MARAVILLE LA IMAGINACIÓN DE CUALQUIER NIÑO SIGUIENDO ESTOS SIMPLES PASOS.

1. Verifique que el juego de 30 tarjetas de actividades programadas estén en el orden númerico correcto.

2. Observe las 32 piezas y vea que están divididas en 6 formas geométricas básicas, en cuatro colores y hay tanto piezas chicas como grandes. Los colores de las piezas corresponden a los utilizados en las tarjetas impresas de actividades.

3. El niño desarrollará tres actividades básicas: BUSCAR-ENCONTRAR EL IGUAL y ARMAR. Cada tarjeta tiene una figura en un patrón sombreado de color gris claro. Las tarjetas del 1 al 18 contienen instrucciones presentadas en globos como en las historietas cómicas. Estas instrucciones le indicarán al niño qué formas deberán ser usadas para cubrir completamente la figura de la tarjeta. Comenzando con la tarjeta 1, el niño escogerá las dos piezas semicirculares rojas y las pondrá sobre los dos semicirculos rojos de la tarjeta. Este paso es para comprobar si el niño eligió las piezas correctas. Una vez que el niño haya *"buscado"* y *"encontrado"* las piezas correctas, deberá acomodar las piezas de manera que *"formen"* el circulo. Las formas deberán quedar dentro del entorno oscuro de la tarjeta impresa cubriendo el sombreado gris pero sin tocar el borde de la figura.

4. Habiendo formado exitosamente el circulo en la tarjeta 1, el niño procederá de la misma manera a formar el rectángulo de la tarjeta 2. Al principio, las tarjetas deberán continuar en el orden númerico sugerido, ya que están cuidadosamente programadas y en secuencia para presentar los conceptos que van incrementando en dificultad evitando que el niño se frustre.

5. Para las primeras diez tarjetas se utilizan únicamente las piezas grandes. Esto facilita al niño más pequeño el manejo de las piezas y así lograr la comprensión básica de combinación de formas.

6. Las tarjetas 11 a 18 continúan asistiendo al niño en la elección de tamaño, color y formas, ya que para crear diseños más complejos se combinan piezas chicas con grandes.

7. Gradualmente se le dará al niño más libertad para elegir las piezas que formarán cada diagrama. La tarjeta 18 permite al niño escoger los colores para cuatro de ocho piezas.

8 La tarjeta 19 le proporciona al niño un paso transitorio guiándolo en la construcción de la "estrella" mediante referencias al diseño mismo y a la selección de formas de la bolsa de piezas. La imagen del triángulo amarillo, del diamante (rombo) verde y del pequeño rombo rojo deberá ser cubierta con las piezas de colores correspondientes. Esto será al comienzo una guía para la selección de las piezas restantes necesarias para completar el diseño. Este será el mismo procedimiento para formar el triángulo de la tarjeta 20. Después de estos pasos, el niño será libre de experimentar con todas las piezas y formas restantes para llenar el patrón sin salir de los bordes anchos.

9. La tarjeta 21 introduce el concepto de "sobreposición". El "ojo del pájaro" está añadido como un acento extra sobre las otras piezas que forman el diseño del pájaro. Este concepto se repite en las tarjetas 24, 27 y 29.

10. Las tarjetas 22, 26, 28, 29 y 30 tienen puntos como premiación especial en un círculo rodeado por un listón. Cada tarjeta puede ser formada utilizando 15 piezas o menos. El "15" en el circulo significa que el niño deberá recibir un reconocimiento especial por haber logrado completar el diseño utilizando el mayor número de piezas posible.

Advertencia: Tragar una de las pequeñas piezas podría causar: Ahogo. No para niños menores de 3 años.

SuperMind® Mighty Mind®

SuperMente Poderosa

©1979 Leisure Learning Products, Inc., Greenwich CT, USA. Todos los derechos reservados.
Visítenos Online en: http:// www.mightymind.com '99 images\minst_81.