

## Дидактическая игра «Домашние прятки»

Алешина Е.А., учитель-логопед  
МБДОУ №1 «Солнышко»  
г. Верхняя Салда

Важное место в жизни ребёнка с ОВЗ занимает изучение окружающего мира, так как каждый день ребёнок с ним взаимодействует. Для педагога очень важно создать условия, в которых ребёнок в полной мере сможет не только изучить мир вокруг себя, но и погрузиться в него. Мной была разработана игра «Домашние прятки».

Особенность этой игры заключается в том, что она способствует развитию мелкой моторики, сенсорных и речевых навыков. Беря во внимание интерес детей к поискам спрятанного предмета проводится занятие, которое при этом является ещё и невероятно полезным инструментом как для всестороннего развития ребёнка, так и для восприятия учебного материала и познания окружающего мира.

В игре «Домашние прятки» ребёнок должен найти домашнее животное, спрятанное за едой, которой питается. После его нахождения, выполняется задание, связанное с этим животным и с помощью сканирования QR-кода можно послушать звуки, которые издают животные и повторить за ними.

Задания, направленные на поиск животных, развивают мелкую моторику, так как чтобы отыскать само животное необходимо взаимодействовать с предметами (передвинуть) разного размера, формы, материала. Передвигая предметы, ребёнок так же запоминает, чем питается животное, цвет еды (морковь - оранжевая, капуста – зелёная и т.д.), плотность (зерно – твёрдое, сено – мягкое и т.д.).

Проведя поиски и найдя животное, предлагаются задания, связанные с этим животным. Задания могут быть разного уровня сложности, от самого простого к самому сложному. В своей игре я взяла следующие задания:

1. **Заплети лошадке гриву и хвост.** К животному прикрепляются шнурки, которые ребёнок должен заплести в косу.



**2. Найди кошке дом.** Ребёнку предлагается несколько вариантов домов, его задача найти тот дом, в котором живёт кошка и пройдя пальчиком по лабиринту прийти в нужный.

**3. Цыплёнок потерял тень.** Ребёнок должен найти тень цыплёнка и используя маркер (лучше использовать маркер со старателем) провести линию от цыплёнка до его тени.

**4. Накорми козу.** Ребёнок вынимает из кармашка разные виды продуктов, при этом он должен вспомнить, что ест коза, какого цвета её еда. После этого находит необходимые продукты и прикрепляет их в кормушке животного.

**5. Корова ищет «Му».** Перед ребёнком стоит задача, посмотреть на написание звуков, которые издаёт корова и используя маркер необходимо найти эти звуки и обвести в кружок.

После выполнения заданий, используя QR-код педагог вместе с ребёнком может



послушать звуки, которые издают домашние животные и повторить их.



Так же помимо задания, на страницах игры находятся различные дополнительные взаимодействия (у цыплёнка можно подуть на пёрышки, корову можно погладить и т.д.).

Данная игра способствует развитию моторики, сенсорных и речевых навыков не по отдельности, а в единстве, дополняя друг друга.

*Выбор животных, тактильного материала, заданий может быть изменён педагогом.*

