

# CHALLENGER: UN'AFFASCINANTE SPEDIZIONE NEL MONDO DEI COLORI E DELLE FORME:

**1.** L'album Challenger è una prosecuzione della serie MightyMind/SuperMind. Le schede sono in ordine alfabetico e sono state elaborate e armonizzate tra loro con cura per ridurre al massimo le possibilità di frustrazione del bambino, nonostante il crescente grado di difficoltà.

**2.** Per completare l'immagine, il bambino ha bisogno di un set di elementi di MightyMind/SuperMind. Seguendo le istruzioni riportate sulla pagina accanto (v. raffigurazione), potete realizzare gli elementi colorati anche da soli usando materiali adatti come p. es. cartone spesso, vinile, ecc..

**3.** Controllate i 32 elementi e assicuratevi che siano suddivisi come segue: 6 forme base geometriche, 4 colori di base, dimensioni grandi e piccole.

**4.** Per completare un'immagine, il bambino esegue tre attività fondamentali: TROVARE - ASSOCIARE - COMPORRE. Su ogni pagina dell'album c'è la proiezione orizzontale di un'immagine che deve essere riempita completamente con gli elementi. Iniziamo con il modello (A): il bambino sceglie l'elemento adatto e lo mette sulla proiezione orizzontale dell'immagine stampata sul modello, senza oltrepassare la linea di delimitazione scura. Campi speciali come, p. es. cerchi, sono evidenziati in modo particolare. Questo serve da aiuto e dovrebbe stimolare il bambino alla sperimentazione. Non appena ha **trovato** e **associato** tra loro gli elementi adatti, per **comporre** completamente l'immagine dovrebbe metterli l'uno accanto all'altro. Tutti gli elementi devono trovarsi all'interno della linea scura della proiezione orizzontale e non devono sovrapporsi.

**5.** Per il bambino è meglio se i modelli gli vengono presentati in ordine alfabetico. Sul lato posteriore di questo album sono raffigurate le soluzioni di ogni singolo disegno. Si consiglia di non usarle come istruzioni per la composizione, ma solo per verificare e confermare il risultato definitivo.

**6.** Sui modelli C, D, E, G, J, K, M, N, T, U e V sono stampati cerchi decorati con un nastro ornamentale con speciali "punti premio". Questo numero significa che la relativa immagine può essere composta con lo stesso numero o con un numero minore di elementi di quello indicato nel cerchio.

**7.** Per comporre le immagini nei modelli F, I, J, K, M, N, P, R, S, T, V, X, Y e Z alcuni elementi devono essere sovrapposti. Questo dona alle immagini dimensione e profondità. Oltre alla proiezione orizzontale da riempire, è raffigurata una piccola finestra con un'immagine in miniatura del disegno da completare. Queste finestre aiutano a ricordare su quale punto gli elementi devono essere sovrapposti.

**8.** Abbiate pazienza! Se il bambino non dovesse trovare subito la soluzione, non incalzatelo. Trovare la soluzione fa parte del piacere di imparare. Ritenetevi soddisfatti se il bambino cerca attivamente la soluzione del problema. Se volete aiutare, fornite solo piccoli consigli.

**9.** I nostri designer erano affascinati dal fatto che l'universo è composto solo da poche forme di base. Il nostro mondo si compone di combinazioni infinite di questi elementi/moduli nello spazio. I 32 elementi compresi nel gioco MightyMind/SuperMind, con esempi concreti mostrano al bambino quanto sia facile combinare forme tra loro per creare strutture completamente nuove. La capacità di un bambino di riconoscere come grandi forme siano composte da singoli elementi, è un'importante fase evolutiva nella capacità di scomporre problemi complessi in frazioni più piccole, risolvibili.

**10.** Molti bambini prediligono giocare con altri compagni per divertirsi insieme nell'avvincente composizione delle immagini di MightyMind/SuperMind. Altri set di elementi possono essere acquistati presso negozi specializzati che trattano prodotti Leisure Learning.