaald type schoen, die de personen op de kaarten dragen.

Het kaartenspel biedt de mogelijkheid om op een speelse manier snel zicht te krijgen op de sterkst ontwikkelde intelligenties van kinderen. Voorwaarde is dat het kind inderdaad ziet wat door de tekenaar bedoeld is. Het is daarom aan te bevelen kinderen steeds te laten vertellen wat ze op het betreffende plaatje zien.

Er zijn meerdere mogelijkheden om de kaarten te ordenen. De hierboven genoemde manier van leuk, niet leuk, maar ook kan ik goed, niet goed. Kinderen kunnen gevraagd worden eerst de kaarten te ordenen naar leuk, niet leuk en vervolgens de kaarten onder leuk weer te ordenen naar kan ik goed, kan ik niet goed. Tenslotte kan voor oudere kinderen nog gekozen worden voor een combinatievorm door er een matrix van te maken:

	Leuk	Niet leuk
Kan ik goed		
Kan ik niet goed		

## Spelsuggesties

### Introductie van het kaartenspel in groep 2/3

#### *Rondpraat*

De klas is opgedeeld in teams van vier kinderen.

- Ieder M.I. team krijgt een aantal kaartjes van het spel.
- Om de beurt pakken de kinderen een kaartje en vertellen wat er op te zien is.
- Wanneer de teams hun stapeltjes kaarten hebben bekeken en besproken, ruilen zij hun kaartjes met een ander team.
- Variant: Wanneer alle kaartjes besproken zijn, na laten bootsen wat je op het kaartje ziet.

#### *Mix & Match : + Hoeken + Beurtgooi*

- In de hoeken van het lokaal worden pictogrammen op gehangen voor respectievelijk: vind ik leuk, vind ik niet leuk, kan ik goed, kan ik niet goed.
- De kinderen lopen op muziek door het lokaal , wanneer zij iemand tegen komen wisselen zij hun kaartje, als muziek stopt kijken ze wat er op hun kaartje staat en gaan vervolgens naar de hoek van toepassing: vind ik leuk, vind ik niet leuk, kan ik goed, kan ik niet goed.
- In de betreffende hoek vertellen zij d.m.v. Beurtgooi aan elkaar waarom zij voor de betreffende hoek gekozen hebben.

#### *Binnen / Buitenkring*

- De hele groep wordt opgedeeld in twee kringen. De ene kring staat met de gezichten naar buiten gericht (dat is de binnenkring) en de andere kring staat daaromheen met de gezichten naar binnen gericht (de buitenkring). Er staan steeds twee kinderen tegenover elkaar.
- Ieder kind heeft een kaartje en vertelt aan zijn /haar partner wat erop staat. De buitenkring begint.
- Wanneer de binnenkring klaar is, ruilen de gesprekspartners de kaartjes.
- De binnenkring loopt met de klok mee drie kinderen verder en de procedure herhaalt zich. Nu mogen de kinderen van de binnenkring beginnen.
- Als de buitenkring klaar is, loopt de buitenkring 2 kinderen verder enzovoort.

Deze suggesties zijn beschikbaar gesteld door Joke de Reu, lerares van Basisschool Het Vierschip te Arnhem.

#### **Toepassing bij Remedial Teaching**

Het kaartenspel is uitstekend te gebruiken bij remedial teaching. Het spel biedt u mogelijkheden om de eerste stap richting remedie op een positieve en speelse manier aan te pakken. Kinderen

vinden de individuele begeleiding bij rekenen of lezen niet altijd even leuk. Ze moeten naar een speciale leerkracht, op een apart kamertje en juist die dingen doen waar ze niet goed in zijn.

Deze kinderen mogen nu eerst het kaartenspel spelen. Ze mogen zeggen wat ze wel en niet leuk vinden en mogen aangeven wat ze wel en niet kunnen. Dit heeft een aantal voordelen:

- Kinderen vinden het leuk.
- U heeft een aardig aanknopingspunt. Het is duidelijk welke intelligenties het sterkst ontwikkeld zijn. De volgende keer kan er via die ingang aan het werk worden gegaan.
- U weet precies welke dingen het kind leuk vindt en (nog) niet goed kan. Hierdoor kunt u die activiteiten kiezen die het best bij het kind passen en dus het meest succesvol zijn.

In het [Complete MI-boek](#) staan een groot aantal suggesties om gebruikmakend van sterk ontwikkelde intelligenties, de ontwikkeling van minder sterk ontwikkelde intelligenties te stimuleren.

## Uitleg afbeeldingen

Er zijn een aantal plaatjes die extra aandacht vragen. Kinderen kunnen deze namelijk op een andere manier interpreteren, dan dat de tekenaar had bedoeld. Het gaat om de volgende plaatjes:

### Verbaal- Linguistische intelligentie

	<p>Meisje dat een brief schrijft, wordt door sommige kinderen gezien als een proefwerk of iets dergelijks. Het gaat hier vooral om het schrijven van de brief.</p>
	<p>Kind dat een boek leest op de bank. Dit plaatje wordt door sommige kinderen gekozen vanwege het even lekker in je eentje op de bank zitten. En dan zegt het meer over de Intrapersoonlijke Intelligentie.</p>

### Visueel-ruimtelijke intelligentie

	<p>Meisje dat een soort vaas aan het boetseren is. Het gaat hier om het vormgeven. Wanneer het plaatje gekozen wordt vanwege het met je handen bezig zijn, zegt die keuze meer iets over Lichamelijk-kinesthetische Intelligentie.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Naturalistische Intelligentie

	<p>Jongen met een schelpenverzameling. Hij heeft zelf een verzameling aangelegd en geordend naar eigen criteria. Kleine verschillen maken dat de ene schelp hier en de andere daar hoort. Dat is kenmerkend voor de naturalist. Dat telt voor alle soorten verzamelingen. Ook voor dingen die niet direct uit de natuur voortkomen zoals sigarenbandjes en suikerzakjes.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Lichamelijk Kinestetische Intelligentie



Jongen die in een touw klimt. Het touw kan net zo goed aan een schuur hangen. Het gaat om het klimmen. De boom zou voor een naturalist een extra motivatie kunnen zijn.



De balletdanseres heeft een embleem op haar borst. Dat is de groene schoen met witte stip die alle kinestheten dragen (op de kaartjes).

### Interpersoonlijke Intelligentie



Kinderen die schooltje spelen. Kinderen die kiezen voor dit plaatje doen dat om verschillende redenen. In dit geval maakt het niet waarom ze voor het plaatje kiezen. De motieven die wij kunnen bedenken hebben allemaal te maken met Interpersoonlijke Intelligentie.

### Intrapersoonlijke Intelligentie



Zwever boven de wereld. Dit is een veelbesproken kaartje. In de praktijk blijkt dat met name intrapersoonlijk sterk ontwikkelde kinderen voor dit plaatje kiezen.



Jongen die in het fotoalbum kijkt. Hij is zijn jeugdfoto's aan het bekijken en bedenkt hoe hij zijn jeugd beleefd heeft, hoe het toen was...