

## Формирование предметных представлений и способов обследования.

Тема: «Водоёмы и его обитатели»

Задачи:

- уточнять и расширять представления детей об обитателях водоёмов,
- продолжать учить называть и различать существенные части тела,
- продолжать развивать зрительное внимание, слуховое восприятие,
- работать над формированием бинокулярного зрения.

Задания

**Отгадай загадки**

У воды она живет,  
Громко песенки поет.  
Рот ее — для мух ловушка,  
А зовут ее...

*(Лягушка)*

«Жить в реке совсем нескучно»,  
Скажет вам она беззвучно.  
Даже вежливо «спасибо»  
Говорит неслышно...

*(Рыба)*

Он всегда гулять идет  
Только задом наперед.  
С ним знаком любой рыбак,  
Хоть не рыба он, а...

*(Рак)*

По волнам гуляет зонтик,  
Если встретите – не троньте!  
Вот так чудо, вот так диво!  
Зонтик жжётся, как крапива.

*(Медуза)*

Стой, плотва и караси!  
И пощады не проси:  
Я хозяйка здесь в пруду,  
На охоту я иду.

*(Щука)*

Он в самом омуте живёт,  
Хозяин глубины.  
Имеет он огромный рот,  
А глазки чуть видны.

*(Сом)*

Словно под прессом долго была  
Плоская рыба, что звать ...

*(Камбала)*

## Назови и опиши всех обитателей водоёма



**Попросите ребенка определить, что такое водоём? (ребенок должен ответить «да» или «нет»)**

Пруд – водоем? (Да)

Лес – водоем? (нет)

Озеро – водоем? (Да)

Пустыня – водоем? (нет)

Река – водоем? (Да)

Поле – водоем? (нет)

Море – водоем? (Да)

**Подумай, кто живет в водоёме?**

Водомерка, ежик, божья коровка, корова;

Утка, петух, попугай, снегирь;

Бобер, белка, хомяк, бык;

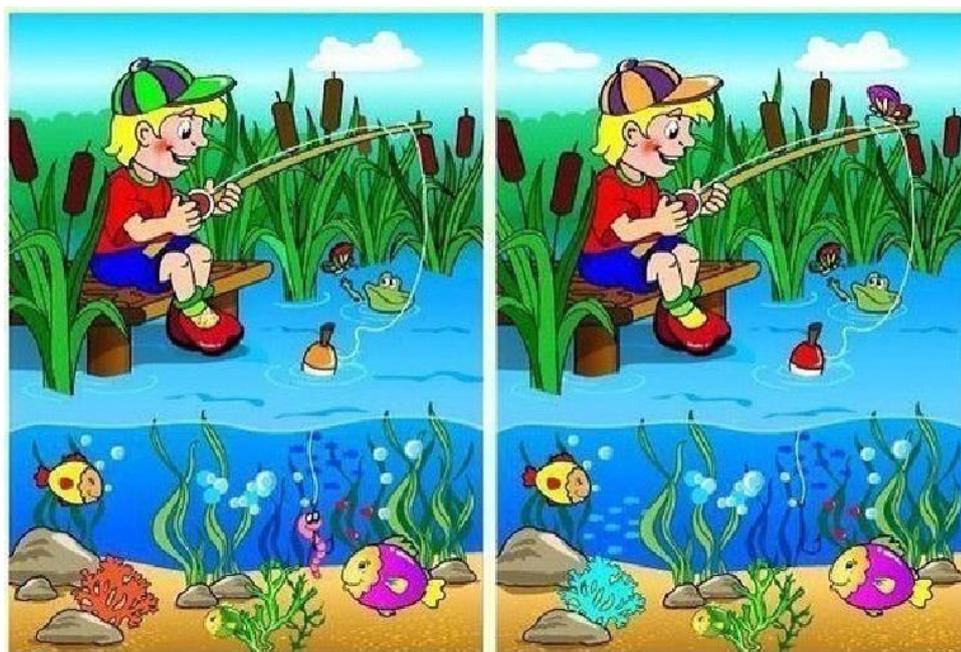
Рыба, верблюд, медведь, собака.

### Физкультминутка «Лягушки»

На болоте две подружки,  
Две зеленые лягушки,  
Утром рано умывались,  
Полотенцем растирались.  
Ножками топали.  
Ручками хлопали.  
Вправо, влево наклонялись  
И обратно возвращались.  
Видим, скачут по опушке  
Две веселые лягушки,  
Прыг-скок, прыг-скок,  
Прыгай с пятки на носок.  
Вот здоровья в чем секрет.  
Всем друзьям физкульт привет!

*(выполнять движения в соответствии с текстом.)*

### Найди отличия



### Продолжи логический ряд

