

SEGUITE QUESTI SEMPLICI PASSI E AL VOSTRO BAMBINO SI SCHIUDERÀ L'AFFASCINANTE MONDO DELLA FANTASIA:

Prima di iniziare il gioco:

sollevate l'inserito in plastica e togliete il sacchetto con gli elementi del disegno. Reinserite l'inserito nel cartone e riempitelo con i 32 elementi del disegno conformemente all'immagine colorata della "Getting Started Guide" inglese.

1. Controllate se le 30 schede delle attività si trovano nella sequenza numerica corretta.

2. I 32 elementi colorati del disegno si suddividono come segue: 6 forme base geometriche, 6 colori base, dimensioni grandi e piccole. I colori degli elementi del disegno si ritrovano sulle schede delle attività.

3. Ogni bambino svolge 3 attività base: TROVARE-ASSOCIARE-COMPORRE. Ciascuna scheda delle attività mostra lo schema dell'immagine (grigio chiaro) che deve essere composta. Come aiuto, sulle schede 1-18 ci sono "fumetti" con caselle colorate che mostrano al bambino quali forme/colori devono essere usati per comporre l'immagine desiderata. Iniziate con la scheda 1. Oltre allo schema di un cerchio completo, sulla scheda c'è un fumetto con due semicerchi rossi. Il bambino prende quindi dapprima 2 elementi del disegno semicircolari rossi e li mette sulle caselle semicircolari rossi nel "fumetto". Questo passo conferma che sono stati scelti i colori/forme giusti. Non appena il bambino ha **"trovato"** e **"associato"** le forme giuste secondo il principio delle 3 attività base, le deve trasferire sullo schema dell'immagine predisegnato in grigio e riunirle in modo che i due semicerchi **"compongano"** un cerchio completo. Gli elementi del disegno devono adeguarsi esattamente alla casella dello schema senza superare la linea scura di delimitazione.

4. Se il cerchio sulla scheda 1 è stato completato con successo, si può continuare con la scheda 2. Ora, per costruire il rettangolo sulla scheda 2, il bambino esegue i medesimi passi.

Importante: inizialmente le schede devono essere usate solo in ordine numerico. Per mantenere la possibile frustrazione del bambino entro limiti accettabili nonostante il crescente grado di difficoltà, la loro sequenza è stata studiata meticolosamente.

5. Nelle prime 10 schede vengono utilizzati solo gli elementi grandi del disegno. Questo facilita l'uso specialmente ai bambini piccoli e al contempo consente loro di comprendere le possibilità di combinazione delle diverse forme geometriche.

6. Le schede 11-18 riportano ulteriori indicazioni relative alla scelta di colore, forma e dimensione. Per costruire immagini sempre più complesse, ora vengono inoltre abbinate tra loro forme grandi e piccole.

7. Gradualmente la scelta degli elementi del disegno viene lasciata sempre più al bambino. Nella scheda 18, p. es., può stabilire il colore di 4 delle 8 forme necessarie in modo completamente autonomo.

8. La scheda 19 rappresenta una "fase di transizione". Il bambino viene invitato a costruire una "Stella". Le caselle dai colori prestabiliti del triangolo giallo, del grande rombo verde e del piccolo rombo rosso, devono essere coperte con gli elementi esattamente corrispondenti per colore, forma e dimensione. In questo modo viene fornito un "Aiuto iniziale" per la scelta degli elementi restanti. Anche il triangolo sulla scheda 20 viene costruito secondo questo sistema. Con tutte le forme restanti, ora il bambino può sperimentare liberamente fino al riempimento dello schema dell'immagine, senza oltrepassare la linea scura di delimitazione.

9. Con la scheda 21 si introduce il concetto della "Sovrapposizione". L'occhio dell'uccello viene messo, come accento particolare, sulle altre forme che completano la sua immagine. Questo concetto si ripete anche sulle schede 24, 27 e 29.

10. Sulle schede 22, 26, 28, 29 e 30 sono raffigurate rosette decorate con un nastro ornamentale che contengono speciali "Punti premio". L'immagine sulla scheda 22 può, p. es., essere ultimata con 15 elementi o meno. Il numero "15" nella rosetta significa che il bambino merita un riconoscimento particolare se riesce a completare l'immagine con il maggior numero di elementi.

* Attenzione. Parti piccole ingeribili! Questo gioco non è quindi adatto per bambini sotto i 3 anni.