**«Подбери признак»**

Цель: формировать умения образовывать  прилагательное.

бабочка какая? –

муравей какой? –

пчела какая? –

**«Назови ласково»**

Цель: закрепление знаний об  образовании уменьшительных форм существительных.

Комар — комарик

Жук – жучок

Пчела – пчелка

Усы – усики

Лапы – лапки

Голова – головка

Муравей — муравьишка

Муравейник – муравейничек

Муха – мушка

Стрекоза – стрекозка

**«Закончи предложение»**

Цель: расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

Майский жук большой, а божья коровка …(маленькая)

У майского жука крылья короткие, а у стрекозы … (длинные)

У жука усы толстые, а у бабочки …(тонкие)

У шмеля спина широкая, а у водомерки  …. (узкая)

**«Закончи предложение»**

Цель: употребление всех форм косвенных падежей имен существительных в единственном числе.

Например:

- Муравей сидел около… .

- Божья коровка полезла по …

- Жук спрятался под…

- Муха села на…

- Гусеница сидела на…

- Муха ползла по…

**«Четвёртый лишний»**

Цель: Закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Воспитатель: Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвертый лишний».

1) Заяц, еж, лиса, шмель;

2) Трясогузка, паук, скворец, сорока;

3) Бабочка, стрекоза, енот, пчела;

4) Кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;

5) Пчела, стрекоза, енот, пчела;

6) Кузнечик, божья коровка, воробей, комар;

7) Таракан, муха, пчела, майский жук;

8) Стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

9) Лягушка, комар, жук, бабочка;

10) Стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

 **Игра «Эхо»**

**Цель: образование форм прошедшего времени глагола.**

Бабочка парит – бабочка парила

шмель ворчит – шмель ворчал

кузнечик скачет – кузнечик скакал

гусеница ползёт – гусеница ползла

муравей бежит – муравей бежал

стрекоза порхает – стрекоза порхала

пчела собирает – пчела собирала

паук плетёт – паук плёл

божья коровка летит – божья коровка летела

**Игра «Угадай кто? »**

**Цель: расширение словарного запаса.**

Кто летит? – Бабочка, божья коровка, стрекоза, шмель, пчела.

Кто порхает? – Бабочка, стрекоза.

Кто скачет? – Кузнечик.

Кто плетёт? – Паук (паутину).

Кто строит? – Муравей (муравейник).

Кто собирает? – Пчела (нектар).

Кто опыляет? - Бабочка, пчела, шмель (цветы).

Кто поедает? – Гусеница (листья).

**Игра «Назови, кто уже выполнил действие»**

**Цель:  дифференциация глаголов совершенного несовершенного вида.**

Божья коровка летела – прилетела

Бабочка порхала – спорхнула

Кузнечик скакал – прискакал

Паук плёл – сплёл

Муравей строил – построил

Пчела собирала – собрала

Бабочка опыляла - опылила

**Игра «Один – много».**

**Цель: формировать умения у детей согласовывать существительного с количественным числительным.**

Одна бабочка – много бабочек

Один шмель – много шмелей

Одна - божья коровка, много- божьих коровок.

Одна муха - много мух.

Один комар - много комаров.

Один муравей – много муравьёв.

Один кузнечик – много кузнечиков.

**Игра «Кто без чего? »**

Цель: закрепление формы родительного падежа существительных.

Бабочка без (крылья… - крыльев

кузнечик без (усики… - усиков

паук без (ножки) … - ножек

пчела без (хоботок… - хоботка

муравьи без (муравейник… – муравейника

гусеница без (волоски) … - волосков

стрекоза без (хвост… - хвоста

божья коровка без (крылышки… - крылышек

**Игра «Я любуюсь кем? »**

Цель: закрепление форм творительного падежа существительных.

Я любуюсь –

стрекоза – стрекозой

бабочка – бабочкой

гусеница – гусеницей

пчела – пчелой

паук – пауком

божья коровка- божьей коровкой

муравей – муравьём

шмель – шмелём

кузнечик – кузнечиком

**«Хорошо-плохо»**

Воспитатель: «Что произойдет с лугом, лесом, с нашей природой, если насекомые исчезнут? »

Дети приходят к выводу о том, что, если исчезнут насекомые, исчезнут и растения, погибнут животные и птицы: одни не могут существовать без других. Насекомые — это часть природы, а природу надо беречь, любить, охранять.

«Веселье на лугу».

Цели:

развивать мышление, речь, умение обобщать, отвечать на вопросы. Помочь детям образовывать формы множественного числа, глаголов.

Задания:

«В каких геометрических фигурах спрятались бабочки?», «Где летают комары?», «Что делают комары?» (летают, звенят, кусают., «Где спят комарики?», «В какую сторону полетели пчелы?», «Что делают пчелы?» (летают, собирают пыльцу, находят цветы, жужжат, жалят). Помоги пчелкам найти цветок. Сосчитай насекомых. Сосчитай цветы. Что лишнее?

Можно задать наводящие вопросы: «Кто выше?», «Кто ниже?», «Кто внизу?». Обозначать словами положение одного предмета относительно другого. При счете можно закрыть любой изображенный предмет вырезанной из картона геометрической фигурой и задать вопрос: «Сосчитай сколько?», «Где, кто спрятался?», «Кто, куда улетел?», «А как думаешь ты?», «Придумай ты свой рассказ?».

### «Путаница - перепутаница».

### Цели:

- Формировать пространственные направления (справа, слева, вверху, внизу, в правом верхнем - нижнем углу, в левом верхнем - нижнем углу, посередине);

- Умение ориентироваться на листе бумаги (линии прямые, извилистые, зигзагообразные).

### Задания:

«Помоги веселым бабочкам и находчивым гусеницам», «Выложи ниточкой дорожку».

Для данной игры я решила использовать шерстяные нитки для вязания. Они привлекают великолепием цвета, удобные при выполнении задании, легко разместить на листе бумаги. При выполнении таких занятий у детей развивается мелкая моторика пальцев и рук и моторная координация движений.

**Дидактическая игра «Угадай, кто улетел?»**

Цель:

развитие зрительного восприятия, памяти;

закрепление названий насекомых

.

Оборудование:

картинки с

насекомыми

известными

детям.

Ход игры.

Разложите на столе 8-10 картинок. Попросите ребенка назвать их (для того, чтобы вы были уверены, что ребенок знает, как эти слова называются). Попросите ребенка запомнить их. Дальше по команде

–

 «закрой глаза»

–

 ребёнок

закрывает глаза. Уберите одну из картинок, затем попросите ребенка открыть

глаз

 и угадать, какой из картинок не хватает

Дидактическая игра «Помоги пчёлкам»

Цель:

 учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или

неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не

такой»; действовать по подражанию.

Оборудование:

 десять крупных выполненных из картона цветка с

разнообразной цветовой гаммой, десять плоскостных фигурок бабочек такой

же окраски, как и цветы по числу детей.

Ход игры.

Педагог объясняет, что пчёлки хотят найти свои цветы

–

 сесть на такой

цветок, чтобы их было не видно, и никто не

смог их поймать. Нужно помочь пчёлкам

спрятаться. Педагог рассматривает пчёлок,

обращая внимание детей на то, что цвет

пчёл

ки и цветка совпадают («такой же»),

пчёлку не видно

–

 она спряталась. Затем дети

достают из конвертов пчёлок и цветы и

выполняют задание

Дидактическая игра «Расставь по порядку»

Цель:

правильно располагать предметы по ме

ре возрастания (или убывания).

Материал:

сюжетная картинка с изображением 10 бабочек, разного размера

и 10 карет, соответствующим по размеру бабочек, цветные карандаши.

Ход игры.

Предложите ребенку послушать

небольшой рассказ: «Пришла весна. У бабочки-капустницы появились красавицы дочки. Они были очень красивыми и нарядными в желтых

платьях. Решила бабочка отправиться с ними на весенний бал. И так

 как бабочки-дочки были разного роста, то и кареты тоже были разные».

Предложите ребенку показать бабочек и кареты в

соответствии с их величиной. Попросите посадить в них бабочек-красавиц (в соответствии с размером кареты) —провести цветным карандашом линию от бабочки до соответствующей кареты. Предложите ребенку назвать величину карет по убывающей (по возрастающей). Затем предложите назвать величину

бабочек-красавиц (по возрастающей) или по убывающей.

Усложнение: проведите игру устно. Предложите ребенку расставить

бабочек по росту, используя в игре прилагательные «маленькая»,

«крохотная», «малюсенькая», «очень маленькая». Можно расставить бабочек

по возрастающей или по убывающей величине

Игра «Один –много». (с мячом)

Один жук – много жуков.

Один комар –много комаров.

Одна муха – много мух.

Одна бабочка –много бабочек.

Одна стрекоза –много стрекоз.

Один муравей –много муравьев.

Одна мошка –много мошек.

Одна пчела –много пчел.

Один шмель – много шмелей

Дидактическое упражнение «Раскрась только бабочку»

Цель:

 расширение зрительного внимания, восприятия и памяти; развитие

мелкой моторики.

Материал: картинка с наложенным изображением груши, листа и бабочки.

Ход упражнения.

Воспитатель предлагает

рассмотреть картинку, найти

на ней бабочку и раскрасить

только её.

Штриховка

«Раскрась насекомое»

Цель:

развив

ать зрительное восприятие, учить детей понимать форму,

величину и пространственные положения предметов окружающего мира;

овладевать формообразующими движениями, тренироваться в штриховке

изображения, готовить руку к письму, укреплять мышцы руки.

Оборудование:

раскраска «Насекомые», цветные карандаши.

Ход упражнения.

У каждого ребёнка на столе лежит раскраска «Насекомые», набор цветных карандашей и трафарет. Воспитатель предлагает детям выбрать понравившееся насекомое и заштриховать любым способом штриховки (вертикальная, горизонтальная, волнистая, диагональная, перекрёстная,

круговая, ломаная)

Графическое упражнение «Дорисуй половинку жука»

Цель:

 развитие целостности восприятия;учить различать лево и право; строить симметричный рисунок.

Материал: листбумаги в клетку с нарисованным узором.

Ход упражнения.

Детям предлагается рассмотреть, что нарисовано. Затем предлагается зеркально

изобразить вторую половинку рисунка

**«Собери картинку»**

Цель: научить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путем прикладывания.

Дидактическая игра развивает мышление, мелкую моторику, воспитывает усидчивость, внимание, настойчивость в выполнении поставленной задачи.

**«Найди такую же»**

**Цель:**Учить детей сравнивать предметы(насекомых); находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

Игровое правило. Тот, кто нашел одинаковые насекомых, должен сказать об этом на ухо воспитателю. Громко называть одинаковые насекомых нельзя. Пусть все дети поищут и найдут их.

Ход игры. Для данной игры подбирают разнообразные насекомые, **среди**которых обязательно должны быть одинаковые. В процессе игры можно добавлять или убирать насекомых, чтобы усложнить задание.

Дети, увидевшие двух одинаковых насекомых , поднимают руки, а затем подходят к воспитателю и называют их.

**«Сложи насекомое»**

Цель: Закрепить знания о насекомых, их внешнем виде. Развивать сообразительность, быстроту реакции.

Игровое правило: внимательно слушать воспитателя, рассматривать образец, действовать по сигналу.

Игровое действие: составлять целую картинку из частей.

Ход **игры:** Воспитатель предлагает детям рассмотреть целые картинки с изображением насекомых. Назвать насекомых изображенных на них. Раздает картинки нескольким детям, а разрезанные картинки таких же животных лежат на столе. Из них дети должны отобрать те, на которых изображены части насекомого, которое находится у них на столе. Сложить картинку по своему образцу.

**«Опиши, я отгадаю!»**

Цель: Выделить и назвать характерные признаки насекомого в ответ на вопросы взрослого. Развивать связанную речь, мышление.

Игровое правило: нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Игровые действия: загадывание загадок.

Ход **игры:** Детям раздаются карточки с изображением насекомых. Они, не показывая воспитателю, описывают изображенный предмет. Если описание короткое, воспитатель задает дополнительные вопросы.

**«Назови насекомое»**

Цель*:*Учить детей отгадывать загадки. Развивать сообразительность, мыслительные операции. Закрепить знания о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят. Воспитывать экологическое мышление.

Игровые правила: отвечает тот, кого спросили.

Игровое действие: отгадывание.

Ход **игры:** Воспитатель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая?

Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд.

Хлопотлива и смела с нашей пасеки …. *(пчела)*.

2. На ромашку у ворот опустился вертолет,

Золотистые глаза, кто же это? … *(стрекоза)*.

3. С ветки на тропинку, с травки на былинку

Прыгает пружинка, зелененькая спинка… *(кузнечик)*.

**«Четвертый лишний»**

ЦЕЛЬ: развивать умение классифицировать насекомых по существенному признаку, обобщать, закреплять знания .