

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Loto á Souffler

Un jeu unique et très amusant, qui fait travailler la fonction motrice orale, les muscles de la respiration et les lèvres.

Sommaire:

1 jeu á souffler

1 balle

1 plateau de jeu avec des dessins d'animaux sur chaque face

1 plateau de jeu avec une piste sur chaque face

4 grilles de loto avec des dessins d'animaux sur chaque face

36 jetons

Age:

Ce jeu s'adresse en premier lieu aux enfants á partir de 3 ans, mais les adultes peuvent également y jouer pour exercer leur fonction motrice orale.

Règles du jeu

1) *Loto á souffler*

Mettez en place le plateau de jeu avec les dessins d'animaux en l'insérant dans l'ouverture située sur la face supérieure du jeu. On peut voir des dessins d'animaux au fond des neuf orifices du jeu á souffler, des animaux marins ou des animaux sauvages. Chacun á leur tour, les enfants font passer la balle d'un trou á un autre en essayant de contrôler sa direction et sa vitesse avec leur souffle. Quand la balle arrive sur un animal, le joueur pose un jeton sur l'animal correspond de sa grille de loto. Le joueur le plus rapide á recouvrir les neuf animaux de la grille gagne la partie.

Pour des enfants un peu plus grand, on peut choisir de corser un peu le jeu en demandant aux joueurs d'annoncer le nombre de coups prévus avant d'atteindre un animal donné. Le joueur ne peut poser le jeton sur sa grille que s'il a atteint l'animal avec le nombre de coups annoncé. La planification du nombre de coups permet de développer les fonctions cognitives et le contrôle du souffle.

2) *"Suit la piste"*

Le plateau de jeu avec une piste donne la possibilité á un enfant de jouer seul; l'enfant doit faire suivre la piste á la balle. Si la balle sort de la piste tracée, il faut recommencer entièrement.

Ce jeu peut aussi être utilisé par plusieurs enfants qui jouent alors chacun á leur tour. Un joueur continue á jouer tant qu'il arrive á faire la balle dans le trou suivant sans la faire sortir de la piste. Le joueur qui est arrivé le plus loin sur le plateau sans faire sortir la balle de la piste gagne la partie.

Avec le Loto à Souffler, les enfants sont mis au défi d'une manière différente, intéressante pour la maîtrise de leurs sens. L'utilisation du Loto à Souffler stimule la fonction motrice orale (coordination et maîtrise du souffle) contrairement aux activités motrices primaires habituelles, ce qui serait un élément entièrement nouveau pour beaucoup d'enfants. La fonction motrice orale intervient tout naturellement au cours du jeu lorsque l'enfant doit positionner ses lèvres de manière à pouvoir diriger le flux d'air et déplacer la balle d'un trou à un autre.

Autres exercices possibles :

Pour les enfants ayant des difficultés au niveau de la fonction motrice orale, il peut être intéressant de faire travailler la coordination des muscles des organes phonatoires, les exercices à Souffler seront alors une aide appréciable.

1) Les enfants sont encouragés à jouer avec leur souffle en:

- a) faisant la moue, lèvre inférieure en avant
- b) soufflant à travers leurs lèvres fermées, comme pour faire le son "p"

On mettra l'accent sur le contrôle par l'enfant de la tension musculaire dans le pharynx, les joues, ainsi qu'autour des lèvres. On fait ainsi travailler le système musculaire des lèvres, des joues et du pharynx qui conditionnent la fonction motrice orale de l'enfant et donc les fonctions phonatoire et nutritive.

2) Pour faire avancer la balle, l'enfant apprend à utiliser la respiration ventrale, en faisant fonctionner le diaphragme et les muscles du ventre. Avec le Loto à Souffler, les enfants peuvent apprendre ou développer leur habilité à contrôler la respiration ventrale.

3) Dans les jeux où l'enfant doit

- a) d'abord annoncer le nombre de coups pour atteindre un animal donné,
 - b) faire avancer la balle en suivant un chemin tracé,
- les exigences en matières d'attention et de contrôle du flux d'air sont encore renforcées.

Birgitta Fog Poulsen & Else Marie Pilgaard
Physiothérapeutes



Gonge
Engdalsvej 96b
DK-8220 Brabrand
www.gonge.com

