

VOLG DE VOLGENDE EENVOUDIGE STAPPEN EN DE BOEIENDE WERELD VAN FANTASIE GAAT OPEN VOOR UW KIND:

Plaats voordat u met het spel begint, de 32 designdeeltjes die zich onder de plastic tray bevinden, in de tray zoals aangegeven op de afbeelding van de Engelse "Getting Started Guide".

1. Controleer of de 30 activiteits-kaarten in de juiste numerieke volgorde liggen.

2. De 32 designdeeltjes zijn onderverdeeld in: 6 geometrische basisvormen, 4 basiskleuren en grote en kleine stukjes. De kleuren van de designdeeltjes komen overeen met de kleuren op de activiteitskaarten.

3. Elk kind voert 3 basisactiviteiten uit: **VINDEN – INDELEN – SAMENVOEGEN**. Elke activiteitskaart toont een lichtgrijs patroon van de afbeelding die samengevoegd moet worden. Op de kaarten 1 t/m 18 zijn tekstballonnen afgebeeld die het kind tonen welke vormen/kleuren gebruikt moeten worden om de afbeelding te vormen. Begonnen wordt met kaart 1. Het kind moet 2 rode halve cirkels uitzoeken en op de afgebeelde rode halve cirkels in de tekstballon op de kaart neerleggen. Deze stap bevestigt dat het kind de juiste vorm en kleur uitgekozen heeft. Nu het kind volgens het principe van de 3 basisactiviteiten de juiste vormen "**gevonden**" en "**ingedeeld**" heeft, moeten deze dusdanig "**samengevoegd**" worden dat de beide halve cirkels een hele cirkel vormen. De designdeeltjes moeten precies op het lichtgrijze patroon passen, zonder de donkere lijnen te overschrijden.

4. Nadat de cirkel op kaart 1 met succes is voltooid kan het kind met kaart 2 verder gaan. Het kind volgt dezelfde procedure om het vierkant te construeren. **Belangrijk:** het is aan te raden om de kaarten in het begin in numerieke volgorde te gebruiken. De volgorde van de kaarten is zorgvuldig samengesteld om ondanks de oplopende moeilijkheidsgraad, eventuele frustratie van het kind zo gering mogelijk te houden.

5. Bij de eerste 10 kaarten worden alleen de grote designdeeltjes gebruikt. Dit vergemakkelijkt, vooral voor kleinere kinderen, de omgang met de deeltjes en verschaft hen tegelijkertijd inzicht in de combinatiemogelijkheden van de verschillende geometrische vormen.

6. Op de kaarten 11 t/m 18 blijft het kind aanwijzingen krijgen voor het selecteren van kleur, vorm en maat van de te gebruiken deeltjes. Daarnaast worden nu ook grote en kleine vormen met elkaar gecombineerd, om complexere afbeeldingen te construeren.

7. Geleidelijk krijgt het kind meer vrijheid in het selecteren van de te gebruiken designdeeltjes. Bij kaart 18 bijvoorbeeld kan bij 4 van de in totaal 8 benodigde vormen de kleur zelfstandig bepaald worden.

8. Kaart 19 is een overgang naar de volgende fase. Het kind wordt ertoe geleid een ster te construeren. Nu wordt direct in het figuur aangegeven welke deeltjes gebruikt moeten worden. De gele driehoek, de groene ruit en de kleine rode ruit dienen met deeltjes van de juiste kleur, vorm en maat bedekt te worden. Dit geeft het kind een leidraad bij het selecteren van de overgebleven deeltjes om het figuur te voltooien. Volgens hetzelfde principe kan ook de driehoek op kaart 20 geconstrueerd worden. Nu kan het kind met de resterende deeltjes experimenteren om het patroon op te vullen zonder daarbij de donkere lijnen te overschrijden.

9. Met kaart 21 wordt het concept van overlappen geïntroduceerd. Het oog van de vogel wordt als bijzonder accent toegevoegd op de overige vormen waaruit het vogelfiguur bestaat. Hetzelfde concept wordt herhaald bij de kaarten 24, 27 en 29.

10. De kaarten 22, 26, 28, 29 en 30 bevatten speciale beloningspunten afgedrukt in een met lint versierde rozet. Zo kan bijvoorbeeld de afbeelding op kaart 22 voltooid worden met 15 of minder designdeeltjes. Het getal "15" in de rozet betekent dat het kind bijzondere waardering verdient, als het lukt de afbeelding met een grote hoeveelheid aan deeltjes te voltooien.

* Waarschuwing! Dit spel is niet geschikt voor kinderen onder de drie jaar, het bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.