



LENGUAJE

“Los 4 juegos del soplo”

Ref. 20030



LOS 4 JUEGOS DEL SOPLO

Ref. 20030



CONTENIDO:

- 1 bandeja del soplo
- 1 plantilla (campo de fútbol)
- 2 medias plantillas (las islas)
- 8 pelotas de corcho

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 8 años.

OBJETIVO LOGOPÉDICO:

Cuatro divertidos juegos que permiten entrenar la intensidad, potencia y direccionalidad del soplo para conseguir desarrollar un esquema respiratorio correcto. Especialmente indicado para fortalecer el tono muscular de los órganos que intervienen en el habla, con la finalidad de corregir y prevenir errores en la articulación de los fonemas.

SISTEMA DE JUEGO:

Material indicado para trabajar en sesiones individuales o en pequeño grupo, con la supervisión del adulto, o bien de forma autónoma con sencillas instrucciones.

1. "El partido de fútbol"

- Material: bandeja del soplo, plantilla del campo de fútbol y pelota.
- Preparación: la plantilla se coloca sobre la bandeja del soplo. Cada jugador se coloca detrás de una portería. Se coloca la pelota en el medio del campo.
- Objetivo del juego: meter la pelota en la portería contraria, y evitar que se cuele en nuestra portería. Gana quien marque más goles soplando.
- Objetivo logopédico: trabajar la intensidad del soplo, y favorecer que tomen conciencia de la necesidad de mantener una respiración correcta al hacer paradas para coger aire.



Consejos:

- Si juegan más de 2 niños es recomendable establecer turnos.
- Para incrementar la dificultad, se puede dar instrucciones de que metan la pelota en la portería contraria con un menor número de soplos, consiguiendo un mayor control del mismo.

2. "En busca del tesoro"

- Material: bandeja del soplo, dos medias plantillas de las islas y una pelota
- Preparación: colocar cada una de las plantillas sobre la bandeja del soplo, formando un único contexto. El jugador se coloca detrás del barco o timón y coloca la pelota en el punto de salida.
- Objetivo del juego: dirigir la pelota a la isla de los dinosaurios, a continuación, pasar por la isla de hielo y finalmente llegar a la isla del tesoro. Ganará el jugador que consiga llegar a la isla del tesoro realizando el menor número de soplos.
- Objetivo logopédico: trabajar el control del soplo, llevando un esquema respiratorio correcto.

Consejos:

- Pueden jugar uno o varios jugadores, estableciendo turnos previamente.
- Para incrementar la dificultad: se puede variar el recorrido, y/o dar instrucciones para que se realice con un menor número de soplos.

3. "Sigue el camino"

- Material: bandeja del soplo y una pelota
- Preparación: colocar la pelota en uno de los extremos del recorrido.
- Objetivo del juego: dirigir la pelota por el circuito del camino sin salirse de él. Si la pelota se sale del camino, se ha de empezar de nuevo. El jugador que consiga realizar todo el recorrido a la primera y con el menor número de soplos será el ganador.
- Objetivo logopédico: trabajar la direccionalidad del soplo, llevando un esquema respiratorio correcto.

Consejos:

- Este juego permite que el niño juegue de manera totalmente autónoma.
- Pueden jugar uno o varios niños, estableciendo turnos previamente.
- Para incrementar la dificultad: se puede dar instrucciones para que se realice con un menor número de soplos.

4. "Navegando por el mar"

- Material: bandeja del soplo con agua y una pelota
- Preparación: llenar la bandeja del soplo con agua sin sobrepasar los bordes del camino y colocar la pelota en uno de los extremos del recorrido.
- Objetivo del juego: dirigir la pelota por el circuito lleno de agua desde un extremo del recorrido al otro, sin salirse de él, con el menor número de soplos posibles. Si la



pelota se sale del recorrido o vuelve hacia atrás, se debe empezar de nuevo. El jugador que consiga realizar todo el recorrido a la primera y con el menor número de soplos será el ganador.

- Objetivo logopédico: esta modalidad de juego exige un mayor dominio del soplo al trabajar al mismo tiempo la intensidad, control y direccionalidad del soplo, llevando un esquema respiratorio correcto.

Consejos:

- Este juego permite que el niño juegue de manera totalmente autónoma.
- Pueden jugar uno o varios niños, estableciendo turnos previamente.
- Para incrementar la dificultad: se puede dar instrucciones para que se realice con un menor número de soplos.

