



“Le avventure del soffio”

Ref. 20031



LE AVVENTURE DEL SOFFIO

Ref. 20031

CONTENUTO:

- 2 scenari (28,5 x 20 cm)
- 8 palline di sughero (3 cm di diametro)
- 12 pedine-ostacolo per gli scenari

ETÀ CONSIGLIATA:



Da 3 a 8 anni.

OBIETTIVI LOGOPEDICI:

- Allenare l'intensità, la potenza e la direzionalità del soffio per riuscire a sviluppare uno schema respiratorio corretto.
- Rafforzare il tono muscolare degli organi coinvolti nel discorso, con il fine di aiutare a correggere e prevenire errori nell'articolazione dei fonemi.

DESCRIZIONE E SISTEMA DI GIOCO:

Scenari e ostacoli:

Ci sono 3 scenari diversi (anteriore e posteriore):

- La giungla. I suoi ostacoli sono il camaleonte, il pappagallo e la maschera azteca.
- La spiaggia. I suoi ostacoli sono lo squalo, la palma e la torcia.

Si può giocare con o senza ostacoli. Gli ostacoli hanno una doppia funzione: da un lato aggiungono emozione al gioco impedendo che la pallina passi attraverso la/le porta/e quando si scontra su di essi; e, dall'altro lato, possono agevolare il percorso bloccando la pallina quando si appoggia su di essi a metà strada, permettendo al giocatore di prendere di nuovo aria per completare il percorso.

Sistema di gioco individuale, a coppie o in piccoli gruppi:

Con ogni tipo di scenario si può giocare in modo individuale (1 scenario) o a coppie (2 scenari insieme).



Quando si gioca in coppia, si possono combinare gli scenari (giungla-spiaggia) o si può anche giocare con uno stesso scenario (giungla-giungla o spiaggia-spiaggia).

Si può anche giocare in gruppo, stabilendo prima dei turni.

Preparazione del materiale:

1. Seguire le istruzioni di montaggio dello scenario o scenari selezionati.
2. Inserire le pedine-ostacolo nelle fessure dello scenario.
3. Posizionare la pallina nel cerchio di uscita.

Obiettivo del gioco individuale:

Condurre la pallina verso l'altro lato dello scenario e riuscire ad attraversare la/le porta/e con il minor numero di soffi.

Obiettivo del gioco a coppie:

Condurre la pallina verso l'altro lato dello scenario e riuscire ad attraversare la/le porta/e con il minor numero di soffi. Vince chi ci riesce più volte.

