

ЗАБАВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

2-3 года

1. Разбери и сложи планшет только с одним своим любимым животным, назови его имя и скажи, за что ты его любишь.
2. Назови это животное, а затем всех, кого узнал на других планшетах. Попрыгай, как зайчик, порычи, как лев, помяукай, как кошка, потруби, как слон.
3. Как ты думаешь, сколько ног или лап у лошадки, у слона, котика? Ты знаешь, что такое четвереньки? Встань на четвереньки и покажи, как они ходят.
4. В каких сказках или стихах ты слышал про собачку, котика, слоника, лошадку, зайчика, пчелку, цыпленка? Расскажи зверям их стихи и сказки.

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

3-4 года

5. Исправь, если названо неверно. Например, если увидишь, что показывают лапы, а говорят, что это уши.
6. Расскажи и изобрази, какие и как издает звуки это животное? Кто как из животных в каких сказках и с кем разговаривает?
7. Если бы ты был медвежонком, как бы ты ходил, ел, спал? Вопросы о животных на планшетах: Как это животное передвигается (ходит, скачет), ест, спасается?
8. Давайте перечислим, что находится у всех животных на туловище, на мордочке. Что только у некоторых? Например, глаза, рот, нос, уши – у всех, а хобот



только у ...» Предлагается игра «Я начну, а ты продолжи», в которой нужно продолжить перечисление особенностей внешнего вида животного.

9. Посмотри на планшеты внимательно и назови, у кого 2 ноги, а у кого 4. Назови тех, у кого есть крылья, у кого – клюв.

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

4-5 лет

10. Разложи всех животных на 2 группы: домашние и дикие животные. Расскажи, чем еще отличаются домашние от диких животных.
11. Загадки – описания подбираются взрослым, например: «Длинные ушки

– короткий хвост... Зимой белый, а летом – серый».

12. На основе образца загадок – описаний дети вместе со взрослым составляют загадку и обсуждают, как ее надо составлять.
13. Кто знает про этих животных стихи или может спеть песенку. Представляем публике чтеца! Предложение ребенку: Можешь сочинить сам про того, у кого самый длинный хвост, у кого клюв, у кого хобот.
14. Дай всем животным имена (клички) и расскажи, в каких сказках или мультфильмах об этих животных шла речь («Кто из какой сказки»).

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

5-6 лет

15. Перемешайте вкладыши из 4-5 планшето-тов и соберите их с друзьями. Кто быстрее?
16. Перемешайте все вкладыши, возьмите каждый по 2 планшета и соберите свои головоломки на скорость. Победитель тот, кто сумеет собрать быстрее всех.
17. Если знаете, назовите животных по-английски (по-немецки).
18. До игры нужно сначала предложить детям пересчитать и назвать всех зверей на планшетах, а затем попросить игроков отвернуться и в это время убрать один или два планшета.