



“Fújó kalandok”

Ref. 20031



FÚJÓ KALANDOK

Ref. 20031

TARTALOM:

- 2 helyszín (28,5 x 20 cm)
- 8 parafa golyó (3 cm átmérő)
- 12 zseton-akadály a helyszínekhez

AJÁNLOTT ÉLETKOR:



3-8 éves korig

LOGOPÉDIAI CÉLOK:

- A helyes légzés kialakítása érdekében a fújás intenzitásának és irányának szabályozása
- A beszédet befolyásoló szervek izmainak erősítése, annak érdekében, hogy kiküszöböljük a fonémák artikulálási hibáit

A JÁTÉK LEÍRÁSA ÉS MENETE

Helyszínek és akadályok:

Két különböző helyszín van (elől és hátul):

- A dzsungelben. Akadályai a kaméleon, a papagáj és az azték maszk.
- A strandon. Akadályai a cápa, a pálmafa és az elemlámpa.

Lehet játszani akadállyal vagy a nélkül. Az akadályoknak két funkciójuk van: egyrészt izgalmassá teszik a játékot, megnehezítik a labda átjutását az ajtón, amikor egymásnak ütköznek; másrészt megkönnyítik az útvonalat, ha megállítják a labdát, amikor a félúton nekik ütköznek, és ez lehetővé teszi a játékos számára, hogy ismét levegőt kapjon az útvonal befejezéséhez.

A játék menete önálló játék esetén, pároknak vagy kis csoportok részére:

Minden helyszínnel egyedileg (1 helyszín) vagy párban (2 helyszínnel együtt) lehet játszani. Ha párban játszunk, akkor felcserélhetjük a helyszínt (dzsungel-strand), vagy játszhatunk ugyanazzal a forgatókönyvvel (dzsungel-dzsungel vagy strand-strand). Csoportban is játszhatunk, úgy hogy előre megegyezünk a sorrendben.



A játék előkészítése:

1. Kövessük a kiválasztott helyszín vagy helyszínek összeszerelési útmutatásait..
2. Helyezzük az akadálysetonokat a helyszínen lévő hornyokba.
3. Helyezzük a labdát kijáratba.

Az önálló játék célja:

Irányítsuk a labdát a helyszín másik oldalára, és a legkevesebb fújással jussunk át az ajtón / bejáratokon.

Párban játszott játék célja:

Irányítsuk a labdát a helyszín másik oldalára, és a legkevesebb fújással jussunk át az ajtón / bejáratokon. Aki többször képes megcsinálni az nyer.

