

Игра

«Животный мир»

Цель: закреплять знания детей о животных, (насекомых, птицах) о их питании, поведках, развивать смекалку, сообразительность, развивать логическое мышление.

Задачи:

- Упражнять детей в беге с заданиями, в умении сохранять дистанцию во время бега, действовать по сигналу.
- Развивать у детей выносливость в процессе продолжительного бега
- Развивать слуховое восприятие, органы дыхательной и кардио - систем.
- Расширять и закреплять знания детей о животных (птицах, насекомых) нашей планеты, их внешних особенностях, образе жизни, питания и т. д.
- Создать положительный эмоциональный настрой.
- Вовлечь детей в игровое общение со сверстниками.
- Способствовать сплочению детского коллектива.
- Создать возможности для самовыражения.
- Совершенствовать память, внимание, мышление.

Предварительная работа:

1. Д/и "Хищники - травоядные".
2. Д/и "Летают - не летают".
3. Презентация "Как животные от врагов защищаются".
4. Составление рассказов по алгоритмам "Кто чем питается", "Чей дом?".

Материалы и оборудование:

1. Медали с изображением животных (птиц, насекомых).
2. Обручи - 2-4 шт.
3. Карточки с опорными картинками (облако, вода, суша; тарелка с мясом, тарелка с зеленью; длинный хвост, длинная шея, длинные уши; копыта, когти; и т. д.).
4. Аудиозапись с весёлой, энергичной музыкой.

Правила игры:

Дети выбирают, лежащие на подносе картинками вниз, медали. Воспитатель на полу раскладывает обручи, в середину кладёт по одной опорной картинке. Дети под музыку бегают по залу. Как только замолкает музыка, дети должны объединиться в группу вокруг того обруча, в котором находится опорная картинка, относящаяся к его персонажу, изображённому на медальке. (Например, опорные картинки "Тарелка с мясом" (хищники) и "Тарелка с зеленью" (травоядные). Или "Копыта" (животные с копытами) и "Лапы с когтями". В игре с темой "Насекомые" можно использовать карточки с изображением отпугивающей окраски (Красная) и защитной (Зелёная). В игре с темой "Птицы" - карточки с изображением длинного клюва и короткого. И т. д.) Дети, сделавшие ошибку в выборе обруча с картинкой, садятся на скамейку и ждут окончания игры. Победитель может быть, как один, так и несколько (победила группа хищников).