

**«Круги Луллия»  
(технология ТРИЗ)  
для детей младшего, среднего  
и старшего дошкольного возраста**

Выполнила: Титова Л.А. –  
воспитатель высшей кв. категории

## **Дидактическое пособие «Круги Луллия»**

Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников - игра.

Детей трудно заинтересовать абстрактными понятиями и уж тем более невозможно заставить их выучить материал, если цель его изучения непонятна.

Одним из современных и интереснейших методов обучения является древнейшая логическая машина, которую авторы технологии ТРИЗ применили в дошкольном образовании и назвали «Кругами Луллия».

**Цель:** Формирование и развитие познавательного интереса детей дошкольного возраста.

### **Задачи:**

- Создать условия для развития познавательных способностей детей в процессе игры.
- Способствовать развитию речи, речевого общения детей, умению правильно оформлять речевое высказывание.
- Формирование самостоятельности и инициативы в процессе самостоятельной деятельности детей или совместной с педагогом.
- Развивать логическое мышление, воображение.
- Формировать социально-коммуникативные умения и навыки.

### **Предполагаемые результаты:**

- У детей сформированы навыки устной речи, общения со сверстниками и взрослыми согласно возрастным нормам.
- Дети различают признаки предметов, у них развито чувство восприятия цвета, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание.
- Дети могут самостоятельно организовать игру, развить ее, дополнить содержание и правила игры.

## **Описание методического пособия**

«Круги Луллия» - это круги с картинками, подобранные по изучаемым темам («Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Деревья» и др.). Круги вращаются относительно друг друга с помощью пальчиков ребенка, перемещая картинки с целью поиска нужного результата, например, в следующих д/и: «Подбери цвет» (в темах «Овощи», «Фрукты», «Ягоды»), «Найди нужный хвост», «Чей малыш?» (в теме «Животные»), «Соедини части в целое» (в темах «Посуда», «Обувь», «Одежда») и пр.

Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг.

Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, и развивать восприятие цвета и т.п., но также способствует активизации зрительных функций (навыков фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения). А самое главное – они создают для ребенка условия эмоционально благоприятной ситуации, речевой среды, способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении для того, чтобы почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать, пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех. Между игрой и речью существует двусторонняя связь: с одной стороны речь ребёнка развивается и

активизируется в игре, с другой сама игра совершенствуется под влиянием и обогащением речи

Круги Луллия используются как на занятиях (ознакомление с окружающим, развитие речи, математика и др.), так и в индивидуальной работе с детьми.

### **Дигра: «Чей хвост?»**

**1 вариант.** На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (белка, медведь, волк, лиса и т.д.), на маленьком - их хвосты.

**Реальное задание:** Найди, чей хвост?

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение его хвоста и, поворачивая этот круг, совмещает их.

**2 вариант.** Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения белки и волчий хвост.

**Фантастическое задание:** Подумать и сказать, каким образом у белки оказался волчий хвост. Например: захотел волк поменяться хвостами. Здесь необходимо обращать внимание на употребление прилагательных в правильной форме (беличий, волчий...)

### **Дигра «В гостях у сказки»**

**1 вариант.** На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением сказочных героев (Б.Яга, Буратино и т.д.), на маленьком – предметы, которыми они пользовались.

**Реальное задание:** Подбери нужный предмет

Ребенок по просьбе взрослого называет одного из сказочных персонажей, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение необходимого для него предмета.

Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4-х кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.

Для работы с детьми 4-го года жизни рекомендуется брать только 2 круга разного диаметра с 4 секторами на каждом, с детьми 5-го года жизни использовать 2-3 круга по 4-6 сектора на каждом.

Картинки для игр можно сделать на липучках, для удобства замены на кругах, как самостоятельно детьми, так и со взрослыми.

Игры с кругами Луллия можно условно разделить на:

### ***Игры на подбор пары***

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке кольца №1 обязательно должна соответствовать одна картинка кольца №2

**Игры экологического содержания:** «Найди где живет?», «Назови детеныша?», «С чьей ветки детки?», «Крылья, ноги, клювы», «Подбери место обитания».

### ***Игры с элементом случайности в установке колец***

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая

картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям.

Игры на формирование звуковой культуры речи, грамматического строя речи и обучения грамоте: «Чей нос, чей хвост?», «Назови сколько?», «Уменьшаем, увеличиваем».

### ***Игры на развитие творческого воображения***

Для этих игр подбираются кольца как для первого типа игры, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она о них будет заботиться, чему станет их учить?». Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии.

### ***Игры на развитие связной речи. «Сочиняй-ка», «Рифмуй-ка»***

Цель игр: совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания, развитие речевого творчества, формирование навыка сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности

Описание: организация и условия проведения игр те же. На 1 круге, предметные картинки животные, птицы, люди, времена года, на 2 круге картинки, подходящие по рифме (коза-коса, мишка-шишка, ковёр-забор и т.д.), с изображением действий, явлений природы. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, подходящую по рифме, придумывают короткие стихи и читают их. В другом варианте придумывают предложения, рассказы, сказки. В игре дети иногда подбирают не совместимые на первый взгляд комбинации, но они и побуждают к проявлению творчества, воображения, фантазии активизации речевого общения.

Существуют разные варианты использования «Речевых кругов».

### **Игры на формирование лексико-грамматических категорий: (Например: «Чей, чья, чьё?», «Образуй словечко», «Один - много», «Называй-ка», «Сосчитай-ка»)**

Цель игр: совершенствование лексико-грамматического строя речи, закрепление навыка словообразования и словоизменения, расширение и активизация словаря, развитие связной речи.

Описание: Организация и условия проведения игр те же. На 1 круге картинка животного или птицы, на 2 круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...) или детёныши, или место обитания, или несколько животных и птиц. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда.

Данные игровые упражнения закрепляют формирование связного самостоятельного высказывания у детей.

### **Игры, совершенствующие навык развития артикуляционной моторики: (Например: «Зарядка для язычка», «Посмотри и покажи»)**

Цель игр: совершенствование артикуляционных способностей детей, формирование навыков сотрудничества и самостоятельности

Описание: Игра проводится в паре или двумя подгруппой детей. Берутся круги 1 с изображением артикуляционного упражнения, 2 с картинками,

соответствующими артикуляционным упражнением (грибок, качели, заборчик, часики, чашечка). В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путём прокручивания второго кольца. В этих играх обязательно одной картинке круга 1 должна соответствовать картинка круга 2. Дети, находя и подбирая картинки, одновременно закрепляют навыки выполнения артикуляционных упражнений, называют артикуляционные упражнения и закрепляют стихи, разученные к данному упражнению.

