

# MISTER SABIO

## Reglas del Juego

### • ¿Cómo algo tan bueno para los niños puede ser a la vez tan divertido? •

Mr. Sabio® es un pequeño y divertido personaje formado por todas las figuras geométricas concebidas. Él vive principalmente en la imaginación de los niños, pero también puede aparecer en los lugares más inesperados.

Mr. Sabio® ama a los chicos y hace todo lo posible para ayudarlos a descubrir y entender el fascinante mundo en el que viven.

Mr. Sabio® considera que el amor y el aliento son los mejores estímulos que un padre o un maestro pueden dar a los niños.

### • Los niños necesitan aprender por sí mismos •

Después de observar a los niños por muchos años y estudiando la manera natural en que ellos aprenden por sí mismos, Mr. Sabio® desarrolló este excitante juego de actividad.

El mismo proporcionará horas de enorme entretenimiento desafiando a los niños a pensar por su propia cuenta.

Los niños necesitan momentos solitarios... tiempo para desarrollar su independencia, su auto-expresión y acabar tareas que serán premiadas, desarrollando así la confianza en su propia mente. Los padres y los maestros quedan asombrados viendo a los niños absortos con Mr. Sabio®.

Las formas multicolores se manipulan sobre tarjetas de diseño de complejidad progresiva. El niño comienza con un concepto simple de un círculo compuesto por dos semi-círculos.

Siguiendo el concepto de las tarjetas diseñadas por Mr. Sabio® en orden numérico, él aprende a “encontrar”, “hermanar” y “construir” usando las figuras geométricas básicas para formar nuevos modelos y diseños.

### • Mr. Sabio® despierta el espíritu creativo •

Los niños son naturalmente creativos y les encanta armar y crear figuras, animales, personas y cualquier otra cosa que excite su imaginación. Aprender cómo se juntan las “cosas” para crear nuevas “cosas”, nuevas ideas y nuevos conceptos, es el fundamento sobre el cual se basará todo el pensamiento creativo.

Mientras los niños juegan con Mr. Sabio®, adquieren un sentido de realización que afirma en ellos la idea de que pueden cumplir un trabajo, resolver un problema y crear una figura totalmente solos. Siguiendo el orden de las tarjetas de diseño especialmente programadas, ellos desarrollan y extienden sus poderes de observación, su habilidad para clasificar, organizar, reconocer similitudes y diferencias y combinar elementos de forma y color variable para lograr el resultado deseado. Los niños se ven estimulados a explorar, experimentar y aplicar su talento creativo natural mientras aprenden a usar y re-aplicar su auto-aprendida experiencia.

Las tarjetas de diseño de este juego tienen una secuencia estudiada para fomentarlos y conducirlos paso a paso al éxito –sin presión competitiva–. Así aprenden a planificar y soportar las frustraciones, pues saben que al final está la recompensa por el logro de una tarea acabada: el diseño terminado.

• **Mr. Sabio® deslumbrará la imaginación de todos los niños** •

Este juego deslumbrará la imaginación de su niño siguiendo usted estas simples instrucciones:

1. Examine el juego de tarjetas de diseño asegurándose de que estén ordenadas en forma progresiva por su número.
2. Mire las 32 piezas y observe que están divididas en 6 formas geométricas básicas, 4 colores, tamaños grandes y pequeños. Los colores de las piezas coinciden con los colores impresos en las tarjetas.
3. El niño tiene que realizar tres actividades básicas: ENCONTRAR, HERMANAR y CONSTRUIR. Cada tarjeta contiene un diseño hecho en color azul claro. Las tarjetas 1 a 18 incluyen un globo que le indica al niño qué piezas debe seleccionar para cubrir completamente el dibujo. Comenzando con la tarjeta número 1, el niño debe seleccionar los dos semi-círculos rojos impresos en la tarjeta. Este paso verifica que el niño seleccionó correctamente las piezas adecuadas. Ahora, habiendo verificado que ha “encontrado” y “hermanado” las piezas correctamente, el niño debe maniobrar las piezas para armar el círculo. Las piezas deben calzar dentro del contorno oscuro sin sobrepasarlo.
4. Habiendo completado el círculo de la tarjeta 1, el niño debe repetir el mismo procedimiento para construir el rectángulo de la tarjeta 2. Las tarjetas deberán inicialmente ser seguidas en orden numérico progresivo, dado que las mismas fueron cuidadosamente secuenciadas y programadas a fin de incrementar las dificultades con un mínimo de frustraciones para el niño.
5. Las primeras 10 tarjetas usan solamente las piezas grandes. Esto facilita a los pequeños manipular las formas más fáciles y lograr un entendimiento básico de cómo realizar las combinaciones de formas.
6. Las tarjetas 11 a 18 continúan ayudando al niño con la selección de color y forma mientras las piezas pequeñas son combinadas con las grandes para crear diseños más complejos.
7. Gradualmente se le da al niño mayor libertad de elección al seleccionar las piezas para construir cada dibujo. La tarjeta 18 permite al niño tomar la decisión en la selección de colores en cuatro de las ocho formas.
8. La tarjeta 19 provee un paso de transición que guía al niño a construir una estrella, tomando como referencia el diseño mismo, y escogiendo dentro del surtido de piezas que se encuentra en la bandeja. El dibujo del triángulo amarillo, rombo verde y el pequeño rombo rojo, deben ser cubiertos con las correspondientes piezas para proveer una guía de comienzo para la selección de las restantes piezas necesarias para completar el diseño. Este mismo procedimiento debe seguirse para construir el triángulo de la tarjeta número 20. Luego, el niño está libre para experimentar con todas las piezas restantes para completar el dibujo sin pasarse de los contornos.
9. La tarjeta 21 introduce el concepto de la construcción superpuesta. El “ojo” del pájaro está agregado.

