

Turbino

7763-753-0

Innehåll

- 1 basplatta och propeller.
- 1 bildcirkel med olika bilder på respektive sida.
- 1 grå och 1 orange tygpåse.
- 10 grå och 10 orangea gummiringar.



Antal deltagare 1-2

Användningsområden

- förskola
- tal- och språkträning
- f-klass

Inlärningsmål

- kontrollera utandning - kraft, uthållighet och riktning.
- läppkoordination.



Innehåller små delar, gummiringarna.

Användningssätt

Turbino spelas av två elever som turas att blåsa på propellern. Bästa resultatet får man om man blåser på de färgade cirklarna på propellerns blad. Det är viktigt att spelet ställs på samma höjd som elevens ansikte så att det går att blåsa vinkelrätt mot propellern. Ställ t.ex. spelet på en låda på bordet.

Turbino innehåller två olika bildcirkel som gör det möjligt att spela med stegrande svårighetsgrad.

Bondgårdsdjur (grön cirkel)

Samla djur

1. Innan man börjar spela fäster man en orange ring rund kanten på cirkeln vid varje djur.
2. Propellerbladet med orange cirkel är den som visar vilken plats propellern stannar vid.

3. Den som är yngst börjar och spelarna turas om att blåsa och stanna propellern vid ett djur. Då får man också ta bort den ring som sitter vid djuren. Finns det ingen ring går turen över till den andra spelaren.
4. När det bara finns tre djur/ringar kvar får man blåsa två gånger innan turen går över till motspelaren.
5. Den som har fått flest ringar har vunnit.

Detta spel tränar:

- Läppkoordination.
- Inledande koordination av utandningens kraft och riktning.

Fånga djuren

1. Innan man börjar spelar bestämmer man vilken spelare som skall ha orange respektive grå färg. Ta fram alla gummiringar.
2. Den ruta där propellerbladet med orange cirkel stannar gäller för den spelare som har orange färg och den ruta där propellerbladet med grå cirkel stannar gäller för spelaren med grå färg.
3. Spelarna börjar med att samtidigt blåsa ordentligt. Spelet startar sedan från den ruta där propellern stannar. Därefter blåser man växelvis och den som är yngst börjar.
4. Innan en spelare ska blåsa måste han/hon peka ut vilken ruta propellerna ska stanna vid, dvs var man ska "fånga" djuret. Man ska också säga hur många gånger man behöver blåsa för att nå till rätt ruta.
5. Klarar spelaren av att få propellerbladet att stanna på rätt ruta med rätt antal försök får spelaren sätta dit en av sina gummiringar.
6. Turen går därefter över till motspelaren.
7. Vinnare är den som först har "fångat" tio djur. Vill man göra spelet enklare så tar man bort regeln om att i förväg bestämma hur många gånger man behöver blåsa. Istället kan man maximera det till tre försök. Vill man korta ner speltiden kan man också begränsa hur många djur man ska "fånga".

Detta spel tränar:

- Styrka och uthållighet i andningen.
- Planering och koordination av andningens kraft och riktning.
- Munmotorisk koordination.

Havsdjur (blå cirkel)*Samla par*

1. Detta spel är relativt svårt och kräver en del tidigare övning med Turbino. Grundreglerna är de samma som i "Fånga djuren" men med den skillnaden att man skall samla par.
2. Som ovan fäster man en gummiring vid det djur som propellern stannar. Har motspelaren redan en ring vid det djuret så tar man bort motspelarens ring.
3. Par skapas när samma spelare har ringar på två djur av samma sort. Dessa ringar kan därefter inte flyttas. Skapar man ett par får man också ett extra försök.
4. Stannar propellern vid en orange stjärna får man ett extra försök.
5. Stannar propellern vid rutan med teckningen av två gummiringar så byter spelarna färg. Det innebär att även om en spelare är på väg att förlora kan spelet vändas till vinst genom ett enda blåsförsök.
6. Spelet är slut när alla djur har fått gummiringar placerade vid sig. Vinnare är den med flest ringar.

Detta spel tränar:

- Andningsstyrka och uthållighet.
- Planering och koordination av andningens kraft och riktning.
- Munmotorisk koordination.