

PusteGolf

Pustegeschick in Kombination mit

Artikulation

Mundmotorik

auditiver Merkfähigkeit



Spielgerät, 2 Bälle, 3 Einlegekarten mit je 2 Spielseiten

Übersicht der Einlegekarten

1 Imitierte Geräusche erkennen und Merkfähigkeit

- A **Alltagsgeräusche:** Auto, Flöte, Hupe, Krankenwagen, Sänger, Kuss, Trompete, tickende Uhr, Trommel
- B **Tiere:** Ente, Schaf, Katze, Hund, Kuh, Maus, Biene, Esel, Eule

2 Mundmotorik-Übungen zum Vormachen

- A **Lippen**
- B **Zunge**

3 Artikulation mit Zungenbrecher-Wörtern

- A Kasse, Katze, Tasse, Tasche, Asse, Fässer, Küsse, Kessel, Sessel
- B Kragen, tragen, graben, Kraken, Krabben, Garten, Karten, Trauben, Tauben

Ziel Ein unterhaltsamer Pustespielspaß, der neben der Atemmuskulatur weitere sprachfördernde Parameter aufgreift. Dabei pusten die Kinder den Ball von einem Loch ins andere und versuchen die Puste-Richtung und -Entfernung durch Atemdosierung zu kontrollieren.

Spielvorbereitung Eine Einlegekarte wird mit der gewünschten Seite ausgewählt. Die dargestellten Motive werden gemeinsam benannt. Anschließend wird die Einlegekarte in das Spielgerät eingelegt.

Es wird vereinbart, wie viele Pusteziele (z. B. 6) pro Runde (z. B. 5 je Spieler) erreicht werden sollen und wie viele Versuche (z. B. 3 oder 4) jeder Spieler hat, um ein Pusteziel zu erreichen.

Stift und Papier werden für eine Strichliste bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält einen Pusteball.

Spielanleitung Spieler 1 nimmt das Spielgerät in die Hände. Der Ball wird in ein beliebiges Feld gelegt. Sein Mitspieler (Spieler 2) gibt nun vor, zu welchem Feld Spieler 1 den Ball pusten soll, indem er ihm die Pusteziele sagt bzw. die Geräusche oder die mundmotorischen Übungen vormacht. Hilfestellend kann der Mitspieler die Abbildungen der Einlegekarten auf der Schachtelrückseite nutzen.

Tip: Wird die Einlegekarte 1 genutzt, so kann vereinbart werden, dass z. B. direkt drei Geräusche hintereinander vorgegeben werden, um auch das auditive Merken von Sequenzen zu trainieren.

Spieler 1 pustet nun den Ball von Ziel zu Ziel, wie vom Mitspieler vorgegeben. Wurde sich verpustet, bleibt die Kugel im erreichten Feld liegen und wird von da aus weiter gepustet. Dabei darf das Spielgerät gedreht werden. Sollte er sich häufiger als vereinbart verpusten, so hat er die Runde verloren.

Andernfalls hat er die Runde gewonnen und erhält einen Strich auf der Strichliste.

Dann findet ein Spielerwechsel statt und Spieler 2 versucht sein Glück.

So wird gespielt, bis jeder Spieler gleich oft im Wechsel an der Reihe war.

Wer am Ende die meisten Striche hat, hat gewonnen.

Air-golf

Skillful blowing in combination with

articulation

myofunctional exercises

auditory memory training



Card tray, 3 removable cards with 2 sides and 9 pictures each

Summary of the removable cards

1 Recognize sounds and retentiveness

- A **everyday sounds:** car, flute, horn, ambulance, singer, kiss, trumpet, ticking clock, drum
- B **animals:** duck, sheep, cat, dog, cow, mouse, bee, donkey, owl

2 Myofunctional exercises for demonstrations

- A **lips**
- B **tongue**

3 Articulation of tongue twisters

- A cash register, cat, cup, bag, aces, barrels, kisses, armchairs
- B collar, carry, dig, kraken, garden, cards, grapes, doves (These tongue twisters only apply to the German version)

Aim An entertaining game of aimed blowing, which addresses several language enhancing parameters aside from training the respiratory muscles. The kids have to blow the ball from one hole into another one, trying to control the direction and distance by dosing their breath.

Preparation One of the removable cards is selected with the desired side facing up. All the depicted motives are named together. Then the card is placed in the card tray.

The players then agree on the number of hits (i.e. 6) per round (i.e. 5 per player) that have to be reached and on how many attempts each player has.

Paper and pencil are held ready to keep a tally list.

Each player receives a ball.

Playing instructions Player 1 takes the card tray into his hands. The ball is placed into an arbitrary field. The other player (player 2) now indicates the field into which the ball has to be blown, either by telling his fellow player the target picture or by imitating the sound or by demonstrating the myofunctional exercise. In order to help player 2 may also use the depiction of the card on the backside of the carton.

Note: When using removable card 1 you may agree that 3 sounds in a row are predefined, in order to train the memorization of sequences.

Player 1 now blows the ball from goal to goal as indicated by his fellow player. If he misses his target the ball stays the field it landed on and the game continues. The card tray may be turned sideways.

If he misses more often than agreed upon he loses the round. Otherwise he has won the game and receives a dash on his tally list.

Now the players switch and player 2 tries his luck. The game continues until each player has had the same amount of attempts.

The player with the highest count on the tally list wins.