Дидактические игры по теме \_ Дикие животные.

**Игра «Назови по порядку».**

Цель: развивать зрительную память и внимание, активизировать словарь существительных по **теме**.

На картинки посмотри

И их запомни.

Я все их уберу,

Ты по порядку вспомни.

*(6-7 предметных картинок по теме)*.

**Игра «Узнай зверя по описанию».**

Цель: учить детей узнавать животных по описанию; развивать мышление и речь детей.

- Трусливый, длинноухий, серый или белый. *(Заяц.)*

- Бурый, косолапый, неуклюжий. *(Медведь.)*

- Серый, злой, голодный. *(Волк.)*

- Хитрая, рыжая, ловкая. *(Лиса.)*

- Проворная, запасливая, рыжая или серая. *(Белка.)*

**Игра «Кто как голос подает?»**

Цель: познакомить детей, какие голоса подают дикие животные.

- Скажите, как подают голос звери?

- Что делает волк - *(воет)*.

- Что делает лиса - … *(тявкает)*.

- Что делает медведь - … *(ревет)*.

- Что делает белка - … *(цокоет)*.

**Игра «Назови ласково».**

Цель: учить детей образовывать существительные при помощи уменьшительно – ласкательных суффиксов.

Ты дружочек не зевай,

Да словечко приласкай.

Белка – белочка

Лиса – лисичка

**Игра «Один - много».**

Цель: учить детей образовывать существительные множественного числа именительного и родительного падежей.

Мы волшебники немного,

Был один, а станет много.

Белка – белки – много белок

Медведь – медведи – много медведей

**Игра «Кто у кого?»**

Цель: употребление родительного падежа существительных единственного и множественного числа.

У медведицы - … *(медвежонок, медвежата)*.

У лисицы - … *(лисенок, лисята)*.

У белки - … *(бельчонок, бельчата)*.

У волчицы - … *(волчонок, волчата)*.

У ежихи - … *(ежонок, ежата)*.

У зайчихи - … *(зайчонок, зайчата)*.

**Игра «Назови семью».**

Цель: познакомить детей с названиями диких животных, их семьями; развивать речь детей.

Папа - медведь, мама - … (медведица, детеныш - … *(медвежонок)*.

Папа - волк, мама - … (волчица, детеныш - … *(волчонок)*.

Папа - еж, мама - … (ежиха, детеныш - … *(ежонок)*.

Папа - заяц, мама - … (зайчиха, детеныш - … *(зайчонок)*.

Папа - лис, мама - … (лисица, детеныш - … *(лисенок)*.

**Игра «Кто где живет?»**

Цель: закрепление формы предложного падежа существительных.

На доске картинки с дикими животными*(медведь, лиса, волк, белка, заяц и т. д.)*. На столе педагога картинки с их жилищами *(нора, берлога, логово, дупло, куст)*. Дети ставят картинку с изображением жилища под картинку с соответствующим животным.

Белка живет в дупле.

Медведь живет в берлоге.

Лиса живет в норе.

Волк живет в логове.

Заяц живет под кустом.

**Игра «Кто что любит?»**

Цель: закрепление формы винительного падежа существительных.

На столе педагога картинки: морковка, капуста, малина, мед, рыба, орехи, шишки, грибы, желуди, кора деревьев, трава, куры, зайцы, овечка и т. д. Дети ставят картинки к соответствующему животному.

Белка любит орехи, шишки, грибы, желуди.

**Игра «Подбери словечко».**

Цель: учить детей подбирать и называть слова-признаки, слова-действия.

Медведь *(какой)* … *(бурый, косолапый, неуклюжий)*.

Волк *(какой)* … *(серый, зубастый, злой)*.

Заяц *(какой)* … *(длинноухий, трусливый, пугливый)*.

Лиса *(какая)* … *(хитрая, рыжая, пушистая)*.

Медведь *(что делает)* … *(спит, переваливается, косолапит)*.

Волк *(что делает)* … *(воет, убегает, догоняет)*.

Лиса *(что делает)* … *(выслеживает, бежит, ловит)*.

**Игра «Посчитай!»**

Цель: учить детей согласовывать существительные числительными  *«один»*,  *«два»*,  *«пять»*.

Сколько их – всегда мы знаем,

Хорошо мы все считаем.

Один медведь – два медведя – пять медведей

Один еж – два ежа – пять ежей

Одна белка – две белки – пять белок

**Дидактическая игра «Чей хвост?»**

Цель: закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

Ход игры. Однажды утром лесные звери проснулись и видят, что у всех хвосты  перепутаны: у зайца — хвост волка, у волка — хвост лисы, у лисы — хвост медведя… Расстроились звери. Разве подходит зайцу хвост волка? Помоги зверям найти свои хвосты, ответив на вопрос *«Чей это хвост?»* Вот хвост волка. Какой он? *(серый, длинный)*. Чей это хвост? — волчий. А это чей такой хвост — маленький, пушистый, белый? — зайца.

И т. д. Теперь все звери нашли свои хвосты.

**Игра «Измени слова по образцу».**

Цель: образование притяжательных прилагательных.

Нос лисы - … *(лисий нос)*.

Лапа лисы - … *(лисья лапа)*.

Глаза лисы - … *(лисьи глаза)*.

Нора лисы - … *(лисья нора)*.

**Игра «Наоборот».**

Цель: образование слов-антонимов.

Лось – большой, а заяц - … *(маленький)*.

Волк – сильный, а белка - … *(слабая)*.

У лисы хвост длинный, а у медведя - … *(короткий)*.

**Игра «Четвертый лишний».**

Цель: учить детей выделять в предметах их существенные признаки и делать на этой основе необходимые обобщения, активизировать предметный словарь.

На картинку посмотри,

Предмет лишний назови

И свой выбор объясни.

Белка, собака, лиса, медведь

**Игра «Сложи картинку».**

Цель: учить детей складывать картинку из частей; развивать целостное восприятие, внимание, мышление.

У ребенка картинка с диким животным, разрезанная на 4 части.

- Какой зверь у тебя получился? *(Лиса.)*

**Игра «Составление рассказа-описания».**

Цель: учить детей составлять рассказ-описание о животном с опорой на план-схему, развивать речь детей.

Дети составляют рассказ о внешнем виде дикого животного по плану.