

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение  
«Детский сад №30 «Росинка» комбинированного вида» 662603, Красноярский  
край, г. Минусинск, ул. Кретьова, 19, тел: 2 – 67 – 60

Дидактическая игра  
«Круги луллия».

Разработала воспитатель:

Теплякова С.В.

Минусинск 2022г.

Круги Луллия - это одна из методик ТРИЗ, которая позволяет обучать познанию мира.

Раймонд Луллия ( (1235–1315 гг. Испания)-поэт, философ, один из наиболее влиятельных и оригинальных мыслителей европейского высокого Средневековья.

Наука ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) появилась в 50 гг XX в.

Автором её является отечественный изобретатель, педагог, писатель-фантаст – Генрих Саулович Альтшуллер (15.10.1926, Ташкент– 24.09.1998, Петрозаводск, Республика Карелия, (литературный псевдоним Генрих Альтов;)

В 13 веке французский монах создал логическую машину в виде бумажных кругов.

А, вот дидактическое пособие может быть использовано как средство познавательного развития в работе с детьми дошкольного возраста. Круги

Луллия представляются детям как чудесные кольца или загадочные круги. Для детей 3-4 лет рекомендуется брать только два круга с 4 секторами на каждом.

Для детей 4-5 лет – можно использовать два-три круга с 4-6 секторами. Дети 6-7-

летнего возраста справляются с заданиями, в которых используется четыре круга с 8 секторами.

**Игры могут быть подобраны по двум направлениям:**

1. На закрепление и уточнение уже имеющихся знаний – например, на сектора самого большого круга прикрепляются изображения деревьев (дуб, яблоня, сосна и т. д., на меньший по величине – изображение листьев этих деревьев, на третий – плодов или семян (желудь, яблоко, шишка и т. п.)

2. На развитие воображения, фантазии и творчества – например, на занятии по ИЗО деятельности ребенок самостоятельно выбирает, какую вазу он будет рисовать: на первом круге прикрепляются различные формы вазы, на среднем – цвет, а на маленьком – варианты росписи.

Авторы методики «Кольца Луллия» используют такое понятие, как тренинг. Это серия игр, объединенных одной темой. Тренинги состоят из заданий 4 типов:

**1-й тип: «Найди реальное сочетание».** Дети под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы. Например, Лист березы – клякса зеленого цвета. Лист березы зеленого цвета. Листья у березы бывает зелеными летом.)

## Игра №1 "Кто что ест и где живет?"



Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Познакомить с образом жизни животных, их питанием; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено, также на среднем круге. Подобрать картинку с животным, которое ест эту еду, и найти где обитает.

Например: На верхнем круге нарисован орех, на среднем лес, давайте на нижнем круге найдём животного, которое любит кушать орехи. (3 круга)

## Игра №2 "Подбери цифре количество предметов"



Задачи: формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 5-ти; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную цифру на 1 круге, правильно назвать её, затем подобрать картинку на 2 круге, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

**2-й тип: «Объясни необычное сочетание».**



При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия. Например, лист березы клякса черного цвета. Березовый листок может быть черного цвета ночью.)

### **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. Если каждое ваше кольцо имеет 8 картинок, то возможны 64 комбинации!

**3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку».** В данном случае объединение случайных объектов служит основой для фантазирования.



### **Игра «Придумай фантастическую историю или сказку».**

Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать фантазию и речь детей.

Ход игры: в данном случае объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Здесь дети могут сказать все что угодно, важно принять любой ответ ребенка и не оценивать его с точки зрения «правильно – неправильно». Неправильных ответов в этой игре быть не может, важно принять любой ответ ребенка.

**4-й тип: «Решить проблему».** В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

И в заключении я хотела бы предложить вам ответить на вопрос «Соответствует ли данная методика ФГОС ДО?»)

Какой самый первый принцип стандарта... «Сохранение уникальности и самоценности детства и реализация образовательной программы в формах адекватным данному возрасту ребенка. И прежде всего это ....игра».

Круги Луллия – это тоже игра. Дидактическая игра, где в игровой форме скрыты задачи по развитию ребенка.

Какие задачи по речевому развитию определяет для нас Стандарт? «Овладение речью, как средством общения, связной грамматической речи монологической и диалогической, речевого творчества». Могут ли они решаться в играх с кругами Луллия? ....)

Для методической разработки использовались следующие информационные материалы:

1. Логинова Л. «Кольца Луллия» // «Обруч» №4, 2004 г.
2. Сидорчук Т. А., С. В. Лелюх Познаем мир и фантазируем с кругами Луллия. – Издательство АРКТИ, 2015