



LENGUAJE

“Die 4 Pustespiele”

Ref. 20030



DIE 4 PUSTESPIELE

Ref. 20030



INHALT:

- 1 Pusteschale
- 1 Auflage (Fußballfeld)
- 2 Teilaufgaben (Inseln)
- 8 Korkbälle

EMPFOHLENES ALTER:

Von 3 bis 8 Jahren.

LOGOPÄDISCHE ZIELE:

Vier lustige Spiele zum Einüben von Intensität, Leistung und Ausrichtung des Pustens im Hinblick auf die Entwicklung eines korrekten Atemschemas. Insbesondere empfohlen zur Kräftigung des Muskeltonus der am Sprechen beteiligten Organe, mit dem Ziel, Fehlern bei der Artikulation der Phoneme vorzubeugen bzw. diese zu korrigieren.

SPIELSYSTEM UND VERWENDUNGSTIPPS:

Material für die Arbeit in Einzelsitzungen oder kleinen Gruppen unter Aufsicht eines Erwachsenen oder zum selbständigen Spiel nach einfachen Anweisungen.

1. „Das Fußballspiel“

- Material: Pusteschale, Fußballfeld-Auflage und Ball.
- Vorbereitung: Auflage auf die Pusteschale legen. Jeder Spieler befindet sich hinter einem Tor. Den Ball in die Mitte des Spielfelds legen.
- Ziel des Spiels: Den Ball in das gegnerische Tor pusten und verhindern, dass er in das eigene Tor gelangt. Es gewinnt, wer am meisten Tore erzielt.
- Logopädisches Ziel: Erarbeitung der Intensität des Pustens und Förderung des Bewusstseins, dass bei Pustepausen zum Luftholen eine korrekte Atmung beibehalten werden muss.



Tipps:

- Wenn mehr als 2 Kinder spielen, sollte dies turnusmäßig erfolgen.
- Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads kann die Anweisung gegeben werden, den Ball mit weniger „Pustern“ ins gegnerische Tor zu bringen, um so das Pusten besser zu steuern.

2. „Schatzsuche“

- Material: Pusteschale, zwei Insel-Teilaufgaben und ein Ball.
- Vorbereitung: Beide Aufgaben so auf die Pusteschale legen, dass sie eine Gesamtheit bilden. Der Spieler befindet sich hinter dem Schiff oder Ruder und legt den Ball auf den Startpunkt.
- Ziel des Spiels: Den Ball zur Dinosaurierinsel pusten, dann weiter zur Eisinsel und schließlich zur Schatzinsel. Es gewinnt, wer mit den wenigsten „Pustern“ die Schatzinsel erreicht.
- Logopädisches Ziel: Erarbeitung der Steuerung des Pustens bei korrektem Atemschema.

Tipps:

- Es können ein oder mehrere Spieler teilnehmen, wenn zuvor die Reihenfolge festgelegt wird.
- Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads: Es kann der Parcours verändert und/oder die Anweisung gegeben werden, diesen mit weniger „Pustern“ zurückzulegen.

3. „Folge dem Weg“

- Material: Pusteschale und ein Ball.
- Vorbereitung: Den Ball auf ein Ende des Wegs legen.
- Ziel des Spiels: Den Ball über den vorgegebenen Weg pusten, ohne von ihm abzukommen. Kommt der Ball vom Weg ab, muss von vorne begonnen werden. Es gewinnt derjenige Spieler, der den ganzen Parcours auf Anhieb und mit den wenigsten „Pustern“ meistert.
- Logopädisches Ziel: Erarbeitung der Ausrichtung des Pustens bei korrektem Atemschema.

Tipps:

- Dieses Spiel ermöglicht ein vollkommen selbständiges Spiel des Kindes.
- Es können ein oder mehrere Spieler teilnehmen, wenn zuvor die Reihenfolge festgelegt wird.



- Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads: Es kann die Anweisung gegeben werden, den Parcours mit weniger „Pustern“ zurückzulegen.

4. „Auf dem Meer unterwegs“

- Material: Mit Wasser gefüllte Pusteschale und ein Ball.
- Vorbereitung: Pusteschale mit Wasser füllen, ohne dass das Wasser über die Ränder des Weges tritt, und den Ball auf ein Ende des Parcours legen.
- Ziel des Spiels: Den Ball mit so wenig „Pustern“ wie möglich über den mit Wasser gefüllten, vorgegebenen Weg von einem Ende des Parcours zum anderen pusten. Kommt der Ball vom Weg ab oder schwimmt er zurück, muss von vorne begonnen werden. Es gewinnt derjenige Spieler, der den ganzen Parcours auf Anhieb und mit den wenigsten „Pustern“ meistert.
- Logopädisches Ziel: Diese Spielmodalität erfordert eine fortgeschrittene Beherrschung des Pustens, da gleichzeitig Intensität, Steuerung und Ausrichtung des Pustens bei einem korrektem Atemschema erarbeitet werden.

Tipps:

- Dieses Spiel ermöglicht ein vollkommen selbständiges Spiel des Kindes.
- Es können ein oder mehrere Spieler teilnehmen, wenn zuvor die Reihenfolge festgelegt wird.
- Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads: Es kann die Anweisung gegeben werden, es mit weniger „Pustern“ durchzuführen.

