

SUIVEZ CES ÉTAPES SIMPLES ET LE MONDE FASCINANT DE L'IMAGINATION S'OUVRE À VOTRE ENFANT:

Avant de commencer à jouer :
Soulevez la garniture en plastique et sortez le sachet avec les pièces de design. Remettez ensuite la garniture dans le carton et remplissez-le avec les 32 pièces de design selon l'image en couleurs sur le « Getting Started Guide » en anglais.

Les enfants sont tout émerveillés de voir que l'univers tel que nous le connaissons ne se compose que de relativement peu de formes géométriques, telles que les cercles, les triangles, les carrés, les losanges, les demi-cercles, les rectangles et diverses modifications de ces formes fondamentales. Notre monde matériel se compose d'une infinité de combinaisons de ces éléments dans l'espace. Les kits de dessins Super Mind montrent aux enfants à l'aide d'exemples concrets combien il est facile de combiner des formes les unes avec les autres pour créer des structures toutes nouvelles. La capacité de reconnaître comment les grandes formes se composent d'éléments simples est pour un enfant une étape importante dans son développement quant à son aptitude à décomposer des problèmes complexes en plus petites parties qui peuvent être résolues.

1. Des modèles de dessins soigneusement assortis les uns avec les autres : Les cartes de modèles de dessin SuperMind peuvent être utilisées avec ou sans fixation à anneaux. Vérifiez si les 30 modèles de dessin assortis les uns aux autres se trouvent dans l'ordre numérique correct (n° 31 - n° 60). Ces dessins d'image représentent la suite du kit pour débutants MightyMind (modèles n° 1 - n° 30).

2. Éléments de base : Les 32 pièces de dessin colorées se répartissent de la manière suivante : 6 formes géométriques de base, 4 couleurs de base, des petites et des grandes tailles.

3. La mission est de remplir entièrement de pièces de dessin chaque image sur le modèle sans dépasser la ligne foncée de délimitation : Les enfants développent une multitude d'aptitudes cognitives fondamentales en réalisant les 3 activités de base TROUVER-AFFECTER-ASSEMBLER. Chaque carte de modèle numérotée montre le plan d'une image, entouré d'une ligne foncée de délimitation. Les cartes de modèles ne devraient être utilisées que dans l'ordre chronologique des numéros.

Leur séquence a été minutieusement assemblée et assortie les unes aux autres pour réduire au minimum les degrés de frustration de l'enfant tout en augmentant le degré de difficulté.

4. D'abord l'enfant observe attentivement l'image sur le modèle de dessin. Puis il cherche la pièce de dessin qui va dans l'image sans dépasser la ligne de délimitation. L'enfant continue en trouvant une autre forme qui va dans l'image et s'adapte à la pièce existant déjà et s'assure en même temps qu'elle ne dépasse pas la ligne du plan. Puis il choisit une autre pièce et la combine avec les autres pièces déjà posées. Il répète cette opération jusqu'à ce que l'image sur le modèle soit complètement remplie. Dès que l'enfant aura **trouvé** les pièces appropriées et les aura **conjuguées** les unes avec les autres, il les posera les unes à côté des autres pour **assembler** complètement l'image. Toutes les pièces doivent se trouver à l'intérieur de la ligne foncée du plan sans la dépasser.

5. Quand l'image du danseur (dessin n° 31) a été assemblée avec succès, l'enfant pourra achever l'image du joueur de tennis (n° 32) selon la même méthode.

6. Le dessin n° 35 introduit le concept de la « superposition ». Le centre de la « guitare » est posé en tant qu'accent spécial sur le carré qui représente la forme de l'instrument de musique. Ce concept se répète aussi sur les modèles de dessin n° 51, 53 et 54.

7. Des rosettes ornées d'un ruban, qui sont des « points de récompense » spéciale, se trouvent sur les modèles portant les numéros 32, 34, 37 et 48. Ainsi l'image pourra être assemblée p. ex. sur le modèle n° 32 avec 24 pièces de dessin au maximum ou moins. Le chiffre « 24 » dans la rosette signifie que l'enfant mérite des compliments particuliers quand il arrive à compléter l'image avec le plus grand nombre de pièces (dans ce cas 24).

8. De nombreux enfants aiment à jouer ensemble et à se réjouir ensemble en assemblant les images de SuperMind dans une ambiance de suspense. Vous pouvez vous procurer des kits supplémentaires de pièces de dessins SuperMind/MightyMind ou des modèles de dessin dans un bon commerce spécialisé.

* Prudence : petites pièces qui peuvent être avalées !
Ce jeu n'est donc pas approprié aux enfants de moins de 3 ans.