A PARTIR DE 5 AÑOS

MISTER SUPER MENTE

Reglas del Juego

• Un juego que desafía a los niños a pensar y trabajar independientemente •

Este juego –Mr. Súper Mente®– es la natural continuación de Mr. Sabio®.

Mr. Sabio® es un juego ideado para desarrollar la capacidad creativa de todos los niños desde la edad pre-escolar, que permite a los mismos conocer, manejar, crear diseños, reconocer similitudes y diferencias y combinar una gran variedad de formas y colores en base a diferentes figuras geométricas. Todo este desarrollo y aprendizaje se realiza por medio de un juego alegre y divertido que los niños ejecutan en forma independiente y autónoma.

Mr. Sabio® conduce a los niños –mediante un grupo de tarjetas de diseño de complejidad progresiva– desde las formas geométricas más simples hasta lograr un nivel de dificultad adecuado para alcanzar un desarrollo mental con gratificación y alegría a través de su propio trabajo.

• Mr. Súper Mente® extiende el desarrollo mental iniciado por Mr. Sabio® •

Mediante el mismo sistema de formas geométricas, pero con un diferente grupo de tarjetas de diseño de mayor complejidad y menos ayuda gráfica, se pretende aumentar la capacidad creativa y sobre todo desarrollar la habilidad de ABSTRACCIÓN. Esta habilidad de abstracción se logra por medio de tarjetas de diseño que –continuando con la idea de aprender con diversión– desafían a explorar nuevos conceptos geométricos que van más allá de los desarrollados en Mr. Sabio®, obligando al niño a pensar con su mente abstracta puesto que no se le dan pautas de diseño que le simplificarían la tarea.

• Mr. Súper Mente® es divertido •

Los niños necesitan diversión y entretenimiento, pero también necesitan aprender.
Usted quedará asombrado viendo la cantidad de tiempo que los niños dedicarán jugando con Mr. Súper Mente®, que tiene la gran ventaja de conjugar ambos factores.

• Este juego continuará deslumbrando la imaginación de su hijo •

1. Examine el juego de tarjetas de diseño asegurándose de que están ordenadas en forma progresiva por su número.

2. Mire las 32 piezas y observe que están divididas en 6 formas geométricas básicas, en 4 colores, tamaños grandes y pequeños.

3. Tenga en cuenta que este juego es el paso siguiente al de Mr. Sabio®, que lleva al niño de las formas más simples hasta un nivel de complejidad aproximadamente igual al del primer diseño de Mr. Súper Mente®. Este juego está diseñado para aumentar la confianza e imaginación de su niño, ¡no frustrarla! Si su niño encuentra muchas dificultades con este juego, sugerimos empezar con Mr. Sabio®.

4. El niño puede jugar solo o con otros niños. Esto le permite desenvolverse con su propio ritmo, experimentando con distintas formas y aprendiendo a través de su propia experiencia cómo armar otras formas geométricas con la mismas piezas.

5. A través de su imaginación y experimentación el niño aprenderá a ENCONTRAR, HERMANAR y CONSTRUIR incrementando la complejidad del diseño obtenido pudiendo utilizar más y más piezas.

6. Para ayudar al niño a resolver los diferentes diseños, si no llegara éste a resolverlos, se muestran las soluciones en el dorso de la tarjeta número 60.

Ruibal

www.ruibalgames.com