



“Die Puste-Abenteuer”

Ref. 20031



DIE PUSTE-ABENTEUER

Ref. 20031

INHALT:

- 2 Szenarien (28,5 x 20 cm)
- 8 Korkkugeln (3 cm Durchmesser)
- 12 Hindernisse für die Szenarien

ALTERSEMPFEHLUNG:



Ab 3 bis 8 Jahre.

SPRACHTHERAPEUTISCHE ZIELE:

- Training von Intensität, Kraft und Zielführung des Luftstroms, um eine korrekte Atmung zu entwickeln.
- Stärkung des Muskeltonus der orofazialen Muskulatur, mit dem Ziel, phonetische Fehler zu korrigieren und ihnen vorzubeugen.

Spielanleitung:

Szenarien und Hindernisse:

Es gibt 2 unterschiedliche Szenarien (Vorderseite und Rückseite):

- Der Dschungel: Das Chamäleon, der Papagei und die aztekische Maske gelten als Hindernisse.
- Der Strand: Der Hai, die Palme und die Fackel gelten als Hindernisse.

Man kann mit oder ohne Hindernisse spielen. Die Hindernisse haben eine Doppelfunktion. Einerseits bringen sie Spaß ins Spiel: Wenn die Kugel dagegen trifft erschweren sie den Weg durch die Tür/en. Andererseits können sie den Spielablauf erleichtern, weil sie als Haltepunkt der Kugel dienen. Dies erlaubt dem Spieler, erneut Luft zu holen, um daraufhin ins Ziel zu kommen.

Spielregeln für eine Person, zu zweit oder in Kleingruppen:

Mit jedem Szenarium kann man alleine (1 Szenarium) oder zu zweit (2 Szenarien zusammen) spielen.

Wenn man zu zweit spielt, kann man beide Szenarien nehmen (Dschungel-Strand) oder aber man spielt mit einem einzigen Szenarium (Dschungel-Dschungel oder Strand-Strand).



Es ist auch möglich, in einer Gruppe spielen, wobei die Rundenzahl vorher festgelegt werden sollte.

Spielvorbereitung:

1. Folgen Sie der Aufbauanleitung des Szenariums oder der ausgewählten Szenarien.
2. Stecken Sie die Hindernisse in die Steckplätze des Szenariums.
3. Legen Sie die Kugel auf den Ausgangspunkt.

Ziel des Spiels für eine Person:

Die Kugel zur anderen Seite des Szenariums zu pusten und dabei möglichst wenig Luft zu holen, bis man die Tür/en erreicht hat.

Ziel des Spiels für zwei Personen:

Die Kugel zur anderen Seite des Szenariums pusten und dabei möglichst wenig Luft zu holen, bis man die Tür/en erreicht hat. Es gewinnt derjenige, der es am häufigsten schafft.

