

GONGE2005 TURBINO

Turbino je fascinujúca fúkacia hra, ktorej princípom je kontrolovať silu fúkania. Je jednoduché rozfúkať vrtuľu, ale je ľahké zastaviť ju na želanie. Hra je výzvou a zábavou pre deti a súčasne je vhodná pre deti s poruchami reči. Schopnosť rozprávať vyžaduje súhru medzi dýchaním, produkciou zvuku a motorikou pier. Počas fúkacích hier sa dieťa učí ovládať silu a smer výdychu. Súčasne sa cvičí koordinácia pier.

OBSAH BALENIA:

- Stojan a vrtuľa
- Obojstranný obrázkový kruh s obrázkami zvierat
- 10 šedých a 10 oranžových krúžkov
- Šedé a oranžové vrecko na krúžky

AKO HRAŤ:

Turbino hrajú dve deti, ktoré na striedačku fúkajú do vrtule. Najlepší efekt dosiahnu vtedy, keď fúkajú do farebných krúžkov nakreslených na vrtuli. Je dôležité, aby bola hra umiestnená na úrovni tvári detí tak, aby mohli fúkať priamo do vrtule. Turbino obsahuje obojstranný kruh s obrázkami, vďaka čomu sa hra môže hrať v dvoch stupňoch náročnosti.

ZELENÝ KRUH - DOMÁCE ZVIERATÁ

Zbieranie zvieratiek

Predtým, ako sa začne hrať, je nutné upevniť oranžové krúžky na hrany kruhu tak, aby pri každom zvieratku bol jeden krúžok. Čepeľ vrtuľe s oranžovým krúžkom ukazuje na zvieratká, ktoré má dieťa zozbierať. Hráči sa striedajú. Každé kolo je na jeden výdych. Zoberú krúžok z polička, na ktorom pristane vrtuľa. Ak nastane situácia, že hráč pristane na poličke, na ktorom už nie je krúžok na zobraťie, ide ďalší hráč. Keď sú na kruhu len 3 gumené krúžky, hráč môže fúkať dvakrát po sebe. Hra končí v momente, keď na kruhu nie sú žiadne oranžové krúžky. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac oranžových krúžkov.

Hra precvičuje: koordináciu pier, plánovanie a koordináciu sily a smeru výdychu.

Chytanie zvieratiek

Predtým, ako sa začne hrať, každý hráč si vyberie jednu farbu, buď oranžovú alebo šedú. Hráč s oranžovými krúžkami sa riadi oranžovou stranou vrtule, hráč so šedými krúžkami sa riadni šedou stranou. Hra začína tak, že obaja hráči fúkajú z celej sile. Na ktorom mieste sa vrtuľa zastaví, tam sa začína hrať. Hráči sa striedajú vo fúkaní. Predtým, než prvý hráč začne fúkať, určí si miesto, na ktorom sa má zastaviť vrtuľa. Povie, koľko výdychov predpokladá, že bude potrebovať na dosiahnutie méty. Môžu to byť 1-3 výdychy. Ak hráč netrafi cieľ na prvýkrát, môže fúkať aj do protismeru, ak mu to povoľuje množstvo výdychov, ktoré si určil. Hra sa môžu skomplikovať podmienkou, že vrtuľa sa musí aspoň raz otočiť okolo svojej vlastnej osi. Keď hráč dosiahne miesto, ktoré si vytýčil za cieľ, upevní gumený krúžok vo svojej farbe na hranu kruhu. Zvieratko bolo chytené! Ak hráš nedosiahne svoj cieľ, druhý hráč si na to miesto upevní krúžok vo svojej farbe. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý upevní gumené krúžky vo svojej farbe na všetky zvieratka na kruhu.

Hra precvičuje: silu a vytrvalosť výdychu, plánovanie a koordináciu sily a smeru výdychu, ústnu motoriku.

MODRÝ KRUH - MORSKÉ ŽIVOČÍCHY

Vytváranie párov

Táto hra sa hrá rovnako ako **Chytanie zvieratiek**. Rozdiel je však v tom, že ak protihráčova vrtuľa zastaví na mieste, ktoré je už obsadené krúžkom druhého hráča, krúžok mu vracia a umiestní tam krúžok svojej farby. Ak hráč vytvorí páru medzi obrázkami, získa ďalší pokus. Pár sa vytvorí vtedy, keď vrtuľa zastaví na obrázku (napr. na veľrybe) a hráč už má označený aj druhý obrázok s tým istým motívom. Keď hráč vytvorí takýto páru, obrázky sa zablokujú a gumené krúžky sa už nemôžu odstrániť. Ak čepeľ zastaví na obrázku s červenou hviezdicou, hráč získava ďalší pokus. Hra sa však môže na poslednú chvíľu úplne zvrátiť. A to v momente, keď sa čepeľ vrtuľe zastaví na dvojfarebnom písmenku C. Hráči si v tomto prípade menia farby - oranžovú za šedú a naopak. Čiže ak prehrávajúci hráč presne umiestní vrtuľu, stále je šanca, že vyhrá. Hra končí vtedy, keď sú všetky pozicie na kruhu označené gumenými krúžkami. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac krúžkov vo svojej farbe.

Hra precvičuje: silu a vytrvalosť výdychu, plánovanie a koordináciu sily a smeru výdychu, ústnu motoriku.