

Дидактическая игра «Дом, который построим мы»



**Автор: Сухоцкая Инна Сергеевна,**  
учитель-дефектолог государственного учреждения образования  
«Лидский специальный ясли-сад №16 для детей с нарушениями зрения»

**Цель игры:** формировать умение ориентироваться на наклонной поверхности посредством предметного моделирования.

**Дидактический материал:** горизонтальная наклонная поверхность, квадратные карточки с цветными и контурными изображениями жильцов дома, геометрическими фигурами.

**Правила игры:** достаем один элемент, для того, чтобы другие передвигались по плоскости, а не менялись местами.

**Ход игры:** педагог знакомит ребенка с частями дома и их пространственным расположением (крыша, стены, фундамент, окна, дверь). Затем происходит заселение жильцов первого этажа и оречевление пространственного расположения их квартир относительно друг друга. Аналогичные действия осуществляются со вторым, третьим и четвертым этажами.

### **Варианты упражнений:**

1. «Назови жильцов справа налево (слева направо), которые живут в квартирах на первом (втором, третьем, четвертом) этаже».
2. «Назови жильца, который живёт в верхней левой (нижней левой, верхней правой, нижней правой) квартире».
3. «Назови жильца, который живёт в квартире между квартирами Нюши и Бараша».
4. «Назови жильца, проживающего в квартире, которая находится над (под) квартирой Ежика».
5. «Назови жильца, который живёт в квартире по диагонали от квартиры Каркарыча».
6. «Назови жильцов из соседних квартир Капатыча» (вверху, внизу, справа, слева)».
7. «Сделай так, чтобы Нюша переселилась из верхней правой квартиры в нижнюю левую» (по словесной инструкции педагога, самостоятельно, оречевляя движение)».
8. «На верхнем этаже дома Пину очень жарко, а Лосяшу на нижней – холодно. Помоги Пину и Лосяшу поменяться квартирами».

## **Варианты игры**

### **«Расколдуй героя!»**

Педагог предлагает ребенку рассмотреть левый столбец и ответить на вопрос: «Кто это? Похожи, ли они сами на себя?» (на карточках изображены Смешарики, у которых изменена форма и цвет туловища).

Из предложенных карточек ребенок выбирает соответствующие каждому Смешарику цвет кляксы, контурное изображение и получает конечный правильный результат в виде настоящего Смешарика.

### **«Геометрическое лото»**

1. «Назови геометрические фигуры слева направо в первом ряду снизу (в третьем ряду сверху и т.д.)».
2. «Назови цвета геометрических фигур».
3. «Построй узор из геометрических фигур по образцу (после убранного образца)».
4. «Назови фигуру, которую спрятал Пин» (в течение нескольких секунд ребенок запоминает фигуры, затем закрывает глаза, а педагог переворачивает одну (две) фигуру(ы))».
5. «Назови фигуру, которая стоит между коричневым треугольником и жёлтым квадратом».
6. «Назови фигуру, которая находится сверху (снизу, справа, слева) от синего ромба».
7. «Назови «соседей» красного круга».
8. «Назови фигуру, которая находится по диагонали от чёрного прямоугольника».
9. «Назови фигуру, которая находится в верхнем правом (нижнем левом) углу».
10. «Назови фигуры, которые находятся в верхнем (нижнем) ряду, в левом (правом) столбце».
11. «Сколько всего рядов, столбцов?».