



“Les aventures du souffle”

Ref. 20031



LES AVENTURES DU SOUFFLE

Ref. 20031

CONTENU :

- 2 scénarios (planches 28,5 x 20cm)
- 8 balles en polystyrène (3cm de diamètre)
- 12 obstacles pour les planches des scénarios

AGE RECOMMANDE :



De 3 à 8 ans.

OBJECTIFS ORTHOPHONIQUES :

- Entraîner l'intensité, la puissance et la directionnalité de la respiration pour développer un schéma respiratoire correct.
- Renforcer le tonus musculaire des organes impliqués dans la parole, afin d'aider à corriger et prévenir les erreurs d'articulation des phonèmes.

DESCRIPTION ET SYSTEME DE JEU :

Scénarios et obstacles :

Il y a 2 scénarios différents (recto et verso) :

- La jungle. Ses obstacles sont le caméléon, le perroquet et le masque aztèque.
- La plage. Ses obstacles sont le requin, le palmier et la torche.

On peut jouer avec ou sans obstacles. Les obstacles ont une double fonction, ils ajoutent de l'émotion au jeu, rendant difficile le passage de la balle à travers la ou les portes, et aussi peuvent faciliter le parcours, en servant de pause au milieu du chemin pour que le joueur puisse reprendre son souffle.

Système de jeu individuel, en paire ou en petit groupe :

Avec chaque scénario, il est possible de jouer individuellement (1 scénario) ou en paire (2 scénarios ensemble), avec la supervision d'un adulte, ou de manière autonome avec des instructions simples.

Lorsque l'on joue à deux, on peut mélanger les scénarios (jungle-plage) ou jouer avec le même scénario (jungle-jungle ou plage-plage).

Vous pouvez également jouer en groupe, en définissant les tours à l'avance.



Préparation du matériel :

1. Suivre les instructions d'assemblage du ou des scénarios sélectionnés.
2. Placer les obstacles dans les rainures de la planche du scénario.
3. Placez la balle dans le cercle de départ.

Objectif du jeu individuel :

Diriger la balle vers l'autre côté du scénario et franchir la / les porte (s) avec le moins de tentatives possible.

Objectif du jeu à deux :

Diriger la balle vers l'autre côté du scénario et franchir la / les porte (s) avec le moins de tentatives possible. Celui qui réussit à atteindre la/les porte(s) le plus de fois gagne.

