

FØLG DISSE ENKLE STEG SÅ ÅPNES FANTASI OG EVNE TIL ABSTRAKT TENKNING FOR DITT BARN

Gjør følgende før dere begynner å spille: Løft ut plastikkinnsetsen og ta posen med designbitene ut. Legg så tilbake innsatsen i posen og fyll den med de 32 designbitene slik det vises på fargebildet på den engelske "Getting Started Guide".

Barn er fasinert ovenfor det faktum at universet bare består av relativt få geometriske former som f.eks sirkler, trekkanter, kvadrater, romber, rektangler og diverse varianter av disse grunnformer. SuperMind viser barna med hjelp av konkrete eksempler hvor enkelt det er å kombinere former med hverandre for å skape helt nye strukturer. Et barns evne til å se hvordan store former består av enkle elementer er et betydelig steg i deres utvikling å lære seg å dele opp komplekse problemer i mindre løsbare delområder.

1. Kontroller at de 30 aktivitetsskortene ligger i riktig rekkefølge (31-60). SuperMind utgjør fortsettelsen av nybegynner settet MightyMind.

2. Byggeklusser. De 32 kulørte designbitene består av: 6 geometriske grunnformer, 4 basis farger, i både store og små størrelser.

3. Oppgaven er å fylle hvert enkelt bilde helt med designbiter uten å overskride den mørke begrensningslinjen: Når barna utfører de 3 grunnaktivitetene FINN-SAMORDNE-SETTE SAMMEN utvikler de en rekke grunnleggende kognitive ferdigheter.

Hvert nummerert aktivitetsskort viser konturene av en figur som skal settes sammen. Designbitene skal plasseres eksakt på konturfeltet uten at den mørke begrensningslinjen overskrides. Kortene skal brukes i nummerisk rekkefølge for optimal utvikling.

4. Først ser barnet på figuren på det aktuelle kortet og deretter leter man frem en designbit som passer inn i bildet uten å overskride begrensningslinjen. Man fortsetter med å finne en annen form som passer inn i bildet. Slik fortsetter man med å legge ulike brikker til hele bildet er fylt med former. Til slutt retter man de til slik at bildet er komplett!

5. Når bildet av danseren er lagt (nr 31) forsetter man med bildet av tennisspilleren på samme måte (nr. 32) på samme måte.

6. Med brett 35 innføres konseptet "legg oppe på hverandre". Gitarens "midtpunkt" legges på kvadraten som spesielt preg og representerer musikkinstrumentets form. Dette konsept gjentar seg på brett 51, 53 og 54.

7. På brettene 32, 34, 37 og 48 befinner det seg et pyntebånd med rosetter som inneholder spesielle "belønningspoeng". F.eks kan brett 32 settes sammen med maksimalt 24 deler eller mindre. Tallet "24" i rosetten betyr at barnet fortjener særlig anerkjennelse hvis det klarer å fylle bildet med et største antall deler (i dette tilfellet 24).

* Advarsel: Inneholder smådeler. Spillet egner seg derfor ikke for barn under 3 år.