

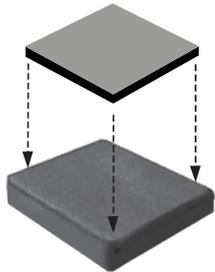
# Nos Importa!

Nuestros productos han sido sometidos a pruebas rigurosas y a un estricto control de calidad para asegurar su entera satisfacción. Hemos hecho todo para asegurarnos que nuestro producto respete las normas de seguridad de la industria y el gobierno. Los materiales y colores no son tóxicos y absolutamente inofensivos para los niños. Les recomendamos que tengan cuidado en cuanto a los niños pequeños y las partes pequeñas del producto. Si tienen tendencia a ponérselas en la boca, puede resultar en asfixia.

**CUIDADO!** Este producto contiene imanes y componentes magnéticos. Imanes pegándose a objetos dentro del cuerpo humano pueden provocar heridas graves a fatales. Les recomendamos que busquen atención médica de forma inmediata en caso de ingestión de partes magnéticas.



## APLICAR LOS IMANES EN LA PARTE RUGOSA DE LAS PIEZA DE PLÁSTICO.



1. Quitar la parte adhesiva de la pieza magnética y encuentre la pieza de plástico correspondiente.

2. Asegúrese que la parte adhesiva no entre en contacto con nada.

3. Aguante el imán flexible entre los índices y pulgares de las dos manos para centrarlo exactamente encima de la pieza de plástico.

4. Cuidadosamente aplique el imán en el centro de la pieza de plástico de tal forma que el imán no sobrepase la superficie de la pieza. Darle la vuelta para que el lado magnético toque una superficie y aplicar presión para asegurarse que la superficie adhesiva este pegada uniformemente.

5. **CUIDADO!** El adhesivo es muy fuerte y no se puede despegar de la pieza. Si un imán no se ha posicionado bien, sencillamente corte las partes que sobresalgan de la pieza de plástico.

## MARAVILLE LA IMAGINACIÓN DE CUALQUIER NIÑO SIGUIENDO ESTOS SIMPLES PASOS.

1. Verifique que el juego de 30 tarjetas de actividades programadas estén en el orden numérico correcto.

2. Observe las 32 piezas y vea que están divididas en 6 formas geométricas básicas, en cuatro colores y hay tanto piezas chicas como grandes. Los colores de las piezas corresponden a los utilizados en las tarjetas impresas de actividades.

3. El niño desarrollará tres actividades básicas: **BUSCAR-ENCONTRAR EL IGUAL** y **ARMAR**. Cada tarjeta tiene una figura en un patrón sombreado de color gris claro. Las tarjetas del 1 al 18 contienen instrucciones presentadas en globos como en las historietas cómicas. Estas instrucciones le indicarán al niño qué formas deberán ser usadas para cubrir completamente la figura de la tarjeta. Comenzando con la tarjeta 1, el niño escogerá las dos piezas semicirculares rojas y las pondrá sobre los dos semicírculos rojos de la tarjeta. Este paso es para comprobar si el niño eligió las piezas correctas. Una vez que el niño haya "buscado" y "encontrado" las piezas correctas, deberá acomodar las piezas de manera que "formen" el círculo. Las formas deberán quedar dentro del entorno oscuro de la tarjeta impresa cubriendo el sombreado gris pero sin tocar el borde de la figura.

4. Habiendo formado exitosamente el círculo en la tarjeta 1, el niño procederá de la misma manera a formar el rectángulo de la tarjeta 2. Al principio, las tarjetas deberán continuar en el orden numérico sugerido, ya que están cuidadosamente programadas y en secuencia para presentar los conceptos que van incrementando en dificultad evitando que el niño se frustre.

5. Para las primeras diez tarjetas se utilizan únicamente las piezas grandes. Esto facilita al niño más pequeño el manejo de las piezas y así lograr la

comprensión de las formas.

6. Las tarjetas se usan ayudando al niño a entender el tamaño, color y forma. Al crear diseños con las piezas, los niños combinan y crean nuevas formas.

7. Gradualmente, el niño gana más libertad para crear formas. Al formarlas, cada niño puede experimentar con cuatro de los colores.

8. La tarjeta 1 es el primer paso en la construcción de una figura. Las referencias de las piezas de la tarjeta 1, de color amarillo, del pequeño círculo cubierto con la tarjeta 2 corresponden al comienzo de la construcción de las piezas rectangulares. Al completar el círculo, el niño puede experimentar con los pasos de la tarjeta 3, el niño experimenta con las formas rectangulares sin salir de los límites de la tarjeta.

9. La tarjeta 4 de "sobreposición" está añadida para enseñar al niño a trabajar sobre las otras tarjetas. El diseño del pequeño círculo se repite en las tarjetas 5 y 6.

10. Las tarjetas 7 y 8 tienen puntos de partida en un círculo y un rectángulo. Cada tarjeta tiene un círculo de 15 piezas. El niño puede recibir un reto adicional al haber logrado formar una figura utilizando el círculo y el rectángulo.

Advertencia: Tragar una de las pequeñas piezas podría causar: Ahogo. No



© 1979 Leisure Learning Products, Inc., Greenwich, CT, USA. Todos los derechos reservados. Visítenos Online en: <http://www.mightymind.com>