**Дидактические и словесные игры**

**«Кто чем питается?»**

Цель: закрепить знание детей о питании птиц; устанавливать связь между исчезновением корма и отлётом птиц; знакомить с основным отличием зимующих и перелётных птиц: отличия в питании. Развивать память, внимание, речь. Расширять круг представлений о зимующих и перелётных птицах.

Ход игры.

На двух кругах расположены различные виды корма: пшено, семечки, крошки хлеба, шиповник, ягоды, жук, червяк, яблоко. Задача детей – распределить корм для зимующих и перелетных птиц.

**Игровое упражнение «В зимней столовой»**

Цель. Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

Материал. Силуэты птиц, ветка на подставке, кор мушка.

Описание: Воспитатель закрепляет силуэт птицы на вет ке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать ее и показать, как она кри чит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

**Игровое упражнение «Какая это птица»**

Цель. Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить четко произносить звук «Р».

Материал. Красочные изображения птиц.

Описание: Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает у детей, кто так кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют ее на панно. Например:

— Кто кричит «кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.

— Все покричим, как ворона.

— Кто кричит «чирик-чирик»?

— Покричим, как воробей.

**«Каких птиц зимой у кормушки не увидишь?»**

 Цель: закрепить умение находить, узнавать и называть зимующих птиц.

Ход игры. Педагог: Ребята, перед нами кормушка и к ней прилетели птицы. Какие это птицы? Всех ли птиц мы можем увидеть у кормушки? Почему? Ребенок должен найти птиц, которых не увидим зимой и объснить почему.

**«Кто как голос подает?»**

 Цель: пополнить активный словарь детей по теме «Зимующие птицы».

 Воспитатель: Я предлагаю вам дети превратиться в птиц и рассказать от имени птицы, как она голос подает.

 Дети:

 Я ворона: кар-кар-кар. Я умею каркать.

 Я сорока: стр-стр-стр. Я умею стрекотать.

 Я сова: ух-ух-ух. Я умею ухать.

 Я синица: тинь-тинь-тинь. Я умею тинькать.

 Я голубь. Я умею ворковать.

 Я снегирь. Я умею свистеть.

 Я воробей я умею чирикать.

**«Сосчитай птиц»**

 Цель: закрепить умение согласовывать количественные прилагательные с существительными.

Ход игры. Взрослый предлагает детям сосчитать птиц.

 Один голубь, два голубя, три голубя, четыре голубя, пять голубей и т.д.

**«Большой – маленький»**

 Цель: закрепить умение детей образовывать имена существительные и имена прилагательные с уменьшительно-ласкательными значениями.

 Ход игры. Взрослый предлагает детям назвать слова с уменьшительно-ласкательными значениями.

Острый клюв – остренький клювик.

 Тонкие лапки – тоненькие лапки.

 Длинная шея – длинненькая шейка.

 Белая грудь – беленькая грудка.

 Черное крыло – черненькое крылышко.

 Толстая шея – толстенькая шейка.

 Короткий хвост – коротенький хвостик.

 Светлые перья – светленькие перышки.

**«Один – много»**

 Цель: уметь образовывать формы множественного числа существительных.

Ход игры. Взрослый предлагает детям назвать слова множественного числа.

 Одна ворона – много ворон,

 Один воробей – много воробьев и т. д.

**«Четвертый лишний»**

 Цель: учить знать и отличать зимующих птиц от перелетных.

**Ход игры**. Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши

Воробей, грач, сорока, синица.

 Голубь, дятел, снегирь, ласточка

Сорока, воробей, ласточка, дятел.

Ворона, скворец, синичка, галка.

Утка, снегирь, голубь, сорока.

Клёст, воробей, синичка, кукушка.

**«Чье это?»**

 Цель: закрепить умение образовывать притяжательные прилагательные.

 Крыло чье? – голубиное, воробьиное и т.д.

Клюв чей?

Хвост чей?

Голова чья?

**«Скажи наоборот»**

 Цель: закрепить знание детьми антонимов.

 Клюв толстый – клюв тонкий,

Хвост длинный – хвост короткий

**«Кого не стало?**

Цель: формирование грамматических категорий, образование слов-существительных в родительном падеже.

Ход игры. На доске или на столе выкладывают картинки 5-6 зимующих птиц, предлагают детям назвать всех изображенных птиц и  запомнить  их. Затем просят детей закрыть глаза, в это время педагог убирает одну из картинок. Дети открывают глаза и называют какой птицы не стало. Например: "Не стало снегиря", и т. д.

**«Подбеги к птице, которую назову»**

Цель: учить детей различать птиц по внешнему виду

Ход игры. Взрослый говорит: Раз, два, три К вороне подбеги. Раз, два, три Воробья найди. Раз, два, три Синицу отыщи (и т.д.)

**Освободите птичку из клетки**.

Цель: учить детей узнавать и называть птиц; развивать зрительную память, мышление; воспитывать любовь к природе.

Материал: нарисована клетка; картинки птиц (воробей, голубь, ворона, ласточка, скворец, синица).

Ход игры

Воспитатель предлагает детям «освободить птиц из клетки». Для этого необходимо найти птицу и правильно ее назвать. Ребенок называет птицу. Если ребенок неправильно назвал птичку, то она «остается в клетке».

**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».**

**Цель:** закреплять знания о многообразии птиц.

**Ход игры**. Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

**«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»**

**Цель: у**чить детей описывать птиц по их характерным признакам.

**Ход игры**. Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

**«ПТИЦЫ».**

**Цель:** закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

**Ход игры**. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево…), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д.  Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

**«НЕ ЗЕВАЙ!»** (птицы зимующие, перелётные).

**Цель**: развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

**Ход игры**. Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

**«ИСПРАВЬ ОШИБКУ».**

**Цель**: учить детей понимать смысл предложения.

**Ход игры**. Воспитатель читает предложения. В них допущены ошибки, которые ребята должны исправить.

Воробей ходит по земле.

Ворона долбит дерево.

Клест клюет сало, и т.д.