

# *Рекомендации по лексической теме «Насекомые»*

Рекомендуем вам побеседовать с детьми на эту тему.

- спросить ребенка, какое сейчас время года, какие изменения произошли в природе, в жизни насекомых;
- побеседовать с ребенком о насекомых;
- в парке, в сквере рассмотреть жука, божью коровку, бабочку, гусеницу, муравья, пчелу, стрекозу, кузнецика и муху;
- рассмотреть части тела насекомых (голову, грудь, брюшко, ноги, крылья, усики);
- рассказать ребенку, какую пользу приносят насекомые человеку, учить его бережному отношению к природе;
- рассказать, что муха — вредное насекомое, переносчик различных заболеваний.

## **1. Отгадайте загадки и выучите по выбору:**

- Одежды не шью, а ткать — тку. (Паук)
- Осенью в щель забывается, а весной — проснется. (Муха)
- Как называется дом муравьев? (Муравейник).
- Очень тоненько жужжит и над нами он кружит.

Берегись и млад, и стар: кровь у всех сосет... (Комар).

- У воды она летает, насекомых ртом хватает,  
Есть огромные глаза, с телом длинным... (Стрекоза).

## **2. Поиграйте в игру «Веселый счет»: 1 бабочка...5 бабочек; 1 комар...5 комаров; 1 маленький муравей...5 маленьких муравьев.**

**3. Игра «Бывает – не бывает»:** Девочка ловит бабочку –  
Девочка поймана бабочкой. Бабочка ловит девочку. –  
Девочка поймала бабочку. Бабочка поймала девочку. –  
Девочка ловит бабочку.

## **4. Игра «Летает – не летает».**

(Взрослый называет насекомое, а ребенок поднимает руки в стороны, если насекомое летает, опускает – если не летает): муравей, божья коровка, гусеница, бабочка и т.д.

### **5. Отгадай загадку и нарисуй отгадку:**

Спал цветок и вдруг проснулся  
Больше спать не захотел.  
Шевельнулся, встрепенулся,  
Взвился вверх и улетел.

### **6. Дидактическая игра «Закончи предложение».**

Муравей сидел около...

Божья коровка ползла по...

Жук спрятался под...

Муха села на ....

Гусеница сидела на...

Муха ползла по ....

### **7. Прочитайте стихотворение.**

#### **«Скучать некогда»**

Села пчелка на цветок, опустила хоботок.

Подлетает к ней комар: — Что ты ищешь там?

- Нектар!

- А тебе не надоело, не наскучило искать?

- Нет, тому, кто занят делом, просто некогда скучать!

Муравей нашел былинку, много было с ней хлопот.

Как бревно, взвалив на спинку, он домой ее несет.

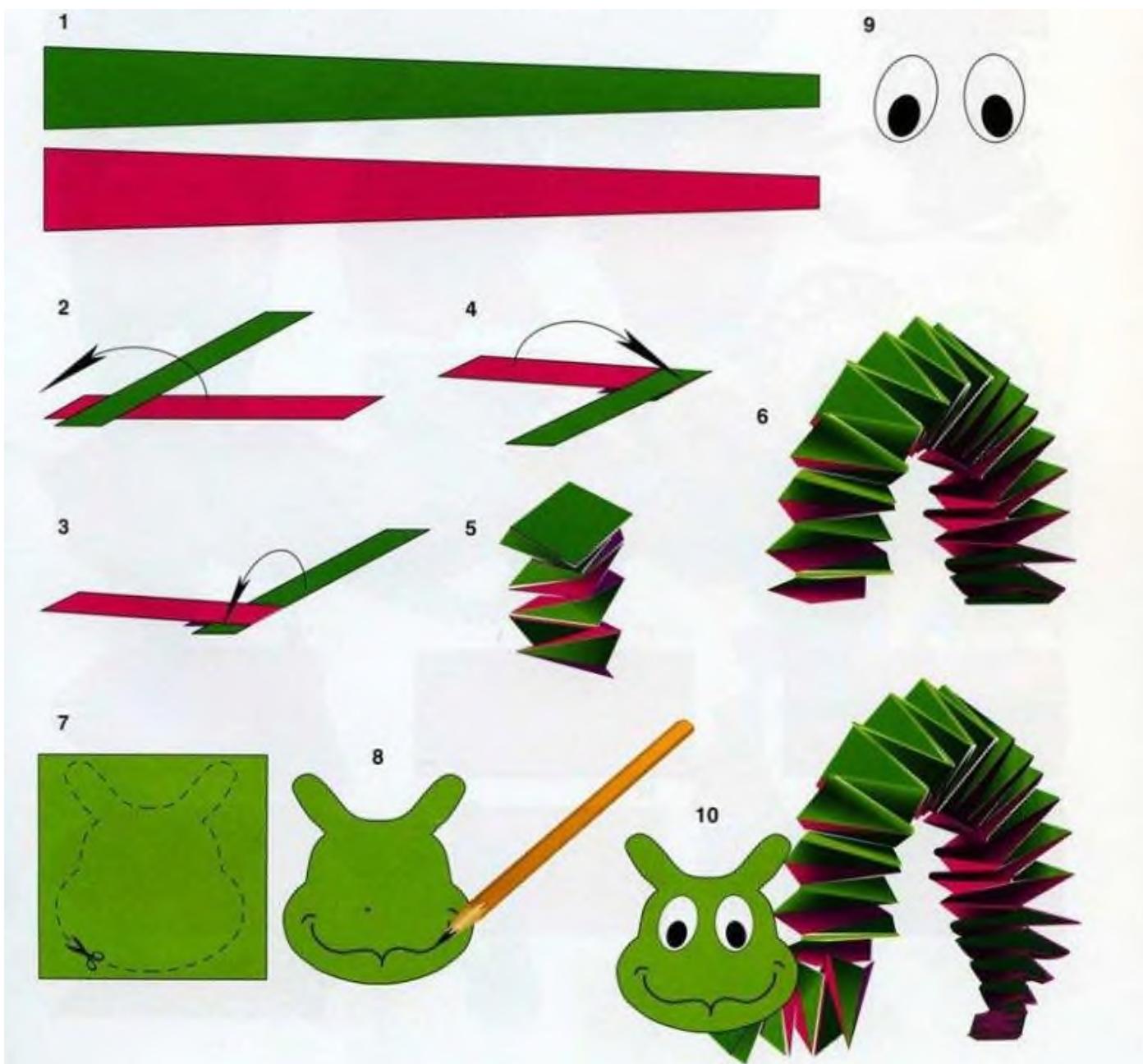
Он сгибается под ношей, он ползет уже с трудом,

Но зато какой хороший муравьи возводят дом!

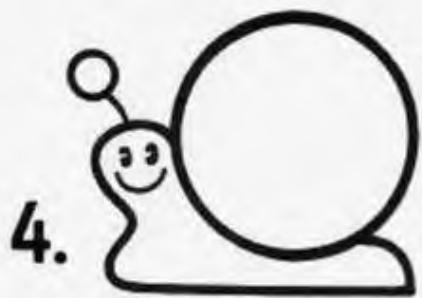
(З. Александрова)

Чтение художественной литературы. Э.Шим. «Сказки, найденные в траве», И. Крылов «Стрекоза и муравей», Н. Павлова «Желтый, белый , лиловый», Г. Скребицкий «Счастливый жук».

Слепить «Паучка», Рисование «Бабочка-красавица» (монотипия) , «Улитка». Аппликация «В гостях и мухи-цокотухи». Оригами «Гусеница».





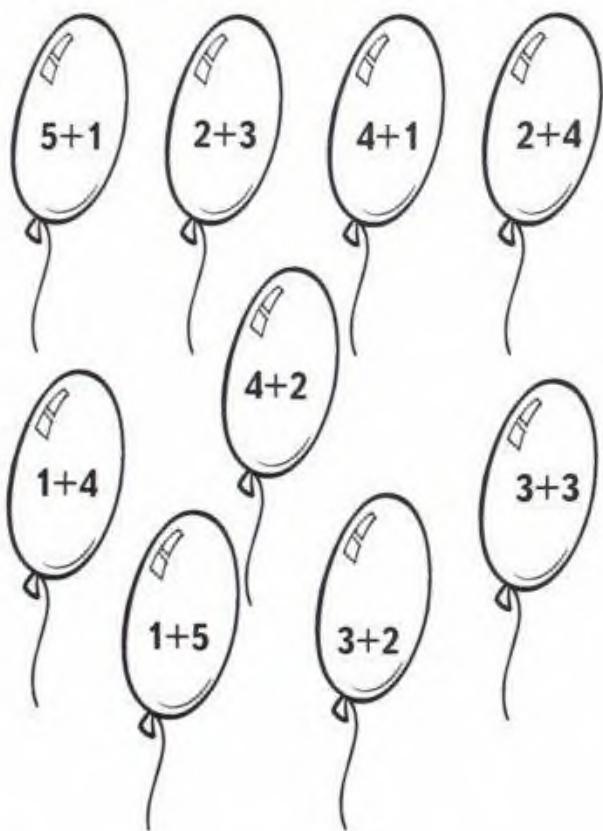




At-Last.ru

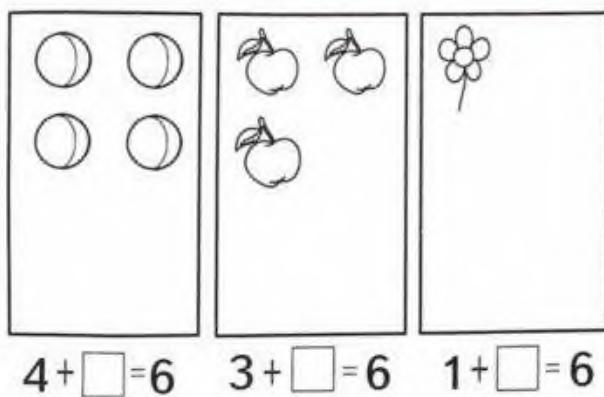
Математика. (Повторение, используйте счетные палочки для вычисления)

\* Раскрась жёлтым карандашом шарики, на которых написан состав числа 6, а зелёным — шарики, на которых написан состав числа 5.

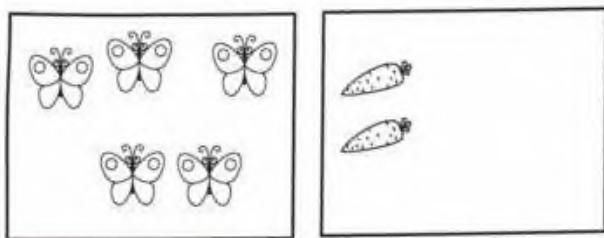


18

\* Дорисуй нужное количество предметов, чтобы на каждой картинке их было по шесть. Напиши в пустой клеточке число, соответствующее количеству нарисованных тобой предметов. Раскрась только те предметы, которые ты дорисовал.



$$4 + \square = 6 \quad 3 + \square = 6 \quad 1 + \square = 6$$



$$5 + \square = 6 \quad 2 + \square = 6$$

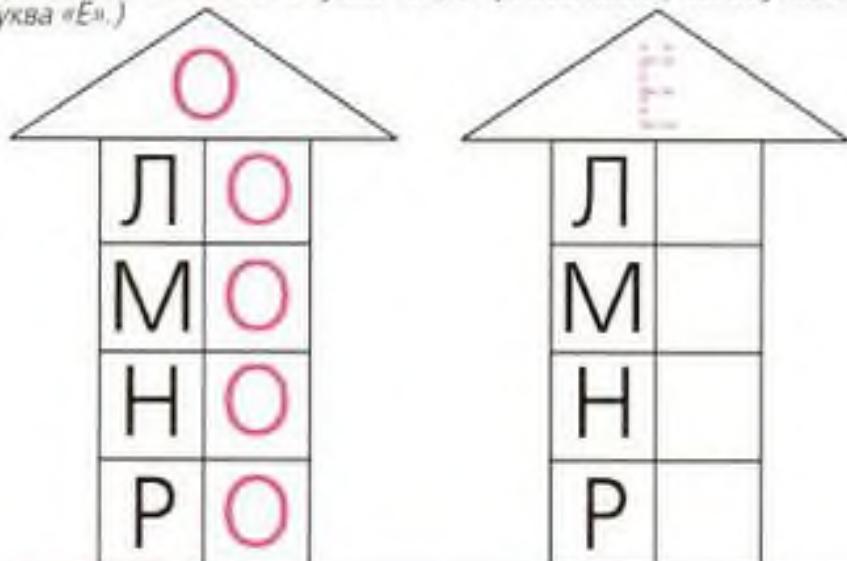
19

Развитие речи.

## ЗАНЯТИЕ 15 (ЛИСТ 15)

1

(Скажите, что в домике справа на крыше написана буква «Ё».)  
Обведи букву «Ё» по точкам и напиши в слоговом домике. Прочитай слоги в домиках. Как произносятся согласные в домиках и почему? (В левом твёрда, потому что после них написана буква «О», в правом мягко, потому что после них написана буква «Ё».)



2

Напиши под каждым предметом в квадрате букву, с которой начинается его название.





3

Проведи от букв в ведре к верхним квадратам линии и напиши буквы в квадратах так, чтобы слева получилось слово «МЕЛ», а справа — «ЛЁН». Запиши эти слова внизу знаками.



--	--	--

--	--	--



--	--	--

--	--	--

4

Соедини букву с картинкой, название которой начинается с этой буквы.



Ю

Я

Е

Ё