

MAGNETISK TANKEGANG

1. Gennemgå sættet med 30 programmerede aktivitetskort at tjekke om de er i den korrekte nummerorden.

2. Kig på de 32 brikker læg mærke til at de er delt op i 6 grundlæggende geometriske former, 4 farver, store eller små størrelser. Brikernes farver stemmer overens med det trykte design på aktivitetskortene.

3. Barnet skal igennem 3 grundlæggende aktiviteter FIND - SAMMENLIGN - BYG. Mønstrene på kortene er i en lysegrå farve. Kortene 1-18 forestiller talebobler, som viser barnet, hvilken form brikkerne skal have for at dække hele billedet. For at begynde med kort nr. 1 skal barnet finde 2 røde halvcirkler og placere dem ovenpå halvcirklerne på kortet. Denne øvelse viser, om barnet har valgt de rigtige brikker. Nu da barnet har rundet og sammenlignet brikernes former, skal barnet flytte brikkerne for at danne cirklen. Brikkerne skal passe i den lysegrå cirkel uden at røre ved stregerne.

4. Når børnene har lavet kort nr. 1 går de videre med kort nr. 2 ved hjælp af samme fremgangsmåde og tager kortene i nummerrække følge, dette for at undgå nederlagsfølelse hos børnene, da sværhedsgraden langsomt øges.

5. Ved de første 10 kort skal der kun bruges store brikker, dette hjælper de mindre børn til at få en fornemmelse af at danne forskellige geometriske former.

6. Kort 1 1-18. nu bliver det lidt sværere, da mønstrene kræver brug af begge brikstørrelser.

7. Lidt efter lidt får børnene frihed til selv at vælge brikker til at lave mønstre. Kort 18 giver børnene frihed til selv at vælge farvekombination på 4 af de ialt 8 brikker, som bruges.

8. Kort nr. 19 lægger op til, at børnene delvis selv vælger brikernes farver for at designe stjernen. Dog skal den store grønne rombe-, den gule trekant og den lille røde rombe-brik lægges på til at starte med. Det er den samme fremgangsmåde ved kort nr. 20 som ved kort nr. 19. Dog skal børnene bestræbe sig på at lægge brikkerne så de ikke dækker stregerne på de lysegrå felter.

9. Kort nr. 21 introducerer børnene til det 3-dimensionelle. Først skal "fuglen" laves uden øje. Derefter skal øjet lægges ovenpå så fuglen kan se ud i verden. Den samme fremgangsmåde skal gentages ved kort nr. 24, 27 og 29.

10. Kort nr. 22, 26, 28, 29 og 30 har et nummer i øverste venstre hjørne. Kort nr. 22, hvor der står nummeret 15 kan bygges med 15 eller færre brikker. 15-tallet betyder at det er flot, hvis børnene kan få brugt så mange brikker som muligt i designet af det lysegrå felt.

Sådan anbringes magneterne på den ru side af brikkerne:

1) Træk den beskyttende bagside af en af magneterne og find den brik, der matcher i formen.

2) Pas på, ikke at berøre den selvklebende side af magneten.

3) Anbring magneten nøjagtigt over brikken, tiden at berøre dennes overflade med hænderne.

4) Sæt den forsigtigt sammen med brikken, så den ikke stikker ud over kanten. Vend brikken om, så magneten vender ned mod bordpladen, og giv den et tryk, så de to flader klæbes ordentligt sammen.

5) OBS Klæberen er meget holdbar, og kan ikke genbruges efter påklæbningen. Hvis en magnet ikke bliver placeret nøjagtigt på brikken, skæres den del, der slikker uden for brikkens yderkant, forsigtigt af.

Klæb magneterne på hver brik.

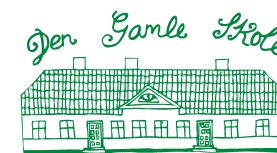
Anvend metallåget som holder, mens puslespillet bygges. Pas på, ikke at lave uorden i puslespillenes nummerorden.

Advarsel!

Dette legetøj indeholder magneter eller magnetiske dele. Magneter, der hænger sammen eller fæstner sig til en metalgenstand inde i den menneskelige krop, kan forårsage alvorlig eller dødelig skade. Søg øjeblikkelig lægehjælp, hvis magneterne sluges eller kommer i luftvejene.

www.gamleskole.dk

Endnu et sjovt spil fra:



Energivej 2 * DK-5600 Faaborg * Tlf. 62 61 75 31

www.gamleskole.dk

Ikke egnet for børn under 3 år.

(Indeholder små dele)

Gem navn for fremtidig ref.



Den Gamle Skole