



LENGUAJE

"4 gry - dmuchanie"

Ref. 20030



4 GRY - DMUCHANIE

Ref. 20030



ZAWARTOŚĆ ZESTAWU:

- 1 podstawka
- 1 szablon (boisko do piłki nożnej)
- 2 półszablony (wyspy)
- 8 korkowych piłeczek

ZALECANY WIEK:

Od 3 lat.

CELE LOGOPEDYCZNE:

Cztery zabawne gry, w trakcie których dziecko ćwiczy intensywność, siłę i kierunek oddechu, co pozwala mu kształtować prawidłowy tor oddechowy. Gry są szczególnie zalecane do wzmacniania mięśni narządów mowy i mają na celu poprawienie wymowy fonemów i zapobieganie błędom wymowy.

SPOSÓB GRY:

Materiał można wykorzystać do pracy zarówno z jednym dzieckiem jak i w małej grupie pod nadzorem osoby dorosłej. Może także służyć do ćwiczeń samodzielnych po udzieleniu prostych wskazówek.

1. "Mecz piłki nożnej"

- Materiał do wykorzystania: podstawka, szablon z boiskiem do piłki nożnej, piłeczka.
- Przygotowanie gry: szablon należy umieścić na podstawce, a piłeczkę na środku boiska; każdy z graczy ustawia się za swoją bramką.
- Cel gry: gracze starają się umieścić piłeczkę w bramce przeciwnika i uniknąć, aby wpadła ona do ich własnej bramki. Wygrywa ten, kto uzyska dmuchaniem najwięcej goli.
- Cel logopedyczny: ćwiczenie intensywności oddechu, nabycie świadomości potrzeby wykonywania przerw na zaczerpnięcie oddechu w celu poprawnego oddychania.

Zalecenia:



- W przypadku większej ilości uczestników, zaleca się wcześniejsze ustalenie kolejności gry poszczególnych par.
- W celu podwyższenia stopnia trudności gry można wprowadzić dodatkowe zasady sprawniejszego manewrowania piłeczką, na przykład umieszczenie piłeczki w bramce przeciwnika jak najmniejszą ilością dmuchnięć.

2. "Poszukiwanie skarbu"

- Materiał do wykorzystania: podstawka, dwa półszablony z wyspami, piłeczka.
- Przygotowanie gry: półszablony należy umieścić na podstawce tworząc jedną całość; gracz ustawia się za łódką lub sterem i umieszcza piłeczkę w punkcie wyjścia.
- Cel gry: doprowadzić piłeczkę do wyspy dinozaurów, następnie przeprowadzić ją przez lodową wyspę i dotrzeć do wyspy skarbów. Wygrywa gracz, który dotrze do wyspy skarbów najmniejszą liczbą dmuchnięć.
- Cel logopedyczny: ćwiczenie kontroli oddechu poprzez realizację poprawnego toru oddechowego.

Zalecenia:

- W grze może brać udział zarówno jedno jak i kilkoro dzieci, grających we wcześniej ustalonej kolejności.
- W celu podwyższenia stopnia trudności gry można zmienić jej tor i/lub wprowadzić nowe zasady dotarcia do celu jak najmniejszą ilością dmuchnięć.

3. "Znajdź drogę"

- Materiał do wykorzystania: podstawka i piłeczka.
- Przygotowanie gry: umieścić piłeczkę przy jednym z wejść do trasy.
- Cel gry: przeprowadzić piłeczkę wyznaczoną drogą bez wypadnięcia z trasy. Jeśli piłeczka wypadnie z trasy, należy zacząć od nowa. Gracz, któremu uda się przejść całą trasę za pierwszym razem za pomocą najmniejszej ilości dmuchnięć – wygrywa.
- Cel logopedyczny: ćwiczenie kierunku oddechu poprzez realizację poprawnego toru oddechowego.

Zalecenia:

- Gra pozwala na zupełnie samodzielną pracę dziecka.
- W grze może brać udział zarówno jedno jak i kilkoro dzieci, grających we wcześniej ustalonej kolejności.
- W celu podwyższenia stopnia trudności gry można wprowadzić nowe zasady dotarcia do celu za pomocą jak najmniejszej ilości dmuchnięć.

4. "Żeglujemy po morzu"

- Materiał do wykorzystania: podstawka wypełniona wodą i piłeczka.
- Przygotowanie gry: wypełnić podstawkę wodą poniżej brzegów wyznaczonej trasy i umieścić piłeczkę przy jednym z wejść.
- Cel gry: przeprowadzić piłeczkę wyznaczoną drogą po wodzie bez wypadnięcia z trasy przy pomocy jak najmniejszej ilości dmuchnięć. Jeśli piłeczka wypadnie z trasy



lub cofnie się do tyłu, należy zacząć od nowa. Gracz, któremu uda się przejść całą trasę za pierwszym razem dzięki najmniejszej ilości dmuchnięć – wygrywa.

- Cel logopedyczny: ten wariant gry wymaga większej umiejętności kontroli oddechu, gdyż ćwiczy się w nim jednocześnie jego intensywność, kontrolę i kierunek poprzez realizację poprawnego toru oddechowego.

Zalecenia:

- Gra pozwala na zupełnie samodzielną pracę dziecka.
- W grze może brać udział zarówno jedno jak i kilkoro dzieci, grających we wcześniej ustalonej kolejności.
- W celu podwyższenia stopnia trudności gry można wprowadzić nowe zasady dotarcia do celu za pomocą jak najmniejszej ilości dmuchnięć.

