

411038 Suujumppapaketti Myotopia

Johdanto

Oraalimotoriikka ja puhalluspelit

Myotopia materiaali soveltuu parhaiten esi- ja alakouluikäisille. Pelien tarkoitus on harjaannuttaa lapsia havainnoimaan suun lihaksistonsa toimintaa, kuten kielen, huulten ja poskien lihaksien, liikkeitä. Peleissä sekä harjoitellaan puheen muodostamisessa tarvittavia liikkeitä ja liikesarjoja, että vahvistetaan niihin tarvittavia lihaksia. Peleihin M3 ja M4 voidaan myös yhdistää puhallusharjoituksia, joissa harjoitellaan hengityksen voimakkuuden ja suunnan kontrollia.

Oraalimotoriset harjoitukset ovat erityisen hyödyllisiä lapsille, joilla on suun ja kasvojen lihaksiin liittyviä häiriöitä.

Myotopian pelit tarjoavat hauskan tavan usein yksitoikkoisten oraalmotoristen harjoitteiden kertaamiseen. Harjoitteet ovat tärkeä osa puheterapiaa, ja pelin lapsilähtöinen lähestymistapa ylläpitää lapsen motivaatiota harjoitusten toistoihin.

Imemispelit

Imemispelien tarkoitus on leikin kautta vahvistaa kielen, huulten ja poskien lihaksistoa ja harjaannuttaa kielen etuosan ja reunojen kohottamista, sekä huulten sulkeutumista. Kyky nostaa kielenpäätä ja reunoja on tärkeää s-äänteiden muodostamisessa tarvittavan kuperan kielen muodostamiseksi.

Imemispelit sopivat myös suun alueen lihasten vahvistamiseen lapsille, joilla on häiriöitä suun ja kasvojen lihastoiminnassa. Lapsi saattaa esimerkiksi hengittää jatkuvasti nenän sijaan suun kautta, ja saattaa työntää kieltään etuhampaitaan vasten niellessään.

Koska kaikissa pelin kuvissa hahmot on esitetty kokonaisina, materiaalia voidaan käyttää myös ruumiinosien opettamiseen. Lisäksi pelejä voidaan käyttää värien, lukumäärien, sekä käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttamiseen. Käärmepeli (A4) soveltuu myös erilasten muotojen opetteluun. Imemisharjoitteet eivät sovellu lapsille jotka puhuvat aina sisäänhengityksen aikana. Nämä lapset voivat pelata pelejä ilman imuharjoitteita, jolloin ne toimivat edellisessä kappaleessa kuvatulla tavalla.

Tietoa materiaaleista

Pahvi, josta oraalimotoriset toimintakortit ja pelilaudat on tehty, on päällystetty suojaavalla kerroksella, ja se voidaan puhdistaa mahdollisesta syljestä pyyhkimällä kostealla liinalla. Lisämateriaali; kuten muoviauto, muovisammakot, pöytätennispallo, pompulat, lasikuulat ja juomapillit kuuluvat peliin. Käytetyt juomapillit on luonnollisesti korvattava uusilla pilleillä hygieniasyistä. Onkia, akvaariota, pöytätennispalloa, mehiläispesää ja juomapillejä lukuun ottamatta eri peleihin kuuluvat kortit ja lisämateriaalit on jaoteltu omiin pelilaatikoihinsa.

Puhalluspeleihin kuuluvat toimintakortit on numeroitu jotta ne voidaan yhdistää niihin kuuluviin harjoitteisiin. Toimintakortit on myös listattu kaavioon, mikä auttaa pelien vertailussa tarkoitukseen sopivaa peliä etsiessä.

Imemispelien pelinappulat on koottu omiin paketteihinsa. Imemispeleissä mahdollisesti käytettävät nopat on pakattu erikseen.

Pillin asento: Pillin tulisi aina olla keskellä pelaajan suuta siten, että lyhyt, käännettävä pää osoittaa alaspäin. Pillin hallinta on näin helpompaa, eikä pelaaja suotta jännitä niskaa tai pään alueen lihaksia. Pelaajat saavat pidellä pilliä käsillään sen alaosasta.

M1 Loikkiva sammakko

Peliin tarvitaan

- 10 sammakkokorttia
- 2 muovisammakkoa

Pelin säännöt

Pieni sammakko loikkii ympäriinsä etsien lumpeiden lehtien ja kukkien alla piilottelevia ystäviään! Pelipöytä on lampi jolle sammakkokortit levitetään lummepuoli ylöspäin. Muovisammakko sijoitetaan lammen (pöydän) reunalle. Nuorin pelaaja saa aloittaa. Pelaaja painaa kevyesti muovisammakon takana olevaa muovista lastaa saadakseen sammakon loikkaamaan lähimmälle lumpeenkukan tai – lehden päälle. Jos sammakko laskeutuu lumpeen päälle, kortin saa kääntää, ja mikäli kortin toiselta puolelta löytyy joku sammakon ystävästä, kortin päälle sammakon auttanut pelaaja saa pitää kortin. Lisäksi kaikki pelaajat tekevät harjoituksen, jonka kortissa oleva sammakko tekee. Jos sammakko ei loikkaa lumpeen päälle vaan veteen, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelin voittaa se, jolla on pelin lopussa eniten sammakkokortteja.

Sammakkokorttien harjoitukset:

F1 Rakastunut sammakko

Sammakko on rakastunut – muiskauta huuliasi!

F2 Riemukas sammakko

Sammakko on riemuissaan – hymyile niin että hampaat vilkkuvat!

F3 Herkutteleva sammakko

Sammakko nuoleskelee huuliaan maukkaan aterian jälkeen – nuolaise huulenpäälläsi ympäri huuliasi.

F4 Sammakolla on suu täynnä karpäsiä

Sammakko on ahnehtinut liian monta karpästä suuhunsa kerralla – pullista poskiasi ja hengitä nenän kautta.

F5 Sammakolla on karpänen suussaan

Sammakko on napannut karpäsen, ja se surraa sammakon suun sisällä – varmistaaksesi että karpänen ei pääse karkuun purista huulesi tiukasti yhteen ja yritä napata karpänen liikuttelemalla kieltäsi ympyrää poskiesi sisällä.

F6 Puolelta toiselle poskiaan pullisteleva sammakko

Puhalla ilmaa toiseen poskeesi jonka jälkeen siirrä ilma toiseen poskeesi. Toista!

F7 Naksutteleva sammakko

Työnnä kielesi ylös kitalakeesi ja vedä se nopeasti alas saadaksesi aikaa naksahduksen.

F8 Sammakko jonka kieli lepää etuhampaisiin

Nosta kielenpääsi ja sijoita se ylempien etuhampaittesi taakse.

F9 Vikkeläkielinen sammakko

Liikuta kieltäsi sivulta toiselle, koskettaen kielenkärjelläsi vuorotellen oikeaa ja vasenta suunpieltäsi. Pidä huolta, että kielesi ei liu’u huuliasi pitkin, vaan liikkuu huultesi välissä ilmassa.

F10 Ystävällinen sammakko

Sammakko on iloinen ja hymyilee. Laita huulesi yhteen ja hymyile leveästi suljetuin huulin.

M2 Pörisevät mehiläiset

Peliin tarvitaan:

- 12 mehiläiskorttia
- 12 keltaista pelinappulaa (mehiläisiä)
- 1 mehiläispesä, jossa kuningatar on pesän keskellä
- 1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

Pelin säännöt

Pelipöytä on niitty, jonka keskelle mehiläispesä sijoitetaan. Mehiläiskortit asetetaan ympyräksi pesän ympärille, kukkapuoli ylöspäin. Jokaiselle pelaajalle annetaan yhtä monta ”mehiläistä” (keltaista pelinappulaa). Nuorin pelaaja aloittaa. Pelaajat saavat mehiläisensä lentämään asettamalla juomapillinsä pelinappulan päälle ja imemällä pilliä. Pilliä imien pelaaja kuljettaa mehiläisensä kukalle, jonka jälkeen kukkakortti käännetään ja kaikki pelaajat tekevät kortissa olevan harjoituksen. Kun harjoitus on tehty vuorossa oleva pelaaja siirtää mehiläisensä kuningattaren luo, koska mehiläisellä on ollut kiireinen päivä ja se tarvitsee lepoa. Vuoro siirtyy näin seuraavalle pelaajalle. Peli loppuu kun kaikki mehiläiset ovat palanneet pesään kuningattaren luo. Tässä pelissä ei ole voittajaa, koska yhteisönä elävät mehiläiset tekevät kaiken yhteistyössä.

Mehiläiskorttien harjoitukset

B1 Rakastunut mehiläinen

Mehiläinen on rakastunut – muiskauta huuliasi!

B2 Riemukas mehiläinen

Mehiläinen on riemuissaan – hymyile niin että hampaat vilkkuvat!

B3 Herkutteleva mehiläinen

Mehiläinen nuoleskelee huuliaan maukkaan hunaja-aterian jälkeen – nuolaise huulenpäälläsi ympäri huuliasi.

B4 Mehiläisellä on suu täynnä hunajaa

Mehiläinen on ahnehtinut liian paljon hunajaa suuhunsa – pullista poskiasi ja hengitä nenän kautta.

B5 Mehiläinen etsii hunajan rippeitä suustaan

Mehiläinen etsii hunajan viimeisiä rippeitä suustaan – pidä huulesi suljettuna ja liikuttele kieltäsi ympyrää poskiesi sisällä.

B6 Hunajaa poskissaan purskutteleva mehiläinen

Saadaksesi makean hunajan maun koko suuhusi puhalla ilmaa toiseen poskeesi jonka jälkeen siirrä ilma toiseen poskeesi. Toista!

B7 Hampaitaan puhdistava mehiläinen

Mehiläinen käyttää kieltään puhdistukseen tahmaista hunajaa hampaistaan. Liikuta kielenpäätäsi pitkin ylä- ja alahampaidesi pintaa.

B8 Mehiläinen jonka kieli lepää etuhampaisiin

Nosta kielenpääsi ja sijoita se ylempien etuhampaittesi taakse.

B9 Vikkeläkielinen mehiläinen

Liikuta kieltäsi sivulta toiselle, koskettaen kielenkärjelläsi vuorotellen oikeaa ja vasenta suunpieltäsi. Pidä huolta, että kielesi ei liu’u huuliasi pitkin, vaan liikkuu huultesi välissä ilmassa.

B10 Ystävällinen mehiläinen

Mehiläinen on iloinen ja hymyilee. Laita huulesi yhteen ja hymyile leveästi suljetuin huulin.

B11 Mehiläinen jonka suu on tiukasti kiinni

Mehiläisen suu on täynnä hunajaa, ja varmistaakseen ettei se menetä tippakkaan herkkuaan paina huulesi yhteen niin tiukasti kuin mahdollista. Piilota huulesi.

B12 Mehiläinen imee mettä kukasta

Mehiläinen imee todella tarkasti mettä kukasta varmistaakseen saavansa jokaisen mesipisaran. Ime poskesi sisään.

M3 Mumo-mix (sisältää puhallusharjoituksen)

Peliin tarvitaan

10 Mumo-mix pelin korttia (Käärme, kukka, toukka, poika, tyttö, sydän, apina, hiiri, karhu, ilmapallo)

puhaltamiseen:

Erikokoiset pompulat

1 pöytätennispallo

lasikuulat

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

Pelin säännöt

Kortit levitetään pöydälle pelaajien eteen kuvapuoli alaspäin. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään.

Ensimmäinen pelaaja asettaa yhden pompulan kämmenelleen tai eteensä pöydälle ja yrittää juomapilliin puhaltamalla saada pompulan liikkumaan ja osumaan johonkin korteista.

Pelaajia tulisi ohjata supistamaan poskilihaksiaan ja työntämään huuliaan eteenpäin puhaltaessaan, siten että ilma ei kerääny poskiin puhallettaessa. Kieli muodostaa uran joka ohjaa puhalluksen ilmavirtaa eteenpäin.

Kun pompula osuu korttiin, pelaaja nimeää sen värin, kääntää kortin ja kertoo mitä kuva esittää.

Sen jälkeen kaikki pelaajat tekevät harjoituksen, jonka kortissa oleva hahmo tekee. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos lapsi ei onnistu harjoituksessa, lasta voi ohjata esimerkiksi käyttämällä peiliä tai jää-stimulaatiota. Pelaaja, joka on saanut pompulan puhallettua useammille korteille, on voittaja.

Vaihtoehtoisia pelitapoja:

Pompuloiden sijasta pelissä voidaan käyttää muita helposti puhalluksen voimalla liikutettavia materiaaleja. Peliä voidaan myös pelata lattialla. Tällöin tarvitaan vanne tai muu vastaava kehä (esimerkiksi hula-vanne), jonka sisäpuolelle kortit asetetaan kuvapuoli alaspäin siten, että kortti on lähellä vanteen sisäpintaa. Pöytätennispallo sijoitetaan vanteen sisäpintaa vasten ja pelaajat puhaltavat juomapilleillään vuorotellen saaden pöytätennispallon liikkumaan vanteen reunaan pitkin. Kortti, jonka kohdalle pallo pysähtyy, käännetään ja kaikki pelaajat tekevät hahmon esittämän harjoituksen. (Vaihtoehtoisesti pöytätennispallon sijasta voidaan käyttää myös lasikuulaa. Lasikuulaa liikutellaan joko puhalluksen voimalla tai napauttamalla sitä sormilla).

Korttien harjoitukset

M1 Hiiri

Hiiri on rakastunut – muiskauta huuliasi! Työnnä huuliasi eteenpäin

M2 Toukka

Toukka on riemuissaan löydettyään herkullista ruokaa – hymyile niin että hampaat vilkkuvat!

M3 Karhu

Karhu nuoleskelee huuliaan maukkaan hunaja-aterian jälkeen – nuolaise huulenpäälläsi ympäri huuliasi.

M4 Ilmapallo

Ilmapallo on täynnä ilmaa – pullista poskiasi ja hengitä nenän kautta.

M5 Tyttö

Tyttö on piilottanut karamellin suuhunsa – pidä huulesi suljettuna ja liikuttele kieltäsi ympyrää poskiesi sisällä.

M6 Käärme

Käärme sihisee. Nosta kieltäsi nenääsi kohti sihistessäsi.

M7 Sydän

Sydän sykkii - Liikuta kieltäsi sivulta toiselle, koskettaen kielenkärjelläsi vuorotellen oikeaa ja vasenta suunpieltäsi. Pidä huolta, että kielesi ei liu'u huuliasi pitkin, vaan liikkuu huultesi välissä ilmassa.

M8 Kukka

Pidä huulesi yhdessä ja naura

M9 Poika

Paina huulesi tiukasti yhteen piilottaen huulesi.

M10 Apina

Apina murjottaa koska ei ole saanut päivittäistä banaaniaan. Peitä ylähuulesi alahuulellasi.

M4 Kilpa-autot (sisältää puhallusharjoituksen)

Peliin tarvitaan

10 autokorttia

1 pieni muoviauto

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden.

Pelin säännöt

Autokortit asetetaan kuvapuoli alaspäin pelaajien eteen pöydälle. Pelaajat liikuttavat muoviautoa vuorotellen puhaltamalla pillillään auton taakse. Tavoitteena on liikuttaa autoa kohti kortteja ja kun auto koskee korttia, kortti käännetään ja kaikki pelaajat tekevät kortin kuvaaman harjoituksen. Pelaaja, joka on saanut auton osumaan korttiin, saa pitää kortin. Pelin lopussa eniten kortteja kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Tämä peli harjaannuttaa sekä oraalimotorisia kykyjä, että käden ja silmän välistä yhteistyötä.

Pelaajat saavat tukea ja liikuttaa juomapillään yhdellä kädellä puhaltaessaan.

Vaihtoehtoisia pelitapoja:

Pelaajat, jotka eivät vielä pysty pelaamaan pilliä puhaltamalla (esimerkiksi siksi että huulet eivät sulkeudu täydellisesti) saavat liikuttaa autoa näpäyttämällä sitä sormellaan. Auton liikkua heidän tulee pärisyttää huuliaan moottoriäänen tapaan. Moottoriäänen tekeminen harjaannuttaa huulten sulkeutumista.

Autoa voidaan myös liikuttaa puhaltamalla ilman pilliä. Auton sijaan pelissä voidaan myös käyttää pöytätennispalloa tai pientä pompulaa (kuten M3 Mumo-mixissä). Autokortit voidaan myös järjestää ympyrän muotoon lattialle vanteen (esimerkiksi hula-vanne) tai muu vastaavan kehän sisään, jolloin kortit asetetaan vanteen sisäpuolelle siten, että kortti on lähellä vanteen sisäpintaa. Muoviauto sijoitetaan vanteen sisäpintaa vasten ja pelaajat puhaltavat juomapilleillään vuorotellen saaden auton liikkumaan vanteen reunan mukaisesti. Kortti, jonka kohdalle auto pysähtyy, käännetään ympäri ja kaikki pelaajat tekevät kortin esittämän harjoituksen.

Autokorttien harjoitukset

AU1 Auto-onnettomuus

Auto on törmännyt kevyesti toiseen autoon – muiskauta huuliasi!

AU2 Naurava konepelti

Auto on riemuissaan – hymyile niin että hampaat vilkkuvat!

AU3 Liikenneympyrä

Auto ajaa liikenneympyrässä – nuolaise huulenpäälläsi ympäri huuliasi.

AU4 Turvatyyny

Auto on ajanut seinään ja suojellakseen kuljettajaa loukkaantumiselta ilmatyyny ovat lauenneet – pullista poskiasi ja hengitä nenän kautta.

AU5 Täysi takakontti

Takakontissa on kori, joka vierii puolelta toiselle auton ajaessa mutkiin – pidä huulesi suljettuna ja liikuttele kieltäsi ympyrää poskiesi sisällä.

AU6 Aukinainen konepelti

Konepelti on auki – nosta kieltäsi nenää kohti

AU7 Rantavarjo

Rantavarjo ei mahdu auton sisään – Pitele rantavarjoa (juomapilli tai kynä) ylähuulesi ja nenän välissä. Työnnä huuliasi eteenpäin (kuten muiskauttaessasi huuliasi). Yritä pitää rantavarjoa paikoillaan kymmenen sekuntia. Auto voi myös ajaa ylä- tai alamäkiä (nosta tai laske leukaasi).

AU8 Tuulilasinpyyhkijät

Sataa, ja tuulilasi on pyyhittävä. Liikuta kielenpäästäsi edestakaisin pitkin ylähuultasi. Avaa suutasi tarpeeksi, jotta kielenpääsi ei koske alahuultasi.

AU9 Aukeavat ovet

Auto avaa ensin kuljettajan oven, sitten matkustajan oven. Liikuta kieltäsi sivulta toiselle, koskettaen kielenkärjelläsi vuorotellen oikeaa ja vasenta suunpieltäsi. Pidä huolta, että kielesi ei liu'u huuliasi pitkin, vaan liikkuu huultesi välissä ilmassa.

AU10 Ystävällinen auto

Auto on iloinen ja hymyilee. Laita huulesi yhteen ja hymyile leveästi suljetuin huulin.

M5 Mikä tarttui ongenvapaan?

Peliin tarvitaan

12 mereneläväkorttia (6 kalaa, 4 etanaa, 1 simpukka, 1 kilpikonna)

1 akvaario-pelilauta

1 onkivapa jokaista pelaajaa kohden

Pelin säännöt

Pujota metallirenkaat mereneläväkortteihin ja taita akvaario akvaario-pelilaudasta. Mereneläväkortit asetellaan akvaarion sisään. Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötöpäivään. Pelaaja yrittää napata mereneläväkortin ongellaan, ja hänen onnistuessaan kaikki pelaajat tekevät kortin kuvaaman harjoituksen. Jos joku pelaajista ei onnistu toistamaan harjoitusta, puheterapeutti voi yrittää auttaa esimerkiksi käyttämällä peiliä tai jää-stimulaatiota. Jos pelaaja onnistuu nappaamaan useampia mereneläväkortteja kerralla, kaikkien ongittujen korttien harjoitukset käydään vuorotellen läpi. Peli loppuu, kun ongittavat kortit loppuvat, ja pelin voittaa se, joka on onkinut eniten kortteja.

Mereneläväkorttien harjoitukset**Kalat**

W1 Rakastunut kala

Kala on rakastunut, mutta suukko osuikin sen mielitetyn sijaan ongenkoukkuun! Muiskauta huuliasi! Työnnä huuliasi eteenpäin.

W2 Piraija

Puraise kuin piraija, terävät hampaat vilkkuen!

W4 Pallokala

Pullista poskiasi ja hengitä nenän kautta.

W5 Vikkeläkielinen kala

Pidä huulesi suljettuna ja liikuttele kieltäsi ympyrää poskiesi sisällä.

W8 Pallokala näyttää kieltä

Pallokalalla on niin lyhyt kieli, että kielen näyttäminen on hankalaa. Purista huulesi kielenpääsi ympärille ja pullista poskiasi.

W12 Ärsyntynyt kala

Kalaa harmittaa. Peitä ylähuulesi alahuulellasi.

Etanat

W7 Etana tulee ulos talostaan

Työnnä kielesi ulos suustasi suoraan eteenpäin.

W6 Etana tähyilee taivaalle

Onko huomenna pouta? Työnnä kielesi ulos ja nosta sitä nenääsi kohden.

W3 Etana tutkii maata

Oliko se sadepisara? Työnnä kielesi ulos ja laske sitä leukaasi kohden

W7 Etana tutkii ympäristöään

Liikuta kieltäsi sivulta toiselle, koskettaen kielenkärjelläsi vuorotellen oikeaa ja vasenta suunpieltäsi. Pidä huolta, että kielesi ei liu'u huuliasi pitkin, vaan liikkuu huultesi välissä ilmassa.

W10 Kilpikonna

Kilpikonnat ovat leppoisia eläimiä. Laita huulesi yhteen ja hymyile leveästi suljetuin huulin.

W11 Simpukka

Simpukka varjelee helmeään kuorestaan. Paina huulesi tiukasti yhteen piilottaen huulesi.

A1 Sateenkaarikala

Sateenkaarikala on surullinen ja kylmissään hukattuaan kaikki värikkäät suomunsa mereen. Pelaajien on autettava sitä löytämään suomunsa.

Sateenkaarikala 1

Peliin tarvitaan

Sateenkaarikala-pelilauta

A1 pakkaus: 36 pyöreää pelinappulaa, 6 jokaisessa värissä (keltainen, oranssi, punainen, vihreä, sininen, glitter)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

1 värinoppa (valkoinen = glitter)

Pelin säännöt

Pelaajat heittävät vuorotellen värinoppaa. Nuorin pelaaja aloittaa ja peli etenee myötäpäivään. Värinopan väri näyttää minkä värisen suomun pelaaja on löytänyt kalalle. Pelaaja nimeää suomun värin, ja ottaa samanvärisen pelinappulan laatikosta. Pelaaja antaa suomun takaisin kalalle siirtämällä värinopan osoittaman värisen pelinappulan pillillään imien sateenkaarikala-pelilaudalle. Peli loppuu kun Sateenkaarikala on saanut kaikki suomunsa takaisin.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoittelu

Värien tunnistus ja erottelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

Sateenkaarikala 2

Peliin tarvitaan

Sateenkaarikala-pelilauta

A1 pakkaus: 30 pyöreää pelinappulaa, 5 jokaisessa värissä (keltainen, oranssi, punainen, vihreä, sininen, glitter)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

1 numeronoppa (1-6)

Pelin säännöt

Pelinappulat jaetaan tasan pelaajien kesken. Nuorin pelaaja aloittaa ja peli kiertää myötäpäivään. Pelaajat heittävät numeronoppaa. Nopan silmäluku näyttää kuinka monta suomua (pelinappulaa) pelaaja saa siirtää sateenkaarikala-pelilaudalle pilliään käyttäen. Vuoro vaihtuu kun pelaaja on siirtänyt nopan silmäluvun osoittaman määrän pelinappuloita pelilaudalle pillillään imien. Pelaaja, joka ensimmäiseksi on siirtänyt kaikki pelinappulansa pelilaudalle, on pelin voittaja.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoittelu

Lukumäärien harjoittelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

A2 Värikäsi kirahvi

Kirahvi on surullinen menetettyään kaikki värikkäät täplänsä. Kirahvi tarvitsee pelaajien apua löytääkseen ne.

Värikäsi kirahvi 1

Peliin tarvitaan
Kirahvi-pelilauta
A2 pakkaus: 44 pelinappulaa, 4 jokaisessa värissä
1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

Pelin säännöt

Nuorin pelaaja aloittaa pelin, ja vuoro kiertää myötäpäivään. Pelaaja ottaa yhden täplän (pelinappula) pelinappulalaatikosta ja siirtää sen pillillään imien kirahvipelilaudalle, kirahvin päälle. Tämän jälkeen pelaaja nimeää täplän värin ja kertoo missä kohtaa kirahvia se on, esimerkiksi: ”Kirahvilla on keltainen täplä kaulassaan”. Peli loppuu kun kaikki pelinappulat ovat laudalla ja kirahvi on saanut täplänsä takaisin.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus
Värien tunnistus ja erottelu
Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen
Puheilmaston harjaannuttaminen; lauseenmuodostus ja kielioppi

Värikäsi kirahvi 2

Peliin tarvitaan
Kirahvi-pelilauta
A2 pakkaus: 44 pelinappulaa, 4 jokaisessa värissä
1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden
1 numeronoppa (1-6)

Pelin säännöt

Pelinappulat jaetaan tasan pelaajien kesken. Nuorin pelaaja aloittaa ja peli kiertää myötäpäivään. Pelaajat heittävät numeronoppaa. Nopan silmäluku näyttää kuinka monta täplää (pelinappulaa) pelaaja saa siirtää kirahvi-pelilaudalle pilliään käyttäen. Vuoro vaihtuu kun pelaaja on siirtänyt nopan silmäluvun osoittaman määrän pelinappuloita pelilaudalle pillillään imien. Pelaaja, joka ensimmäiseksi on siirtänyt kaikki pelinappulansa pelilaudalle, on pelin voittaja.

Pelin tavoitteet
Imemisharjoittelu
Lukumäärien harjoittelu
Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

A3 Minne juna menee?

Kuka ehtii ensimmäiseksi junaan päättääkseen sen määränpään?

Peliin tarvitaan

Juna-pelilauta

A3 pakkaus: 55 pelinappulaa, 11 jokaisessa värissä (oranssi, punainen, violetti, vihreä, sininen)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

1 numeronoppa (2 kertaa 1-3)

Pelin säännöt

Jokainen pelaaja valitsee värin ja valitsemansa värin väriset pelinappulat. Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötäpäivään. Pelaaja heittää nopaa ja nopan silmänumero määrittää, kuinka monta pelinappulaa pelaaja saa siirtää pelilaudalle. Pelaaja siirtää pillillään imien nopan silmäluvun osoittaman määrän pelinappuloita nappuloidensa värisille tassunjäljille, jonka jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä peittää kaikki pelinappuloidensa väriset tassunjäljet pelilaudalla ja saavuttaa junan.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus

lukumäärien harjoittelu

Värien tunnistus ja erottelu

käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

A4 Käärmeennahka

Käärme on surullinen. Kaikilla muilla käärmeillä on kauniit kuviot nahassaan. Käärme on pitkään uneksinut kauniista nahasta, jossa värit yhdistyvät erilaisiin kuvioihin: täpliin, kolmioihin ja neliöihin. Mutta minkälaisen kokonaisuuden kuviot muodostaisivat? Pelaajat auttavat käärmettä nahkansa luomisessa.

Käärmeennahka 1

Peliin tarvitaan

Käärme-pelilauta

A4 paketti: 45 pelinappulaa, 9 jokaisessa värissä (keltainen, valkoinen, punainen, vihreä, sininen), kolme jokaista muotoa väreittäin (ympyrä, kolmio, neliö)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

1 muotonoppa (ympyrä, kolmio, neliö)

Pelin säännöt

Kaikki pelinappulat levitetään pöydälle. Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötäpäivään. Ensimmäinen pelaaja heittää muotonoppaa, nimeää sen osoittaman muodon ja valitsee nopan osoittaman muotoisen pelinappulan, jonka värin lapsi saa itse valita. Pelaaja siirtää pillillään imien

valitsemansa pelinappulan käärmeen selkään käärmepeililaudalle. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka heittää muotonoppaa ja valitsee pelinappulan, ja siirtää pelinappulansa edellisen pelaajan pelinappulan viereen. Näin käärmeen selkään piirtyy satunnainen kuvio. Peli jatkuu näin kunnes käärmeen selkä on pelinappuloiden peitossa, ja käärme on saanut uuden, kauniin nahkansa.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus

Muotojen tunnistus ja erottelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

Käärmeennahka 2

Peliin tarvitaan

Käärme-pelilauta

A4 paketti: 45 pelinappulaa, 9 jokaisessa värissä (keltainen, valkoinen, punainen, vihreä, sininen), kolme jokaista muotoa väreittäin (ympyrä, kolmio, neliö)

1 numeronoppa (1-6)

kynä ja paperia

Pelin säännöt

Pelin aluksi pelaajat sopivat yhdessä, minkälaisen toistuvan kuvion he luovat käärmeen nahkaan.

Kuvio voi olla yksinkertainen, kuten kuvio ”kolmio, ympyrä, neliö” tai ”2 neliötä, ympyrä, 2 kolmiota”. Kuvio voi myös olla pidempi, kuten ”kolmio, ympyrä, neliö, ympyrä, neliö, kolmio”.

Kaikki pelinappulat levitetään pöydälle. Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro kiertää myötäpäivään.

Pelaaja heittää noppaa ja lisää pillillään imien nopan silmämäärän osoittaman määrän

pelinappuloita käärmeen selkään pelin alussa sovitun kuvion mukaisesti. Pelaajan on nimettävä

kaikki muodot joita siirtää käärmeen selkään ennen kun vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Paperille merkitään, kuinka monta pelinappulaa kukin pelaaja on siirtänyt pillillään imien

käärmeen selkään. Peli loppuu kun kaikki pelinappulat on siirretty käärmeen selkään. Voittaja on

pelaaja, joka on pelin lopussa siirtänyt eniten pelinappuloita.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus

Muotojen tunnistus ja erottelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

Lukumäärien harjoittelu

A5 Etanan värikäs kotilo

Etana haluaa koristella kotilonsa, mutta ei osaa päättää millaiseksi. Pelaajat auttavat etanaa.

Etanan värikäs kotilo 1

Peliin tarvitaan

Etana-pelilauta

A5 pakkaus: 44 pyöreää pelinappulaa, 4 jokaisessa värissä (valkoinen, keltainen, oranssi, pinkki, punainen, violetti, vihreä, sininen, ruskea, harmaa, musta)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

Pelin säännöt

Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötöpäivään. Pelaaja valitsee haluamansa värisen pelinappulan ja nimeää sen värin. Pelaaja siirtää pelinappulan etana-pelilaudalle, etanan kotilon keskikohtaan pillillään imien. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka jälleen valitsee pelinappulan, nimeää sen värin ja siirtää nappulan pillillään imien pelilaudalle, osittain edellisen pelaajan siirtämän pelinappulan päälle. Peli loppuu kun etanan kotilo on kokonaan pelinappuloiden peittämä, ja etana on tyytyväinen uuteen, kauniiseen kotiinsa.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus

Värien tunnistus ja erottelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

Etanan värikäs kotilo 2

Peliin tarvitaan

Etana-pelilauta

A5 pakkaus: 44 pyöreää pelinappulaa, 4 jokaisessa värissä (valkoinen, keltainen, oranssi, pinkki, punainen, violetti, vihreä, sininen, ruskea, harmaa, musta)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

1 numeronoppa (1-6)

Pelin säännöt

Pelinappulat jaetaan tasan pelaajien kesken. Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötöpäivään. Pelaaja heittää numeronoppaa ja saa siirtää nopan silmäluvun verran pelinappuloita etana-pelilaudalle. Pelaaja siirtää pelinappulan pelilaudalle, etanan kotilon keskikohtaan pillillään imien. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut kaikki pelinappulansa pelilaudalle, on voittaja.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus

Lukumäärien harjoittelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen

Etanan värikäs kotilo 3

Peliin tarvitaan

Etana-pelilauta

A5 pakkaus: 44 pyöreää pelinappulaa, 4 jokaisessa värissä (valkoinen, keltainen, oranssi, pinkki, punainen, violetti, vihreä, sininen, ruskea, harmaa, musta)

1 juomapilli jokaista pelaajaa kohden

1 muotonoppa

Pelin säännöt

Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötäpäivään. Pelaaja heittää muotonoppaa ja nimeää sen osoittaman muodon. Pelaaja siirtää pelinappulan etana-pelilaudalle, etanan kotilon keskikohtaan pillillään imien. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka jälleen heittää muotonoppaa, nimeää sen osoittaman muodon ja siirtää nappulan pillillään imien pelilaudalle, osittain edellisen pelaajan siirtämän pelinappulan päälle. Peli loppuu kun etanan kotilo on kokonaan pelinappuloiden peittämä, ja etana on tyytyväinen uuteen, kauniiseen kotiinsa.

Vaihtoehtoisesti pelaajat voivat pelin aluksi sopia, että rakentavat kotiloon toistuvan kuvion eri muodoista. Tällöin pelaajat heittävät numeronoppaa, ja siirtävät silmäluvun osoittaman määrän pelimerkkejä pillillään imien kotilon päälle, pelin alussa sovitun kuvion mukaisesti.

Pelin tavoitteet

Imemisharjoitus

Muotojen tunnistus ja erottelu

Käden ja silmän välisen yhteistyön harjaannuttaminen