

Varning!

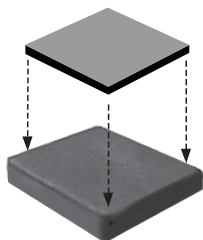
S

Varning!

Detta spel innehåller magneter. Magneter som hänger ihop eller fastnar vid ett metallföremål inne i människokroppen kan orsaka allvarlig skada. Uppsök läkare om magneterna sväljes eller kommer i luftvägarna. Innehåller smådelar och är därför inte lämpligt för barn under 3 år.



**SÅ SÄTTER DU
MAGNETERNA PÅ
DESIGNBITARNA:**



1. Ta av den skyddande baksidan på en magnet och hitta den matchande designbiten

2. Se noga till att inte vidröra den självhäftande sidan av magneten.

3. Sätt magneten noga på designbiten. Var uppmärksam så att den inte sticker ut över kanten.

4. OBS. Klistret är mycket starkt och kan ej återanvändas efter påklistringen. Om en magnet inte placeras exakt på designbiten, skall den del som sticker utanför, skäras avl.

5. Klistra magneter på alla designbitar.



MAGNETISK MIGHTY MIND

Använd metallocket som spelplan när spelet spelas. Korten bör läggas i nummerordning.

1. Kontrollera att de 30 aktivitetskorten ligger i rätt ordningsföljd.

2. De 32 kulörta designbitarna består av: 6 geometriskagrundformer, 4 grundfärger, stora och små storlekar. Färgerna på designbitarna återfinns på aktivitetskorten.

3. På varje aktivitetskort utför barnet 3 grundaktiviteter: HITTA-SAMORDNA-SÄTTA IHOP. Varje aktivitetskort visar konturen av en bild (ljusgrå), som ska sättas ihop. Som hjälp finns "pratbubblor" på korten 1-18 med kulört ifyllda fält. Dessa visar barnet vilka former/färger som ska användas för den önskade bilden. Börja med kort 1. Bredvid konturen av en hel cirkel på aktivitetskortet finns en "pratbubbla" med 2 röda halvcirklar. Barnet tar alltså först 2 röda halvcirkel-designbitar och lägger dem på de röda halvcirkelfälten i "pratbubblan". Detta steg bekräftar att rätt former/färger har valts. Så snart barnet har "hittat" och "samordnat" rätt former enligt principen med de 3 grundaktiviteterna, måste det nu överföra dem till det grå bildkonturen och lägga ihop dem, för att "sätta ihop" en hel cirkel av de båda halvcirkelarna. Designbitarna måste passa exakt på konturfältet, utan att den mörka begränsningslinjen överskrids.

4. När barnet har lagt färdigt cirkeln på kort 1, kan det fortsätta med kort 2. Barnet utför samma steg, för att nu lägga rektangeln på kort 2. Viktigt: I början bör korten endast användas i den numeriska ordningsföljden. Den har sammanställts och samordnats omsorgsfullt för att trots stigande svårighetsgrad minimera risken för att barnet ska bli frustrerat.

5. Vid de första 10 korten används bara de stora designbitarna. Detta underlättar hanteringen av bitarna framför allt för mindre barn, och ger dem samtidigt en grundläggande förståelse för möjligheterna att kombinera de olika geometriska formerna.

6. På korten 11-18 kombineras nu stora och små former med varandra, dvs. bilderna blir allt komplexare.

7. Så småningom överläts valet av designbitar mer och mer åt barnet. Vid kort 18 t.ex. kan barnet helt själv bestämma färgen för 4 av sammanlagt 8 olika former.

8. Kort 19 utgör ett "övergångssteg". Barnet instrueras att konstruera en "stjärna". De kulörta fälten i den stora triangeln, i den stora gröna romben och i den lilla röda romben ska täckas med de bitar som exakt stämmer överens i färg, form och storlek. Därmed ges en "starthjälp" för valet av de övriga bitarna. Enligt samma system konstrueras även triangeln på kort 20. Nu kan barnet experimentera fritt med resten av formerna, tills bildkonturen har fyllts utan att överskrida den mörka begränsningslinjen.

9. Med kort 21 införs konceptet "lägga ovanpå varandra". Fågeln öga läggs som en speciell accent på de övriga formerna, som fullständigar bilden av fågeln. Det här konceptet upprepas på korten 24, 27 och 29.

10. På korten 22, 26, 28, 29 och 30 finns rosetter försedda med ett prydnadsband. Dessa rosetter innehåller speciella "belöningspoäng". Bilden på kort 22 kant.ex. läggs med 15 eller färre bitar. Talet "15" i rosetten betyder att barnet förtjänar extra beröm om det lyckas lägga bilden med det maximala antalet bitar.