

Turbino

Turbino is een nieuw ademberovend blaasspel. Het gaat er om de sterkte van de ademlucht te controleren. Het is eenvoudig, de propeller te bewegen maar het is moeilijk het stoppen van de propeller te controleren!

Turbino is een leuke uitdaging voor ieder kind, maar is ook geschikt voor het oefenen met kinderen met spraakstoelingen.

Het spreken vereist een gecoördineerd samenspel van ademhaling, klankvorming en mondmotoriek. Door de blaasoefeningen leert het kind de sterkte van de luchtstroom bij het uitademen, én de richting hiervan te controleren. Tegelijkertijd wordt het uithoudingsvermogen gestimuleerd.

Inhoud:

1 basisplaat met propeller

1 ring met dierfotos aan beide kanten

1 grijs en 1 oranje stof zakje voor het opbergen van de gummierungen.

10 grijze en 10 oranje gummierungen.

Zo wordt Turbino gespeeld.

Turbino wordt door 2 kinderen gespeeld, die één na de ander tegen de propeller blazen. Het grootste effect krijg je, wanneer je de luchtstroom op de gekleurde punten op de propellervleugels richt.

Het spel moet op zichthoogte voor het kind worden opgesteld, zodat het kind in een rechte lijn op de propellervleugel blazen kan.

Het spel kan evt. op de doos worden gezet.

Turbino heeft twee schijven in verschillende moeilijkheidsgraden.

Dieren op de boerderij (groene schijf)

Dieren verzamelen – het beginnersspel.

Spelregels; voor dat het spel begint, worden de oranje gummierungen op de rand van de ring gezet. De propellervleugel met de oranje punt er op, laat zien op welk dier je gelandt bent.

De jongst speler begint. Vervolgens mag elke speler een keer blazen, en mag de gummierung (dier) van dat vak nemen waar de propellervleugel met de oranje punt gelandt is. Was er al iemand voor hem op dit vak, is er geen oranje gummierung meer.

Als er noch 3 gummierungen (dieren) over zijn , mag elke speler 2 keer blazen voor dat de volgende speler aan de beurt is.

Die speler die het meeste gummierungen (dieren) verzamelt heeft, heeft gewonnen.

Bij dit spel oefen je;

- lippencoördinatie
- beginnende coördinatie van sterkte en richting van het uitademen.

“ Vang de dieren”

Spelregels: Voordat het spel begint, kiest elke speler een kleur uit, grijs of oranje.

De propellervleugel met de oranje punt wijst de speler die oranje gekozen heeft waar hij gelandt is. Hetzelfde geldt voor de speler die grijs gekozen heeft. Iedere speler legt de 10 gummierungen van zijn kleur voor zich op tafel.

Om te beginnen blazen beide spelers één keer krachtig tegen de propeller, het spel begint met de stand die de propeller aangeeft. Vanaf nu wordt er afwisselend geblazen. De jongste speler begint. Voordat er geblazen wordt, wijst de speler die aan de beurt is, dat vak aan waar de propellervleugel met de passende punt moet landen, d.w.z. hij wijst aan welk dier dat hij wil gaan vangen. Tevens geeft hij aan hoeveel keer dat hij denkt te moeten blazen om op het betreffende vak te komen. Je kunt kiezen tussen 1 en 3 keer blazen.

Draait de propeller over het uitgekozen vak heen kan de speler, zolang hij noch aan de beurt is, in de tegengestelde richting blazen. Hij mag alleen het aangegeven aantal niet overschrijden.

De moeilijkheidsgraad van het spel kan verhoogd worden indien de propeller minstens één keer rondom moet draaien voordat hij op het uitgekozen vak komt. Is het de speler gelukt met zijn propellervleugel op het uitgekozen vak te komen (ook het aantal keer blazen moet kloppen), mag hij dit vak met een gummiering markeren- hij heeft een dier gevangen! Lukt dit niet, is de volgende speler aan de beurt. De speler die als eerste al zijn gummierungen op een vak heeft, heeft gewonnen.

Bij dit spel oefen je;

- de sterkte en de duur van de uitademing
- voorbereiding en coördinatie in verhouding tot de sterkte en richting van de uitademing
- coördinatie van de mondmotoriek

Zeebewoners (blauwe schijf)

“Zoek een paar” – een moeilijker spel voor grotere kinderen.

Spelregels: De voorbereiding van dit spel is precies zo als bij “ Vang de dieren”. De jongste speler kiest een kleur en begint. Om de beurt blaast elke speler. Het vak, waarop de propellervleugel met je eigen kleur landt, wordt aan de rand met een gummiering gemarkeerd. Is dit vak al met een gummiering van de andere speler bezet, wordt deze weggehaald en aan de speler teruggeven. De eigen gummiering wordt nu op die plaats gezet. Als het een speler lukt een paar te vinden, mag hij noch een keer blazen. Paaren vindt men dan, wanneer de propellervleugel in het verloop van het spel op twee fotos met hetzelfde motief landt, bijv. Op twee fotos van walvissen. Als een speler een paar gevonden heeft, zijn de gummierungen “onaantastbaar” – ze mogen niet weggenomen worden,als er een andere speler op het vak landt. Als de pijl bij een oranje ster stopt, mag er noch één keer geblazen worden. Het vak met de grijze/oranje gummiering (de C) is het “wissel”-vak.

Wanneer de propellervleugel op dit vak terecht komt, wisselen de spelers hun kleuren- de speler met de grijze gummierungen krijgt de oranje gummierungen en omgekeerd. Dit betekend: ook al ziet het er na uit dat alles verloren is,kun je door precies te blazen het einde van het spel op het laatst noch beïnvloeden.

Het spel is uit wanneer iede vak met een gummiering voorzien is. De speler die het meeste gummierungen op de ring heeft gezet ,heeft gewonnen.

Variaties met hogere moeilijkheidsgraad.

De moeilijkheidsgraad van het spel kan verhoogd worden. Daardoor kunnen oudere kinderen of kinderen met veel ervaring bij dit spel weer gemotiveerd worden.

1. Iedere speler mag zolang tegen de propeller blazen als deze in beweging is – dit is moeilijk – maar maakt het tegelijkertijd mogelijk de propeller beter te controleren.

2. Een tweede mogelijkheid, de propeller te controleren bestaat hierin, in de tegenovergestelde richting van de draaiende propeller te blazen. Dit doe je indien je an de linkerkant op de propeller blaast. Dit is moeilijk, maar maakt het mogelijk, door kort te blazen, de propeller te stoppen.

Bij deze variaties oefen je de opeenvolging van meerdere ademstoten, en het strategisch denken.

Veel plezier!