

# SEGUITE QUESTI SEMPLICI PASSI E AL VOSTRO BAMBINO SI SPALANCHERÀ L'AFFASCINANTE MONDO DELLA FANTASIA:

**Prima di iniziare il gioco: sollevate l'inserito in plastica e togliete il sacchetto con gli elementi del disegno. Reinserite l'inserito nel cartone e riempitelo con i 32 elementi del disegno conformemente all'immagine colorata della "Getting Started Guide" inglese.**

I bambini sono affascinati dal fatto che l'universo, come lo conosciamo, è composto da relativamente poche forme geometriche come, p. es., cerchi, triangoli, quadrati, rombi, semicerchi, rettangoli e da diverse varianti di queste forme di base. Il nostro mondo materiale è composto da infinite varianti di combinazioni di questi elementi/moduli nello spazio. I set di disegni grafici SuperMind, sulla scorta di un esempio concreto mostrano ai bambini quanto sia facile combinare forme tra loro per creare strutture completamente nuove. La capacità di un bambino di riconoscere come grandi forme siano composte da singoli elementi, è un'importante fase evolutiva nella capacità di scomporre problemi complessi in frazioni più piccole, risolvibili.

**1. Modelli di disegni accuratamente armonizzati tra loro:** Le schede con i modelli dei disegni Super Mind possono essere usate con o senza anello di congiunzione. Controllate se i 30 modelli di disegni armonizzati tra loro si trovano nella giusta sequenza numerica (n. 31 - n. 60). Questi disegni grafici sono la prosecuzione del set per principianti MightyMind(modelli n. 1 - n. 30).

**2. Moduli base:** i 32 elementi colorati si suddividono come segue: 6 forme base geometriche, 4 colori di base, dimensioni piccole e grandi.

**3. Il compito è quello di riempire del modello con elementi, senza superare la linea di delimitazione scura:** nell'esecuzione delle tre attività base TROVARE - ASSOCIARE - COMPORRE, i bambini sviluppano una gran varietà di capacità cognitive fondamentali. Ogni scheda mostra la proiezione orizzontale di un'immagine, circondata da una linea di delimitazione scura. Le schede dovrebbero essere utilizzate solo in ordine numerico.

La loro sequenza è stata elaborata e adattata accuratamente per ridurre al massimo le possibilità di frustrazione del bambino, nonostante il crescente grado di difficoltà.

**4.** Dapprima il bambino osserva attentamente l'immagine sul modello. Quindi cerca un elemento adatto all'immagine senza superare la linea di delimitazione. Il bambino prosegue scegliendo un'altra forma adatta all'immagine e all'elemento già esistente senza comunque oltrepassare la linea della proiezione orizzontale. Successivamente sceglie un altro elemento e lo abbina a quelli già sistemati. Prosegue fino a quando l'immagine sul modello è riempita completamente. Non appena il bambino ha quindi **trovato** gli elementi adatti e li ha **associati**, per **comporre** l'intera immagine dovrebbe posarli l'uno accanto all'altro. Tutti gli elementi devono trovarsi all'interno della linea scura della proiezione orizzontale e non devono sovrapporsi.

**5.** Se l'immagine del ballerino (disegno n. 31) è stata composta correttamente, in seguito, seguendo lo stesso metodo, dovrebbe essere completata l'immagine del tennista (n. 32).

**6.** Con il disegno n. 35 viene introdotto il concetto della "Sovrapposizione". Il centro della "chitarra" viene posato come accento particolare sul quadrato rappresentante la forma dello strumento musicale. Questo concetto si ripete anche nei modelli n. 51, 53 e 54.

**7.** Sui modelli con i numeri 32, 34, 37 e 48 si trovano rosette decorate con un nastro ornamentale che contengono speciali "punti premio". L'immagine sul modello n. 32 può, p. es., essere composta con 24 elementi al massimo oppure meno. Il numero "24" nella rosetta significa che il bambino merita un particolare plauso se riesce a completare l'immagine con il numero maggiore di elementi (in questo caso 24).

**8.** Molti bambini prediligono giocare con altri compagni per divertirsi insieme nell'avvincente composizione delle immagini SuperMind. Altri set di elementi o modelli SuperMind/MightyMind sono disponibili nei migliori negozi specializzati.

\* Attenzione. Parti piccole ingeribili! Questo gioco non è quindi adatto per bambini sotto i 3 anni.