

MISTER GENIUS (SPARIS GAME)

LE GENIE

Il Demandra À Votre Enfant De Penser Et Travailler En Toute Indépendance; Il Suffit De Suivre Ces Simples Étapes

1. La séquence des dessins commence avec le motif (31) et poursuit le concept introduit dans la série "Mighty Mind" destinée au niveau de l'école maternelle. Il serait préférable que l'enfant bâtit complètement chaque motif en ordre numérique car les dessins ont été rangés avec soin et programmés pour présenter des concepts de difficultés croissantes avec un minimum de frustration pour l'enfant.

2. Le Génie a depuis toujours été intrigué par l'idée que le vaste univers, tel que nous le connaissons, est composé d'un nombre relativement restreint de formes géométriques telles que: cercles, triangles, carrés, losanges, demi-cercles, rectangles et autres variations de structure simple. Ces éléments ou blocs de construction se combinent en trois dimensions dans un nombre infini de variations pour former notre monde matériel.

Les 32 pièces de bois qui se trouvent dans les boîtes de jeux "Le Génie" et "Mighty Mind" illustrent la façon dont de simples formes peuvent être combinées pour créer des structures entièrement nouvelles. Si un enfant est capable d'analyser et de discerner la façon dont de larges formes sont créées à partir d'éléments simples, c'est une étape importante dans le développement de son aptitude à décomposer de grands problèmes en sections pouvant être résolues.

3. Regardez les 32 plaques en bois, vous pourrez remarquer qu'elles peuvent être réparties en 6 formes géométriques de base, 4 couleurs et des grandes tailles et des petites tailles.

4. A l'aide des pièces de bois, l'enfant doit effectuer 3 activités de base: TROUVER - ASSOCIER - CONSTRUIRE. Chaque carte comporte la silhouette d'un motif qui doit être complètement recouvert à l'aide des plaques en bois.

sélectionner les plaques de bois et les placer sur le dessin imprimé sans couvrir les lignes grasses du bord. Certaines parties du dessin, telles que les cercles, sont mises en évidence pour servir de guide et encourager l'enfant à se lancer dans diverses expériences. Une fois qu'il a "trouvé" et "associé" les pièces correctement dans les lignes de guidage, l'enfant devrait manoeuvrer les autres pièces afin de "construire" l'image. Les pièces de bois, devraient toujours se trouver dans les limites de l'image sans empiéter sur les lignes ni déborder.*

5. Une fois qu'il a terminé le dessin du danseur, c'est à dire le motif (31), l'enfant devrait répéter la même procédure et construire l'image du "joueur de tennis", motif (32).

6. Un jeu complet de solutions est fourni. L'enfant tirera beaucoup plus de plaisir à n'utiliser ces solutions que pour vérifier le résultat final, plutôt que pour le guider dans la construction. Cependant, il est tout à fait normal qu'un enfant souhaite demander de l'aide au Génie lorsqu'il atteint des moments de frustration intolérables.

7. Quand l'enfant arrive au motif (35), le concept de construction par "superposition" est introduit. Le centre de la "guitare" est ajouté en accent au-dessus du carré qui compose le dessin de l'instrument. On retrouve ce même concept sur les cartes 51, 53 et 54.

8. Les motifs 32, 34, 37 et 48 comportent des valeurs de récompense spéciales imprimées dans un cercle entouré d'une rosette. Le dessin de la carte (32) peut être construit à l'aide de 24 plaques ou moins. Le "24" dans le cercle indique que l'on devrait reconnaître l'exploit accompli par l'enfant lorsqu'il a réussi à compléter le dessin à l'aide du plus grand nombre de plaques.

* Le bois est une matière naturelle sujette à de légères variations de couleur et de taille.

Commençons par le motif (31), l'enfant devra