



Løft ut lagringsinnsatsen og ta pakken med designbitene ut. Legg så tilbake innsatsen i esken og fyll den med de 12 designbitene.

Vi bryr oss!

Våre produkter har vært gjenstand for grundige tester og vi bruker de høyeste standarder for kvalitetskontroll for å sikre din fulle tilfredshet. Vi gjør dette for å sikre at våre produkter overgår industriens og myndighetenes standarder og krav til produktsikkerhet i barneprodukter. Vi oppfordrer foreldre og lærere å utøve rimelig skjønn med hensyn til håndtering av små deler, da mindre barn kan ha en tendens til å plassere disse i munnen, noe som kan resultere i kvelning.

TENKENDE BARN ER GLADERE BARN!



Velkommen til den unike gruppe av omtenksomme foreldre og lærere som har oppdaget MightyMind®-produktene pedagogiske og ferdighetsbyggende verden. Våre produkter distribueres i 26 land verden over og gleder barn og voksne i ulike verdensdeler. Vi håper at deres barn kommer til å få

utallige timer med glede med denne Mini MightyMind. Dette er den første innføring i MightyMind logikk og når barn leker med Mini MightyMind lærer de seg visse fundamentale konsepter som de har glede av resten av livet. Dette settet kan kompletteres med fullversjonen av MightyMind, og videreføringen SuperMind, når barnet lærer seg disse innledende konsepter hvis ønskelig.



STIMULER FANTASI OG EVNE TIL ABSTRAKT TENKNING GJENNOM Å FØLGE DISSE ENKLE STEG

Løft ut lagringsinnsatsen og ta pakken med designbitene ut. Legg så tilbake innsatsen i kartongen og fyll den med de 12 designbitene.

1. Kontroller at de 16 aktivetskortene ligger i riktig rekkefølge.
2. De 12 kulørte designbitene består av: 2 geometriske grunnformer, 4 basis farger, i både store og små størrelser
3. Hvert barn utfører 3 grunnaktiviteter:
FINN-SAMORDNE-SETTE SAMMEN. Hvert aktivetskort viser konturene av figuren (lysegrå) som skal settes sammen. Kort 1-5 inneholder "snakkebobler" som viser barnet hvilke former/farger som skal brukes for å dekke det aktuelle bildet.
4. Start med kort nr. 1. Barnet bør velge 2 blå halvsirkler og plassere dem over den blå halvsirkler trykt på kortet. Dette trinnet bekrefter at barnet har valgt riktige biter. Når barnet har "funnet" og "samordnet" figurene riktig, bør barnet manøvrere bitene for å bygge sirkelen. Designbitene skal plasseres eksakt på konturfeltet uten at den mørke begrensingslinjen overskrides.

5. Når man har lagt ferdig sirkelen på brett 1, kan man gå videre til brett 2. Barnet utfører samme steg for å konstruere bildet av en kvadrat på kort 2.

Viktig: I begynnelsen bør brettene kun benyttes i den numeriske rekkefølgen 1-16. Rekkefølgen er sammensatt omsorgsfullt for at man på tross av stigende vanskelighetsgrad skal minimere risikoen for at barnet blir frustrert eller lei.

6. Mini MightyMind benyttes av kun 2 grunnleggende geometriske former som skaper mange ulike kombinasjoner av former når de kombineres. Dette gjør at mindre barn enklere kan manipulere formene og dermed få en grunnleggende forståelse for ulike kombinasjoner av former.

7. Kortene 4 - 5 fortsetter å hjelpe barnet med størrelse, farge- og formvalg når de utvalgte figurene blir vanskeligere og mer komplekse.

8. Gradvis gis barnet mer og mer frihet til å velge de ulike bitene for å bygge hvert diagram. Kort 6 tillater barnet selv å velge farger.

9. Et barn som har klart samtlige mønsterkort til og med kort 16 har nå utviklet nye ferdigheter. Hvis ønskelig kan man nå avansere videre til full versjonen av MightyMind med 32 brikker eller videreføringen SuperMind som begge har ytterligere økt vanskelighetsgrad.

