

***Turbino - це захоплююча гра на дихання, секрет якої полягає у контролі сили видиху. Легко дути на пропелер, щоб він рухався – але складно зупинити його там, де ти хочеш! Гра є викликом і веселощами для всіх дітей, але водночас Turbino дуже підходить для тренувань дітей з мовними розладами.***

***Завдяки вправам на дмухання дитина навчається контролювати силу, потужність і напрямок видиху. Одночасно тренується координація губ.***

**Вміст:**

- Основа з пропелером.
- Паперове коло із зображеннями тварин з обох боків.
- Одна сіра та одна помаранчева тканинні сумки для кілець.
- 10 сірих і 10 помаранчевих гумових кілець.

**Як грати?**

У Turbino грають двоє дітей, які по черзі дмухають на пропелер. Найкращий ефект досягається, якщо дмухати на кольорові круги на лопатях пропелера. Важливо, щоб гра була розміщена на рівні обличчя дитини, щоб вона могла дути прямо на лопаті пропелера.

Можна грати в наступні ігри зі зростаючим ступенем складності:

**Зелений малюнок "Збирання тварин" – гра для початківців.**

**Правила:** Перед початком гри помаранчеві кільця закріплюються на основі навпроти кожного сектору з зображенням тварин. Лопать пропелеру з помаранчевим колом, коли він зупиняється, вказує на тварину, яку може забрати гравець.

Починає молодший гравець. Гравці дмухають по черзі і забирають 'тварину' (гумове кільце) з сектору, де зупинилася «помаранчева» лопать пропелера. Якщо гравець вже був на цьому секторі, то гумове кільце забирати не потрібно. Коли залишається тільки 3 'тварини' (кільця), гравець може дути двічі перед наступним ходом іншого гравця. Гравець, який зібрав найбільше кілець, зібрав найбільше 'тварин' і виграв гру.

Ця гра тренує:

- координацію губ,
- початкову координацію сили та напрямку духу,

## Гра « Спіймай тварину»

**Правила:** Перед початком гри гравці обирають колір, сірий або помаранчевий. Для гравця з помаранчевими кільцями лопать пропелера з помаранчевим колом вказує, на якому секторі він зупиняється. Те саме стосується гравця з сірим кольором.

Кожен гравець має 10 кілець, які лежать на столі. Гра починається, коли обидва гравці одночасно сильно дмухають на свою лопать пропелера– гра стартує там, де зупиняється пропелер.

Потім гравці дмухають по черзі, молодший гравець починає.

Перед тим як гравець почне дути, він вказує на квадрат, на якому він планує зупинитись – тобто, яку тварину хоче 'спіймати'. Водночас гравець повинен сказати, скільки разів він планує дути, щоб досягти цього сектору; від 1 до 3 разів.

Якщо обраний сектор пройдено, поки дитина дмухає, пропелер можна дути в протилежному напрямку, якщо кількість спроб дозволяє це.

При необхідності гру можна ускладнити, вирішивши, що пропелер повинен зробити хоча б один повний оберт, перш ніж зупинитися на вказаному секторі. Якщо одному гравцеві вдається зупинити пропелер на вказаному секторі з точною кількістю спроб дмухання, цей гравець може закріпити гумове кільце на краю цього сектора – тварина спіймана! Якщо гравцеві не вдається зупинити лопать пропелера на вказаному секторі, хід переходить до іншого гравця. Гравець, якому першому вдається закріпити своє кільце на краю всіх десяти секторів з тваринами– виграє.

Ця гра тренує:

- силу та витривалість дихання,
- планування та координацію сили дихання та напрямку,
- координацію рухів рота.

## Морські тварини (синій малюнок)

'Створення пар' – складна гра для старших дітей

**Правила:** Молодший гравець починає і обирає колір. По черзі гравці дмухають, і на секторі, де зупиняється лопать пропелера кольору гравця, гравець закріплює гумове кільце на краю основи. Якщо інший гравець вже має гумове кільце на цьому секторі, воно знімається (повертається) і гравець закріплює своє кільце замість нього. Якщо гравцеві вдається створити пару, він отримує додаткову спробу дмухання. Пара створюється, коли лопать пропелера зупиняється на картинці тварини, наприклад, кита, коли у цього гравця вже закріплене гумове кільце на другій картинці тієї ж тварини (кита). Коли гравець створює пару, гумові кільця 'захищені' – їх не можна зняти, якщо інший гравець

зупиняється на цих секторах. Якщо лопать пропелера зупиняється навпроти помаранчевої зірки, це дозволяє додаткову спробу дмухання. Сектор з сірим/помаранчевим кільцем є сектором 'Шанс'. Якщо лопать пропелера зупиняється навпроти цього сектора, гравці міняються кольорами – гравець із сірими кільцями отримує помаранчеві і навпаки. Таким чином, навіть якщо здається, що гравець програє, існує можливість перевернути гру в останній момент точним дмуханням. Гра закінчується, коли навпроти кожного сектору з морськими тваринами є кільце. Переможцем стає гравець, у якого на ободі основи закріплено найбільше кілець його кольору.

Ця гра тренує:

- силу та витривалість дихання,
- планування та координацію сили дихання та напрямку,
- координацію рухів рота.

### **Збільшення складності гри**

Ступінь складності гри можна збільшити для старших дітей або дітей, які мають досвід у дихальних іграх:

1. Кожен гравець може дути на пропелер, доки він рухається – це складно, але дає кращі можливості для контролю пропелера.
2. Додаткова можливість контролювати пропелер – дути «навпаки». Це робиться шляхом дмухання безпосередньо на протилежну сторону пропелера. Хоча це й складно, можливо зупинити пропелер, дмухаючи коротко в протилежному напрямку.

Ці варіанти тренують послідовне дихання та здатність до стратегічного мислення.