

# CHALLENGER: UN VOYAGE DE DÉCOUVERTE FASCINANT DANS LE MONDE DES COULEURS ET DES FORMES:

**1.** Le livre de dessins Challenger est la suite de la série MightyMind/SuperMind. Les cartes de modèle de dessins sont dans un ordre alphabétique et ont été soigneusement réunies et assorties les unes aux autres pour réduire au minimum les degrés de frustration de l'enfant tout en augmentant le degré de difficulté.

**2.** Pour compléter l'image, l'enfant a besoin d'un kit de pièces à dessin de la série MightyMind/SuperMind. Suivez les instructions qui se trouvent sur la page opposée (cf. Représentation) et vous pourrez alors fabriquer vous-même les pièces de dessin colorées. Les matériaux appropriés sont le carton rigide, le vinyle, etc..

**3.** Vérifiez si les 32 pièces de dessin sont au complet et se répartissent comme suit : 6 formes géométriques de base, 4 couleurs de base, des petites et des grandes tailles.

**4.** Pour compléter une image, l'enfant réalise 3 activités de base : TROUVER-AFFECTER-ASSEMBLER. Le plan d'une image qui doit être complètement recouverte de pièces de dessin, se trouve sur chaque page du livre de dessin. Nous commençons avec le modèle de dessin(A) : L'enfant choisit les pièces appropriées et les pose sur le plan de l'image qui est imprimée sur le modèle sans dépasser les lignes de délimitation foncées. Les zones spéciales, telles que les cercles p. ex. sont mises en relief. Elles sont là pour aider l'enfant et le stimuler à expérimenter. Dès qu'il aura **trouvé** les pièces appropriées et les aura **conjuguées** les unes avec les autres, il les posera les unes à côté des autres pour **assembler** complètement l'image. Toutes les pièces doivent se trouver à l'intérieur de la ligne foncée du plan sans la dépasser.

**5.** L'enfant sera plus satisfait de ses résultats si vous lui présentez les modèles dans l'ordre alphabétique. Les solutions de chaque dessin sont illustrées au dos de ce livre. Il est conseillé de ne pas utiliser ces solutions comme mode de construction, mais pour vérifier et confirmer le résultat final.

**6.** Des cercles ornés d'un ruban comportant des « points de récompense » spéciale sont imprimés sur les modèles C, D, E, G, J, K, M, N, T, U et V. Le chiffre signifie que l'image en question peut être construite avec le même nombre de pièces ou un nombre plus faible de pièces que ce qui est indiqué dans le cercle. Si l'enfant réussit à compléter l'image avec exactement le nombre indiqué dans le cercle, il faut lui faire beaucoup de compliments, car ceci exige une plus grande ingéniosité et est plus difficile.

**7.** Des pièces doivent être posées les unes sur les autres pour assembler les images sur les modèles F, I, J, K, M, N, P, R, S, T, V, X, Y et Z. Ainsi les images gagnent en taille et en profondeur. À côté du plan de l'image à remplir, il y a une petite fenêtre avec une image du dessin à compléter en miniature. Cette fenêtre sert « d'aide-mémoire » pour trouver l'endroit où les pièces du dessin doivent être posées les unes sur les autres.

**8.** Faites preuve de patience ! Si l'enfant ne trouve pas immédiatement la solution, ne le bousculez pas. Trouver la solution fait partie du plaisir d'apprendre. Soyez satisfait aussi longtemps que l'enfant essaie activement de trouver une solution au problème. Si vous souhaitez intervenir pour aider, ne donnez que de petites indications.

**9.** Nos designers étaient fascinés par le fait que notre univers ne contient que très peu de formes fondamentales. Notre monde se compose d'une infinité de combinaisons de ces éléments dans l'espace. Les enfants expérimentent sur un exemple concret combien il est facile de combiner des formes les unes avec les autres pour créer des structures complètement nouvelles avec les 32 pièces que contient le jeu MightyMind/SuperMind. La capacité de reconnaître comment les grandes formes se composent d'éléments simples est pour un enfant une étape importante dans son développement quant à son aptitude à décomposer des problèmes complexes en plus petites parties qui peuvent être plus aisément résolues.

**10.** De nombreux enfants aiment à jouer ensemble et à se réjouir ensemble en assemblant les images de MightyMind/SuperMind dans une ambiance de suspense. Vous pourrez acheter des kits supplémentaires de pièces de dessin chez le commerçant qui vend des produits Leisure Learning.