

다음 소개되는 간단한 스텝들을 활용하여 아이들의 상상력을 높여주세요

아이들은 광대한 우주가 단순한 도형들로 이루어져 있다는 사실을 발견하면 매우 놀라며 흥미로워 합니다. 사실, 우주는 생각보다 단순한 동그라미, 세모, 네모, 마름모, 반 동그라미 등의 모형들로, 또한 이런 도형들의 변형으로 이루어진 혹은 결합된 물체들로 이루어져 있습니다. 단순한 도형 또는 블록은 제각기 모여 또 다른 물체가 되고, 이런 방법들로 만들 수 있는 물체들은 수 없이 많습니다.

SuperMind 와 MightyMind는 아이들에게 단순한 모양의 도형들로 새로운 구성물을 만들 수 있다는 사실을 보여 주는 학습 놀이입니다. 놀이를 통해 아이는 큰 물체가 작고 단순한 요소들로 만들어 졌다는 사실을 알아보고 분석하는 능력을 갖게 됩니다. 이것은 나아가 아이가 큰 문제에 부딪혔을 때 작게 나누어 해결해 나갈 수 있는 능력을 키워주는 단계이기도 합니다.

1. 제시카드

연결고리 링은 사용하셔도 좋고 사용하지 않으셔도 됩니다. 사용 시 31부터 60까지의 순서가 차례대로 나열되어 있는지 확인하셔야 합니다. 참고로, 31 부터 60 까지의 제시카드는 Super Mind의 Preschool Mighty Mind (1-30)로 부터 연결되는 후편입니다.

2. '단순한 모양의 타일

32개의 나무 또는 플라스틱 타일을 살펴보세요. 곧, 당신은 그 타일들이 6개의 단순한 도형, 4가지 색상, 크고 작은 것들로 나뉘어져 있다는 사실을 발견 하실 겁니다. 지도 하시는 분들은 필요 시 타일을 더 구입하셔서 아이들이 더욱 다양하게 놀이를 즐길 수 있도록 해주세요 (#40400-나무 #44400-플라스틱)

3. 놀이의 목표는 타일들을 사용해 제시카드의 그림을 빈곳이 없도록 채우는 것입니다.

아이는 SuperMind 와 MightyMind를 통해 간단한 세가지 활동을 하며 중요한 능력들을 키우게 됩니다.

도형 찾기 - 맞추어 보기 - 완성하기
번호가 있는 그림 제시 판에는 각기 다른 그림들이 굵은 선으로 그려져 있습니다 아이는 숫자의 순서를 따라 도형을 찾고 맞추어 그림을

완성시켜 나가야 합니다. 제시카드는 숫자가 커질수록 난이도가 올라가도록 디자인 되었고, 아이들이 쉽게 포기하지 않도록 난이도의 차를 좁혔습니다.

4. 아이는 퍼즐의 패턴을 자연스럽게 관찰하게 되고 어떤 모양의 타일이 굵은 선 안에 맞는지 눈으로 먼저 떠올리게 됩니다. 그 후 아이는 그림에 맞는 타일을 먼저 퍼즐 패턴에 맞는지, 굵은 선 밖으로 넘어가지 않는지 확인 후 그림 위에 올려 놓게 됩니다. 아이는 그림이 타일로 다 채워져 완성될 때까지 같은 방법을 여러 번 되풀이 하게 됩니다.

5. 춤을 추는 사람의 모습인 31 번을 완성시키면 곧 이어 테니스 선수의 그림이 그려진 제시카드 32 번을 같은 방법으로 학습해 보도록 지도하세요

6. 아이가 제시카드 35번을 시작하면 타일 위에 또 다른 타일을 올려놓는 새로운 학습 방법을 접하게 됩니다. 기타를 연주하는 모습의 사람을 이루는 네모난 타일 위에 다른 타일을 올려놓아 더욱 돋보이게 하는 것입니다. 제시판 51, 53, 54 에서도 찾아볼 수 있습니다.

7. 제시카드 32, 34, 37, 48 은 우수함을 인정 받은 디자인으로써 제시카드 밑 부분에 리본마크가 있습니다. 제시카드 32 는 제시카드 24 를 응용하여 사용하거나 더 적은 숫자의 타일로 완성 시킬 수 있습니다. 아이가 제시카드 24를 학습 시 최대한 많은 타일을 사용하게 지도해 주시고 완성 시 칭찬해 주세요

8. 대부분의 아이들은 여러 명의 또래 친구들과 SuperMind 와 MightyMind 를 같이 해보고 자신의 경험을 친구들과 나누어 보는 것을 즐겨워 합니다. 구입하신 제품이 외에도 많은 SuperMind/MightyMind 제품들을 가까운 구입처에서 찾아보실 수 있습니다. 아래의 주소로 가까운 구입처의 이름을 적어서 보내주세요. 또한 제품에 대한 의견이나 제안을 해 주시면 감사하겠습니다.

- 나무는 열이나 환경의 변화에 따라 색깔이나 크기가 바뀔 수 있습니다

