***ИГРЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С ДИКИМИ ЖИВОТНЫМИ***

***«Дикие животные»***

***Цель:*** формировать представления о диких животных, их повадках, среде обитания, помочь усвоить обобщающее понятие «животные», различать диких и домашних животных, научиться правильно их называть.

***Ход игры:*** взрослый показывает карточку с изображением дикого животного (волка, медведя, ежа, лося, кабана, рыси, барсука и т.д.); просит ребёнка правильно назвать, рассказать о повадках животного; изобразить, как оно передвигается, какие звуки издаёт, чем отличается от других диких животных и т.д.

***«Угадай кто»***

***Цель:*** уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида, повадках, приспособленности животных к окружающей среде; учить классифицировать животных.

***Ход игры:*** на спину ребёнка прикрепляется картинка с изображением животного. Затем предлагается всем детям посмотреть, каким «зверем» он стал. «Зверь» задаёт вопросы, касающиеся внешнего вида животного, особенности его движения, повадок, среды обитания, пытается выяснить, кто он.

Игра повторяется несколько раз с заменой картинки, изображающей животного, и заменой угадывающего ребёнка.

Игру можно варьировать, предлагая детям картинки с изображением птиц, рыб и др. Представителей фауны, подводя детей к выявлению характерных признаков различных групп животных.

***«Кто где живёт?»***

***Цель:*** закрепить знания детей о среде обитания животных.

***Ход игры:*** на ковре – путаница, составленная из плоскостных фигур: бурый медведь на льдине, заяц сидит на дереве, белка – под водой и т.д.

К детям приходит Емеля и говорит, что знает, кто такие животные и где они живут. Он поселил животных туда, где им хорошо и удобно жить.

- Посмотрите, что сделал Емеля. Правильно ли? Почему нет?

Дети рассматривают изображения, объясняют ошибки Емели.

***«Живая пирамида»***

***Цель:*** закрепить знания детей об «экологических пирамидах».

***Ход игры:*** Старичок-лесовичок предлагает детям построить «живую пирамиду».

Дети, изображающие морковки, садятся на пол или приседают, дети «зайцы» встают рядом с ними, а «волк» должен стоять выше всех на стуле (пирамиды дети строят самостоятельно, воспитатель только предлагает варианты). Обсуждают, почему они построили именно такую пирамиду.

***«Воплощение образа»***

***Цель:*** развивать способность передавать образы животных с помощью пластических движений, мимики и речевого интонирования***.***

***Ход игры:*** рассмотреть с детьми иллюстративный ряд и обсудить особенности повадок и издаваемые ими звуки. Провести с детьми упражнения-этюды: «Самая красивая лиса», «Зайки».

Организовать с детьми творческую игру «Угадай, кто я?». Дети выбирают одного из животных, изображённых на иллюстрации, передают его образ с помощью пластических движений, мимики и речевого интонирования.

Предложить детям рассказать историю о созданном ими образе.