**Мини-музей «Кошек»**

*Киркиш Елена Викторовна*

*Воспитатель МАДОУ №1 «Детский сад Будущего»*

*ГО Богданович*

**Цели:** познакомить детей с повадками и особенностями кошки; воспитывать интерес и любовь к этому домашнему животному.

**Задачи:**

* Познакомить **детей с жизнью кошек**.
* Закрепить знание **детей** об особенностях внешнего вида, о назначении органов чувств и повадках **кошек**.
* Расширить знания о породах **кошек**.
* Развивать познавательную активность.
* Расширять и обогащать словарь **детей по данной теме**. Воспитывать гуманное отношение к животным, чувство ответственности за тех, кого приручили.

Описание:

1. Оборудование: стенд (описание, виды пород кошек, строение тела, отличие самки от самца, жизненный цикл, чем питаются)
2. **Тематические альбомы:**

2.1 «Породы кошек»;

2.2 «Интересные факты о кошках»

2.3 «Окрас кошек»

2.4 «Как ухаживать за кошкой»

2.5 «Дикие кошки»

**3. Дидактические игры**

3.1 Разрезанные картинки «Кошки»

Цель игры: развитие умения анализировать, синтезировать и комбинировать.

Описание: Ребенку предлагается сложить целую картинку из частей и сказать, кто получится.

3.2 «Назови семью»

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах. Он – кот, она – кошка, детеныш (и) – котенок (котята). Он – конь, она – лошадь, детеныш (и) – жеребенок (жеребята).

3.3 «Кто где стоит».

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве; понимать понятие «влево», «вправо», «у», «перед», «за», «наверху»; развивать мышление, память.

Материал: картинки с изображением домашних животных, дом.

Ход игры: Воспитатель показывает картинки с изображением животных и их детенышей и предлагает детям назвать их (собака и щенок, кошка и котенок, корова и теленок т.п.). Картинки выставляются на подставку, в том же порядке, в котором показываются. После этого, показывая, например, на кошку, воспитатель спрашивает: «Кто стоит рядом с ней?» Дети отвечают. Игра продолжается, пока дети не назовут всех животных и их детенышей.

3.4 «Кто как кричит»

Цель: образование глаголов от звукоподражательных слов. Наглядный материал: предметные картинки с изображением кошки, поросят, утят, лягушек, кур.

Ход игры: 1. Вспомните, как подает голос поросенок 2. Хрю – хрю 3. Что он делает? 4. Хрюкает 5. Как подает голос котенок? 6. Мяукает? Можно использовать стихотворение Чуковского «Путаница»

3.5 «Курочка – рябушечка»

Цель игры. Учить детей соотносить глагол с обстоятельствами места, причины (куда? зачем?) и образовывать глагол звукоподражанием (пищать). Ход игры : Дети выбирают Курочку-Рябушечку, остальные исполняют роль цыплят. Ку рочке на голову надевают шапку. По сигналу водящего начинается диалог. - Курочка-Рябушечка, Куда идешь? - На речку. - Курочка-Рябушечка, Зачем идешь? - За водой. - Курочка-Рябушечка, Зачем тебе вода? - Цыплят поить. Они пить хотят. На всю улицу пищат - Пи-пи-пи! На слова "На всю улицу пищат" дети- цыплята убегают от курочки и пищат: "Пипи-пи". Если курочка ловит кого-то, то она произносит: "Иди к колодцу пить водицу". Пойманные дети выходят из игры.

3.6 «Кто кем был»

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Учить образовывать форму творительного падежа имен существительных. Закреплять название детенышей животных. Материал: предметные картинки с изображением взрослых домашних животных и их детенышей. - Кем был бык? – Бык был теленком. - Кем был пес? – Пес был щенком.

3.7 «Кто нас зовет»

Цели: Развитие слухового внимания. Активизация словаря по теме. Образование уменьшительной формы существительных в ед. ч. У воспитателя игрушки домашних животных и их детенышей, воспитатель закрывает игрушки ширмой, произносит звукоподражание за взрослого животного или за детеныша, дети угадывают, кто позвал. У детей изображения детенышей, а у воспитателя взрослые животные. Воспитатель показывает картинку, дети, у которых детеныши этого животного, «откликаются». Детям раздаются изображения животных и детенышей, воспитатель показывает большой или маленький круг, дети произносят соответствующее звукоподражание.

3.8 «Какую пользу приношу»

Цель: закрепить знания о домашних животных, какую пользу они приносят человеку. Ход игры: Воспитатель называет домашнее животное, дети должны сказать, какую они приносят пользу. Правильно ответившему ребенку дается фишка. В конце игры фишки подсчитываются, называется победитель.

1. Загадки и рассказы о кошках.