

Pole „C” z obrazkiem klipsa szarego / pomarańczowego jest polem oznaczającym „Szansę”. Jeśli śmigielko zatrzyma się na tym polu, gracze zmieniają kolor – ten, kto miał klipsy szare bierze klipsy pomarańczowe i odwrotnie. W ten sposób, nawet jeśli wydawałoby się, że któryś z graczy przegrywa, jeden podmuch może zmienić sytuację i odwrócić przebieg gry w ostatniej minucie.

Gra kończy się, kiedy wszystkie pola ze zwierzętami morskimi zaznaczone są klipsami. Wygrywa ten, kto umieści najwięcej swoich klipsów.

Gra rozwija:

- siłę i objętość podmuchu
- umiejętność kordynacji siły i kierunku podmuchu
- koordynację motoryki twarzy.

Wariant trudniejszy gry

Poziom trudności gry może być podwyższony w celu stymulowania ducha współzawodnictwa dzieci starszych, które potrafią już kierować oddechem.

1. Gracze mają prawo kontynuować dmuchanie w kierunku śmigielka przez cały czas, kiedy jest ona w ruchu. Technika nie jest prosta do opanowania, ale to ona pozwala na najlepszą kontrolę ruchu śmigielka.
2. Drugą możliwością kontroli ruchu śmigielka jest „podmucha w przeciwnym kierunku” – kierując podmuch bezpośrednio na lewą krawędź skrzydełek śmigielka. Opisana technika nie jest łatwa do opanowania, ale pozwala zatrzymać skutecznie śmigielka.

Te dwa warianty gry pozwalają na ćwiczenie podmuchu sekwencyjnego i rozwój zdolności taktycznych gry.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Turbinka JG 2005



Cele pedagogiczne

Turbinka jest pasjonującą grą ćwiczącą oddech. Wykorzystuje różne techniki pozwalające na kontrolę i regulowanie dynamiki wydechu. Wprawienie w ruch śmigielka podmuchem, to proste – ale dużo trudniej sprawić, by zatrzymało się na odpowiedniej ilustracji! Turbinka jest pasjonującą grą dla wszystkich dzieci, ale stanowi również doskonałą pomoc w terapii logopedycznej dzieci z wadami wymowy i mającymi trudności z układem oddechowym. Umiejętność posługiwania się językiem mówionym jest aktywnością, która na planie fonologicznym, wymaga dobrej koordynacji pomiędzy wydychanym strumieniem powietrza, narządami wokalnymi i organami artykulacyjnymi. Ćwicząc wydech, dziecko uczy się kontrolować strumień powietrza, jego objętość i ukierunkowanie. Te ćwiczenia powinny pomóc również w rozwoju koordynacji motoryki mięśni ust.

Zawartość:

- turbinka z podstawą i śmigielkiem
- 2 krążki z obrazkami zwierząt
- 10 szarych klipsów z tworzywa
- 10 pomarańczowych klipsów z tworzywa
- 2 torebki do przechowywania elementów

Zasady gry

Turbinka jest grą przeznaczoną dla 2 graczy, którzy po kolei dmuchają w kierunku śmigielka. Aby wprowadzić turbinkę w ruch, należy skierować oddech na kolorowe krążki ułożone na podstawie turbinki.

Gra zawiera 2 krążki z obrazkami, które pozwalają na różne zabawy. Prezentujemy kilka z nich o różnym poziomie trudności.

Zwierzęta ферmy (zielony krążek z obrazkami)

Zbieraj zwierzęta – zabawa dla początkujących

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić pomarańczowy klips na brzegu krążków, przy każdym obrazku. Skrzydełko z pomarańczowym kółkiem wskazuje pole po zatrzymaniu się śmigielka. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracze kolejno dmuchają i zbierają „zwierzęta” (klips z tworzywa) umieszczony przy polu, przy którym zatrzymało się śmigielko. Jeśli gracz napotka na polu, które już zostało wylosowane, nie może zebrać klipsa. Kiedy zostaną już tylko 3 zwierzęta do zebrania (3 klipsy z tworzywa), gracz ma prawo dmuchać dwa razy zanim przekaże kolejkę. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej zwierząt (klipsów z tworzywa).

Gra rozwija:

- koordynację mięśni ust
- koordynację siły i kierunku wydechu.

„Łap zwierzęta”

Przed rozpoczęciem gry, obaj gracze wybierają kolor klipsów – szary lub pomarańczowy. Graczowi, który wybrał kolor pomarańczowy pole, na którym musi się zatrzymać elipsa wskazuje skrzydełko z pomarańczowym kółkiem. Skrzydełko z szarym kółkiem wyznacza pole graczowi, który wybrał pomarańczowe klipsy. Gracze układają 10 klipsów przed sobą.

Aby rozpocząć grę, gracze dmuchają jednocześnie – i gra rozpoczyna się od pola, na którym zatrzymuje się skrzydełko. Następnie gracze dmuchają po kolei, najmłodszy gracz zaczyna grę.

Jednak zanim gracze zaczną dmuchać, gracz musi wybrać pole, na którym chce zatrzymać śmigielko czyli zwierzę, które chce „łapać”.

Gracz wyznacza również ilość podmuchów, której potrzebuje do złapania wybranego zwierzęcia: 1, 2 lub 3. W przypadku, gdy pole zostanie ominięte, gracz ma prawo dmuchać jeszcze raz, aby obrócić śmigielko w przeciwnym kierunku. Liczba prób zależy oczywiście od liczby dmuchnięć przewidzianych przez gracza na początku i musi być ona przestrzegana w każdym przypadku.

Aby utrudnić grę, można ustalić, że śmigielko musi zrobić pełne koło zanim zatrzyma się na wybranym polu. Gracz, któremu uda się zatrzymać skrzydełko z kółkiem o właściwym kolorze na wybranym polu – i wcześniej przewidzianą ilością podmuchów – umieszcza klips z tworzywa przy danym polu i wówczas „zwierzę” jest złapane. Gracz, który nie zdoła zatrzymać skrzydełka turbinki na wybranym polu, przewidzianą ilością podmuchów traci kolejkę.

Wygrywa ten, kto pierwszy „złapie” wszystkie zwierzęta czyli umocuje swoje klipsy przy dziesięciu polach ze zwierzętami.

Gra rozwija:

- siłę i objętość podmuchu
- umiejętność określenia i korekcji siły i kierunku podmuchu
- koordynację motoryki twarzy

Zwierzęta morskie (niebieski krążek)

„Utwórz parę” – dla starszych graczy

Gra rozpoczyna się tak, jak poprzednia zabawa. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę i wybiera kolor. Obaj gracze dmuchają po kolei. Kiedy skrzydełko turbinki z odpowiednim kolorem, wcześniej wybranym, zatrzyma się na jakimś polu, gracz umieszcza jeden ze swoich klipsów na brzegu krążka. Jeśli przeciwnik umieścił już swój klips na tym polu, gracz zdejmuje go, oddaje przeciwnikowi i umieszcza własny klips. Gracz, który „utworzy parę” ma prawo do dodatkowego podmuchu. Aby utworzyć parę, skrzydełko śmigielka musi zatrzymać się na polu ze zwierzęciem (np. wielorybem), podczas gdy wcześniej został już umieszczony klips przy innym obrazku wieloryba.

Jeśli śmigielko zatrzyma się na rozgwiazdzie, gracz ma prawo do kolejnego podmuchu.