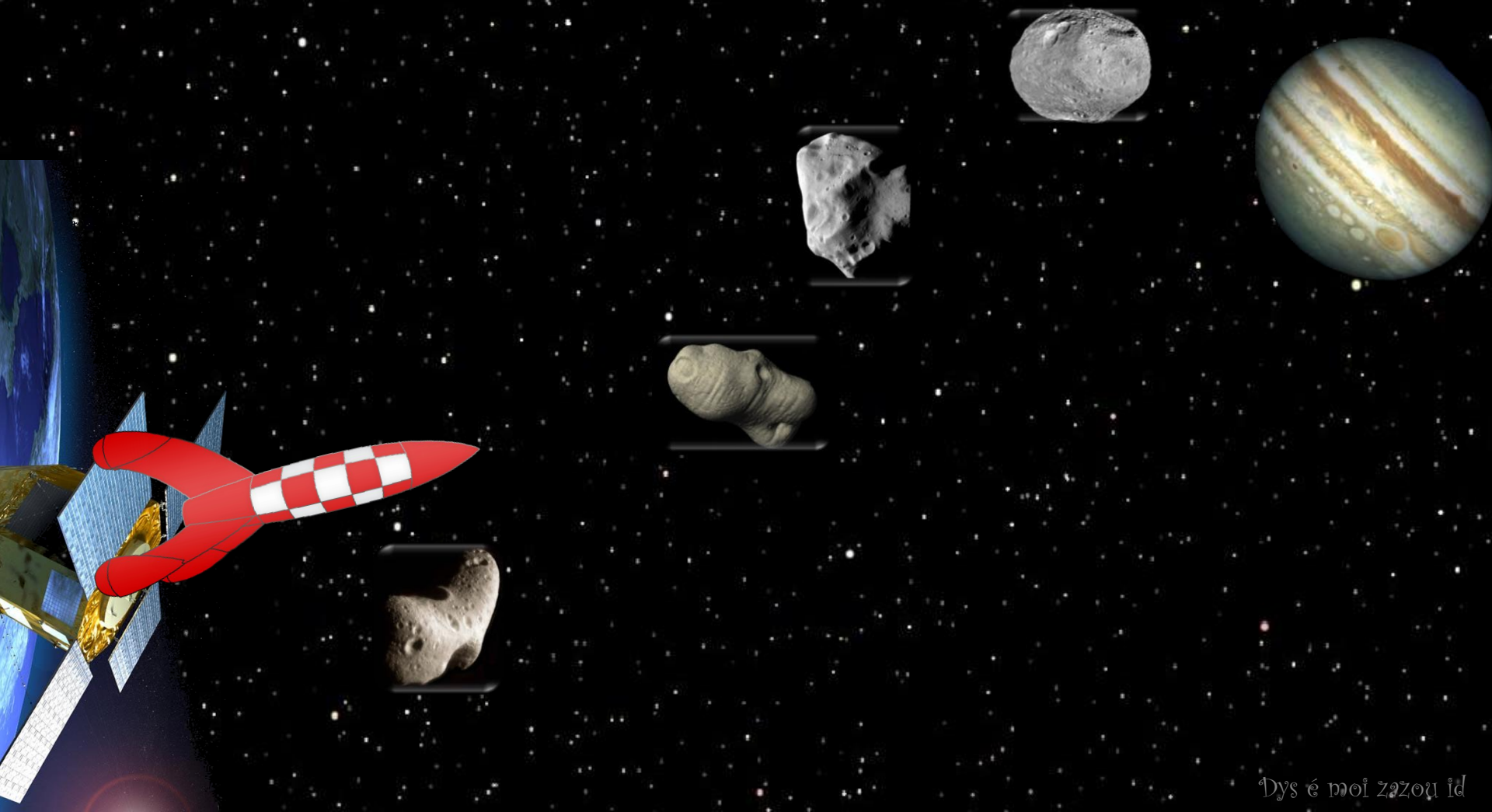


Plan de montage





Dys é moi zazou id



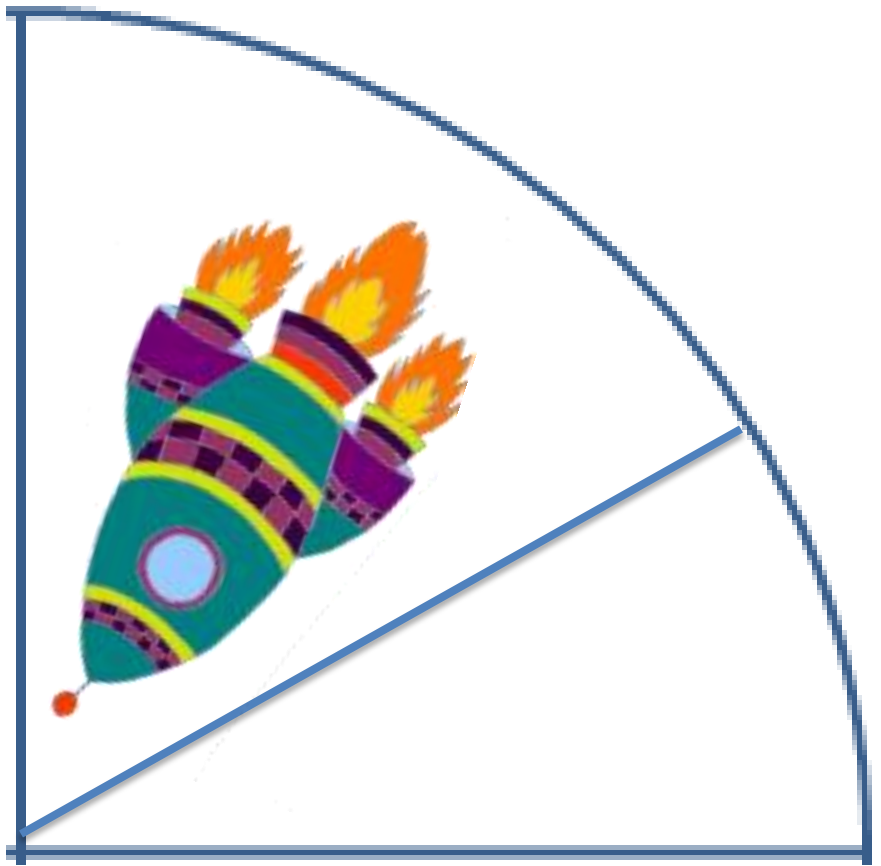
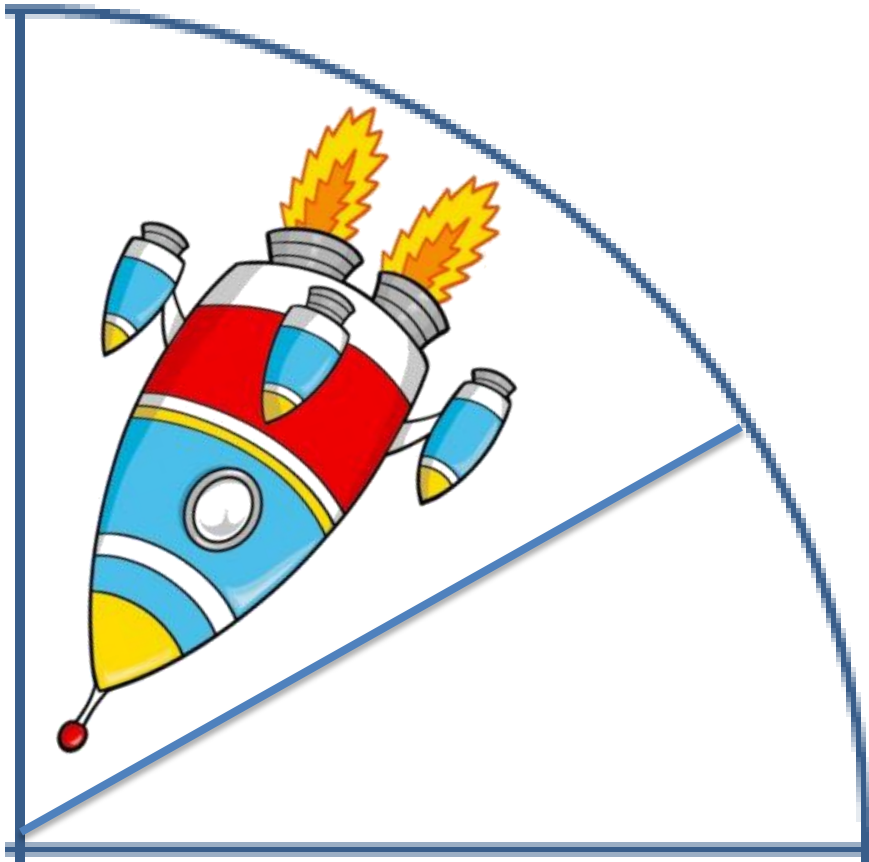
Dys é moi zazou id

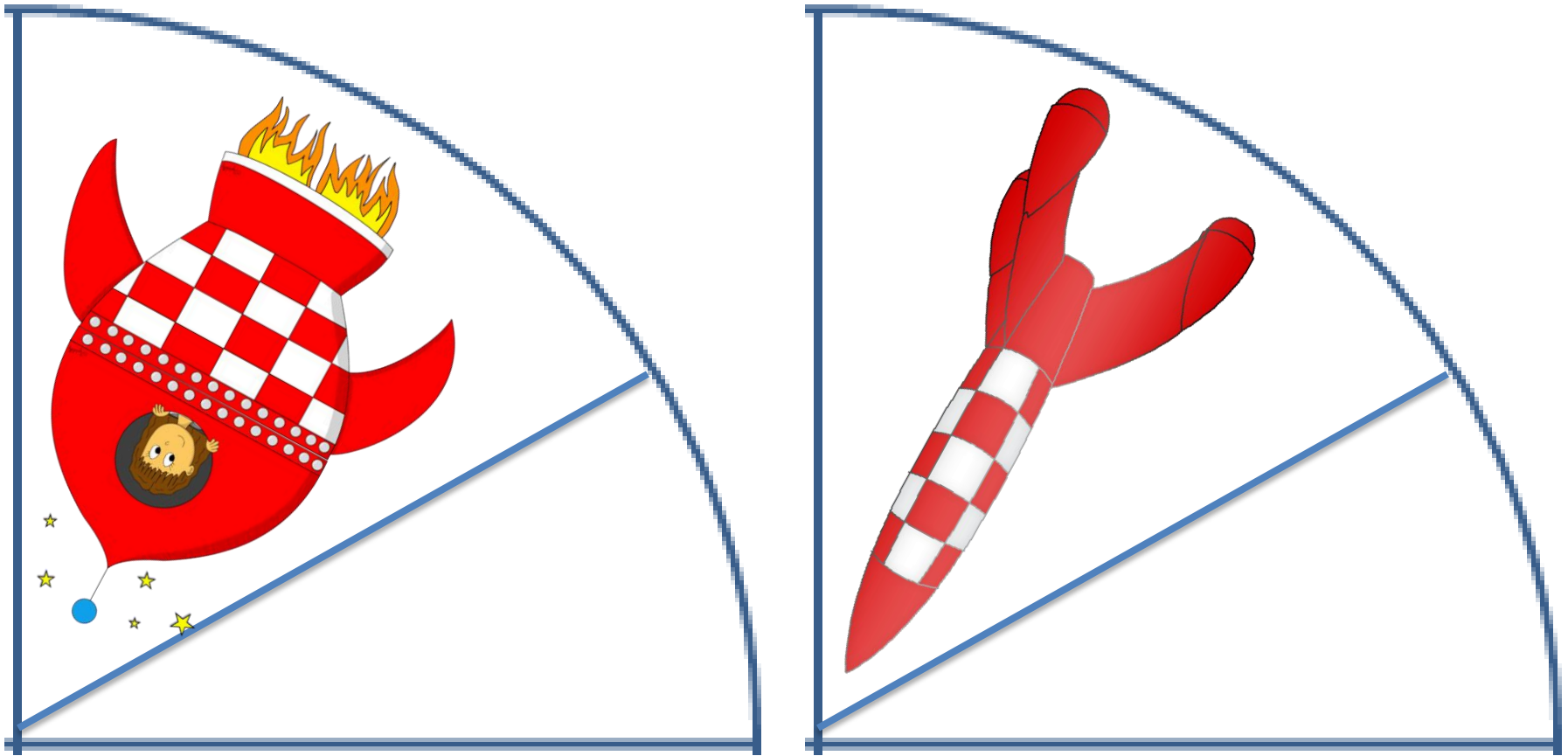


Dys é moi zazou id



Dys é moi zazou id

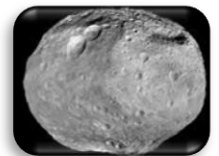
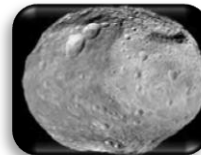
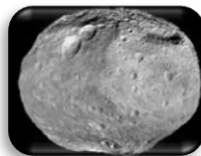
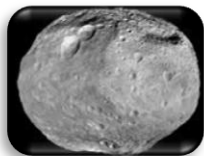




Découper chaque pièce.

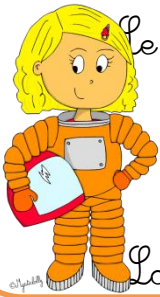
Plastifier les « espaces » et les astéroïdes.

Protéger les fusées d'un film plastique adhésif et plier sur le traits en collant les bords extérieurs pour former une sorte de cône.



L'ASTRO-SOUFFLE

Buts éducatifs:



Le travail du souffle. (parole)

Le travail de l'attention.

L'inhibition.

La respiration si importante!

Matériel à préparer.

Quatre fiches : une par joueur.

Quatre astéroïdes par joueur :
un de chaque sorte.

Plier chaque étiquette « fusée » selon les
traits pour obtenir
des « cônes » plats sur une face.

Adaptations.

Prévoir une adaptation dys ou « doué ».

Plus ou moins d'astéroïdes selon les difficultés.

Celui qui a trop de difficultés ou de facilités s'éteint.

Cela ajoute du piment de changer de données.

Mises en place

Placer les astéroïdes sur chaque fiche.

Au choix: soit le joueur les place lui-même,
soit c'est un adversaire.

Départ des satellites.



Déroulement du jeu:

Le placer au départ.

Pouffler dans le cône de la fusée
pour la faire avancer.

Si elle sort de l'espace :
retour au départ.

Si elle touche un astéroïde,
on passe son tour.

On gagne quand la fusée
se trouve sur la planète.

Dys é moi zazou id