

Turbino

Turbino est un jeu de souffle passionnant, où toute la technique de jeu consiste à contrôler et réguler la dynamique expiratoire. Faire tourner l'hélice comme une petite turbine en soufflant dessus, c'est facile – mais c'est beaucoup moins facile quand il faut aussi qu'elle s'arrête sur la bonne case!

Turbino est un jeu captivant et amusant pour tous les enfants, mais Turbino est aussi un jeu parfaitement adapté à l'éducation logopédique des enfants atteints de troubles d'ordre dysphasique.

La production orale du langage est une activité qui, sur le plan phonologique, nécessite une bonne coordination des flux respiratoires, des organes vocaux, et des organes articulatoires. En s'exerçant à souffler, l'enfant apprend à contrôler son flux expiratoire, sa capacité, et sa directionnalité. Ces exercices permettent également de développer la coordination de la motricité labiale.

Contenu:

- 1 Jeu Turbino avec embase de jeu et hélice
- 2 disques avec images d'animaux recto-verso
- 10 anneaux caoutchouc gris
- 10 anneaux caoutchouc orange
- 2 sachets tissu pour le rangement des anneaux caoutchouc gris et orange

Comment jouer à Turbino?

Turbino se joue à deux enfants, qui à tour de rôle soufflent sur l'hélice. Pour bien faire tourner l'hélice, il faut diriger le souffle sur les cercles colorés des ailes de l'hélice. Il est important de placer le jeu à hauteur du visage de l'enfant, de façon à ce qu'il puisse souffler directement sur les ailes de l'hélice.

Turbino contient deux disques d'images qui permettent de jouer les jeux suivants, qui vont du plus facile au plus difficile.

Les animaux de la ferme (disque d'images vert)

"Ramasse les animaux" – pour débutants

Règle du jeu:

Avant de commencer, fixer un anneau caoutchouc orange au bord du jeu, devant chacune des cases d'animaux. La case désignée par l'arrêt de l'hélice est indiquée par l'aile dotée du cercle orange.

Le plus jeune des deux joueurs commence. Les joueurs soufflent une fois à tour de rôle, et ramassent ensuite "l'animal" (l'anneau caoutchouc) de la case où s'arrête l'hélice. Si un joueur tombe sur une case déjà jouée, il n'y a pas d'anneau à ramasser. Quand il ne reste plus que trois animaux à ramasser (anneaux caoutchouc), le joueur a le droit de souffler deux fois avant de passer son tour.

Le joueur qui a ramassé le plus d'animaux (anneaux caoutchouc) est déclaré gagnant.

Ce jeu développe:

- la coordination labiale
- la coordination de base de la force et de la directionnalité expiratoires

"Attrape les animaux"

Règle du jeu:

Avant de commencer, les deux joueurs choisissent la couleur de leurs anneaux, gris ou orange. Pour le joueur qui a choisi l'orange, c'est l'aile de l'hélice dotée du cercle orange qui indique la case sur laquelle le joueur atterrit. Pour le joueur qui a choisi le gris, c'est le cercle gris. Les deux joueurs mettent leurs dix anneaux devant eux sur la table.

Pour commencer le jeu, les deux joueurs soufflent fort tous les deux en même temps – et le jeu démarre à partir de la case où s'arrête l'hélice. Ensuite, les joueurs soufflent à tour de rôle, et le plus jeune commence.

Mais avant de souffler, le joueur doit d'abord annoncer la case où il veut atterrir – c'est-à-dire l'animal qu'il veut "attraper".

Le joueur doit aussi annoncer le nombre de souffles qu'il souhaite utiliser pour attraper son animal: 1, 2, ou 3 souffles. Au cas où la case est dépassée, le joueur a alors le droit de souffler une nouvelle fois pour faire tourner l'hélice dans le sens inverse, et la faire revenir. Le nombre d'essais dépend bien sûr du nombre de souffles annoncé, et doit être respecté dans tous les cas.

Pour rendre le jeu plus difficile encore, on peut décider que l'hélice doit faire un tour complet avant de s'arrêter sur la case choisie.

Le joueur qui réussit à arrêter l'aile de l'hélice dotée de sa couleur sur la case choisie – et dans le nombre de souffles convenu – fixe un anneau caoutchouc devant la case – et "l'animal" est attrapé. Le joueur qui par contre ne réussit pas à arrêter son aile sur la case choisie dans le nombre de souffles convenu passe son tour à son adversaire.

Le gagnant est celui qui le premier a réussi à "attrapper" tous les animaux en fixant ses anneaux caoutchouc devant les dix cases d'animaux.

Ce jeu développe:

- la force et la capacité expiratoires
- l'aptitude à calculer et coordonner la force et la directionnalité expiratoires
- la coordination de la motricité buccale

Les animaux de la mer (disque bleu)

"Forme le couple" – jeu difficile pour enfants plus âgés

Règle du jeu:

Le jeu commence comme le jeu "Attrape les animaux". Le joueur le plus jeune commence et choisit sa couleur. Les deux joueurs soufflent à tour de rôle. Quand l'aile de l'hélice dotée de la couleur choisie par le joueur s'arrête sur une case, le joueur fixe un de ses anneaux au bord du jeu. Si l'adversaire a déjà fixé un anneau de sa couleur devant cette case, le joueur enlève cet anneau, le rend à son adversaire, et le remplace par son propre anneau.

Le joueur qui "forme un couple" a droit à un souffle supplémentaire. Pour former un couple, il faut que l'aile de l'hélice s'arrête sur une case d'animal (par exemple la baleine), alors qu'on a déjà fixé un anneau sur l'autre image de la baleine.

Si l'hélice s'arrête sur une étoile de mer orange, le joueur a droit à un souffle supplémentaire.

La case "C" avec l'image d'un anneau caoutchouc gris/orange est la case "Chance". Si l'hélice s'arrête sur cette case, les joueurs changent de couleur – le joueur qui avait les anneaux gris a désormais les anneaux orange, et vice-versa. Ainsi, même si un joueur semble être sur le point de perdre la partie, un souffle bien calculé pourra renverser la situation, et inverser le cours du jeu en dernière minute.

Le jeu est fini quand toutes les cases des animaux de la mer ont un anneau. Le gagnant est celui qui a réussi à placer le plus grand nombre d'anneaux de sa couleur.

Ce jeu développe:

- la force et la capacité expiratoires
- l'aptitude à calculer et coordonner la force et la directionnalité expiratoires
- la coordination de la motricité buccale

Variantes plus difficiles du même jeu

Le degré de difficulté du jeu peut-être accru pour stimuler l'esprit de compétition des enfants plus âgés, qui maîtrisent mieux leur souffle.

1. Les joueurs ont le droit de continuer de souffler sur l'hélice tant que celle-ci continue de tourner. La technique n'est pas facile à maîtriser, mais c'est celle qui assure le meilleur contrôle de l'hélice.
2. Une deuxième possibilité de contrôle de l'hélice est de pratiquer le "contre-souffle", en dirigeant le flux du souffle directement sur l'arête gauche des ailes de l'hélice. La technique du contre-souffle n'est pas facile non plus à maîtriser, mais permet en contrepartie de freiner efficacement l'hélice.

Ces deux variantes permettent d'exercer le souffle séquentiel, et développent la faculté à appliquer des tactiques de jeu.

Amusez-vous bien!