

CHALLENGER: EEN FASCINERENDE ONTDEKKINGSREIS DOOR DE WERELD VAN KLEUREN EN VORMEN:

1. Het Challenger-ontwerpboek is een vervolg op de serie MightyMind/SuperMind. De ontwerpvoorbeeldkaarten, in alfabetische volgorde te gebruiken, zijn zorgvuldig samengesteld en op elkaar afgestemd, om ondanks de toenemende moeilijkheidsgraad de kans op frustratie bij het kind zo klein mogelijk te houden.

2. Om de afbeeldingen in elkaar te kunnen zetten heeft het kind 1 set bouwsteentjes nodig van MightyMind/SuperMind. Als u de handleiding op de volgende pagina volgt (zie afbeelding), dan kunt u de kleurrijke bouwsteentjes ook zelf maken. Geschikte materialen daarvoor zijn bijv. dik karton, vinyl, etc...

3. Controleer de 32 bouwsteentjes en let erop dat ze als volgt zijn ingedeeld: 6 geometrische basisvormen, 4 basiskleuren, grote en kleine stukjes.

4. Om een beeld te completeren, voert het kind 3 basisactiviteiten uit: **VINDEN-SORTEREN-IN ELKAAR ZETTEN**. Op iedere pagina van het ontwerpboek staat de schets van een beeld, dat volledig met bouwsteentjes opgevuld moet worden. We beginnen met ontwerpvoorbeeld A: het kind zoekt de passende stukjes uit en legt deze op de beeldschets die op het voorbeeld afgebeeld staat, zonder de donkere grenslijn te overschrijden. Speciale velden, zoals bijv. cirkels, zijn geaccentueerd. Dit dient als hulpmiddel en moet het kind stimuleren om te gaan experimenteren. Zodra het kind de bijpassende stukjes **gevonden** en **gesorteerd** heeft, moet het deze **aan elkaar leggen**, om het beeld volledig **in elkaar te kunnen zetten**. Alle stukjes moeten binnen de donkere grenslijn gelegd worden, zonder deze te overschrijden.

5. Voor het kind leidt het tot een bevredigender resultaat, als het de ontwerpvoorbeelden in alfabetische volgorde maakt. Op de achterkant van het ontwerpboek is de oplossing van ieder afzonderlijk ontwerp te vinden. Het wordt aanbevolen om deze oplossingen niet als bouwhandleiding te gebruiken maar om het eindresultaat te controleren.

6. Op de ontwerpvoorbeelden C, D, E, G, J, K, M, N, T, U en V staan cirkels met een versierde rand afgebeeld, met daarin speciale 'beloningspunten'. Deze punten betekenen, dat de betreffende afbeelding met dat aantal of met minder stukjes gemaakt kan worden. Slaagt het kind erin om de afbeelding compleet te maken met precies het aantal stukjes dat in de cirkel staat aangegeven, dan is dit bijzonder knap, omdat dit meer creativiteit vereist en moeilijker is.

7. Om de ontwerpen F, I, J, K, M, N, P, R, S, T, V, X, Y en Z in elkaar te zetten, moeten er stukjes over elkaar heen gelegd worden. Daardoor winnen de afbeeldingen aan dimensie en diepte. Naast de in te vullen beeldschets staat een klein kader met een miniatuurafbeelding van het te completeren ontwerp. Dit kader dient als geheugensteuntje om te onthouden op welke plek de bouwsteentjes over elkaar gelegd moeten worden.

8. Wees geduldig! Mocht het kind eens niet direct de oplossing vinden, dringt u dan alstublieft niet aan. Het zoeken naar de oplossing is onderdeel van het plezier in het leren. Wees tevreden, zolang het kind actief probeert om de oplossing te vinden. Als u wilt helpen, geef dan slechts kleine aanwijzingen.

9. Onze ontwerpers waren gefascineerd door het feit, dat het universum slechts uit zo weinig basisvormen bestaat. Onze wereld is opgebouwd uit oneindig veel ruimtelijke combinaties van deze elementen/bouwstenen. De 32 bouwsteentjes, die in het spel MightyMind/SuperMind gebruikt worden, laten kinderen zelf ondervinden hoe gemakkelijk het is om vormen met elkaar te combineren om zo geheel nieuwe structuren te maken. Het vermogen van een kind om te zien hoe grote vormen uit eenvoudige elementen opgebouwd kunnen worden, is een aanzienlijke stap in de ontwikkeling van het vermogen om complexe problemen in kleinere oplosbare delen te kunnen ontleden.

10. Veel kinderen vinden het leuk om met anderen te spelen en samen met veel plezier de spannende ontwerpen van MightyMind/SuperMind in elkaar te zetten. Extra sets van bouwsteentjes zijn te koop bij de speelgoed-speciaalzaken die artikelen verkopen voor leren in de vrije tijd.