Дидактическая игра

«ЖИВОТНЫЙ МИР ЖАРКИХ СТРАН»

Цель: расширить знания детей о животных жарких стран.

Задачи:

Формировать представления детей о природных зонах Земли

Познакомить детей с дикими животными: пустыни, саваны, джунглей. Их образ жизни, повадки, приспособленность к среде обитания.

Первый вариант игры

«Будь внимателен!»

Цель: развитие, стимулирование внимания, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

Ход игры:

Дети стоят группой, свободно, на расстоянии не менее 0,5 м. Звучит маршевая музыка или «бубен», под которую дети маршируют на месте.

Воспитатель произвольно, с разными интервалами, вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

Команды, и соответствующие им движения:

«Кенгуру» - дети прыгают, имитируя движение кенгуру.

«Зебры» - дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.

«Страусы» - дети бегают, раскинув руки.

«Марабу» - дети стоят на одной ноге, поджав другую.

«Леопард» - крадущиеся движения большой кошки.

«Обезьяны» - дети имитируют движение обезьян, цепляющихся за ветки, перескакивающих с ветки на ветку.

«Слоны» - дети качают головами, имитируют с помошью рук движение хобота слона.

Второй вариант игры

«Природные зоны, место обитания животных и птиц»

Цель: Закрепление умения детей систематизировать животных по приспособленности к природной зоне. Учить по внешнему виду животного определять его место обитания.

Закрепление умения составлять описательный рассказ по макету, сравнивать природные зоны и зверей, чем питаются, как называют их детёнышей, особенности внешнего вида.

Материал: Макет с Животными жарких стран.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям разделиться на две команды и назвать, подходящие для выбранной природной зоны животных, растения, ландшафт и т.д.. Составляя общую картину из названных частей, дети рассказывают о том, что и кто обитает на макете. Почему эти животные здесь обитают. Чем питаются? Сравнивать их.

Победит та команда кто внимательнее и быстрее даст ответы.

Третий вариант игры

«Отгадай загадки»

1. Его увидишь-сразу ясно:

Царь зверей-шутить опасно.
Грозный вид и грозный рык,
Даже гривы не подстриг. (Лев)

2. В зоопарке,верь, не верь,
Проживает Чудо-зверь.
У него рука-во лбу
Так похожа на трубу. (Слон)
3. На носу большущий рог,
Носит каждый (Носорог)
4. Очень вкусные бананы
На обед у (Обезьяны)
5. Я на двух ногах скачу,
Деток бросить не хочу,
Я их в сумочку беру.
Кто я?-Мама (Кенгуру)

Самое длинношее животное-(жираф)
Самое длинноносое животное-(слон)
Самое быстрое животное- (гепард)
Самое похожее на человека животное-(обезьяна)
Что за коняшки-на всех тельняшки. (Зебра)
Зверь я горбатый, но нравлюсь ребятам (Верблюд)
И петь-не поет, и летать –не летает. За что же тогда его птицей считают?(Страус)
Кто там лежа проходил? Злой, зеленый (Крокодил)
Апельсины и бананы очень любят (Обезьяны)

«Составь слово»

Образование сложных слов.
У жирафа длинная шея — жираф какой?
У бегемота толстые ноги — ....
У льва густая грива — ....
У обезьяны длинный хвост — ....
У верблюда два горба — ....
У слона большие уши — ....

Четвертый вариант игры

«Добавь словечко»

Дети стоят в кругу. Отвечая правильно на вопрос каждый ребёнок получает в руки животного .
В Африке живут ловкие, хвостатые ... *(Обезьяны.)*
В Африке живут большие, толстокожие ... *(Бегемоты.)*
В Африке живут сильные, гривастые ... *(Львы.)*
В Африке живут пугливые, быстрые, полосатые ... *(Зебры.)*
В Африке живут пятнистые, длинношеие ... *(Жирафы.)*
А также выносливые, двугорбые ... *(Верблюды.)*
И еще огромные, сильные... *(Слоны.)*

«Чье это?»

Грива чья? — львиная.
Шея чья? — жирафья.
Хвост чей?У обезьяны -обезьяний, у верблюда-верблюжий, у слона-., у льва-.
Хобот чей? — слоновый.
Горб чей? — верблюжий.

Пятый вариант игры
«Объясни для чего?»

Жирафу- длинная шея
Верблюду- горбы
Черепахе- панцирь
Кенгуру- сумка
Слону - бивни

Шестой вариант игры
«Какое слово не подходит»
Лев, львица, левый, львенок
Верблюд, верблюдица, верба, верблюжий
«Кто(что) лишний и почему?»
Лев, жираф, белый медведь, слон
Зебра, Африка, носорог, бегемот
Слон, бегемот, страус
Лев, обезьяна, джунгли (африканский лес)

Седьмой вариант игры
«Кто за кем идет на водопой»

1. Лев 2.зебра 3.жираф. Слон в любом порядке(никого не боится).Бегемот почти всегда в воде.

«Кто что ест?»
Хищники и травоядные. Лев-мясо, Жираф-листья деревьев, обезьяна – банан, зебра-траву.