

VOLG DE ONDERSTAANDE EENVOUDIGE INSTRUCTIES OP EN DE FASCINERENDE WERELD VAN DE FANTASIE ZAL VOOR UW KIND OPENGAAN:

Plaats voordat u met het spel begint, de 32 designdeeltjes die zich onder de plastic tray bevinden, in de tray zoals aangegeven op de afbeelding van de "Getting Started Guide".

Kinderen komen met dit product vol bewondering tot de ontdekking, dat het universum zoals wij het kennen, bestaat uit een relatief beperkt aantal geometrische vormen, zoals bijv. cirkels, driehoeken, vierkanten, ruiten, halve cirkels, rechthoeken en diverse variaties op deze basisvormen. Onze materiële wereld bestaat uit oneindig veel combinatievarianten van deze elementen/bouwstenen in de ruimte. Met de ontwerpsets SuperMind leren kinderen aan de hand van concrete voorbeelden hoe gemakkelijk het is om vormen met elkaar te combineren en vervolgens geheel nieuwe ontwerpen te creëren. Een kind, dat in staat is om te beseffen, dat grote vormen uit verschillende bouwstenen zijn opgebouwd, maakt een belangrijke stap in de ontwikkeling van het vermogen om complexe problemen in kleinere, oplosbare delen te kunnen ontleden.

1. De ontwerpset SuperMind bevat zorgvuldig op elkaar afgestemde ontwerpvoorbeeldkaarten.

De kaarten kunnen met of zonder ringband gebruikt worden. Controleer eerst of de 30 ontwerpvoorbeelden zich in de juiste numerieke volgorde (31 – 60) bevinden. Deze ontwerpvoorbeelden zijn het vervolg op de beginnersset MightyMind (ontwerpvoorbeelden 1 – 30).

2. De 32 gekleurde basisbouwsteentjes zijn als volgt ingedeeld: 6 geometrische basisvormen, 4 basiskleuren, grote en kleine stukjes.

3. Het doel van de ontwerpset is, dat iedere afbeelding op de voorbeeldkaart volledig met bouwsteentjes opgevoeld wordt, zonder dat daarbij de donkere grenslijn overschreden wordt: Kinderen ontwikkelen bij het uitvoeren van de 3 basisactiviteiten **VINDEN-SORTEREN-IN ELKAAR ZETTEN** in dit spel een veelvoud aan cognitieve basisvaardigheden. Elke genummerde voorbeeldkaart toont een grondtekening met daaromheen een donkere grenslijn. De voorbeeldkaarten moeten in numerieke volgorde gebruikt worden! Die volgorde is namelijk zorgvuldig samengesteld en op elkaar afgestemd, om ondanks de toenemende

moeilijkheidsgraad de kans op frustratie bij het kind zo klein mogelijk te houden.

4. Eerst bekijkt het kind aandachtig de afbeelding op de voorbeeldkaart. Dan zoekt het naar een bouwsteentje, dat in de grondtekening past zonder daarbij de grenslijn te overschrijden. Het kind gaat verder met het zoeken naar een steentje, dat en in de afbeelding en bij het reeds beschikbare stukje past. Daarbij worden ook nu weer de grenslijnen in acht genomen. Vervolgens worden de volgende bouwsteentjes uitgekozen en met de overige reeds neergelegde stukjes gecombineerd. Dit wordt net zo lang herhaald tot de afbeelding op de voorbeeldkaart volledig ingevuld is. Zodra het kind dus de bijpassende bouwsteentjes **gevonden** en **gesorteerd** heeft, moet het deze aan elkaar leggen om de afbeelding volledig **in elkaar** te kunnen **zetten**. Alle bouwsteentjes moeten zich binnen de donkere lijnen van de grondtekening bevinden en mogen deze niet overlappen.

5. Als de afbeelding van de dansers (ontwerp 31) met succes in elkaar is gezet, dan moet op dezelfde manier de grondtekening van de tennisspelers (32) opgevoeld worden.

6. Bij ontwerp 35 wordt het concept van 'over elkaar leggen' geïntroduceerd. De klankkast van de 'gitaar' wordt als bijzonder accent op het vierkant gelegd, dat de vorm van het muziekinstrument weergeeft. Dit concept wordt ook herhaald bij de voorbeeldkaarten 51, 53 en 54.

7. Op de voorbeeldkaarten met de nummers 32, 34, 37 en 48 bevinden zich rozetten met een versierde rand, die speciale 'beloningspunten' voorstellen. Zo kan bijv. de afbeelding op voorbeeldkaart 32 met maximaal 24 bouwsteentjes samengesteld worden. Het getal '24' in de rozet betekent, dat het bijzonder knap van het kind is als het hem of haar lukt om de grondtekening met dat aantal stukjes (in dit geval 24) vol te maken.

8. Veel kinderen vinden het leuk om het spannende SuperMind samen met vriendjes of vriendinnetjes te spelen en zich met elkaar over de afbeeldingen te buigen. Extra sets bouwsteentjes of voorbeeldkaarten van SuperMind/MightyMind zijn in de betere speelgoed-speciaalzaken te bestellen.

* Waarschuwing! Dit spel is niet geschikt voor kinderen onder de drie jaar, het bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.