

Använd de självhäftande magneterna för att göra ditt MightyMind eller SuperMind till det perfekta resföljet.

Vi bryr oss!

Våra produkter har varit igenom omfattande tester och vi tillämpar högsta standard av kvalitetskontroll för att säkra nöjda kunder. Vi har gjort allt vi kan för att försäkra om oss att våra produkter överträffar gällande industristandard och myndighetskrav angående leksakers säkerhet. Inget material innehåller giftiga eller farliga ämnen.

WARNING!: 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.

YTAN PÅ DESIGNBITARNA MÅSTE VARA ABSOLUT REN OCH TORR INNAN DU SÄTTER PÅ MAGNETERNA.

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 av.

5. Klistra magneter på alla designbitar.

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



INSTRUKTIONER MAGNETISKT SUPERMIND

S

FÖLJ DESSA ENKLA STEG SÅ ÖPPNAS FANTASINS FASCINERANDE VÄRLD FÖR DITT BARN:

Barn är fulla av fascination inför det faktum att vårt universum bara består av relativt få geometriska former, som t.ex. cirklar, trianglar, kvadrater, romber, halvcirkclar, rektanglar och diverse variationer av dessa grundformer. Vår materiella värld består av oändliga kombinationsvarianter av dessa element/byggstenar.

Super Mind visar med hjälp av konkreta exempel barnen hur enkelt det är att kombinera former med varandra, för att skapa helt nya strukturer. Ett barns förmåga att se hur stora former består av enkla element är ett betydande steg i dess utveckling att lära sig dela upp komplexa problem i mindre, lösbara delområden.

1. KONTROLLERA ATT DE 30 SAMOR NADE DESIGNMALLARNA LIGGER I RÄTT ORDNINGSFÖLJD (NR 31 - 60). SUPERMIND UTGJÖR FORTSETTELSEN AV STARTSETTET MIGHTYMIND:

2. GRUNDBYGGSTENAR:
De 32 olikfärgade designdelarna består av: 6 geometriska grundformer, 4 grundfärger, stora och små storlekar.

3. UPPGIFTEN ÄR ATT FYLLA VARJE BILD I DESIGNMALLEN HELT MED DESIGNDELAR, UTAN ATT ÖVERSKRIDA DEN MÖRKA BEGRÄNSNINGSLINJEN:

När barnen utför de 3 grundaktiviteterna HITTA-SAMORDNA-SÄTTA IHOP utvecklar de en mängd grundläggande kognitiva färdigheter. Varje nummerad designmall visar konturen av en bild, omgiven av en mörk begränsningslinje. Designmallarna bör bara användas i den numeriska ordningsföljden. Ordningsföljden har sammanställts och samordnats omsorgsfullt, för att minimera risken för att barnet ska bli frustrerat.

4. Först tittar barnet uppmärksam samt på bilden på designmallen. Sedan letar det efter en designdel som passar in i bilden, utan att överskrida begränsningslinjen. Barnet fortsätter genom att hitta en annan form, som passar till bilden och den redan befintliga delen och samtidigt inte överskrider grundkonturen. Sedan väljer barnet ytterligare en designdel och kombinerar den med de lagda delarna. Detta fortgår ända tills bilden i designmallen är helt fylld. Så snart barnet har hittat och samordnat de passande designdelarna, ska det till slut lägga ihop dem så att bilden blir fullständig. Alla designdelar måste ligga inom den mörka konturlinjen och får inte överlappa den.

5. När bilden av dansaren (design nr 31) har satts ihop rätt, så ska bilden av tennisspelaren (nr 32) läggas enligt samma metod.

6. Med design nr 35 införs konceptet "lägga ovanpå va-randra". Gitarrens mitt läggs på kvadraten som en speciell accent, varvid kvadraten representerar musikinstrumentets form. Det här konceptet upprepas i designmallarna nr 51, 53 och 54.

7. På designmallarna med numren 32, 34, 37 och 48 finns rosetter försedda med ett prydnadsband. Dessa rosetter innehåller speciella "belöning-spoäng". Exempelvis kan bilden på designmall nr 32 sättas ihop med maximalt 24 designdelar eller färre. Talet "24" i rosetten betyder att barnet förtjänar extra beröm om det lyckas lägga bilden med det maximala antalet delar (i det här fallet 24).

Många barn älskar att spela och ha roligt tillsammans när de lägger de spännande SuperMindbilderna. Extra set med Super Mind/MightyMind designdelar eller designmallar finns i fackhandeln.

© 2007 Leisure Learning Products, Inc.,
All Rights Reserved.
Visit us online: www.mightymind.com